

ABSTRAK

Dalam laporan penelitian ini membahas mengenai sistem informasi pendukung keputusan penerima beasiswa pada Rumah Yatim. Sistem informasi pendukung keputusan dengan menerapkan metode *simple additive weighting*, dengan tujuan untuk mengurangi pemborosan waktu dalam melakukan pendataan anak asuh serta penentuan penerima beasiswa, pemilihan anak asuh pada rumah yatim adalah suatu hal yang sangat di butuhkan dan akan sangat membantu bagi pihak rumah yatim,dengan di buatnya sistem informasi ini pengambilan keputusan akan sangat membantu di bagian bidang kemandirian rumah yatim selaku pengadaan program beasiswa, sistem informasi ini di rancang untuk membantu rumah yatim mengalokasikan program beasiswa pada rumah yatim bagi anak asuh dalam rumah yatim dan luar rumah yatim, dengan metode SAW rumah yatim akan mudah memilih anak asuh mana yang tepat dengan hanya melihat nilai SAW dari data setiap anak. Perancangan sistem informasi menggunakan beberapa pemodelan seperti *unified modelling language*. Sistem informasi dibuat dengan dan menggunakan bahasa pemrograman C# menggunakan .NET framework dan menggunakan basis data SQL. Dari penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu Pihak Rumah Yatim.

Kata Kunci: Sistem Informasi, pendukung keputusan, *simple additive weighting*, beasiswa, *unified modelling language*, C#, .NET framework, SQL

ABSTRACT

In this research report discusses the decision support information systems scholars at the Rumah Yatim. Decision support information system by applying a simple additive weighting method, with the aim to reduce the wastage of time in foster care as well as collecting data on the determination of the grantee, selection of foster children in rumah yatim is a matter that is in need and will be a great help for the rumah yatim, with her on this information system will greatly assist decision-making on the field independence rumah yatim scholarship program as procurement, information systems designed to help rumah yatim allocate scholarship program at the rumah yatim for children in rumah yatim and foster care outside the rumah yatim, the saw method rumah yatim foster children will easily pick which one is right by just looking at the value of the data of each child saw. Information system design using multiple modeling such as unified modeling language. And information system created by using the programming language C# using. NET framework and uses SQL database. This research is expected to produce an information system that can help Rumah Yatim

Keywords: *Information systems, decision support, simple additive weighting, scholarship, unified modeling language, C #, .NET framework, SQL*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Pembahasan	2
1.4 Ruang Lingkup Kajian	3
1.5 Sumber Data	7
1.6 Sistematika Penyajian	8
BAB 2. KAJIAN TEORI	9
2.1 Konsep Dasar Sistem	9
2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.4 Sistem Pendukung Keputusan	10
2.5 <i>Simple Additive Weighting (SAW)</i>	10
2.6 <i>Flowchart</i>	11
2.7 <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	12
2.8 <i>UML (Unified Modeling Language)</i>	14
2.8.1 <i>Use Case</i>	15
2.8.2 <i>Activity Diagram</i>	15
2.8.3 <i>Class Diagram</i>	15
2.9 Bahasa Pemrograman C#	17

