

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI
PENDAFTARAN CALON PESERTA LES BAHASA
DI DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR**



**Oleh:
THEDA REYHAN AZIS
NPM 13.0504.0026**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

SKRIPSI
SISTEM INFORMASI
PENDAFTARAN CALON PESERTA LES BAHASA
DI DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Program Studi Teknik Informatika Jenjang Strata (S-1) Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Magelang

HALAMAN JUDUL



Oleh :

THEDA REYHAN AZIS
NPM : 13.0504.0026

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
JANUARI 2019

HALAMAN PENGESAHAN

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

Nama : THEDA REYHAN AZIS

NPM : 13.0504.0026

Magelang, 31 Desember 2018

THEDA REYHAN AZIS

13.0504.0026

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Theda Reyhan Azis
NPM : 13.0504.0026
Program Studi : Teknik Informatika S1
Fakultas : Teknik
Alamat : Sambeng 1 05/02 Sambeng Borobudur magelang
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN
CALON PESERTA LES BAHASA DI DESA
BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari hasil karya orang lain. Dan bila di kemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi administrasi maupun sanksi apapun

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan sebenarnya serta penuh tanggungjawab

Magelang, 31 Desember 2018

THEDA REYHAN AZIS

13.0504.0026

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN CALON PESERTA LES BAHASA DI DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR

Dipersiapkan dan disusun oleh

THEDA REYHAN AZIS
NPM. 13.0504.0026

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Januari 2019

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



Nuryanto, ST., M.Kom
NIDN. 0605037002

a/n Pembimbing II



Agus Setiawan, M.Eng
NIDN. 0616127102

Penguji I



Andi Widiyanto, S.,Kom.M.Kom
NIDN. 0623087901

Penguji II



Emilya Uly Artha, M. Kom
NIDN. 0512128101

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Januari 2019
Dekan



Yun Arifatul Fatimah, ST., MT., Ph.D
NIK. 987408139

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan berkat, nikmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang.

Dalam penyusunan skripsi ini, tentu tidak lepas dari bantuan moril maupun materiil dari berbagai pihak, sehingga segala kesulitan dalam penyusunan dapat penulis atasi. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo MT, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang;
2. Yun Arifatul Fatimah, S.T, M.T., Ph.D selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang;
3. Agus Setiawan. M.Eng, selaku Kepala Program Studi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang;
4. Nuryanto, ST ., M.Kom., M.Kom. dan Agus Setiawan. M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penyusunan skripsi ini;
5. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral;
6. Para sahabat Teknik Informatika S1 Angkatan tahun 2013 yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini;

Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Magelang, 31 Januari 2019

Theda Reyhan Azis

NPM. 13.0504.0026

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENEGASAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK.....	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. LATAR BELAKANG.....	1
B. RUMUSAN MASALAH	2
C. TUJUAN PENELITIAN	2
D. MANFAAT PENELITIAN	2
BAB II.....	1
TINJAUAN PUSTAKA	1
A. Penelitian Relevan.....	1
B. Pengertian Masing-masing Variabel Penelitian	3
1. Pengertian Sistem	3
2. Sistem Informasi	4
3. Komponen Sistem Informasi.....	5
4. Pengertian Pendaftaran	6
5. Hypertext Preprocessor (PHP)	6
6. MySQL	7
C. Landasan Teori	7
BAB III.....	9
ANALISIS DAN PERANCANGAN	9

A.	Analisis Sistem.....	9
1.	Analisis Sistem Berjalan	9
2.	Analisis Sistem Yang Diajukan.....	11
3.	Analisis Kebutuhan.....	12
B.	Perancangan Sistem.....	13
1.	Analisa Pendaftaran	14
2.	Use Case Diagram	14
3.	Activity Diagram	16
4.	Sequence Diagram	24
5.	Class Diagram	32
6.	ERD.....	33
7.	Perancangan Database	34
8.	Perancangan Antarmuka.....	40
BAB IV.....	Error! Bookmark not defined.	
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	Error! Bookmark not defined.	
A.	Implementasi	Error! Bookmark not defined.
1.	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Implementasi Database	Error! Bookmark not defined.
3.	Implementasi Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
B.	Pengujian	Error! Bookmark not defined.
1.	Daftar Pengujian	Error! Bookmark not defined.
2.	Proses Pengujian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.	
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.	
A.	Hasil.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Admin dan Staff	Error! Bookmark not defined.
2.	Calon Peserta	Error! Bookmark not defined.
B.	Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1.	Kelebihan Sistem.....	Error! Bookmark not defined.
2.	Manfaat Sistem	Error! Bookmark not defined.
BAB VI.....		85

