



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK
BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SCHOLASTIC
EARLY ENGLISH BERBASIS WEB DENGAN METODE
PROTOTYPE**

SKRIPSI

RAHAYU LESTARI

1110512065

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK
BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SCHOLASTIC
EARLY ENGLISH BERBASIS WEB DENGAN METODE
PROTOTYPE**

SKRIPSI

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

RAHAYU LESTARI

1110512065

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2015

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Rahayu Lestari

NRP : 1110512065

Tanggal : 30 Juli 2015

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 30 Juli 2015

Yang Menyatakan,

A green revenue stamp (Meterai Tempel) with a value of 6000 Rupiah. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "METERAI TEMPEL", "6000", and "ENAM RIBU RUPIAH". A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

(Rahayu Lestari)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Rahayu Lestari
NPM : 1110512065
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : 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:

“Perancangan Sistem Informasi Akademik Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Di Scholastic Early English Berbasis Web Dengan Metode Prototype”

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 30 Juli 2015

Yang menyatakan,



(Rahayu Lestari)

PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Rahayu Lestari

NRP : 1110512065

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Akademik Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Di Scholastic Early English Berbasis Web Dengan Metode Prototype.

Telah berhasil di pertahankan di hadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Jayanta S. Kom., M.Si

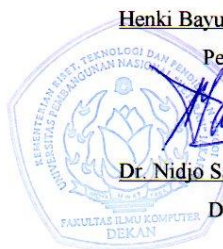
Ketua Penguji

Henki Bayu Seta, S.Kom., M.Si

Penguji I

Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc.

Dekan



Opan Supandi, S.Kom., MTI

Penguji II (Pembimbing)

Ati Zaidiah, S.Kom., MTI

Ka.Prodi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 30 Juli 2015

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SCHOLASTIC EARLY ENGLISH BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE

Rahayu Lestari

Abstrak

Bimbingan Belajar Bahasa Inggris di *Scholastic Early English* merupakan salah satu lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan mendidik anak-anak agar mahir dalam berbahasa Inggris. Namun pada Bimbingan Belajar Bahasa Inggris di *Scholastic Early English*, mengalami kesulitan menyimpan data siswa dan memberikan informasi secara efektif dan efisien. Maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola data pada setiap atribut lembaga bimbingan belajar. Sistem informasi ini bertujuan untuk membantu user agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan pendaftaran, pendataan dan meminimalisasikan kesalahan-kesalahan dalam menyampaikan informasi. Metode perancangan sistem ini berbasis web dengan menggunakan database MySQL dan PHPMyAdmin serta menggunakan metode prototype, meliputi mengidentifikasi kebutuhan pemakai, membuat prototype, menentukan prototype dan penggunaan prototype. Dengan menggunakan sistem informasi yang didapat maka akan lebih akurat dan dapat menghemat waktu.

Kata Kunci : Sistem Informasi Akademik, MySQL dan PHPMyAdmin, Metode Prototype

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BIMBINGAN BELAJAR BAHASA INGGRIS DI SCHOLASTIC EARLY ENGLISH BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE

Rahayu Lestari

Abstract

English tutoring in Scholastic Early English is one of the non formal education institutions aimed at educating children to be proficient in the English language. Therefore in Scholastic Early English, they difficulty storing data and providing information effectively. So, an information system is needed that can manage data on any attribute tutoring agencies. This information system is intended to help users to be more effective and efficient in conducting the registration, data collection and minimizing errors in conveying information. This system design method using a web based database MySql and PHPMyAdmin and then using the prototypemethod such as identifying user needs, create of prototype, determine of prototype and the prototype application. By using the system, the information obtained will be more accurate and saving time.

Keywords : Academic Information System, MySql and PHPMyAdmin and Prototype Method

KATA PENGANTAR

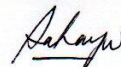
Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah - Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang adapun judul pada penelitian adalah **“Perancangan Sistem Informasi Akademik Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Di Scholastic Early English Berbasis Web Dengan Metode Prototype”** (Studi Kasus : Lembaga Bimbingan Belajar Scholastic Early English).

