

ABSTRAK

Pgk psy center merupakan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mengelola Taman Kanak-kanak dan Kelompok Bermain. pada Pgk Psy center pengolahan data operasionalnya masih menggunakan cara yang manual, semua pencatatannya masih dilakukan dalam buku besar dan lembaran berkas. Khususnya Sistem Informasi Akademik yang sedang berjalan pada saat ini pihak sekolah masih kewalahan dengan pencatatan data guru, spp, dsp, dan murid. Jadi dalam tugas akhir ini dibuat suatu sistem informasi akademik berbasis web yang lebih mengarah ke sistem Pengolahan, Pendataan dan Penyajian data di dalam Pgk psy center.

Kata kunci: *sistem informasi, Taman kanak-kanak, web, kelompok bermain*



ABSTRACT

Pgtk psy center is an Early Childhood Education institution that manages Kindergarten and Playgroups. at Pgtk Psy center processing operational data is still using manual methods, all records are still carried out in ledgers and file sheets. Especially the Academic Information System that is currently running at this time the school is still overwhelmed by the recording of teacher, spp, dsp, and student data. So in this final project a web-based academic information system that is more directed to the data processing, data collection and presentation system in the Pgtk psy center is made.

Keywords : *System information, Kindergarten, Website, Playgroup*



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS LAPORAN PENELITIAN	ii
PERNYATAAN PUBLIKASI LAPORAN PENELITIAN.....	iii
PRAKATA	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR NOTASI/ LAMBANG	xv
DAFTAR SINGKATAN	xix
DAFTAR ISTILAH.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	21
1.1 Latar Belakang.....	21
1.2 Rumusan Masalah.....	22
1.3 Tujuan Pembahasan	22
1.4 Ruang Lingkup.....	22
1.5 Sumber Data	23
1.6 Sistematika Penyajian	24
BAB 2 KAJIAN TEORI.....	25
2.1 Sistem Informasi	25
2.2 Proses Bisnis.....	26
2.3 FlowChart	26
2.4 ERD.....	27

2.4.1 Entitas	27
2.4.2 Relasi	27
2.4.3 Atribut.....	27
2.5 HTML.....	27
2.6 CSS.....	28
2.7 PHP.....	28
2.8 Javascript	29
2.9 Black Box Testing.....	30
BAB 3 ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.....	31
3.1 Proses bisnis.....	31
3.1.1 Proses bisnis pendaftaran murid.....	31
3.1.2 Proses bisnis pembayaran spp.....	33
3.1.3 Proses bisnis pembayaran dsp.....	35
3.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	37
3.3 Rancangan transformasi ER	38
3.4 Use Case diagram.....	41
3.4.1 Rancangan Use Case Sistem manajemen akademik	41
3.4.2 Rancangan Use Case Kurikulum.....	42
3.4.3 Rancangan Use Case Kelompok	42
3.4.4 Rancangan Use Case Kelas.....	43
3.4.5 Rancangan Use Case Guru	44
3.4.6 Rancangan Use Case Pendaftar.....	45
3.4.7 Rancangan Use Case Murid.....	46
3.4.8 Rancangan Use Case Tagihan Spp.....	47
3.4.9 Rancangan Use Case Tagihan Dsp.....	48
3.4.10 Rancangan Use Case Laporan.....	49

3.5 Desain Antarmuka Pengguna	50
3.5.1 Rancangan Antarmuka login.....	50
3.5.2 Rancangan Antarmuka Pengguna	51
3.5.3 Rancangan Antarmuka kelola kurikulum	51
3.5.4 Rancangan Antarmuka Kelompok	52
3.5.5 Rancangan Antarmuka kelola murid.....	52
3.5.6 Rancangan Antarmuka Spp.....	53
3.5.7 Rancangan Antarmuka Dsp	53
3.6 Class Diagram.....	54
3.7 Activity Diagram.....	54
3.7.1 Activity Diagram Tambah Kurikulum	55
3.7.2 Activity Diagram Merubah Kurikulum	56
3.7.3 Activity Diagram Hapus Kurikulum	57
3.7.4 Activity Diagram Tambah Kelompok	58
3.7.5 Activity Diagram Merubah Kelompok.....	59
3.7.6 Activity Diagram Hapus Kelompok.....	60
3.7.7 Activity Diagram Tambah Kelas.....	61
3.7.8 Activity Diagram Merubah Kelas	62
3.7.9 Activity Diagram Hapus Kelas	63
3.7.10 Activity Diagram Tambah Guru	64
3.7.11 Activity Diagram Merubah Guru	65
3.7.12 Activity Diagram Hapus Guru	66
3.7.13 Activity Diagram Tambah pendaftar.....	67
3.7.14 Activity Diagram Merubah pendaftar.....	68
3.7.15 Activity Diagram Hapus pendaftar.....	69
3.7.16 Activity Diagram Merubah status pendaftar.....	70