PENUTUP.....	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85
Daftar Pustaka.....	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Tabel Peserta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Tabel Kelas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Tabel Kelas Peserta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Tabel Program	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Tabel Informasi Statis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Tabel Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Tabel Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Tabel Propinsi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Tabel Kota	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Database Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Desa Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Bookmark not defined.	
Gambar 4.11 Halaman Login	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Halaman Utama Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Halaman Daftar Paket Program	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Halaman Input Paket Program	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Halaman Daftar Kelas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Halaman Input Kelas	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Halaman Daftar Peserta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Halaman Input Peserta	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Halaman Daftar Informasi Statis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Halaman Input Informasi Statis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Halaman Daftar Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Halaman Input Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Halaman Daftar Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.24 Halaman Input Pengguna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.25 Halaman Tampil Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.26 Halaman Tampil Informasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.27 Halaman Daftar Kelas Paket Program	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.28 Halaman Pendaftaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.29 Halaman Pendaftaran Berhasil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.30 Script Koneksi DB	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.31 Script Clas CRUD	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.32 Script Clas CRUD setiap Tabel	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.33 Script Pengguna Objek	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.34 Script Manambah, Merubah dan Menghapus	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Business Proses.....	14
Tabel 3.2 Struktur Tabel Calon peserta.....	36
Tabel 3.3 Struktur Tabel Kelas	37
Tabel 3.4 Struktur Tabel Kelas Calon peserta	37
Tabel 3.5 Struktur Tabel Program.....	38
Tabel 3.6 Struktur Tabel Informasi Statis	38
Tabel 3.7 Struktur Tabel Informasi.....	39
Tabel 3.8 Struktur Tabel Pengguna.....	39
Tabel 3.9 Struktur Tabel Propinsi	40
Tabel 3.10 Struktur Tabel Kota.....	40
Tabel 4.1 Daftar Pengujian Sistem	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Pengujian Login	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Pengujian Pengelolaan Data Program....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Pengujian Kelola Data Kelas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Pengujian Kelola Data Informasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Pengujian Kelola Data Informasi Statis ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Pengujian Kelola Data Peserta	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Pengujian Kelola Data Pengguna.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Pengujian Pendaftaran Peserta	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN CALON PESERTA LES BAHASA DI DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR

Oleh : Theda Reyhan Azis
Pembimbing : Nuryanto. ST., M.Kom
Agus Setiawan, M.Eng

Desa Bahasa merupakan salah satu tempat pembelajaran Bahasa Inggris yang memanfaatkan Desa Ngargogondo untuk bisa mengembangkan desanya dan membangun sebuah padepokan desa. Kekurangan murid tentunya akan menjadikan program-program yang ada desa Bahasa tidak dapat berjalan dengan baik. Saat ini belum adanya fasilitas pendaftaran secara online yang dapat mempermudah calon peserta untuk melakukan pendaftaran. Calon peserta yang telah mendaftar harus menunggu dengan tidak pasti sampai kuota kelas mencukupi untuk dapat memulai les. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi pendaftaran Calon peserta les di desa Bahasa Ngargogondo yang dapat mempermudah calon peserta untuk melakukan pendaftaran secara online. Sistem informasi pendafran ini dapat membantu staff untuk memonitor pendaftaran calon peserta les dan dapat di gunakan untuk mengecek jumlah pendaftar pada kelas yang di tawarkan.

Kata kunci : Sistem Pendaftaran, Peserta Baru, Desa Bahasa,

ABSTRACT

REGIONAL REGISTRATION INFORMATION SYSTEM FOR LES PARTICIPANTS AT LANGUAGE VILLAGE, NGARGOGONDO BOROBUDUR

By : Theda Reyhan Azis
Adviser : Nuryanto. ST., M.Kom
Agus Setiawan, M.Eng

Language Village is one of the English language learning sites that uses Ngargogondo village to develop its village and build a village hermitage. The lack of students will certainly make the programs in the language village not work well. At present there is no online registration facility that can facilitate prospective participants to register. Prospective participants who have registered must wait uncertainly until the class quota is sufficient to be able to start tutoring. The result of this research in a registration information system Prospective participants in the language of the language ngargogondo who can facilitate prospective participants to register online. This registration information system can help staff monitor the registration of prospective tutors and can be used to check the number of applicants on the class offered.

Keywords: Registration System, New Participants, Language Villages,

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Desa Bahasa Borobudur yang saat ini dipimpin oleh bapak Hani Sutrisno, S.Pd merupakan salah satu tempat pembelajaran bahasa Inggris yang memanfaatkan desa Ngargogondo untuk bisa mengembangkan desanya dan membangun sebuah padepokan desa, mempunyai ruang belajar yang berjumlah 5 kelas. Setiap kelas terdiri dari 15 murid untuk mengikuti les bahasa. Program paket yang digunakan dalam pembelajaran di desa bahasa adalah kelas Eduwisata yang dilakukan selama 1 bulan. Ditambah lagi dengan program baru 10 hari yang berjudul Magic English Program. Disaat musim liburan, desa bahasa Ngargogondo juga membuka kelas khusus 6 hari mahir berbahasa Inggris. Semua kebutuhan dan keperluan murid disediakan oleh desa Bahasa. Pada desa Bahasa Ngargogondo memiliki 7 tutor bahasa Inggris, 2 tenaga administrasi dan 5 tenaga kerja. Prosedur pembelajaran pada Desa Bahasa yang dilakukan setiap harinya sesuai dengan jadwal program yang dipilih oleh murid sendiri yaitu apakah akan mengikuti kelas Reguler atau kelas Eduwisata.