Walaupun sudah berusaha semaksimal mungkin, tetapi saya menyadari tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak penulisan skripsi ini mustahil dapat terselesaikan. Untuk itu saya tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak DR. Drs. Nidjo Sandjojo, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Ibu Ati Zaidiah S.Kom., M.TI selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
3. Bapak Opan Supandi S.Kom., M.TI selaku pembimbing penulisan tugas akhir.
4. Ibu Liem Cendrawasih selaku pemimpin di Scholastic Early English.
5. Anastasia Yurindita selaku pembimbing lapangan kerja praktik.
6. Keluarga saya yang tidak pernah berhenti memberikan doa dan semangat untuk saya.
7. Gema, Thoyib, Claudia, Batak dan teman-teman lainnya yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Jakarta, 30 Juni 2015



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Perumusan Masalah	2
I.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
I.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	2
I.5 Luaran Yang Diharapkan	3
I.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
II.1 Bimbingan Belajar	5
II.2 Pengertian Sistem Informasi Akademik	7
II.3 Perancangan Sistem Informasi	7
II.4 Pengertian Database	9
II.5 Sistem Berbasis Web	11
II.6 PHP (Personal Home Page)	12
II.7 MySQL	13
II.8 Macromedia Dreamweaver 8	13
II.9 Java Script	14
II.10 CSS (Cascading Style Sheet)	14
II.11 Use Case Diagram	14
II.12 Codeigniter Framework	14
II.13 Prototype	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	16
III.1 Metode Pengembangan Sistem	16
III.2 Metode Pengumpulan Data	19
III.3 Tahapan Kegiatan	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	20
IV.1 Profile Perusahaan Scholastic Early English	20
IV.2 Analisis Sistem	21

IV.3 Perancangan Sistem	30
IV.4 Perancangan Diagram UML.....	32
IV.5 Rancangan Interface.....	62
BAB V PENUTUP	73
V.1 Kesimpulan	73
V.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Deskripsi Tahapan Prototype.....	18
Tabel 2	Tahapan Prototype	19
Tabel 3	Dokumen Masukan	22
Tabel 4	Naratif Use Case Sistem Berjalan.....	22
Tabel 5	Dokumen Keluaran	30
Tabel 6	Naratif Use Case Sistem Usulan	33
Tabel 7	Rancangan Database Tabel Admin	57
Tabel 8	Rancangan Database Tabel Child	57
Tabel 9	Rancangan Database Tabel Class	58
Tabel 10	Rancangan Database Tabel Parent.....	58
Tabel 11	Rancangan Database Tabel Schedule.....	59
Tabel 12	Rancangan Database Tabel Score.....	59
Tabel 13	Rancangan Database Tabel Curriculum	59
Tabel 14	Rancangan Database Payment	60
Tabel 15	Rancangan Database Monitoring	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Metode Prototype	16
Gambar 2	Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3	Use Case Sistem Berjalan	22
Gambar 4	Activity Informasi Scholastic	25
Gambar 5	Activity Informasi Pendaftaran.....	26
Gambar 6	Activity Informasi Pembayaran	27
Gambar 7	Activity Informasi Penilaian	28
Gambar 8	Activity Informasi Schedule	29
Gambar 9	Class Diagram Sistem Usulan.....	32
Gambar 10	Use Case Diagram Usulan	33
Gambar 11	Activity Diagram Login Admin.....	36
Gambar 12	Activity Diagram Login Pemohon	37
Gambar 13	Activity Diagram Login Manager	38
Gambar 14	Activity Diagram Informasi.....	39
Gambar 15	Activity Diagram Register	40
Gambar 16	Activity Diagram Pembayaran.....	41
Gambar 17	Activity Diagram Score	42
Gambar 18	Activity Diagram Schedule.....	43
Gambar 19	Activity Diagram Report Keuangan	44
Gambar 20	Activity Diagram Grafik Data Per-kelas	45
Gambar 21	Activity Diagram Test Online	46
Gambar 22	Activity Diagram Monitoring	47
Gambar 23	Sequence Diagram Informasi.....	48
Gambar 24	Sequence Diagram Register.....	49
Gambar 25	Sequence Diagram Payment	50
Gambar 26	Sequence Diagram Score	51
Gambar 27	Sequence Diagram Schedule	52
Gambar 28	Sequence Diagram Report Keuangan	53
Gambar 29	Sequence Diagram Grafik Data Per-kelas	54
Gambar 30	Sequence Diagram Test Online	55
Gambar 31	Sequence Diagram Monitoring	56
Gambar 32	Rancangan Interface Home.....	62
Gambar 33	Rancangan Interface Curriculum.....	62
Gambar 34	Rancangan Interface Gallery	63
Gambar 35	Rancangan Interface About Us	63
Gambar 36	Rancangan Interface Login Siswa.....	64
Gambar 37	Rancangan Interface Interface Profile	64
Gambar 38	Rancangan Interface Child Score.....	65
Gambar 39	Rancangan Interface Login Admin	65
Gambar 40	Rancangan Interface Parent Data	66
Gambar 41	Rancangan Interface Child Data	66
Gambar 42	Rancangan Interface Class Data	67
Gambar 43	Rancangan Interface Schedule	67
Gambar 44	Rancangan Interface Score	68
Gambar 45	Rancangan Interface Register	68

