

**RANCANG BANGUN SISTEM *TRYOUT* BERBASIS *WEB* DAN
PELAPORAN AKADEMIK SISWA DI SDIT AL IMAN**



**SYAFIRA TASHA HERFANYA
2210512073**

**S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA
JAKARTA
2026**

**RANCANG BANGUN SISTEM *TRYOUT* BERBASIS *WEB* DAN
PELAPORAN AKADEMIK SISWA DI SDIT AL IMAN**

SKRIPSI

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

Program Studi S1 Sistem Informasi

SYAFIRA TASHA HERFANYA

NIM. 2210512073

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN”
JAKARTA
JAKARTA
2026**

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Syafira Tasha Herfanya

NIM : 2210512073

Tanggal : 17 Juli 2026

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2026

Yang Menyatakan,



Syafira Tasha Herfanya

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Syafira Tasha Herfanya
NIM : 2210512073
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 Sistem Informasi

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

Rancang Bangun Sistem *Tryout* Berbasis *Web* dan Pelaporan Akademik Siswa SDIT Al Iman

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

Demikian pernyataan ini saya buat sebenar-benarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 17 Juli 2026
Yang Menyatakan,



Syafira Tasha Herfanya

LEMBAR PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Lembar Persetujuan Tugas Akhir

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafira Tasha Herfanya

NIM : 2210512073

Program Studi : ~~Informatika Program Sarjana~~/Sistem Informasi Program Sarjana/~~Sains-
Data Program Sarjana/Sistem Informasi Program Diploma~~ (*Coret yang
tidak perlu)

Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem *Tryout* berbasis *Web* dan Pelaporan Akademik
Siswa di SDIT Al-Iman

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang Tugas Akhir.

Jakarta, 27 April 2026

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ika Nurlaili Isnainiyah, S. Kom., M. Sc.
NIDN. 0015039301



Bambang Triwahyono, S. Kom., M. Si.
NIDN. 0320037401

Mengetahui,

Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi



Anita Muliawati, S. Kom., M.TI.
NIDN. 0321057001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : RANCANG BANGUN SISTEM TRYOUT BERBASIS WEB DAN
PELAPORAN AKADEMIK SISWA SDIT AL-IMAN
Nama : Syafira Tasha Herfanya
NIM : 2210512073

Disetujui oleh :

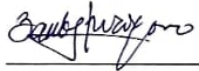
Penguji 1:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

Penguji 2:
Nindy Irzavika, S.SI., M.T.

Pembimbing 1:
Ika Nurlaili, S.Kom,M.Sc.

Pembimbing 2:
Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si.



Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir:
13 Juli 2026




KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan judul “Rancang Bangun Sistem *Tryout* berbasis *Web* dan Pelaporan Akademik Siswa SDIT Al Iman”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Penyusunan karya ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan berbagai pihak. Sebagai bentuk apresiasi, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Allah SWT atas seluruh berkat dan rahmat-Nya.
2. Kedua orang tua dan adik penulis yang telah bekerja keras dan mendukung secara penuh.
3. Prof. Dr. Ir. Supriyanto, ST., M.Sc., IPM selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Anita Muliawati, S.Kom., MTI. selaku Koordinator Program Studi S1 Sistem Informasi dan Dosen Penguji 1
5. Ibu Ika Nurlaili, S.Kom, M.Sc. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang telah memberikan arahan penuh sejak penulis di semester 1.
6. Bapak Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si. selaku Dosen Pembimbing Skripsi 2.
7. Ibu Nindy Irzavika, S.SI., M.T. selaku Dosen Penguji 2.
8. Bu Ipah selaku Kepala Sekolah SDIT Al Iman yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data dan merancang *website*.
9. Guru-guru dan karyawan di Sekolah SDIT Al Iman yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data dan perancangan *website*.
10. Rekan-rekan penulis, Muti, Raihan, Tata, Diaz, Aura, Ala, Hanum, Sari, dan Maura, yang selalu menemani dan menyemangati penulis.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu tanpa mengurangi rasa hormat.

