

SISTEM INFORMASI TATA KELOLA AKADEMIK PADA STIE SATU NUSA

LUSIA SEPTIA EKA ESTI RAHAYU

PERGURUAN TINGGI AMIK LAMPUNG

Jl. ZA Pagar Alam No 17A Rajabasa Bandar Lampung

Email : lusia_unisan@yahoo.com

Abstract

The use of computers against the fulfillment of information needs result in more efficient and effective work. The development of science and technology information is also very rapidly as the incessant fulfillment of information needs. The world of information technology has become a trend in everyday life. Almost everyone in the world uses help equipment especially in the use of information technology in its activities. Information presented through printed media or electronic media in the form of writing, sound or pictures. One of the development of information technology is web-based software. Web or website is a medium of information spread in the virtual world (internet). By using the web, we can find information in it. Method of research data used in this research is Self-Report Data. The data used are Primary Data and Secondary Data. Sample determination that used in this research use Purposive Sampling method. The approach used is qualitative research. The final result of this research is a prototype design of academic information system of web-based college. By implementing the application of academic information system is expected to improve the academic service effective and efficient for students, and as an alternative model of academic information systems in support of increasing universities in the field of information technology.

Keywords: Information Technology, Website, Subject Data, Purposive Sampling, Prototype Academic Information System Of Web-Based College.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pemanfaatan komputer terhadap pemenuhan kebutuhan informasi menghasilkan pekerjaan yang lebih efisien dan efektif. Perkembangan ilmu teknologi dan informasi kini pun sangat pesat seiring gencarnya pemenuhan kebutuhan informasi tersebut. Salah satu perkembangan ilmu teknologi informasi adalah perangkat lunak berbasis web. Web atau website merupakan suatu media informasi yang tersebar di dalam dunia maya (internet). Dengan menggunakan web, kita dapat mengetahui informasi didalamnya.

Salah satu penggunaan website pada perguruan tinggi saat ini adalah penggunaan sistem informasi akademik on line, di mana para

mahasiswa, dosen dapat mendapatkan informasi berhubungan dengan proses kegiatan akademik melalui internet. Melalui sistem tersebut, mahasiswa, dosen mahasiswa dapat mengakses semua hal yang berkaitan dengan informasi akademis mahasiswa sehingga dapat mempermudah semua hal yang berkaitan dengan kegiatan akademis tanpa harus hadir ke kampus.

Penggunaan komputer pada berbagai bidang, kalangan dan usia selalu kita jumpai saat ini. Tuntutan kebutuhan akan informasi dan penggunaan komputer semakin mendorong terbentuknya suatu jaringan yang mampu melayani berbagai kebutuhan tertentu. Informasi adalah salah satu kata kunci pada zaman ini. Semua aktivitas yang kita lakukan memerlukan informasi dan bisa juga dikatakan bahwa semua aktivitas kita dituntut untuk menghasilkan informasi, Komputer dan Teknologinya adalah salah satu alat bantu yang paling tepat. Dengan adanya jaringan komputer, pengelolaan informasi dapat berlangsung lebih baik lagi. Berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus diolah, sehingga kebutuhan penggunaan beberapa jaringan komputer secara bersama-sama ini tumbuh membentuk jaringan komputer yang sangat luas, Internet merupakan salah satu penyedia informasi yang menjadi kebutuhan masyarakat yang kapan saja dan dimana saja tanpa adanya batas waktu untuk memilih informasi atau berita yang diinginkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian dapat diidentifikasi permasalahan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi akademik yang terintegrasi dengan internet, baik untuk mahasiswa, *registrasi* akademik, dan akademik.
2. Mahasiswa yang akan mengisi KRS harus mengantri berjam-jam untuk sekedar terdaftar dan aktivasi perkuliahan semester yang akan datang.
3. Melakukan registrasi mahasiswa baru belum secara *on line*

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan agar tidak menimbulkan kekeliruan serta meluasnya permasalahan, maka penulis hanya membatasi pada Prototipe Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi Berbasis Web, yang meliputi :

Kartu Studi, KHS dan Transkrip Nilai, pembangunan *web* menggunakan tahapan **Model Waterfall** . Pada tahap perancangan menggunakan *unified modelling language*(UML) dan pada tahap penerapan sistem menggunakan *open source object oriented programming Hypertext PreProcessor* (PHP). Dan penyimpanan data menggunakan *MySQL database management system*. Dalam tesis ini tidak membahas tingkat keamanan sistem dan jumlah maksimal user yang dapat dilayani oleh sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk memberikan gambaran prototipe sistem informasi akademik perguruan tinggi berbasis web.
2. Merancang sistem informasi akademik berbasis web untuk mahasiswa, akademik *registrasi* dan akademik .
3. Untuk mengembangkan prototipe sistem informasi akademik perguruan tinggi berbasis web, sehingga dalam penyajian laporan dan informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh secara cepat tepat dan lengkap.
4. Untuk menguji akseptansi prototipe tersebut bagi para pengguna di STIE Satu Nusa

B LANDASAN TEORI

1. Pengertian Sistem dan Informasi

Pengertian sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan ([\[McLEOD 2001\],11](#)). Selain itu sistem adalah sekumpulan unsur / elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan. Pengertian informasi adalah data yang telah dikumpulkan atau telah dimanipulasi yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Menurut ([\[Abdul Kadir 2003\], 28](#)) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Informasi dapat diperoleh dari sistem informasi (*information systems*) atau disebut juga dengan *processing systems* atau *information processing systems* atau *information generating systems*. Definisi Sistem Informasi adalah penataan atau pengelolaan manusia, data, proses,

representasi data dan teknologi informasi yang mendukung kebutuhan pengguna. Sistem Informasi adalah suatu kegiatan dari prosedur-prosedur yang diorganisasikan, bilamana dieksekusi akan menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di organisasi. [\[JOGIYANTO 2000\],23\).](#)

Ahli lain menyebutkan bahwa sistem informasi adalah sebuah sistem yang mengarah pada penggunaan teknologi komputer dalam organisasi yang menyajikan informasi kepada pemakai. Peranan dari sistem informasi adalah mengolah data menjadi informasi yang dapat digunakan oleh *user, stakeholder*, dan *manager*. Selanjutnya informasi dimanfaatkan dengan cara sebagai berikut : Digunakan untuk membuat/menunjang keputusan (*descision making*), Sebagai feedback, Sebagai input untuk melakukan proses selanjutnya, Digunakan untuk melakukan analisis terhadap suatu system, Menunjukkan hasil yang baru.

1. Metodologi Sekuensial Linier (Waterfall)

Model Sekuensial Linier sering disebut Model Air Terjun merupakan paradigma rekayasa perangkat lunak yang paling tua dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.

2.1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

Karena perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai dengan membangun syarat semua elemen sistem dan mengalokasikan ke perangkat lunak dengan memperhatikan hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan database.