2.10	Basis Data	17
2.11	SQL (<i>Structured Query Language</i>)	18
2.12	<i>Stored Procedured</i>	19
2.13	<i>Black Box Testing</i>	19
BAB 3.	ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	20
3.1	Proses Bisnis.....	20
3.1.1	Proses Bisnis Pemberian Beasiswa	20
3.1.2	Proses Bisnis Penyeleksian Penerima Beasiswa.....	22
3.1.3	Proses Bisnis Penyeleksian Penerima Beasiswa Luar.....	24
3.2	<i>Use Case</i>	26
3.2.1	<i>Scenario</i>	39
3.3	Class Diagram	75
3.4	<i>Activity Diagram</i>	76
3.5	Entity Relationship Diagram (ERD).....	87
3.6	Transformasi ERD	88
3.7	Diagram Antarmuka.....	97
3.8	Penerapan Algoritma	107
BAB 4.	HASIL PENELITIAN	112
4.1	Implementasi Antarmuka	113
4.2	Pengujian <i>login</i>	113
4.3	Pengujian halaman utama	114
4.4	Pengujian halaman anak asuh	115
4.5	Pengujian halaman program.....	116
4.6	Pengujian halaman bobot SAW.....	117
4.7	Pengujian halaman parameter SAW.....	118
4.8	Pengujian halaman donatur.....	119
4.9	Pengujian halaman <i>Generate SAW</i>	120
4.10	Pengujian halaman penerima beasiswa	121
4.11	Pengujian halaman <i>Track record</i>	122
4.12	Pengujian halaman Penyaluran donatur.....	123
PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN	124	
5.1	Pengujian Login.....	124

5.2	Pengujian Anak asuh.....	125
5.3	Pengujian program beasiswa	126
5.4	Pengujian parameter	128
5.5	Pengujian Bobot SAW	129
5.6	Pengujian <i>generate</i> SAW	130
5.7	Pengujian Donatur.....	131
5.8	Pengujian penerima beasiswa	132
5.9	Pengujian <i>Track Record</i>	133
BAB 6.	SIMPULAN DAN SARAN	135
6.1	Kesimpulan.....	135
6.2	Saran.....	136
	DAFTAR PUSTAKA.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rumus SAW [6].....	11
Gambar 2.2 Relasi <i>One to One</i>	13
Gambar 2.3 Relasi <i>one-to-many</i>	14
Gambar 2.4 Relasi <i>many-to-many</i>	14
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Pemberian Beasiswa	21
Gambar 3.2 Flowchart Seleksi penerima beasiswa	23
Gambar 3.3 Flowchart Seleksi penerima beasiswa Luar	25
Gambar 3.4 Use case	27
Gambar 3.5 Anak asuh	28
Gambar 3.6 Pegawai	29
Gambar 3.7 Jabatan	30
Gambar 3.8 Parameter	31
Gambar 3.9 Kriteria.....	32
Gambar 3.10 Bobot.....	33
Gambar 3.11 Donatur	34
Gambar 3.12 <i>Track Record</i>	35
Gambar 3.13 Program	36
Gambar 3.14 Penentuan calon anak	37
Gambar 3.15 Penyaluran donasi	38
Gambar 3.16 activity mengelola anak asuh	76
Gambar 3.17 Activity mengelola pegawai.....	77
Gambar 3.18 Activity mengelola jabatan	78
Gambar 3.19 Activity mengelola parameter.....	79
Gambar 3.20 Activity mengelola kriteria	80
Gambar 3.21 Activity mengelola bobot	81
Gambar 3.22 Activity mengelola donatur	82
Gambar 3.23 Activity mengelola track record	83
Gambar 3.24 Activity mengelola program	84
Gambar 3.25 Activity Penentuan calon anak	85
Gambar 3.26 Activity Penyaluran donasi	86

Gambar 3.27 ERD	87
Gambar 3.28 Halaman Login.....	97
Gambar 3.29 Halaman Utama	98
Gambar 3.30 Halaman Anak Asuh	99
Gambar 3.31 Halaman Program Beasiswa.....	100
Gambar 3.32 Halaman Parameter	101
Gambar 3.33 Halaman Bobot SAW	102
Gambar 3.34 Halaman calon penerima	103
Gambar 3.35 Halaman <i>Generate SAW</i>	104
Gambar 3.36 Halaman Donatur	105
Gambar 3.37 Halaman Penyaluran donatur	106
Gambar 3.38 Halaman Track Record	107
Gambar 4.1 <i>Form Login</i>	113
Gambar 4.2 <i>Form</i> utama.....	114
Gambar 4.3 <i>Form</i> Anak Asuh	115
Gambar 4.4 <i>Form</i> Program Beasiswa.....	116
Gambar 4.5 <i>Form</i> Bobot SAW	117
Gambar 4.6 <i>Form</i> parameter	118
Gambar 4.7 <i>Form</i> donatur	119
Gambar 4.8 <i>Form</i> <i>Generate SAW</i>	120
Gambar 4.9 <i>Form</i> Penerima Beasiswa	121
Gambar 4.10 <i>Form</i> Track Record	122
Gambar 4.11 <i>Form</i> Penyaluran donatur	123