Calon peserta les atau bisa disebut murid merupakan hal vital kelancaran operasional di desa Bahasa, tanpa adanya murid yang cukup tidak akan tercipta kelas yang dapat dilakukan pengajaran dimana minimal jumlah murid dalam setiap kelas adalah 8 orang dan maksimal 15 orang. Kekurangan murid tentunya akan menjadikan program-program yang ada desa Bahasa tidak dapat berjalan dengan baik. Saat ini untuk pendaftaran calon peserta les di desa Bahasa masih manual, yaitu calon peserta datang ke desa Bahasa untuk melakukan pendaftaran.

Masalah yang ada di desa Bahasa pada pendaftaran adalah pendaftaran yang masih dilakukan dengan datang langsung di desa Bahasa, belum adanya fasilitas pendaftaran secara online yang dapat mempermudah

calon peserta untuk melakukan pendaftaran. Calon Peserta yang telah mendaftar juga harus menunggu dengan tidak pasti sampai kuota kelas mencukupi untuk dapat memulai les.

Dengan masalah yang ada, maka perlu dibangun sebuah sistem informasi pendaftaran yang dapat mempermudah calon peserta dapat melakukan pendaftaran dan dapat digunakan untuk mengecek jumlah pendaftar pada kelas yang didaftarnya dengan mudah. Dengan itu maka perlu adanya sebuah sistem informasi pendaftaran calon peserta les yang dapat diakses online. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka pada penelitian ini mengangkat judul “**Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta Les di Desa Bahasa Ngargogondo Borobudur**”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dibuat rumusan masalah adalah Bagaimana merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Pendaftaran Calon Peserta Les Bahasa Berbasis *Web* di Desa Bahasa Ngargogondo Borobudur untuk mempermudah calon peserta dalam melakukan pendaftaran dan mempermudah staff untuk memonitor pendaftaran calon peserta les?

C. TUJUAN PENELITIAN

1. Merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran calon peserta les di Desa Bahasa Ngargogondo yang dapat mempermudah calon peserta untuk melakukan pendaftaran dan mempermudah staff untuk memonitor pendaftaran Calon peserta les.

D. MANFAAT PENELITIAN

1. Memberikan informasi mengenai Desa Bahasa Ngargogondo.
2. Mempermudah calon peserta untuk melakukan pendaftaran calon peserta les ke desa Bahasa.

3. Dapat meningkatkan pelayanan dan daya saing desa Bahasa khususnya dalam proses pendaftaran calon peserta les.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan terkait dengan penelitian – penelitian terdahulu yang diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan oleh (Nurfadiyah, 2017), dalam jurnal yang berjudul. Program Pendaftaran Peserta Bimbingan Belajar Berbasis Web Pada Yayasan Al-Anwariyah Idris Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi yang dapat memudahkan calon siswa untuk melakukan proses pendaftaran menggunakan aplikasi *website*, memudahkan bagian administrasi untuk proses pengolahan data pendaftar dan data tersimpan secara komputerisasi dalam sistem informasi. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah sebuah Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Bimbingan Belajar Secara komputerisasi yang mampu memproses pendaftaran calon siswa menjadi lebih mudah dan lebih cepat serta dapat diakses dimana dan kapan saja dan memberikan kemudahan administrator dalam mendapatkan data lengkap mengenai data calon siswa yang mendaftar.
2. Penelitian dilakukan oleh (Sembiring, 2013), dalam jurnal yang berjudul. Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Bimbingan Belajar Pada Ganesha Operation Berbasis Web. Bagi suatu usaha yang bergerak dibidang bimbingan belajar seperti Ganesha Operation (GO), tentu saja sangat membutuhkan sistem informasi untuk mengembangkan usahanya. Selama ini GO melakukan kegiatan administrasi seperti pendaftaran, pencacatan data anggota dan transaksi masih secara manual. Sehingga memerlukan waktu lama dalam memperoleh informasi. Sistem Informasi pendaftaran berbasis web ini berguna untuk membantu administrasi yang ada pada GO sehingga mempermudah mendapat informasi dan melakukan pendaftaran secara online. Sistem informasi ini dibuat dengan merancang Data. Flow

Diagram (DFD), input, output, database, kamus data, user interface, dan algoritma pemrograman. Hasil dari rancangan tersebut telah diimplementasikan kedalam script PHP dan digunakan MySQL sebagai manajemen database sehingga dihasilkan sistem informasi pendaftaran yang memudahkan penyajian informasi mengenai bimbingan belajar pada GO.