2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

2.3 Desain

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.

2.4 Pengkodeaan (Coding)

Pengkodean merupakan prses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

2.5 Pengujian

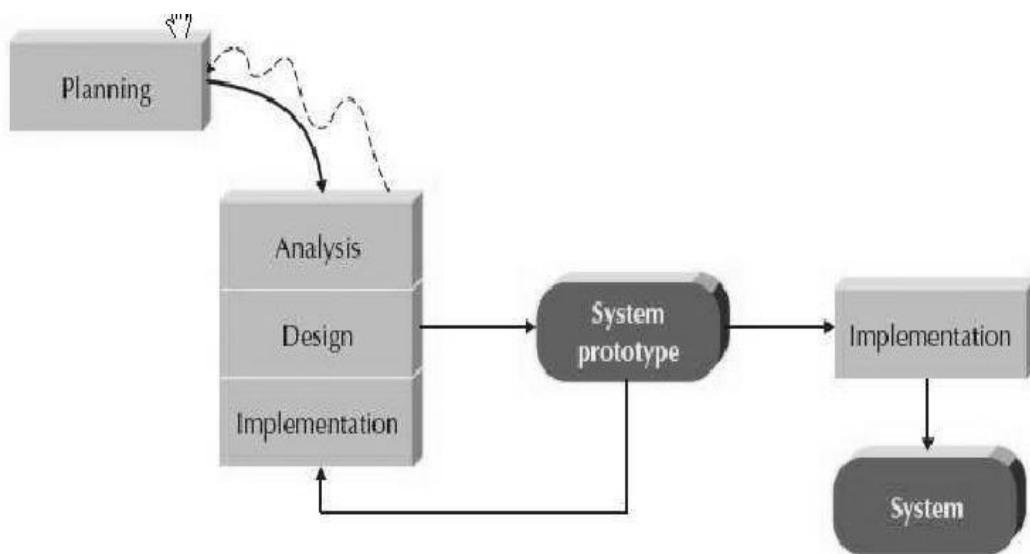
Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

2.6. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

3 Prototipe

Prototipe merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Lebih memudahkan proses dalam membangun aplikasi berbasis web. Prototipe merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan perilaku individu. Suatu program yang efektif dalam evaluasi sistem informasi oleh penggunanya.



Gambar I : Konsep *prototype* Sistem Informasi

Karakteristik Metode Prototiping Meliputi Langkah-langkah:
Pemilihan fungsi, Penyusunan Sistem Informasi, Evaluasi, Penggunaan
Selanjutnya.

Jenis-jenis prototyping meliputi :Feasibility Prototyping, Requirement
Prototyping, Desain Prototyping, Implementation Prototyping.

Teknik - teknik Prototyping meliputi : Perancangan Model,
Perancangan Dialog, Simulasi.

4 Model Prototipe

Salah satu model yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak apabila user mendefinisikan serangkaian sasaran umum bagi perangkat lunak, tetapi tidak mengidentifikasi kebutuhan *output*, pemrosesan, ataupun *input* secara detail disebut model *prototipe* (*prototyping paradigm*). [\(Pressman 2001\)](#) menyebutkan bahwa metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan user bertemu dan mendefinisikan obyektif keseluruhan dari software, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui, dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan “perancangan kilat”.

Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek - aspek software tersebut yang akan nampak bagi user atau pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah prototipe. Prototipe tersebut dievaluasi oleh pelanggan/pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan software. Iterasi terjadi pada saat prototipe disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan, dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukannya.

5 Web

WEB adalah sekelompok kode berbasis teks yang sederhana dan universal, disebut *Hypertext Markup Language* (HTML). Karena berbasis teks, HTML dikenali dan diterjemahkan segala jenis komputer dalam bentuk tampilan informasi yang sama. HTML adalah kreasi Tim Berners Lee, ilmuwan *European Laboratory for Particle Physics* (CERN - organisasi penelitian 18 negara Eropa) di Geneva Swiss. Maret 1989 Tim memperkenalkan WEB dan HTML sebagai standar antar muka distribusi informasi di Internet yang mampu menggabungkan teks, grafik dan multimedia dengan metode navigasi menu pada mesin

UNIX.

Dokumen HTML mengandung perintah-perintah teks yang disebut tag untuk menampilkan tulisan, gambar, warna, suara, video dan animasi, serta link yang menghubungkan berbagai topik. Dalam konsep *hypertext* ini pembacaan suatu dokumen tidak harus urut namun bisa meloncat antar topik bahkan diprint maupun dicopy ke media penyimpanan lokal. Format *hypertext* juga memungkinkan pemakai mesin yang hanya bisa mengenali teks untuk mengakses dokumen dalam bentuk teks saja. Perbedaananya hanya terletak pada tidak ditampilkannya gambar, grafik, animasi, video, suara dan warna.

Sedangkan web memiliki arti secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *HTML (Hyper Text Markup Language)*, yang hampir selalu bisa diakses melalui *HTTP (Hypertext Transfer Protokol)*, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

6 PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler* (Nugroho, 2004). Kelebihan-kelebihan PHP adalah sebagai berikut: *Script* (kode program terintegrasi dengan file HTML, sehingga *developer* (pengembang) bisa berkonsentrasi langsung pada penampilan webnya, Tidak ada proses *compiling* dan *linking*, Berorientasi obyek (*object oriented*), *Sintaksis* pemrogramannya mudah dipelajari, mirip C dan Perl, Integrasi yang sangat luas ke berbagai *serve database*. Database yang didukung oleh PHP adalah: Oracle, Sybase, Msql, MS SQL, Solid, ODBC, PostgreSQL, Adabas D, FilePro, Velocis, Informix, dBase, UNIX

7 MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia (<http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>). MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL) (<http://id.wikipedia.org/wiki/MySQL>). MySQL dapat dijalankan

pada berbagai *platform*, diantaranya Linux, Windows, dan lain-lain. Keunggulan lain yang dimiliki MySQL adalah mampu mendukung *Relational Database Manajement System* (RDBMS), sehingga dengan kemampuan itu MySQL akan mampu menangani data data sebuah perusahaan yang berukuran sangat besar hingga ukuran *Giga Byte*. Untuk melakukan administrasi dalam basis data MySQL, dapat menggunakan modul yang sudah termasuk yaitu *command-line* (perintah: *mysql* dan *mysqladmin*).

8 UML (*Unified Modeling Language*)

UML adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (Object- Oriented, software (<http://www.omg.org>). UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut :

- a. *class diagram* b. *object diagram*
- c. *component diagram* d. *deployment diagram*
- e. *use case diagram* f. *sequence diagram*
- g. *collaboration diagram* h. *statechart diagram*
- i. *activity diagram*

Pendekatan *object oriented* menunjukkan kinerja yang signifikan dibandingkan dengan pemrograman procedural klasik, karena penggunaan memory lebih sedikit sesuai dengan jumlah instruksi yang digunakan.