Peneliti sadar bahwa masih banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dipersilahkan kepada pembaca untuk diberikan kepada peneliti mengingat kurangnya pengalaman peneliti. Semoga hasil dari Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Jakarta, Mei 2026

Syafira Tasha Herfanya

RANCANG BANGUN SISTEM *TRYOUT* BERBASIS *WEB* DAN PELAPORAN AKADEMIK SISWA DI SDIT AL IMAN

Syafira Tasha Herfanya

ABSTRAK

Pelaksanaan *tryout* di SDIT Al Iman masih dilakukan secara manual berbasis kertas (*paper-based*), sehingga proses pengerjaan, koreksi, dan rekapitulasi nilai memerlukan waktu yang lama, rentan terhadap *human error*, serta menyebabkan keterlambatan penyampaian hasil kepada siswa dan orang tua. Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi *tryout* berbasis web yang mampu mengotomatisasi proses *tryout*, mulai dari pengerjaan soal hingga pelaporan hasil secara *real-time*. Pengembangan sistem menggunakan model *Waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, sedangkan analisis kebutuhan menggunakan metode PIECES. Sistem dikembangkan menggunakan PHP dengan framework Laravel dan basis data MySQL. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh 42 skenario pada *Black Box Testing* dan 30 skenario pada *User Acceptance Testing* (UAT) berhasil dijalankan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Pengujian dengan *load testing* juga menunjukkan bahwa sistem mampu menangani akses hingga 90 pengguna secara bersamaan dengan performa yang tetap stabil. Keberhasilan pengujian tersebut mengonfirmasi bahwa sistem ini merupakan solusi tepat untuk mengoptimalkan manajemen dan pelaporan akademik hasil *tryout* di sekolah.

Kata Kunci : sistem informasi *tryout*, *framework* Laravel, *Waterfall*, pelaporan akademik, PIECES

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED TRYOUT AND STUDENT ACADEMIC REPORTING SYSTEM AT SDIT AL IMAN

Syafira Tasha Herfanya

ABSTRACT

The tryout process at SDIT Al Iman is still conducted manually using a paper-based system, resulting in time-consuming test administration, grading, and score recapitulation. This approach is also prone to human error and delays the delivery of results to students and parents. This study aims to develop a web-based tryout information system that automates the entire tryout process, from test completion to real-time result reporting. The system was developed using the Waterfall model, which consists of the requirements analysis, system design, implementation, and testing phases. Data were collected through interviews, observations, and literature studies, while system requirements were analyzed using the PIECES framework. The system was developed using PHP with the Laravel framework and MySQL as the database management system. The testing results showed that all 42 Black Box Testing scenarios and 30 User Acceptance Testing (UAT) scenarios were successfully completed in accordance with the specified requirements. Load testing results also indicated that the system was able to handle concurrent access by up to 90 users while maintaining stable performance. These results confirm that the developed system is an effective solution for optimizing the management and academic reporting of tryout results at the school.

Keywords: tryout information system, Laravel framework, Waterfall, academic report, PIECES

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR SIMBOL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5. Sistematika Penulisan	4
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Rancang Bangun	6
2.2. Sistem Informasi	6
2.3. <i>Website</i>	7
2.4. Tes Kemampuan Akademik	7
2.5. <i>Tryout</i>	8
2.6. Pelaporan Akademik	8
2.7. <i>Framework</i> Laravel.....	9
2.8. Metode <i>Waterfall</i>	10
2.9. <i>Black Box Testing</i>	10
2.10. <i>User Acceptance Testing</i>	11
2.11. <i>Load Testing</i>	11
2.12. Analisis PIECES	11
2.13. <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
2.14. Penelitian Terdahulu.....	13
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	17
3.1. Tahapan Penelitian	18
3.1.1. Pengumpulan Data	18

3.1.2.	Analisis Kebutuhan	18
3.1.3.	Perancangan/Desain Sistem	19
3.1.4.	Implementasi	19
3.1.5.	Pengujian.....	19
3.1.6.	Dokumentasi	20
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian.....	20
3.3.	Jadwal Penelitian.....	21
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1.	Profil SDIT Al Iman.....	22
4.1.1.	Struktur Organisasi SDIT Al Iman.....	22
4.1.2.	Tugas Pokok.....	23
4.2.	Analisis Proses Berjalan.....	25
4.2.1.	Tahapan Proses Berjalan	25
4.2.2.	Deskripsi Aktor Proses Berjalan	26
4.2.3.	Identifikasi Masalah	26
4.2.4.	Analisis Penelitian.....	27
4.3.	Rancangan Sistem Usulan.....	29
4.3.1.	Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional.....	29
4.3.2.	Deskripsi Aktor Sistem Usulan	30
4.3.3.	<i>Use Case Diagram</i>	31
4.3.4.	<i>Narasi Use Case</i>	31
4.3.5.	<i>Activity Diagram</i>	42
4.3.6.	<i>Sequence Diagram</i>	54
4.3.7.	<i>Class Diagram</i>	64
4.3.8.	Rancangan Basis Data.....	65
4.3.9.	Rancangan <i>User Interface</i>	69
4.4.	Hasil dan Rekomendasi.....	77
4.4.1.	Implementasi	77
4.4.2.	<i>Black Box Testing</i>	98
4.4.3.	<i>User Acceptance Testing</i>	105
4.4.4.	<i>Load Testing</i>	117