3. Penelitian dilakukan oleh (Nurrahman, 2017), dalam jurnal yang berjudul. Penerimaan Peserta Didik Baru Bimbingan Belajar Berbasis Web. Seperti halnya SMK Tunas Muda Karanganyar. Bimbingan Belajar merupakan salah satu lembaga yang memerlukan sebuah software untuk menunjang kinerjanya dalam hal sistem informasi. Tujuan dari penelitian ini adalah karena sampai saat ini di Bimbingan Belajar tersebut belum sepenuhnya menggunakan sistem komputerisasi. Bimbingan Belajar merupakan lembaga yang bergerak di bidang pendidikan. Dalam proses pendaftaran, pengisian formulir masih menggunakan sistem manual hingga sampai penyimpanan. Sehingga dari hal itu memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan. Perancangan program aplikasi berbasis web ini merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada pada Bimbingan Belajar ini, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas pada Bimbingan Belajar ini. Sistem yang terkomputerisasi lebih baik dari sistem yang manual agar berjalan lebih efektif dan efisien serta sistem pemasaran yang sekarang lebih kondusif dibandingkan dengan sistem yang terdahulu.

Pada ketiga penelitian diatas memiliki persamaan yaitu ketiganya membahas Sistem Pendaftaran. Namun dalam penelitian ini pendaftaran peserta les Bahasa peserta dapat memilih kelas dan programnya sendiri sesuai dengan ketentuan lokasi asal peserta, local magelang atau luar magelang. Dengan demikian, melalui penelitian ini akan merancang dan

membangun sebuah sistem informasi yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan dalam pendaftaran peserta sesuai kelas, kuota dan kota dan dapat mempermudah staff dalam mengelola data pendaftaran peserta les di Desa Bahasa Ngargogondo.

B. Pengertian Masing-masing Variabel Penelitian

1. Pengertian Sistem

Sistem didefinisikan sebagai komputer dari elemen elemen yang berinteraksi untuk mencapai satu tujuan tertentu (Jogiyanto, 2005, p. 2).

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel variabel yang saling terorganisir saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain (Fatta, 2007, p. 3).

Sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja, bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input menghasilkan output dalam proses Transformasi yang teratur (Kadir, 2003, p. 204).

Berdasarkan tiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu kumpulan elemen sistem yang saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain.

Sistem di klasifikasikan dari beberapa sudut pandang antara lain:

a. **Sistem Abstrak (*abstrak system*) dan sistem fisik (*physical system*)**

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak fisik, misalnya sistem teknologi. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik misalnya komputer.

b. **Sistem Alamiah (*natural system*) dan sistem buatan (*human system*)**

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak di buat manusia, misalnya sistem pemutaran bumi. Sistem

buatan adalah sistem yang di rancang oleh manusia, misalnya sistem informasi komputer.

c. **Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tertentu (*probalistic system*)**

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, misalnya sistem komputer. Sistem tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat di prediksi karena mengandung unsur publikasi.

2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Jogiyanto, 2005, p. 11).

Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan untuk mengendalikan organisasi (Ladjamudin, 2005, p. 13).

Sistem Informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai, Menurut Gelinas, Oram dan Wiggins dalam (Kadir, 2003, p. 11).

Berdasarkan tiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi adalah suatu sistem yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang akan memberikan informasi bagi pengambilan keputusan dan untuk mengendalikan organisasi.

Sistem informasi berdasarkan konsep (*input, processing, output* – IPO) dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar Komponen Sistem Informasi Sumber : Fatta (2007, p. 9)

3. Komponen Sistem Informasi

Terdapat enam komponen dari sebuah sistem informasi. Sebagai suatu sistem keenam blok tersebut masing masing berinteraksi satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran (Fatta, 2007, p. 10).

Blok-blok tersebut adalah :

a. Blok masukan (*Input Block*)

Input mewakili data yang masuk kedalam sistem informasi input ini yang termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang dimasukan dapat berupa dokumen dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur logika dan matematika yang akan data dan inputan yang di simpan di basis data dengan cara yang sudah ditemukan untuk menghasilkan keluaran yang di inginkan.

c. Blok Keluaran (*Output Block*)

Semua pemakai sistem prosedur dari sistem informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (*Tecnologi Block*)

Teknologi merupakan “kotak alat (*toll box*) dalam sistem teknologi digunakan dalam menginput, menjalankan model menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran serta serta mengendalikan dari sistem keseluruhan.

e. Block Kendali (*Control Block*)

Pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal yang dapat merusak sistem informasi seperti bencana alam, kegagalan sistem itu sendiri beberapa pengendalian perlu di rencanakan dan ditetapkan untuk menyakinkan bahwa hal hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau langsung di tangan.