C. DESAIN PENELITIAN

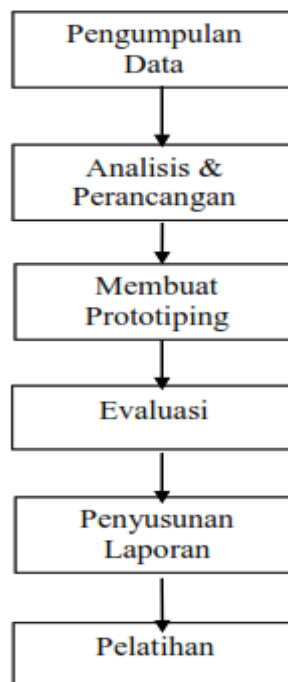
1 Metode Penelitian

Metode data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Data Subyek (Self- Report Data). Data subyek adalah jenis data penelitian yang berupa opini, sikap, pengalaman atau karakteristik dari seseorang atau sekelompok orang yang menjadi subyek penelitian (responden) (Indriantoro dan Supomo 2002, p.145) Data subyek, dengan demikian merupakan data penelitian yang dilaporkan sendiri oleh responden secara individual atau secara kelompok yang sumbernya. Data subyek selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan bentuk tanggapan (respon) yang diberikan, yaitu : lisan (verbal), tertulis dan ekspresi. Respon verbal diberikan sebagai tanggapan atas pertanyaan yang diajukan oleh peneliti dalam wawancara. Sumber Data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. DataPrimer (Primary Data)
Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara).Data primer secara khusus dikumpulkan oleh peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian.
2. DataSekunder (SecondaryData)
Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).

2 Langkah - Langkah Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut :



Gambar 2 Langkah - langkah penelitian / kerangka kerja

- 2.1 Pengumpulan Data
Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara teknik kepustakaan (Library Research), wawancara dan observasi .
- 2.2 Analisis Dan Perancangan
Analisis dilakukan dalam pengembangan sistem dengan metode waterfall sistem informasi akademik perguruan tinggi ,dan membuat rancangan database, input dan output.

- 2.3 Membuat Prototyping
Melakukan Prototipin sistem yang dirancang, sesuai dengan hasil identifikasi kebutuhan
- 2.4 Evaluasi
Evaluasi dilakukan dengan cara membandingkan sistem yang lama dengan sistem yang baru dengan cara mengimplementasikan hasil dari prototyping yang telah dibuat.
- 2.5 Penyusunan Laporan
Merupakan langkah terakhir dari penelitian, yaitu membuat dokumentasi dari hasil penelitian yang telah diperoleh.
- 2.6 Pelatihan
Melakukan pelatihan berkaitan pengoperasian sistem informasi akademik perguruan tinggi berbasis web

D HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1 Analisis Kebutuhan

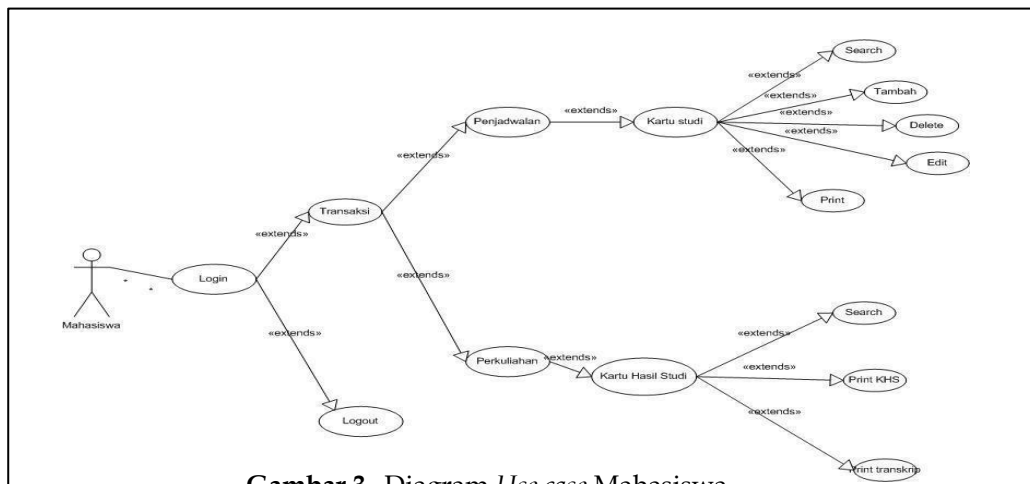
Pada tahap analisis sistem ini, penulis menganalisis sistem yang sedang berjalan di Bagian Administrasi Akademik STIE Satu Nusakhususnya mengenai pengolahan data Akademik. Berdasarkan dari hasil penelitian, dapat dipahami bahwa sistem yang sedang berjalan masih semi manual. Untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh Bagian Administrasi Akademik STIE Satu Nusa khususnya dalam pengolahan data akademik, maka penulis mencoba membuat sebuah usulan sistem baru yaitu Prototipe Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi Berbasis Web STIE Satu Nusa menggunakan bahasa dan lingkungan pemrograman *PHP* sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam proses manajemen data. Selain itu, juga dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi yang dibutuhkan oleh semua pihak yang terkait hingga tercapai tujuan penulis yang telah di pahami di bab sebelumnya.

Tabel 1. Rencana Skenario Kegiatan SIAkad Yang Dilakukan Mahasiswa

AKSI AKTOR	REAKSI SISTEM
<i>Use case</i> dimulai ketika mahasiswa mengakses penjadwalan dan perkuliahan, mahasiswa terlebih dahulu memasukkan identitas ke sistem	Bagi mahasiswa yang sudah terdaftar, sistem akan menampilkan informasi akademik secara lengkap, daftar jadwal mata kuliah yang sedang diikuti mahasiswa, dan informasi nilai Verifikasi pengguna berdasarkan nama pengguna dan password yang dicocokkan dengan database.
Jika mahasiswa yang belum terdaftar ada peringatan bahwa <i>login</i> gagal	
Mahasiswa memilih menu SIAkad yang diinginkan.	Sistem menampilkan menu transaksi, penjadwalan dan perkuliahan didalamnya bisa melakukan tambah, <i>edit</i> , <i>delete</i> pada kartu studi , maupun mencetak tanskrip nilai.
Mahasiswa menerima status aktif semester selanjutnya	

