



**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (STUDI
KASUS : FAKULTAS HUKUM UPN “VETERAN” JAKARTA)**

SKRIPSI

RIKA APRILINA

1310513006

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2016**



**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (STUDI
KASUS : FAKULTAS HUKUM UPN “VETERAN” JAKARTA)**

SKRIPSI

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

RIKA APRILINA

1310513006

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2016

Pernyataan Orisinalitas

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rika Aprilina
NRP : 1310513006
Tanggal : 02 Februari 2016

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

Jakarta, 02 Februari 2016

Yang Menyatakan,



Rika Aprilina

Lembar Pengesahan

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Rika Aprilina

NRP : 1310513006

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (Studi Kasus :
Fakultas Hukum UPN "Veteran" Jakarta)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



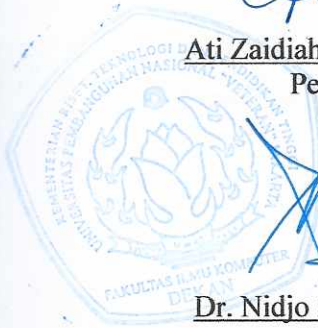
Sayuti Bakri, S.Kom., M. Kom
Ketua Penguji



Ati Zaidiah, S.Kom., MTI
Penguji I



Syarani B, S.Kom., M. Kom
Penguji II (Pembimbing)



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom., M.TI
Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 02 Februari 2016

**Pernyataan Persetujuan Publikasi
Skripsi Untuk Kepentingan Akademis**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rika Aprilina
NPM : 1310513006
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis karya : ~~Tugas Akhir/Skripsi/Tesis~~*

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

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (STUDI KASUS :
FAKULTAS HUKUM UPN "VETERAN" JAKARTA**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir/Skripsi/Tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 02 Februari 2016
Yang Menyatakan,



(Rika Aprilina)

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TUGAS AKHIR (STUDI KASUS : FAKULTAS HUKUM UPN “VETERAN” JAKARTA)

Rika Aprilina

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membangun sistem informasi manajemen tugas akhir pada Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berbasis web. Berdasarkan hasil pengamatan di Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dalam pengajuan proposal tugas akhir, pendaftaran bimbingan tugas akhir dan pendaftaran ujian sidang tugas akhir mahasiswa harus datang ke kampus untuk melakukan pendaftaran. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode waterfall. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi berbasis web tentang proses pendaftaran tugas akhir di mana mahasiswa tidak perlu lagi untuk datang ke kampus dalam melakukan pendaftaran tugas akhir.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Administrasi Tugas Akhir, Web

FINAL PROJECT MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM (CASE STUDY: FACULTY OF LAW UPN "VETERAN" JAKARTA)

Rika Aprilina

Abstract

This study was conducted to develop a web-based management information system at the Faculty of Law, University of National Development "Veteran" Jakarta. Based on observation at the Faculty of Law of the University of National Development Veteran Jakarta in the final project proposal submission, registration and enrollment guidance thesis students' final test session must come to campus to register. The method used in this study is the waterfall method. Results from this study is a web-based information system about the enrollment process thesis where students no longer need to come to the campus to register the final work.

Keywords: Information System, Final Project Administration, Web

Kata Pengantar

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (Studi Kasus : Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Syarani B., S.Kom., M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing penulis selama menyusun skripsi ini.

Disamping itu, ucapan terima kasih juga buat kedua orang tuaku atas doanya , buat ayah Andy dan abang Ashfa yang selalu memberikan semangat dan mendukung selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk penyempurnaan agar skripsi ini menjadi lebih baik di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Jakarta, 02 Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pernyataan Orisinalitas	
Halaman Pengesahan	
Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi	
Abstrak	
Abstract	
Kata Pengantar	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metodologi Penelitian	2
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.2 Konsep Dasar Data.....	8
2.3 Pengertian Sistem Informasi	9
2.4 Analisa Sistem Informasi	12
2.5 Metode Waterfall.....	13
2.6 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.7 Pengertian Pendaftaran.....	17
2.8 Pengertian Skripsi	17
2.9 Pengertian Internet	19
2.10 Website.....	19
2.11 PHP.....	20
2.12 MySQL (<i>Structured Query Language</i>)	21

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	22
	3.1 Tahapan Penelitian	22
	3.2 Kegiatan Penelitian	23
	3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	24
	3.4 Jadwal Penelitian.....	25
	3.5 Alat yang Digunakan.....	25
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	26
	4.1 Profil Organisasi.....	26
	4.2 Sistem Informasi Pelaksanaan Skripsi	31
	4.3 Prosedur Sistem Berjalan	34
	4.4 Rancangan Logik.....	34
	4.5 Analisa Masalah	38
	4.6 Analisa Kebutuhan Sistem	40
	4.7 Rancangan Sistem Usulan.....	41
	4.8 Teknologi Informasi yang digunakan	41
	4.9 Rancangan Umum Pengembangan Sistem.....	42
	4.10 Rancangan Logik.....	42
	4.11 Rancangan Fisik	62
	4.12 Rancangan Kode	64
	4.13 Perancangan Antar Muka.....	66
	4.14 Hasil Yang didapat.....	71
BAB V	PENUTUP.....	72
	5.1 Simpulan.....	72
	5.2 Saran.....	72
	DAFTAR PUSTAKA	73
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
	LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