4.4.5. Analisis Dampak Implementasi Sistem	121
BAB 5. PENUTUP	123
5.1. Kesimpulan	123
5.2. Saran.....	123
DAFTAR PUSTAKA	125
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	127
LAMPIRAN.....	128

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian menggunakan Metodologi <i>Waterfall</i>	17
Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDIT Al Iman	22
Gambar 4.2 <i>Flowmap</i> Tahapan Proses Berjalan	25
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i>	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	42
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Dashboard</i>	42
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Buat <i>Tryout</i>	43
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Kelola <i>Draft Tryout</i>	44
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Hapus <i>Tryout</i>	45
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Monitoring</i> Siswa	46
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Kerjakan <i>Tryout</i>	47
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Lihat Laporan Hasil <i>Tryout</i>	48
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Unduh Laporan Hasil <i>Tryout</i>	49
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Guru.....	50
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Siswa	51
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Admin	52
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Orang Tua	53
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Logout</i>	53
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Login</i>	54
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Dashboard</i>	54
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Buat <i>Tryout</i>	55
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Kelola <i>Draft Tryout</i>	56
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Hapus <i>Tryout</i>	56
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Monitoring</i> Siswa.....	57
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Kerjakan <i>Tryout</i>	58
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Laporan Hasil <i>Tryout</i>	59
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Unduh Laporan Hasil <i>Tryout</i>	59
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Guru.....	60
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Siswa.....	61
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Admin	62
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Orang Tua	63
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram Logout</i>	64
Gambar 4.32 <i>Class Diagram</i>	64
Gambar 4.33 Rancangan UI Halaman Pilih <i>Role</i>	69
Gambar 4.34 Rancangan UI Halaman <i>Login</i>	69
Gambar 4.35 Rancangan UI <i>Dashboard</i> Guru.....	70
Gambar 4.36 Rancangan UI Buat <i>Tryout</i>	70
Gambar 4.37 Rancangan UI Kelola <i>Draft Tryout</i>	71
Gambar 4.38 Rancangan UI Hapus <i>Tryout</i>	71

Gambar 4.39 Rancangan UI <i>Monitoring</i> Siswa	72
Gambar 4.40 Rancangan UI <i>Dashboard</i> Siswa	72
Gambar 4.41 Rancangan UI Kerjakan <i>Tryout</i>	73
Gambar 4.42 Rancangan UI <i>Dashboard</i> Orang Tua	73
Gambar 4.43 Rancangan UI Lihat Laporan Hasil <i>Tryout</i>	74
Gambar 4.44 Rancangan UI Unduh Laporan Hasil <i>Tryout</i>	74
Gambar 4.45 Rancangan UI <i>Dashboard</i> Admin.....	75
Gambar 4.46 Rancangan UI Kelola Data.....	75
Gambar 4.47 Rancangan UI <i>Logout</i>	76
Gambar 4.48 Halaman Pilih <i>Role</i>	77
Gambar 4.49 Halaman <i>Login</i>	77
Gambar 4.50 <i>Dashboard</i> Guru.....	78
Gambar 4.51 Form Buat <i>Tryout</i>	78
Gambar 4.52 Form Soal dan Jawaban.....	79
Gambar 4.53 Kelola <i>Draft Tryout</i>	79
Gambar 4.54 Hapus <i>Tryout</i>	80
Gambar 4.55 <i>Monitoring</i> Siswa	80
Gambar 4.56 Menambahkan Komentar	81
Gambar 4.57 <i>Dashboard</i> Siswa	81
Gambar 4.58 Validasi Token Ujian	82
Gambar 4.59 Tata Tertib <i>Tryout</i>	82
Gambar 4.60 Kerjakan <i>Tryout</i>	83
Gambar 4.61 Tandai Ragu.....	83
Gambar 4.62 Peringatan Buka <i>Window</i>	84
Gambar 4.63 Kumpulkan Jawaban	84
Gambar 4.64 <i>Dashboard</i> Orang Tua	85
Gambar 4.65 Lihat Laporan Hasil <i>Tryout</i>	85
Gambar 4.66 Lihat Laporan dan Hasil & Pembahasan <i>Tryout</i>	87
Gambar 4.67 Unduh Laporan Hasil <i>Tryout</i>	87
Gambar 4.68 <i>Dashboard</i> Admin.....	88
Gambar 4.69 Belum Ada Data	88
Gambar 4.70 Tambah Data Guru	89
Gambar 4.71 Kelola Data Guru	89
Gambar 4.72 Perbarui Data Guru.....	90
Gambar 4.73 Hapus Data Guru.....	90
Gambar 4.74 Tambah Data Siswa.....	91
Gambar 4.75 Kelola Data Siswa	91
Gambar 4.76 Perbarui Data Siswa	92
Gambar 4.77 Hapus Data Siswa	92
Gambar 4.78 Tambah Data Admin.....	93