a. Diagram *use case* Mahasiswa

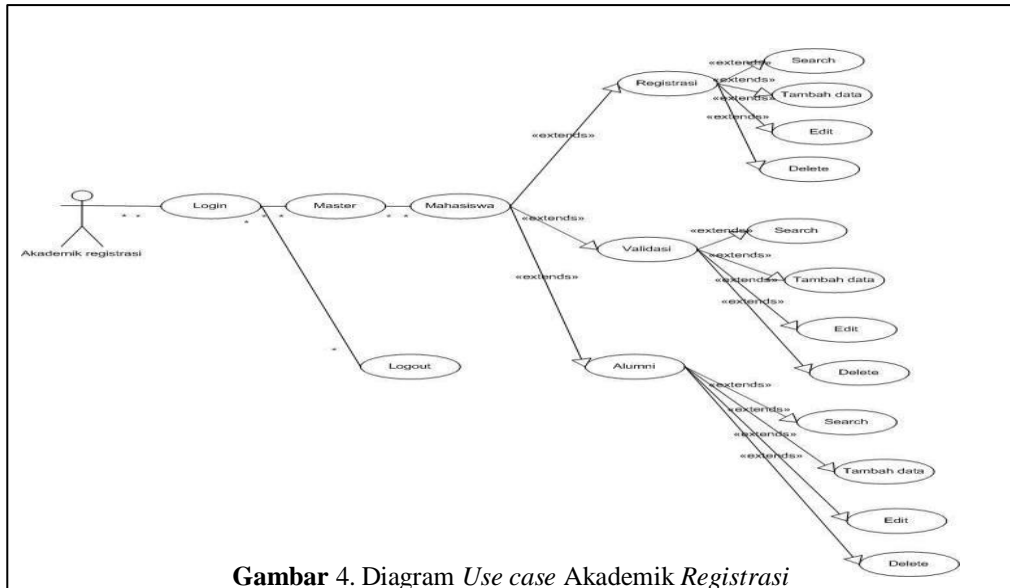
Setelah berhasil *login* sebagai mahasiswa, sistem memiliki hak untuk melakukan transaksi penjadwalan dan perkuliahan. Sistem dirancang agar mahasiswa dapat mengakses kartu studi dan kartu hasil studi, dan langsung berinteraksi *mensearch*, tambah, *delete*, *edit* dan *print*.



Gambar 3. Diagram *Use case* Mahasiswa

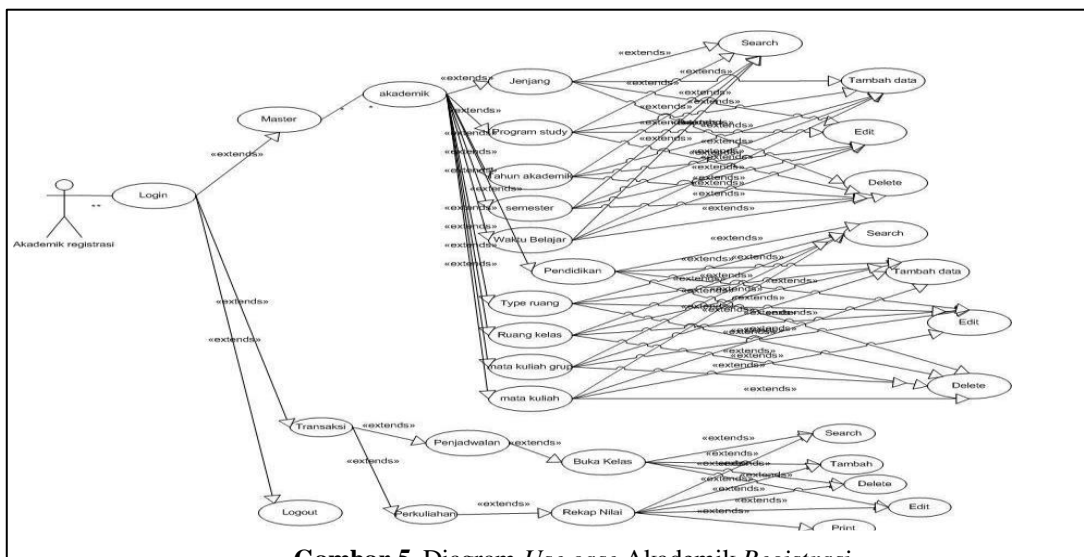
b. Diagram *use case* Akademik Registrasi

Setelah *login* sebagai akademik registrasi, sistem memiliki otoritas mengelola data *registrasi*, *validasi* dan alumni. Ketika akademik *registrasi* mengelola data, maka akademik *registrasi* dapat menambah, *edit*, *delete* data mahasiswa.