4. Pengertian Pendaftaran

Pendaftaran adalah proses, cara, perbuatan mendaftar (mendaftarkan); pencatatan nama, alamat, dan sebagainya ke dalam daftar (Bahasa, 2008).

Pada dasarnya pendaftaran digunakan untuk memperlancar dan mempermudah proses pendaftaran siswa baru, pendataan dan pembagian kelas seorang siswa, sehingga dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat dengan beberapa persyaratan yang telah ditentukan oleh sekolah. Proses pendaftaran siswa baru merupakan salah satu kewajiban pihak sekolah dan Dinas Pendidikan setiap tahun ajaran baru (Herek French, 2001).

Pengertian pendaftaran disini pada dasarnya hanya untuk memperlancar dan mempermudah dalam proses pendaftaran peserta baru untuk mengikuti les bahasa, pendataan dan pengelompokan kelas, sehingga dapat terorganisir, teratur dengan cepat dan tepat.

5. Hypertext Preprocessor (PHP)

Secara khusus PHP dirancang untuk membentuk aplikasi web dinamis. Artinya, ia dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Misalnya, bisa menampilkan *database* ke halaman web. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active Server Page*), Cold Fusion, ataupun Perl. Namun perlu diketahui bahwa PHP sebenarnya bisa dipakai secara *command line*. Artinya skrip PHP dapat dijalankan tanpa melibatkan *web server* maupun *browser*. Kelahiran PHP bermula saat Rasmus Lerdorf

membuat sejumlah skrip Perl yang dapat mengamati siapa saja yang melihat-lihat daftar riwayat hidupnya, yakni pada tahun 1994. Skrip-skrip ini selanjutnya dikemas menjadi *tool* yang disebut “Personal Home Page”. Paket inilah yang menjadi cikal-bakal PHP. Pada tahun 1995, Rasmus menciptakan PHP/FI Versi 2. Pada versi inilah pemrogram dapat menempelkan kode terstruktur di dalam tag HTML. Yang menarik, kode PHP juga bisa berkomunikasi dengan *database* dan melakukan perhitungan-perhitungan yang kompleks sambil jalan. (Kadir, 2013). (Jogiyanto, 2005, p. 6)

6. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses *databasenya*. Selain itu, ia bersifat *Open Source* pada berbagai platform (kecuali untuk jenis Enterprise, yang bersifat komersil). MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). Itulah sebabnya, istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada MySQL. Pada MySQL, sebuah *database* mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom (Kadir, 2013).

C. Landasan Teori

Desa Bahasa Ngargogondo adalah tempat berguru bahasa Inggris secara informal agar mampu berkomunikasi dengan bahasa Inggris, karena makin banyak wisatawan mancanegara yang berkunjung di kawasan Borobudur, yang menuntut penguasaan bahasa Inggris bagi warga sekitar. Namun, pemanfaatan teknologi informasi belum dapat dilakukan secara maksimal. Pada pembelajaran Bahasa Inggris di Desa Bahasa Ngargogondo Borobudur masih menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi. Dari

permasalahan ini maka akan merancang dan membangun sebuah sistem informasi lengkap dari Desa Bahasa Ngargogondo berbasis web yang dapat menyajikan informasi lengkap yang ada. Selain itu sistem ini diharapkan dapat memberikan informasi dan seputar jadwal seperti mengetahui jadwal hari ini, mengetahui tutor pengampu pembelajaran, informasi program, informasi paket program dan informasi lain seputar jadwal paket program dan dapat memberikan informasi mengenai jadwal pembelajaran dan informasi paket program yang ada di Desa bahasa Ngargogondo.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