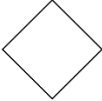
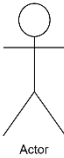
Gambar 4.79 Kelola Data Admin.....	93
Gambar 4.80 Perbarui Data Admin.....	94
Gambar 4.81 Hapus Data Admin	94
Gambar 4.82 Tambah Data Orang Tua.....	95
Gambar 4.83 Kelola Data Orang Tua.....	95
Gambar 4.84 Perbarui Data Orang Tua.....	96
Gambar 4.85 Hapus Data Orang Tua	96
Gambar 4.86 <i>Logout</i>	97

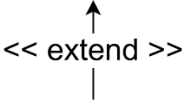
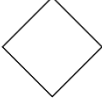
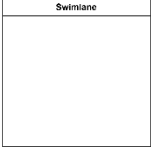
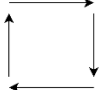
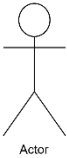
DAFTAR TABEL

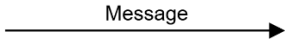
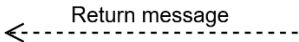
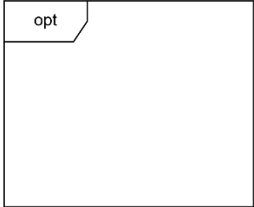
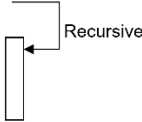
Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terdahulu	14
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	21
Tabel 4.1 Aktor Proses Berjalan.....	26
Tabel 4.2. Analisis Penelitian menggunakan Metode PIECES	27
Tabel 4.3 Deskripsi Aktor Sistem Usulan	30
Tabel 4.4 Skenario <i>Use Case Login</i>	32
Tabel 4.5 Skenario <i>Use Case Dashboard</i>	33
Tabel 4.6 Skenario <i>Use Case Buat Tryout</i>	33
Tabel 4.7 Skenario <i>Use Case Kelola Draft Tryout</i>	34
Tabel 4.8 Skenario <i>Use Case Hapus Tryout</i>	35
Tabel 4.9 Skenario <i>Use Case Monitoring Siswa</i>	35
Tabel 4.10 Skenario <i>Use Case Kerjakan Tryout</i>	36
Tabel 4.11 Skenario <i>Use Case Lihat Hasil Tryout</i>	36
Tabel 4.12 Skenario <i>Use Case Unduh Laporan Hasil Tryout</i>	37
Tabel 4.13 Skenario <i>Use Case Kelola Data Guru</i>	37
Tabel 4.14 Skenario <i>Use Case Kelola Data Siswa</i>	38
Tabel 4.15 Skenario <i>Use Case Kelola Admin</i>	39
Tabel 4.16 Skenario <i>Use Case Kelola Data Orang Tua</i>	40
Tabel 4.17 Skenario <i>Use Case Logout</i>	41
Tabel 4.18 Struktur Tabel Users	65
Tabel 4.19 Struktur Tabel Siswa	65
Tabel 4.20 Struktur Tabel Guru.....	65
Tabel 4.21 Struktur Tabel Admin	66
Tabel 4.22 Struktur Tabel Orang Tua	66
Tabel 4.23 Struktur Tabel <i>Tryout</i>	66
Tabel 4.24 Struktur Tabel <i>Questions</i>	67
Tabel 4.25 Struktur Tabel <i>Options</i>	67
Tabel 4.26 Struktur Tabel <i>Student_Results</i>	68
Tabel 4.27 <i>Black Box Testing</i> Guru	98
Tabel 4.28 <i>Black Box Testing</i> Siswa.....	100
Tabel 4.29 <i>Black Box Testing</i> Orang Tua	101
Tabel 4.30 <i>Black Box Testing</i> Siswa dan Orang Tua.....	101
Tabel 4.31 <i>Black Box Testing</i> Admin	102
Tabel 4.32 <i>Black Box Testing</i> Seluruh Pengguna	104
Tabel 4.33 Form <i>User Acceptance Testing</i>	105
Tabel 4.34 Hasil UAT Seluruh Pengguna.....	110
Tabel 4.35 Hasil UAT Guru.....	111
Tabel 4.36 Hasil UAT Siswa	112
Tabel 4.37 Hasil UAT Orang Tua.....	113