Gambar 4. Diagram Use case Akademik Registrasi

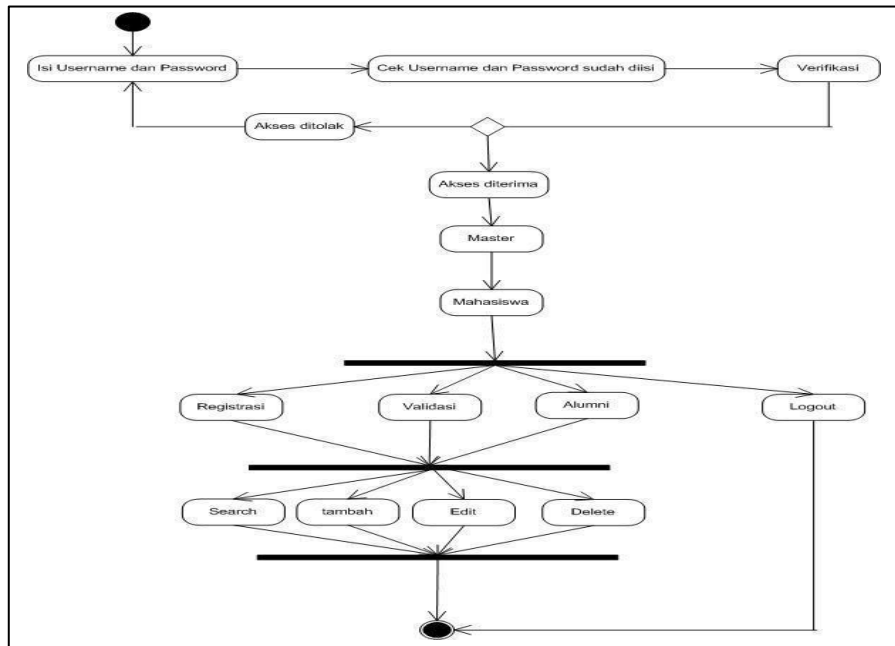
c. Diagram Use case Akademik



Gambar 5. Diagram Use case Akademik Registrasi

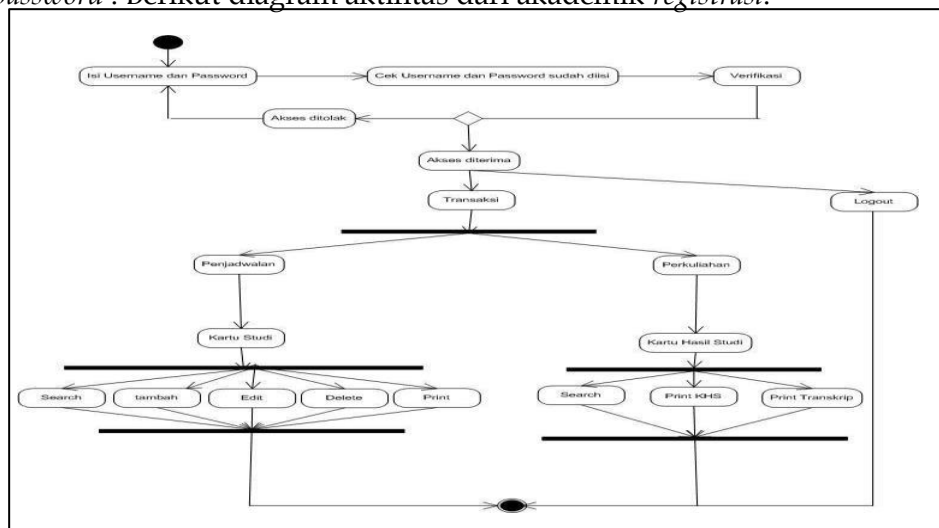
2. Diagram Aktifitas

Berikut diagram aktifitas pada sistem informasi akademik perguruan tinggi berbasis web yang dirancang :



Gambar 5. Diagram Aktifitas Mahasiswa

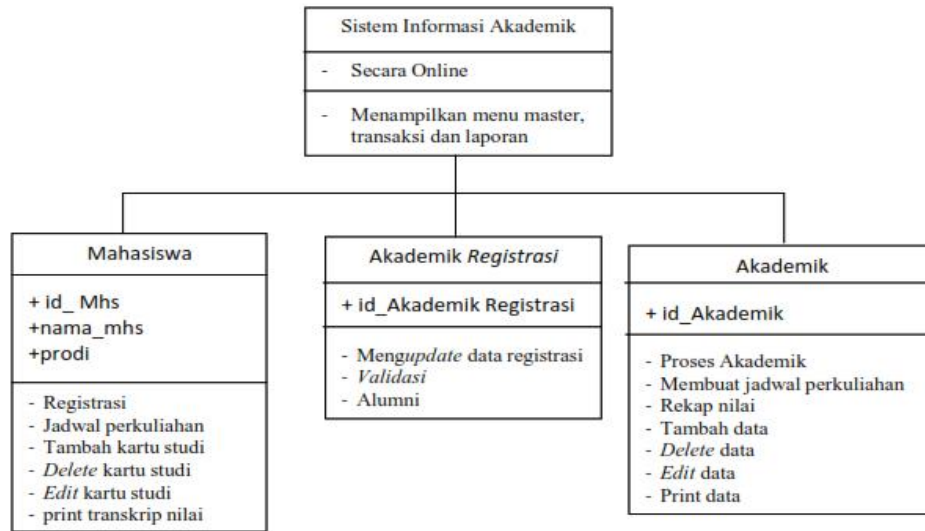
Sebagai akademik registrasi, tentunya harus terdaftar dan memiliki *password* . Berikut diagram aktifitas dari akademik *registrasi*.



Gambar 6. Diagram Use case Akademik Registrasi

3. Diagram Kelas

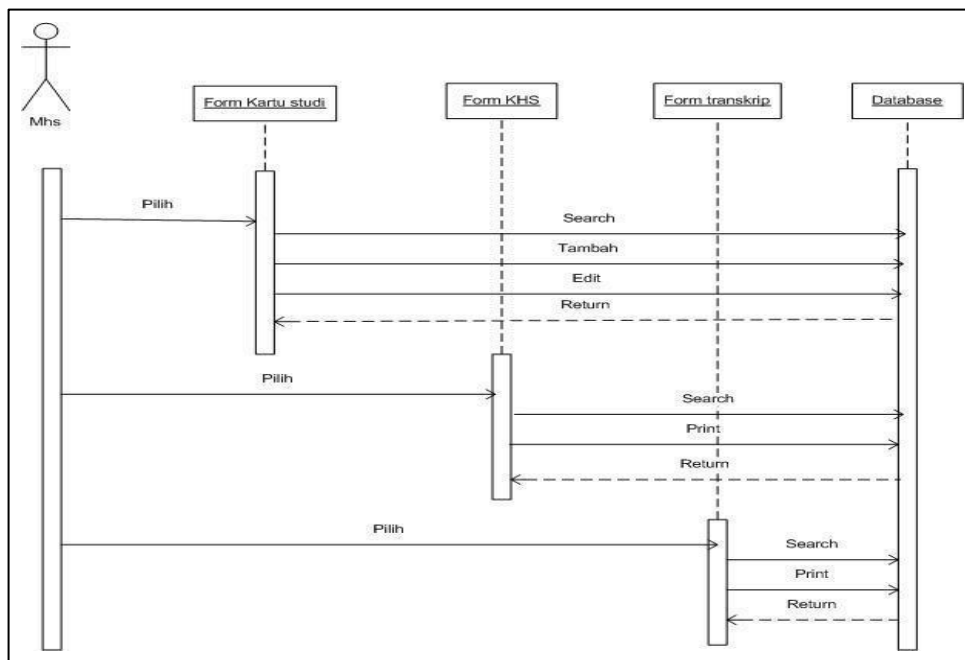
Diagram kelas merupakan penggambaran grafis mengenai struktur obyek statis dari sistem, yang menunjukkan kelas-kelas obyek yang menyusun sistem beserta hubungan antar kelas obyek tersebut.



Gambar 7. Diagram kelas

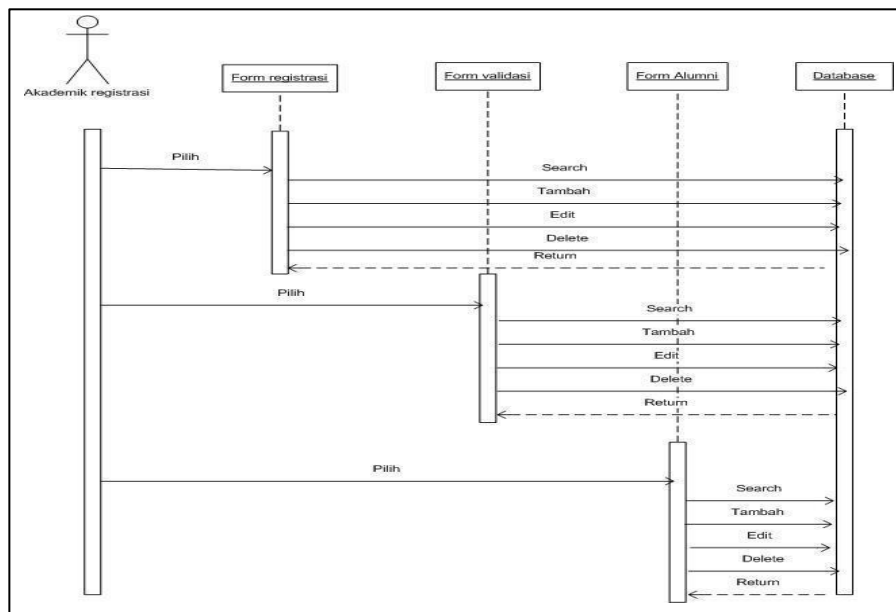
4. Diagram Sequence

Mahasiswa mengakses SIAKad dan diawali dengan memilih Form Kartu Studi, form KHS, dan Transkrip nilai . Sistem kemudian mengakses *database* untuk menampilkan komponen sesuai pilihan mahasiswa. Gambar berikut merupakan diagram *sequence* mahasiswa..