3.7.17 Activity Diagram Merubah murid.....	71
3.7.18 Activity Diagram Hapus murid.....	72
3.7.19 Activity Diagram Merubah spp.....	73
3.7.20 Activity Diagram Menghapus spp.....	74
3.7.21 Activity Diagram Menambah dsp	75
3.7.22 Activity Diagram Menghapus dsp.....	76
3.7.23 Activity Diagram Membuat Laporan spp murid	77
3.7.24 Activity Diagram Membuat Laporan spp per tanggal	78
3.7.25 Activity Diagram Membuat Laporan dsp murid	79
3.7.26 Activity Diagram Membuat Laporan dsp per tanggal	80
BAB 4 IMPLEMENTASI	81
4.1 Halaman Login.....	81
4.2 Halaman kurikulum.....	82
4.3 Halaman Kelompok	83
4.4 Halaman Kelas.....	84
4.5 Halaman Guru.....	85
4.6 Halaman Murid.....	86
4.7 Halaman Pendaftaran	87
4.8 Halaman Kelola Kelas.....	88
4.9 Halaman Spp.....	89
4.10 Halaman Dsp.....	90
4.11 Halaman Report Spp	91
4.12 Halaman Report Dsp	92
BAB 5 PENGUJIAN.....	93
5.1 Pengujian Form login	93
5.2 Pengujian Tambah Kelompok	94

5.3 Pengujian Tambah Kelas.....	95
5.4 Pengujian Tambah Kurikulum.....	95
5.5 Pengujian Tambah Murid.....	96
5.6 Pengujian tambah Guru.....	96
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....	97
6.1 Simpulan.....	97
6.2 Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....	98



DAFTAR GAMBAR





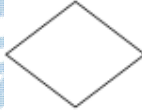

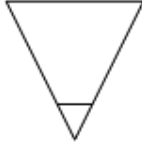

Gambar 3.1. Flowchart pendaftaran murid	32
Gambar 3.2. Flowchart pembayaran spp	34
Gambar 3.3. Flowchart proses bisnis pembayaran dsp.....	36
Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram.....	37
Gambar 3.5. Use Case Sistem Manajemen Akademik	41
Gambar 3.6. Use case Kurikulum.....	42
Gambar 3.7. Use Case Kelompok	43
Gambar 3.8. Use Case Kelas	43
Gambar 3.9. Use Case Guru.....	44
Gambar 3.10. Use Case Pendaftar	45
Gambar 3.11. Use Case Murid	46
Gambar 3.12. Tagihan Spp.....	47
Gambar 3.13. Use Case Dsp.....	48
Gambar 3.14. Use Case Laporan	49
Gambar 3.15. Tampilan login admin	50
Gambar 3.16 . tampilan pengguna	51
Gambar 3.17. Tampilan kelola kurikulum	51
Gambar 3.18. Tampilan kelola kelompok.....	52
Gambar 3.19. Tampilan kelola murid.....	52
Gambar 3.20. Tampilan spp	53
Gambar 3.21. Tampilan kelola dsp.....	53
Gambar 3.22. Class Diagram	54
Gambar 3.23. Activity Diagram tambah kurikulum.....	55
Gambar 3.24. Activity Diagram ubah kurikulum.....	56
Gambar 3.25. Activity Diagram Hapus Kurikulum.....	57
Gambar 3.26. Activity Diagram Tambah Kelompok	58
Gambar 3.27. Activity Diagram Ubah Kelompok.....	59
Gambar 3.28. Activity Diagram Hapus Kelompok	60
Gambar 3.29. Activity Diagram Tambah Kelas.....	61
Gambar 3.30. Activity Diagram Ubah Kelas	62


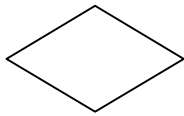




Gambar 3.31. Activity Diagram Hapus Kelas.....	63
Gambar 3.32. Activity Diagram Tambah Guru.....	64
Gambar 3.33. Activity Diagram Ubah Guru.....	65
Gambar 3.34. Acitivity Diagram Hapus Guru	66
Gambar 3.35. Acitivity Diagram Tambah Pendaftar.....	67
Gambar 3.36. Acitivity Diagram Ubah Pendaftar	68
Gambar 3.37. Acitivity Diagram Hapus Pendaftar.....	69
Gambar 3.38. Acitivity Diagram Ubah Status Pendaftar.....	70
Gambar 3.39. Activity Diagram Ubah Murid	71
Gambar 3.40. Activity Diagram Hapus Murid.....	72
Gambar 3.41. Activity Diagram Ubah Spp.....	73
Gambar 3.42. Activity Diagram Hapus spp.....	74
Gambar 3.43. Activity Diagram Menambah Dsp.....	75
Gambar 3.44. Activity Diagram Hapus dsp.....	76
Gambar 3.45. Activity Diagram Buat Laporan spp per Murid	77
Gambar 3.46. Activity Diagram Buat Laporan spp Tanggal	78
Gambar 3.47. Activity Diagram Membuat Laporan dsp per murid	79
Gambar 3.48. Activity Diagram Membuat Laporan dsp per tanggal	80
Gambar 4.1. Halaman Login	81
Gambar 4.2. Halaman kurikulum	82
Gambar 4.3. Halaman kelompok.....	83
Gambar 4.4. Halaman Kelas.....	84
Gambar 4.5. Halaman Guru	85
Gambar 4.6. Halaman murid	86
Gambar 4.7. Halaman Pendaftaran.....	87
Gambar 4.8. Halaman Kelola Kelas	88
Gambar 4.9. Halaman Spp	89
Gambar 4.10. Halaman Dsp	90
Gambar 4.11. Halaman Repot pgtk spp	91
Gambar 4.12. Halaman Report Dsp.....	92