Tabel 4.38 Hasil UAT Siswa dan Orang Tua	113
Tabel 4.39 Hasil UAT Admin.....	114
Tabel 4.40 Parameter Pengujian <i>Load Testing</i>	118
Tabel 4.41 Hasil Pengujian Halaman <i>Pilih Role</i>	118
Tabel 4.42 Hasil Pengujian Halaman <i>Login</i>	119
Tabel 4.43 Hasil Pengujian Halaman <i>Dashboard</i> Siswa.....	120
Tabel 4.44 Hasil Pengujian Halaman <i>Kerjakan Tryout</i>	120
Tabel 4.45 Analisis Dampak Implementasi Sistem.....	121

DAFTAR SIMBOL

Simbol	Nama Simbol dan Fungsi
Flowchart	
	Simbol terminal yang menggambarkan awal dan akhir dari suatu program.
	Simbol proses yang menggambarkan proses dari pengolahan data.
	Simbol keputusan yang menyatakan adanya proses pemilihan pada suatu kondisi tertentu
Flowmap	
	Simbol yang menggambarkan pekerjaan manual.
Use Case Diagram	
	Menggambarkan aktor yang terlibat dalam <i>use case</i> .
	<i>Use case</i> yang menunjukkan fungsi yang disediakan oleh sistem.
	<i>Association</i> atau <i>communication</i> yang menggambarkan interaksi antara aktor dan fungsi sistem.

	Digunakan ketika sebuah <i>use case</i> merupakan perluasan yang sifatnya kondisional dari <i>use case</i> utama.
Class Diagram	
	Simbol yang menandakan status awal dari sebuah sistem.
	Menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem.
	Simbol dari percabangan untuk sebuah pilihan aktivitas.
	Simbol dari status akhir sebuah sistem.
	<i>Swimlane</i> yang berfungsi untuk memisahkan tanggung jawab tiap aktor atau sistem.
	Digunakan untuk menunjukkan arah aliran proses dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya.
Sequence Diagram	
	Merepresentasikan pengguna atau pihak yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Object</i> berisi nama atau <i>instance</i> dari suatu <i>class</i> yang berperan dalam proses pertukaran pesan di sistem.

	<i>Activation bar</i> menunjukkan periode suatu objek menjalankan aktivitas.
	<i>Message</i> digambarkan dengan panah horizontal solid yang menunjukkan komunikasi antar objek.
	<i>Return message</i> digambarkan dengan garis putus-putus yang menunjukkan nilai atau respons yang dikembalikan suatu objek setelah menerima pesan.
	<i>Combined fragment</i> menggambarkan struktur kontrol seperti kondisi (<i>alt</i>), perulangan (<i>loop</i>), dan opsi (<i>opt</i>)
	Simbol <i>recursive</i> yang berfungsi untuk menggambarkan pesan untuk dirinya sendiri.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Riset	128
Lampiran 2. Surat Balasan mengenai Riset dari Pihak SDIT Al Iman	129
Lampiran 3. Transkrip Wawancara dengan Ibu Ipah Sharifah, S. P. selaku Kepala Sekolah SDIT Al Iman	130
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dengan Ibu Ipah Sharifah.....	131
Lampiran 5. Diskusi dengan Guru yang Menangani <i>Tryout</i> Siswa Kelas 6 SD .	132
Lampiran 6. Proses <i>Tryout</i> Manual di SDIT Al Iman	133
Lampiran 7 Contoh Soal <i>Tryout</i> Manual Saat Ini di SDIT Al Iman	134
Lampiran 8. Pengujian <i>Website</i> dengan Pengguna.....	135
Lampiran 9. Hasil <i>User Acceptance Testing</i>	136
Lampiran 10. <i>Load Testing</i> dengan JMeter Halaman Pilih Role	141
Lampiran 11. <i>Load Testing</i> dengan JMeter Halaman <i>Login</i>	142
Lampiran 12. <i>Load Testing</i> dengan JMeter Halaman <i>Dashboard</i> Siswa	143
Lampiran 13. <i>Load Testing</i> dengan JMeter Halaman Kerjakan <i>Tryout</i>	144
Lampiran 14. <i>Repository</i> Github.....	145
Lampiran 15. Hasil Turnitin.....	146