Gambar 8. *Sequence Diagram Mahasiswa*

Diagram *sequence* akademik registrasi



Gambar 9. *Gambar Sequence Diagram Akademik Registrasi*

5 Tampilan Aplikasi

- 1 Tampilan Utama Aplikasi sistem informasi akademik perguruan tinggi berbasis web



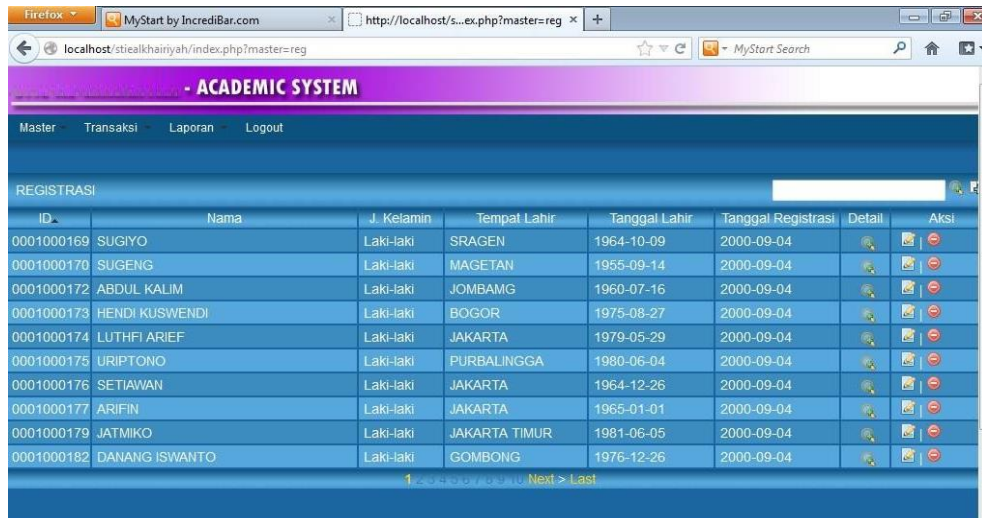
Gambar 10. Tampilan awal Sistem Informasi Akademik

Bagi pengguna yang terdaftar dapat masuk ke sistem melalui halaman login, kemudian masing-masing dapat mengakses halaman sesuai dengan hak akses yang telah ditentukan sebelumnya. Contoh mahasiswa dapat mengakses halaman khusus mahasiswa begitu pula dengan akademik hanya dapat mengakses halaman akademik saja.



Gambar 11. Tampilan setelah login

Setelah melakukan proses *login* , selanjutnya dapat memilih dari menu yang telah tersedia. Khusus mahasiswa tidak dapat mengakses pilihan Pengelolaan Administrasi. Yang dapat mengakses Pengelolaan Administrasi adalah akademik registrasi dan akademik.



MyStart by Incredibar.com

http://localhost/s...ex.php?master=reg

localhost/stiealkhairiyah/index.php?master=reg

MyStart Search

ACADEMIC SYSTEM

Master Transaksi Laporan Logout

REGISTRASI

ID	Nama	J. Kelamin	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Tanggal Registrasi	Detail	Aksi
0001000169	SUGIYO	Laki-laki	SRAGEN	1964-10-09	2000-09-04		
0001000170	SUGENG	Laki-laki	MAGETAN	1955-09-14	2000-09-04		
0001000172	ABDUL KALIM	Laki-laki	JOMBANG	1960-07-16	2000-09-04		
0001000173	HENDI KUSWENDI	Laki-laki	BOGOR	1975-08-27	2000-09-04		
0001000174	LUTHFI ARIEF	Laki-laki	JAKARTA	1979-05-29	2000-09-04		
0001000175	URIPTONO	Laki-laki	PURBALINGGA	1980-06-04	2000-09-04		
0001000176	SETIAWAN	Laki-laki	JAKARTA	1964-12-26	2000-09-04		
0001000177	ARIFIN	Laki-laki	JAKARTA	1965-01-01	2000-09-04		
0001000179	JATMIKO	Laki-laki	JAKARTA TIMUR	1981-06-05	2000-09-04		
0001000182	DANANG ISWANTO	Laki-laki	GOMBONG	1976-12-26	2000-09-04		