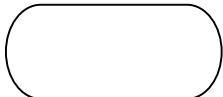
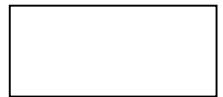
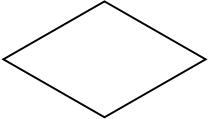
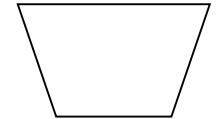
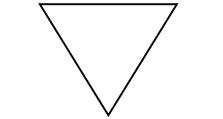
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Alternatif.....	4
Tabel 1.2 Kriteria Penentuan Penerima Beasiswa.....	4
Tabel 1.3 Komposisi penilaian penghasilan orang tua.....	5
Tabel 1.4 Komposisi penilaian pekerjaan orang tua	5
Tabel 1.5 Komposisi penilaian rata-rata nilai rapot	6
Tabel 1.6 Komposisi penilaian jumlah saudara yang sekolah.....	6
Tabel 1.7 Riwayat Beasiswa	7
Tabel 2.1 Simbol <i>Class Diagram</i>	16
Tabel 3.1 <i>Scenario Log in</i>	39
Tabel 3.2 <i>Scenario Log out</i>	40
Tabel 3.3 Scenario Menambah Anak asuh	41
Tabel 3.4 Scenario Mengubah anak asuh	42
Tabel 3.5 Scenario Menghapus anak asuh.....	43
Tabel 3.6 Scenario Melihat anak asuh.....	44
Tabel 3.7 Scenario menambah pegawai.....	45
Tabel 3.8 Scenario mengubah pegawai.....	46
Tabel 3.9 Scenario Menghapus pegawai.....	47
Tabel 3.10 Scenario melihat pegawai	48
Tabel 3.11 Scenario menambah jabatan	49
Tabel 3.12 Scenario mengubah jabatan	50
Tabel 3.13 Scenario menghapus jabatan	51
Tabel 3.14 Scenario melihat jabatan.....	52
Tabel 3.15 Scenario menambah parameter.....	53
Tabel 3.16 Scenario mengubah parameter.....	54
Tabel 3.17 Scenario melihat parameter	55
Tabel 3.18 Scenario menambah kriteria	56
Tabel 3.19 Scenario mengubah kriteria	57
Tabel 3.20 Scenario melihat kriteria.....	58
Tabel 3.21 Scenario menambah bobot	59
Tabel 3.22 Scenario mengubah bobot	60

Tabel 3.23 Scenario melihat bobot	61
Tabel 3.24 Scenario menambah donatur.....	62
Tabel 3.25 Scenario mengubah donatur.....	63
Tabel 3.26 Scenario menghapus donatur	64
Tabel 3.27 Scenario melihat donatur	65
Tabel 3.28 Scenario menambah track record	66
Tabel 3.29 Scenario mengubah track record	67
Tabel 3.30 Scenario menghapus track record	68
Tabel 3.31 Scenario melihat track record	69
Tabel 3.32 Scenario menambah program.....	70
Tabel 3.33 Scenario mengubah program.....	71
Tabel 3.34 Scenario melihat program	72
Tabel 3.35 Scenario penetuan calon anak.....	73
Tabel 3.36 Scenario penyaluran donasi.....	74
Tabel 3.37 Tb Anakasuh.....	88
Tabel 3.38 tbBobotSAW	89
Tabel 3.39 TbDonatur	90
Tabel 3.40 TbJabatan	91
Tabel 3.41 TbKriteria_program	91
Tabel 3.42 TbParameter	92
Tabel 3.43 TbPenerima_beasiswa.....	93
Tabel 3.44 TbPengguna	93
Tabel 3.45 TbProgram_beasiswa	94
Tabel 3.46 TbProgramdonatur	95
Tabel 3.47 TbRiwayat	95
Tabel 3.48 TbTrackrecord.....	96
Tabel 3.49 Kriteria penilaian	108
Tabel 3.50 Data anak asuh.....	108
Tabel 3.51 Data Kriteria beasiswa	109
Tabel 3.52 Data rating	110
Tabel 3.53 Hasil Pemberian rating.....	110
Tabel 3.54 Nilai W.....	111