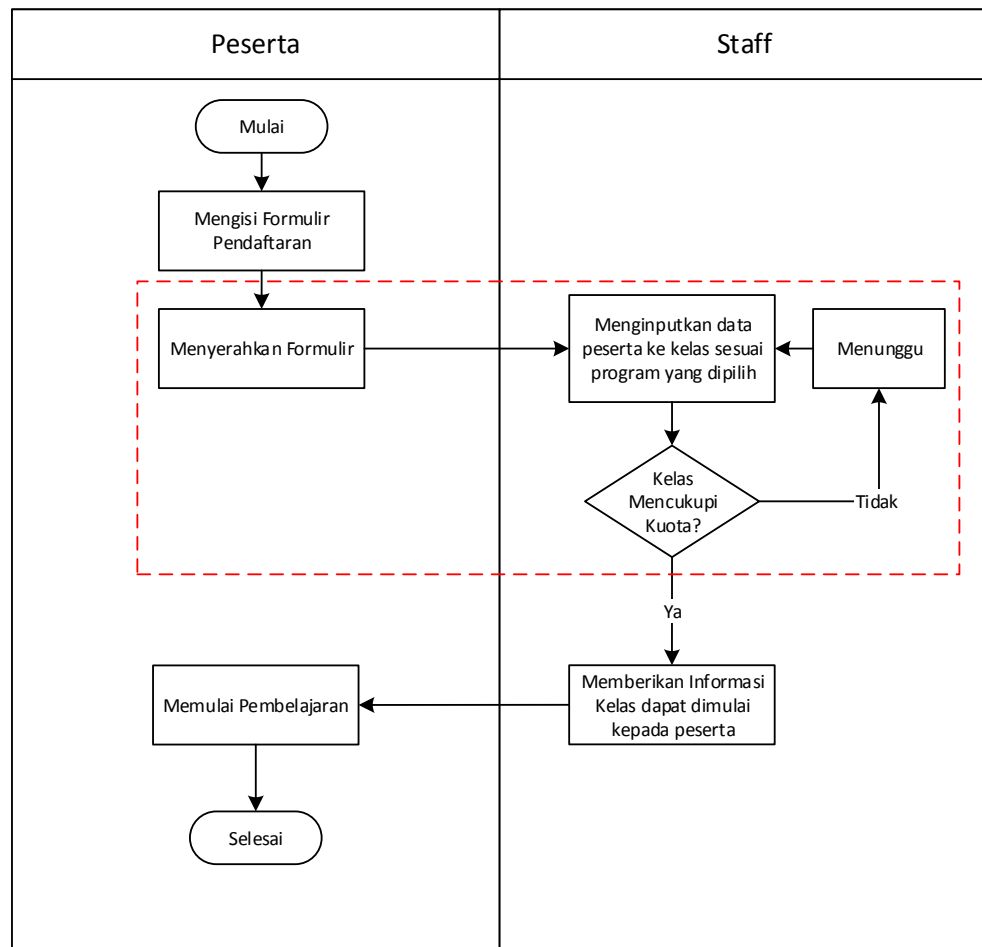
A. Analisis Sistem

1. Analisis Sistem Berjalan

Sistem informasi pendaftaran calon peserta di Desa Bahasa Ngargogondo Borobudur yang ada seperti pada urutan data berikut:

- a. Calon peserta mendapatkan formulir pendaftaran baik cetak secara online atau datang langsung.
- b. Calon peserta mengisi formulir.
- c. Menyerahkan formulir dan membayarkan uang pendaftaran ke staff dengan datang langsung ke Desa Bahasa.
- d. Staff mendaftarkan calon peserta ke kelas yang tersedia.
- e. Jika kelas sudah cukup kuota (minimal 8 calon peserta) kelas dapat dimulai.

Sistem yang lama memiliki banyak kekurangan yang dapat diperbaiki dengan adanya sebuah sistem yang dapat diakses secara online, beberapa diantaranya yaitu calon peserta harus datang langsung ke Desa Bahasa untuk melakukan pendaftaran dan calon peserta tidak dapat melihat secara langsung sudah berapa calon peserta yang mendaftar tanpa datang ke Desa Bahasa



Gambar 3.1 Flowmap Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem diatas memiliki masalah yang perlu diperbaiki, pada bagian pendaftaran belum mempunyai pendaftaran online sehingga calon peserta harus datang ke lokasi pendaftaran secara langsung, admin harus menginputkan data calon peserta secara manual, calon peserta tidak dapat mengetahui calon peserta yang sudah mendaftar secara langsung sehingga tidak mengetahui kuota sudah cukup atau kurang sehingga menunggu penuhnya tanpa info yang jelas.