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Next > Last

Gambar 12 Tampilan Registrasi



MyStart by Incredibar.com

http://localhost/...ex.php?master=mhs

localhost/stiealkhairiyah/index.php?master=mhs

MyStart Search

ACADEMIC SYSTEM

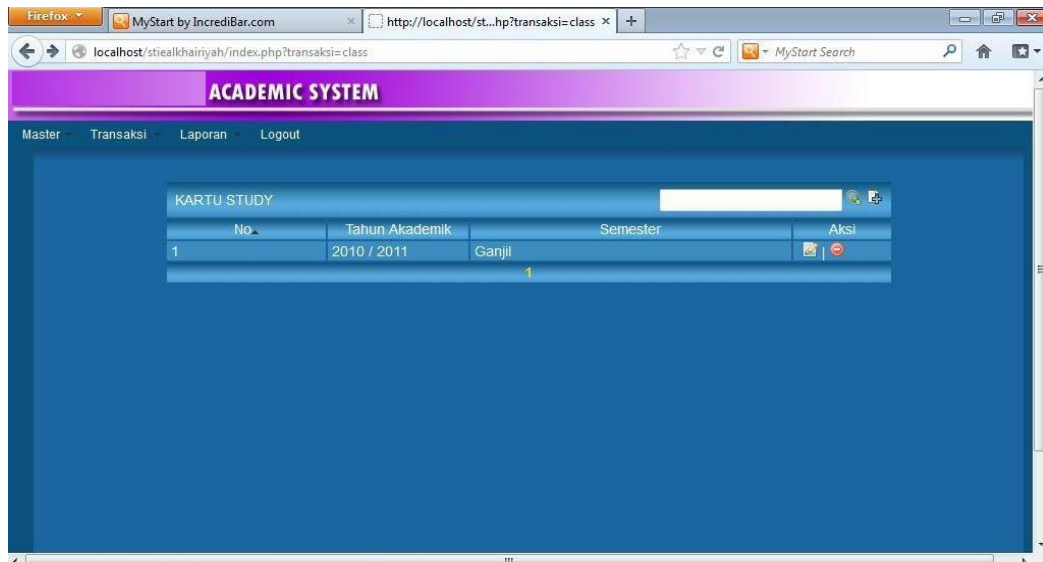
Master Transaksi Laporan Logout

VALIDASI

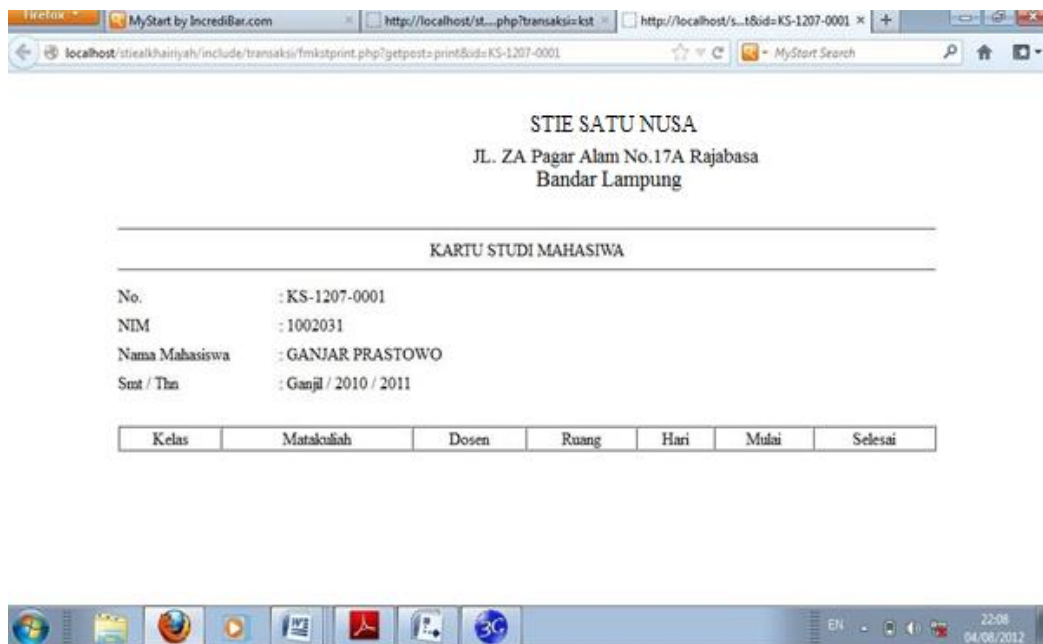
NIM	Nama	Register ID	Aksi
0001000169	SUGIYO	0001000169	
0001000170	SUGENG	0001000170	
0001000172	ABDUL KALIM	0001000172	
0001000173	HENDI KUSWENDI	0001000173	
0001000174	LUTHFI ARIEF	0001000174	
0001000175	URIPTONO	0001000175	
0001000176	SETIAWAN	0001000176	
0001000177	ARIFIN	0001000177	
0001000179	JATMIKO	0001000179	
0001000182	DANANG ISWANTO	0001000182	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 Next > Last

Gambar 13. Tampilan Validasi



Gambar 14. Tampilan Kartu Study



Gambar 15 Tampilan *Print Out* Kartu Study

ACADEMIC SYSTEM

Master Transaksi Laporan Logout

FORM PEMBUKAAN KELAS

Tahun Akademik / Semester: 2010 / 2011 Ganjil

Kode:

Matakuliah: ABU401-ASPEK HUKUM DALAM EKONOMI (3)

Ruang: M1001-Teory (50)

Dosen: 0309015501-ACHMAD SUNTORO

Hari: Senin

Mulai:

Selesai:

- PENGANTAR ILMU EKONOMI - 1 - 10:00:00 - 13:00:00	Delete
ABU401 - ASPEK HUKUM DALAM EKONOMI - 1 - 09:00:00 - 10:30:00	Delete