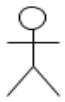


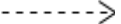

Gambar 1 Komponen Sistem Informasi.....	11
Gambar 2 Model Waterfall	14
Gambar 3 Alur Penelitian.....	22
Gambar 4 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 5 Usecase Sistem Berjalan	35
Gambar 6 Usecase Sistem Usulan.....	43
Gambar 7 Usecase untuk Dikjar Sistem Usulan	44
Gambar 8 Usecase untuk Mahasiswa Sistem Usulan	45
Gambar 9 Usecase untuk Dosen Pembimbing Sistem Usulan.....	46
Gambar 10 Usecase untuk Kaprodi Sistem Usulan	47
Gambar 11 Usecase untuk Admin	48
Gambar 12 Squence untuk Mahasiswa Melakukan Pendaftaran Sistem	49
Gambar 13 Squence untuk Mahasiswa Melakukan Pengajuan Tugas Akhir	50
Gambar 14 Squence untuk Kaprodi untuk Validasi Pengajuan	51
Gambar 15 Squence untuk Kaprodi untuk Menentukan Dosen Pembimbing	52
Gambar 16 Squence untuk Dosen Pembimbing Melakukan Kegiatan Bimbingan ...	53
Gambar 17 Squence untuk Dikjar untuk Mengolah Jadwal Sidang	54
Gambar 18 Squence untuk Admin untuk Mengolah Data Dosen	55
Gambar 19 Aktifitas untuk Mahasiswa Melakukan Pengajuan Tugas Akhir	56
Gambar 20 Aktifitas untuk Kaprodi untuk Validasi Pengajuan.....	57
Gambar 21 Aktifitas untuk Kaprodi untuk Menentukan Dosen Pembimbing.....	58
Gambar 22 Aktifitas untuk Dosen Pembimbing Melakukan Kegiatan Bimbingan ...	59
Gambar 23 Aktifitas untuk Dikjar Untuk Mengolah Jadwal Sidang	60
Gambar 24 Aktifitas Admin untuk Mengolah Data Dosen.....	61
Gambar 25 Class Diagram Usulan.....	62
Gambar 26 Tampilan Data Sistem	66
Gambar 27 Menu Login.....	66
Gambar 28 Tampilan Menu Pengajuan	67
Gambar 29 Tampilan Menu Kaprodi Validasi Pengajuan dan pembimbing	68
Gambar 30 Menu Input Jadwal Sidang.....	69
Gambar 31 Menu Input Bimbingan	70






DAFTAR TABEL

Tabel 1 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 2 Dokumen Masukan	32
Tabel 3 Dokumen Keluaran	32
Tabel 4 Simpanan Data	33
Tabel 5 Matriks Kegiatan dan Kebutuhan Informasi.....	33
Tabel 6 Keterangan Usecase Diagram Berjalan.....	35








DAFTAR SIMBOL

a. Use Case Diagram


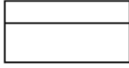


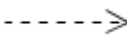

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>Dependency</i>	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. Aggregation, bentuk association dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
4		<i>Include</i>	Kegiatan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case.
5		<i>Extend</i>	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.

6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

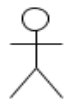

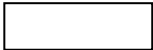


b. Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari system yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran
6		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
7		<i>Event</i>	Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.

c. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>)
2		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Aktor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase name aktor
2		<i>Garis hidup / lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4		<i>Waktu aktif</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan
5		<i>Pesan tipe create</i>	Menyatakan suatu objek membuat Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumen Masukan

- Lampiran 1 Persetujuan Proposal/Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 2 Form Pengajuan Judul dan Calon Pembimbing
- Lampiran 3 Form Peserta Tugas Akhir
- Lampiran 4 Jadwal Sidang
- Lampiran 5 Form Bimbingan/Monitor Bimbingan

Lampiran B Dokumen Keluaran

- Lampiran 1 Persetujuan Proposal/Judul Proposal Skripsi
- Lampiran 2 Form Pengajuan Judul dan Calon Pembimbing
- Lampiran 3 Laporan Jadwal Sidang
- Lampiran 4 Laporan Bimbingan

Lampiran C Tampilan Aplikasi

- Lampiran 1 User Interface Daftar Sistem
- Lampiran 2 User Interface untuk Login
- Lampiran 3 User Interface untuk Pengajuan
- Lampiran 4 User Interface untuk Adminstrasi
- Lampiran 5 User Interface untuk Data Bimbingan
- Lampiran 6 User Interface untuk Kaprodi Validasi Pengajuan
- Lampiran 7 User Interface untuk Kaprodi Validasi Pembimbing
- Lampiran 8 User Interface untuk Data Dikjar