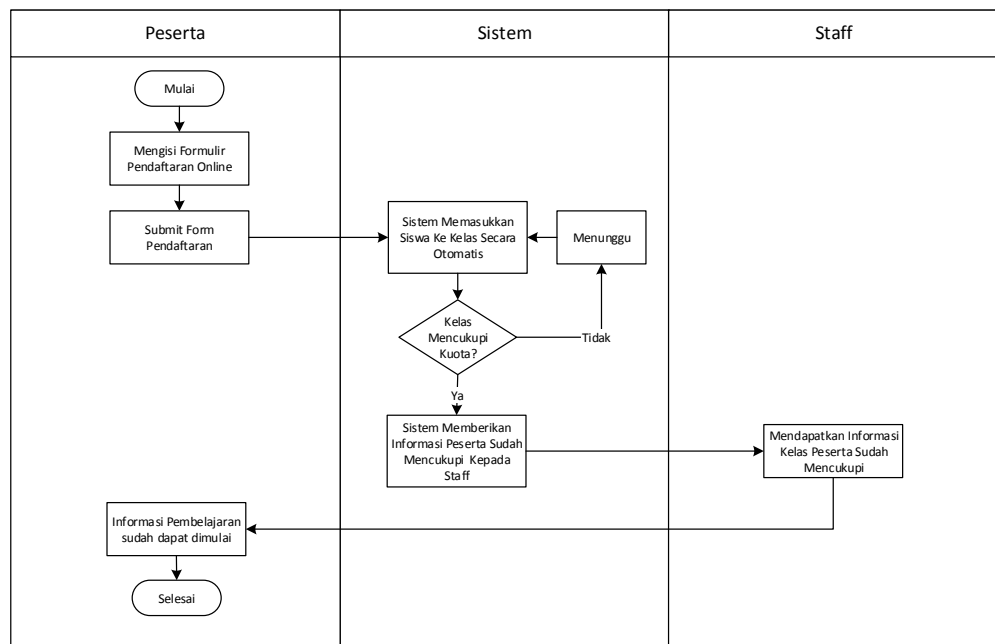
Gambar 3.1 diatas menunjukkan tentang alur dari sistem yang sedang berjalan pada bagian pendaftaran. Pertama Calon peserta mendapatkan formulir pendaftaran baik cetak secara online atau datang langsung ketika ada pembukaan pendaftaran. Calon peserta mengisi formulir lalu menyerahkan formulir dan membayarkan uang pendaftaran

ke staff dengan datang langsung ke Desa Bahasa. Staff mendaftarkan calon peserta ke kelas yang tersedia sesuai program yang dipilih. Jika kelas sudah cukup kuota (minimal 8 calon peserta) kelas dapat dimulai dengan staff melakukan penjadwalan. Staff menghubungi calon peserta untuk menginformasikan kelas sudah dapat dimulai.

2. Analisis Sistem Yang Diajukan

Untuk mengatasi masalah yang ada akan dibangun sebuah sistem informasi pendaftaran dengan prosedur sebagai berikut:

- a. Pembukaan pendaftaran kelas program
- b. Calon peserta dapat mendaftar secara online dengan mengisi formulir pendaftaran yang disediakan, kemudian dapat mencetak formulir yang telah diisi.
- c. Dapat membayarkan uang pendaftaran secara transfer maupun datang langsung ke Desa Bahasa.
- d. Sistem menempatkan secara langsung ke kelas sesuai program yang dipilih.
- e. Jika kuota sudah cukup staff akan diinformasikan oleh sistem
- f. Calon peserta dapat diinformasikan oleh sistem kalau kelas sudah dapat dimulai dapat dilihat melalui website secara online.



Gambar 3.2 Flowmap Sistem Yang Diajukan

Gambar diatas merupakan alur dari sistem yang diajukan. Pertama dimulai dari pembukaan pendaftaran kelas program, lalu calon peserta dapat mendaftar secara online dengan mengisi formulir pendaftaran yang disediakan, kemudian dapat mencetak formulir yang telah diisi dan sistem akan memasukkan ke kelas secara otomatis. Lalu dapat membayarkan uang pendaftaran secara transfer maupun datang langsung ke Desa Bahasa. Sistem menempatkan secara langsung ke kelas sesuai program yang dipilih. Jika kuota sudah cukup staff akan diinformasikan oleh sistem, lalu staff mendapatkan informasi kelas calon peserta sudah mencukupi. Calon peserta dapat diinformasikan oleh sistem kalau kelas sudah dapat dimulai melalui website secara online.

3. Analisis Kebutuhan

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Dalam merancang dan membangun sistem informasi pendaftaran calon peserta di Desa Bahasa menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras sebagai berikut:

- 1) Perangkat Lunak
 - a) Sistem Operasi Windows 7
 - b) Paket PHP dan MySQL (XAMPP for Windows)
 - c) Adobe Dreamweaver CS
 - d) Internet Browser (Google Chrome, Mozilla Firefox)
- 2) Perangkat Keras
 - a) Processor : Intel Core i3 3.2 GHz
 - b) Memory : 2 GB
 - c) Harddisk : 500 GB
 - d) Monitor, Keyboard dan Mouse

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Fungsi-fungsi yang harus ada di sistem informasi pendaftaran calon peserta di Desa Bahasa ini adalah sebagai berikut :

- 1) Admin dan Staff
 - a) Dapat mengelola data paket program pengajaran yang ada
 - b) Dapat mengelola data informasi seperti profil, informasi berkaitan dengan program dan informasi.
 - c) Dapat mengelola data kelas
 - d) Dapat digunakan untuk mengelola data pendaftaran calon peserta
- 2) Calon peserta
 - a) Dapat melakukan pendaftaran online
 - b) Dapat untuk melihat informasi kelas dan calon peserta
 - c) Dapat melihat informasi umum yang ada (profil, informasi)

B. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan

kebutuhan user. Pada penelitian ini digunakan perancangan proses menggunakan UML, perancangan database dan perancangan antarmuka.