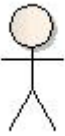
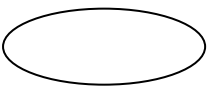
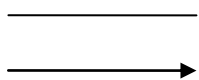

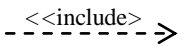
Gambar 46	Rancangan Interface Payment	69
Gambar 47	Rancangan Interface Report	69
Gambar 48	Rancangan Interface Hasil Report	70
Gambar 49	Rancangan Interface Grafik Data Per-kelas	70
Gambar 50	Rancangan Interface Test Online	71
Gambar 51	Rancangan Input Monitoring Info.....	71
Gambar 52	Rancangan Interface Monitoring	72

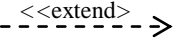
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Formulir Pendaftaran Siswa
Lampiran 2	Laporan Nilai Siswa
Lampiran 3	Schedule
Lampiran 4	Tampilan Home
Lampiran 5	Tampilan Curriculum
Lampiran 6	Tampilan Gallery
Lampiran 7	Tampilan About Us
Lampiran 8	Tampilan Login Siswa
Lampiran 9	Tampilan Profile
Lampiran 10	Tampilan Child Score
Lampiran 11	Tampilan Admin
Lampiran 12	Tampilan Parent Data
Lampiran 13	Tampilan Child Data
Lampiran 14	Tampilan Class Data
Lampiran 15	Tampilan Schedule
Lampiran 16	Tampilan Score
Lampiran 17	Tampilan Register
Lampiran 18	Tampilan Payment
Lampiran 19	Tampilan Report
Lampiran 20	Tampilan Hasil Report
Lampiran 21	Tampilan Grafik Data Per-kelas
Lampiran 22	Tampilan Test Online
Lampiran 23	Tampilan Input Monitoring Info
Lampiran 24	Tampilan Monitoring



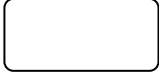
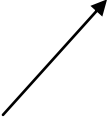
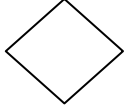
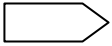
DAFTAR SIMBOL

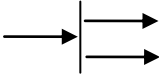
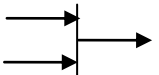
1. Daftar Simbol Use Case Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Aktor		<i>Actor</i> menggambarkan orang, system atau external entitas yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem. Aktor memberi input atau menerima informasi dari sistem.
2.	<i>Usecase</i>		Use case digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama use case dituliskan didalamnya. Usecase berfungsi untuk menunjukkan proses yang terjadi pada sistem.
3.	<i>Association</i>		<i>Associations</i> digunakan untuk menggambarkan bagaimana actor terlibat dalam use case. <i>Association</i> digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara Actor dengan Use Case.
4.	<i>System Boundary</i>		Merupakan batas antara sistem dan aktor. Biasanya dinotasikan dengan bujur sangkar. Semua use case harus berada didalam <i>system boundary</i> .
5.	<i>Include</i>		Adalah kelakuan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case lainnya .

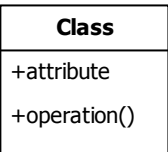

6.	<i>Extend</i>		Extend, yaitu kelakuan yang hanya berjalan di bawah kondisi tertentu. Hubungan extend antar usecase berarti bahwa suatu usecase merupakan tambahan kegunaan dari use-case yang lain jika kondisi atau syarat tertentu dipenuhi.
----	---------------	---	---

2. Daftar Simbol Activity Diagram

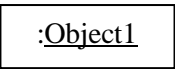
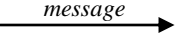

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Awal (<i>Initial State</i>)		Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2.	Akhir (<i>Final State</i>)		Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3.	Aktifitas (<i>Activity</i>)		Menandakan sebuah aktivitas.
4.	Transisi (<i>Transition</i>)		Komunikasi antar obyek-obyek.
5.	Keputusan (<i>Decision</i>)		Pilihan untuk mengambil keputusan.
6.	Pengiriman (<i>Send</i>)		Tanda pengiriman.


7.	Percabangan (Fork)		Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
8.	Penggabungan (Join)		Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

3. Daftar Simbol Class Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Kelas (<i>Class</i>)		Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i>)
2.	<i>Association</i>		Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>

4. Daftar Simbol Sequence Diagram

No.	Notasi	Simbol	Deskripsi
1.	Objek (<i>Object</i>)		Instance dari sebuah class yang dituliskan tersusun secara horizontal diikuti lifeline
2.	Pesan (<i>Message</i>)		Indikasi untuk komunikasi antar object
3.	<i>Lifeline</i>		Indikasi keberadaan sebuah objek dalam basis waktu

4.	<i>Activation</i>		Indikasi dari sebuah objek yang melakukan suatu aksi
----	-------------------	---	--