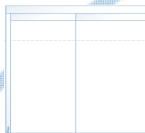





DAFTAR TABEL


Tabel 3.1. Tabel Murid	38
Tabel 3.2. Tabel Pendaftar	38
Tabel 3.3. Tabel Kurikulum	38
Tabel 3.4. Tabel Kelompok.....	38
Tabel 3.5. Tabel Kelas	39
Tabel 3.6. Tabel Guru	39
Tabel 3.7. Tabel Spp.....	39
Tabel 3.8. Tabel Detail Pembayaran_spp	39
Tabel 3.9. Tabel Dsp.....	39
Tabel 3.10 Tabel Detail_pembayaran_dsp.....	40
Tabel 3.11. Tabel Tagihan Spp.....	40
Tabel 3.12. Tabel Tagihan_dsp	40
Tabel 5.1. Tabel Pengujian Form Login.....	93
Tabel 5.2. Tabel Pengujian tambah kelompok.....	94
Tabel 5.3. Tabel Pengujian Tambah Kelas	95
Tabel 5.4. Tabel Pengujian Tambah Kurikulum	95
Tabel 5.5. Tabel Pengujian Tambah Murid	96
Tabel 5.6. Tabel Pengujian Tambah Guru	96

DAFTAR NOTASI/ LAMBANG

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
Flowchart		Simbol Arus / Jalur (Flow)	Menunjukkan jalannya suatu proses
Flowchart		Simbol Terminal	Menunjukkan awal atau akhir suatu proses
Flowchart		Simbol Proses Manual (<i>Manual Process</i>)	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara manual / tidak terkomputerisasi
Flowchart		Simbol Proses (<i>Process</i>)	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan terkomputerisasi
Flowchart		Simbol Keputusan / Penentuan (<i>Decision</i>)	Menunjukkan suatu kondisi yang dapat menghasilkan dua kemungkinan
Flowchart		Simbol Dokumen (<i>Document</i>)	Menunjukkan hasil keluaran berupa dokumen
Florchart		Simbol Penyimpanan Offline (<i>Symbol Off-line Storage</i>)	Menunjukkan data di dalam simbol ini akan di simpan
ERD		Simbol Entitas (<i>Entity</i>)	Menunjukkan sebuah objek atau kelompok yang memiliki atribut

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
			berbeda dengan lainnya.
ERD		Simbol Atribut (<i>Attribute</i>)	Menunjukkan nilai – nilai yang dimiliki entitas.
ERD		Simbol Relasi (<i>Relation</i>)	Menunjukkan adanya hubungan antar entitas.
ERD		Garis <i>one-to-many</i>	Penghubung antara entitas dan relasi dimana satu entitas dapat memiliki hubungan lebih dari satu entitas lainnya.
ERD		Garis <i>many-to-many</i>	Penghubung antara entitas dan relasi dimana beberapa entitas memiliki hubungan dengan beberapa entitas lainnya.
UML		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan user/pengguna.
UML		<i>System</i>	Mengspesifikasikan proses yang menampilkan sistem secara terbatas.

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
UML		<i>Use Case</i>	Menggambarkan dari urutan aksi-aksi yang di tampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
UML		<i>Association</i>	Yang menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lain.
UML		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
UML		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
UML		<i>Initial State</i>	Menunjukkan aliran kerja di mulai.
UML		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan aliran kerja di akhiri.
UML		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
UML		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi

Jenis	Notasi/ Lambang	Nama	Arti
			pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.

Referensi :

1. Notasi / Lambang UML. Fowler [1]
2. Notasi / Lambang ERD. [2]
3. Notasi / Lambang *Flowchart*. [3]



DAFTAR SINGKATAN

ERD	Entity Relationship Diagram
MMJar	Multi Media Jaringan
RPL	Rekayasa Perangkat Lunak
SI	Sistem Informasi
UML	Unified Modelling Language
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
SQL	<i>Structured Query Language</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
MySQL	<i>My Structure Query Language</i>



DAFTAR ISTILAH

PAUD	Pendidikan Anak Usia Dini
Buku penghubung	Sebagai alat pencatatan kegiatan anak pada paud
TK	Teman Kanak-kanak
KB / PlayGroup	Kelompok Bermain