Tabel 5.0.1 Pengujian <i>form</i> login	124
Tabel 5.0.2 Pengujian <i>form</i> anak asuh	125
Tabel 5.0.3 Pengujian <i>Form</i> program beasiswa	126
Tabel 5.0.4 Pengujian <i>form</i> parameter.....	128
Tabel 5.0.5 Pengujian <i>form</i> bobot SAW.....	129
Tabel 5.0.6 Pengujian <i>form generate</i> SAW.....	130
Tabel 5.0.7 Pengujian <i>form</i> donatur.....	131
Tabel 5.0.8 Pengujian <i>form</i> penerima beasiswa	132
Tabel 5.0.9 Pengujian <i>form Track Record</i>	133

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Flowchart		<i>Terminator</i>	Digunakan untuk menunjukkan langkah awal dan akhir dari suatu proses <i>flowchart</i> .
Flowchart		<i>Process</i>	Mempresentasikan suatu proses Komputer.
Flowchart		<i>Decision</i>	Simbol keputusan yang digunakan untuk menyatakan kondisi Ya/Tidak.
Flowchart		<i>Manual Operation</i>	Operasi yang dilakukan secara manual.
Flowchart		<i>Arsip</i>	Pengarsipan data secara manual.
Flowchart		<i>Document</i>	Menggambarkan suatu dokumen yang terjadi pada suatu transaksi.
ERD		Entitas	Mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
ERD		Atribut	Mendeskripsikan karakteristik dari suatu entitas
ERD		Relasi	Menunjukkan hubungan antara entitas.
Use Case		Actor	Actor. Melambangkan pengguna yang dapat melakukan fitur pada Use Case
Use Case		Use Case	Use Case Merupakan fitur yang terdapat pada sistem
Use Case		Extends	untuk mengakses Use Case tersebut harus melewati Use Case yang ditujukan oleh simbol extends.
Use Case		Include	Digunakan jika setelah mengakses suatu Use Case, kita dapat langsung menggunakan Use Case lain yang ditujukan oleh simbol include

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
Activity Diagram		<i>Initial state</i>	Menandai awal dari suatu <i>activity diagram</i> .
Activity Diagram		<i>Initial State</i>	Menandai akhir dari suatu <i>activity diagram</i> .
Activity Diagram		<i>Action State</i>	Menunjukkan setiap aktivitas (<i>activity</i>) dari suatu <i>activity diagram</i> .
Activity Diagram		<i>Decision</i>	Untuk suatu kondisi yang memiliki beberapa jalan, sehingga harus memutuskan jalan mana yang akan dipilih untuk menuju ke <i>activity</i> selanjutnya.
Activity Diagram		<i>Transition</i> .	Tanda panah yang menunjukkan alur dari <i>activity 1</i> ke <i>activity</i> selanjutnya.
Activity Diagram		<i>Solid bold line</i>	ketika suatu <i>activity</i> akan dipecah menjadi beberapa <i>activity</i> yang berjalan bersamaan, kemudian bergabung kembali menjadi

Jenis	Notasi/Lambang	Nama	Arti
			suatu <i>activity</i> yang lain