Simpan Batal

Gambar 16. Tampilan Form Pembukaan Kelas

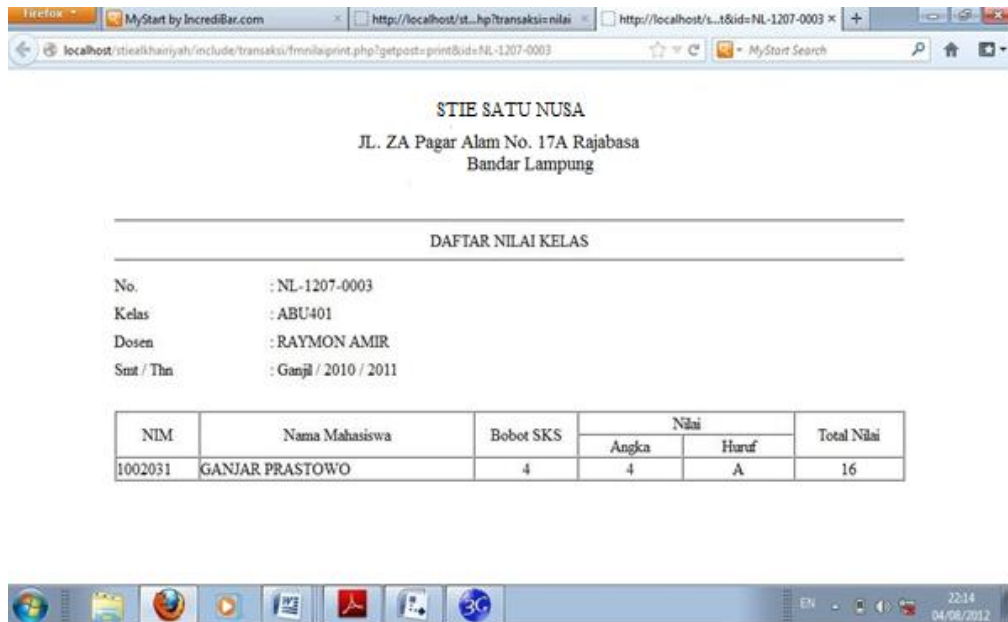
ACADEMIC SYSTEM

Master Transaksi Laporan Logout

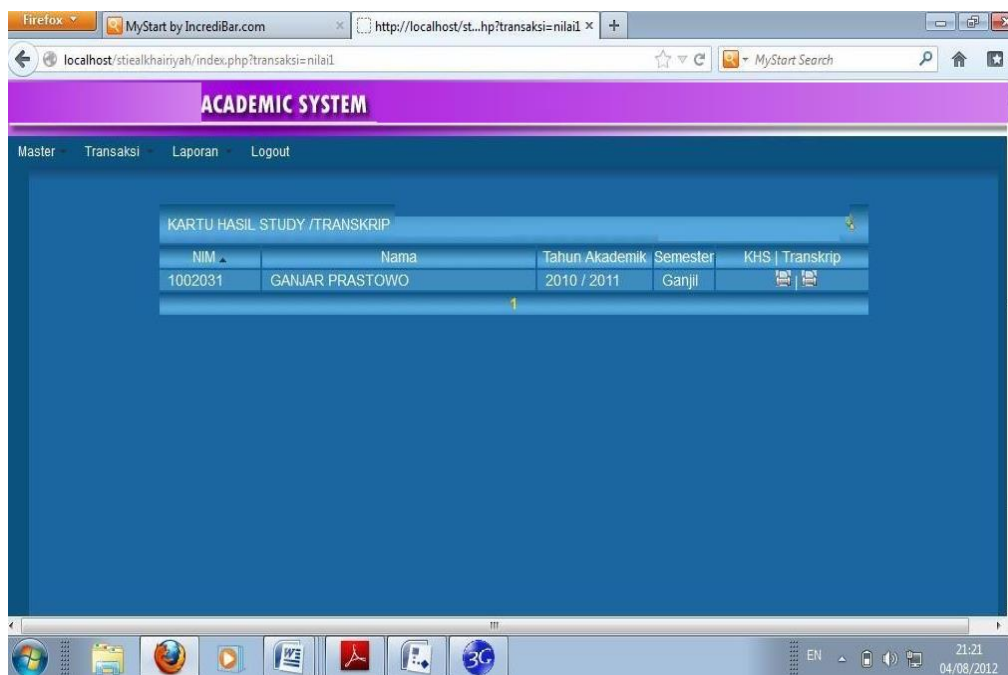
NILAI MAHASISWA

No	Tanggal	Kode Kelas	Tahun Akademik	Semester	Aksi
NL-1207-0002	2012-07-25	FI101	2010 / 2011	Ganjil	
NL-1207-0003	2012-07-25	ABU401	2010 / 2011	Ganjil	

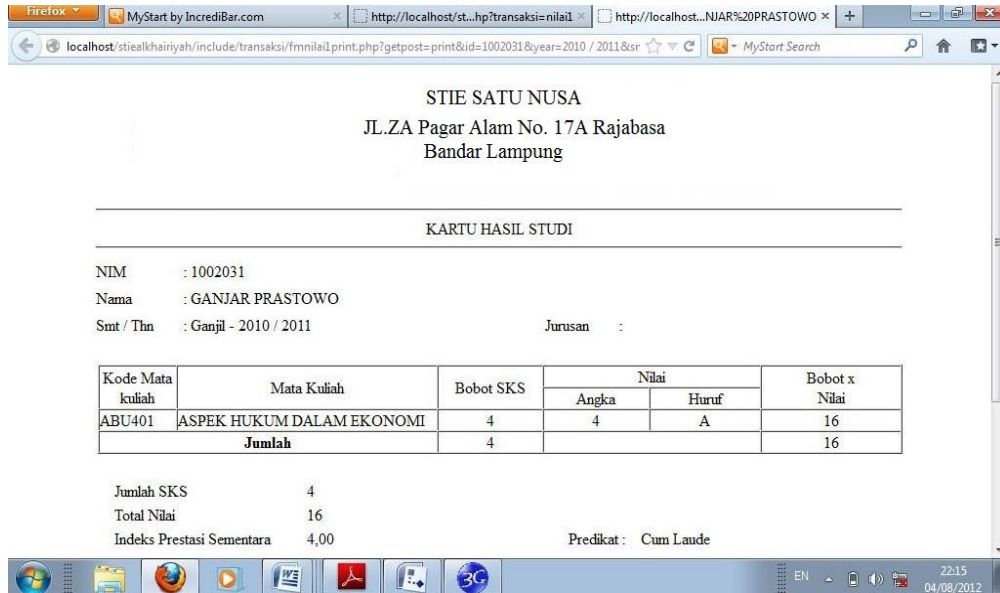
Gambar 17. Tampilan Nilai Mahasiswa



Gambar.18 Tampilan *Print out* Daftar Nilai



Gambar 19. Tampilan Kartu Hasil Study/Transkrip

Gambar 20. Tampilan *Print Out* Transkrip Nilai

6. Pengujian Desain Sistem Informasi Akademik

1 Pengujian Proses *Login*

Untuk mengetahui proses *login* dapat berjalan baik atau tidak, maka dibutuhkan suatu pengujian terhadap proses tersebut. Hasil pengujian terhadap proses *login* tersebut dapat diperlihatkan pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. Pengujian Proses *Login*

No	Proses	Skenario	Yang diharapkan	Hasil
1	Pengujian <i>Login</i>	Memasukkan <i>user ID</i> dan <i>password</i> kemudian klik "Masuk"	Sistem memeriksa apakah <i>user ID</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan telah sesuai ?	Baik

2 Pengujian Registrasi Mahasiswa

Pengujian terhadap proses *Registrasi* Mahasiswa bertujuan untuk mengetahui apakah proses menambah, mengubah atau menghapus data mahasiswa dapat berjalan dengan baik atau tidak

Tabel 3 Pengujian Registrasi Mahasiswa

No	Proses	Skenario	Yang diharapkan	Hasil
1	Registrasi Mahasiswa	1. Menambah data mahasiswa ·Pilih Tambahkan data Lengkapi isian 2.Mengubah data mahasiswa ·Klik <i>Edit</i> data Ubah data mahasiswa ·Klik tombol “simpan” 3.Menghapus data mahasiswa ·Klik tombol “hapus” 4 ·Klik tombol “Ya”	a.Tampilan terbuka sesuai dengan pilihan b.Respon yang ditampilkan jika data telah tersimpan atau tidak	Baik Baik Baik Baik

3 Pengujian Validasi Mahasiswa

Proses ini dilakukan oleh akademik *registrasi* untuk memvalidasi data mahasiswa. Untuk mengetahui proses ini berjalan baik atau tidak, maka perlu dilakukan pengujian. Adapun hasil pengujiannya dapat diperlihatkan pada table dibawah ini.

Tabel 4. Pengujian Validasi Mahasiswa

No	Proses	Skenario	Yang diharapkan	Hasil
1	Validasi mahasiswa	Pilih <i>validasi</i> mahasiswa yang sesuai	Tampilan yang terbuka telah sesuai dengan pilihan	Baik

DAFTAR PUSTAKA

- McLeod Jr 2001 Raymond. Sistem Informasi Manajemen, Edisi Ketujuh. Jakarta : PT. Prenhallindo
- Abdul 2003 Abdul Kadir. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta, ANDI Yogyakarta, 2003.
- Adi 2005 Adi Nugroho. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi dengan Metodologi Berorientasi Objek*. Bandung, Informatika, 2005.
- Jogiyanto 2005 H.M, Jogiyanto. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. ANDI, Yogyakarta. 2005.
- Pressman 2001 Pressman, RS. 2001. *Software Engineering: A Practitioner's Approach 5th Edition*. New York: McGraw-Hill