1. Analisa Pendaftaran

Tahapan yang ada di desa Bahasa adalah pendaftaran Calon peserta les secara online dengan mengisi formulir pendaftaran yang disediakan, kemudian dapat mencetak formulir yang telah diisi dan sistem akan memasukkan ke kelas secara otomatis. Lalu dapat membayarkan uang pendaftaran secara transfer maupun datang langsung ke Desa Bahasa. Sistem menempatkan secara langsung ke kelas sesuai program yang dipilih. Jika kuota sudah cukup staff akan diinformasikan oleh sistem, lalu staff mendapatkan informasi kelas calon peserta sudah mencukupi. Calon peserta dapat diinformasikan oleh sistem kalau kelas sudah dapat dimulai melalui website secara online.

2. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, input data, dan sebagainya. Seorang aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Sebelum membuat use case diagram, ditentukan dulu proses dan aktivitas apa saja yang mungkin terjadi dalam sistem.

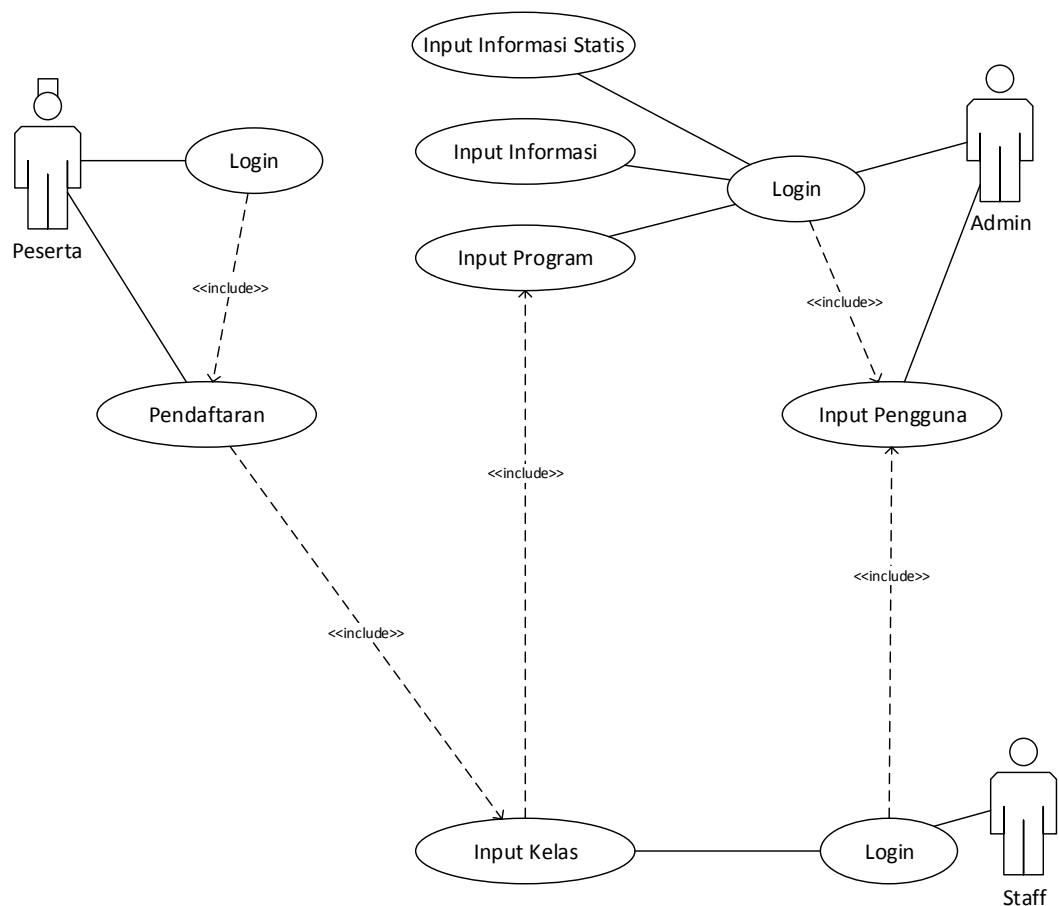
Tabel 3.1 Daftar Business Proses

No.	Proses/Aktivitas	Aktor
1	Login	Admin, Staff, Calon peserta
2	Input Pengguna	Admin
3	Input Informasi Statis	Admin
4	Input Informasi	Admin

5	Input Program	Admin
6	Input Kelas	Staff
7	Pendaftaran	Calon peserta

Use case yang sederhana hanya melibatkan satu interaksi/hubungan dengan sebuah aktor, dan use case yang lebih kompleks melibatkan beberapa interaksi dengan aktor. Use case yang lebih kompleks juga melibatkan lebih dari satu aktor.

Use case diagram pada sistem informasi pendaftaran calon peserta di Desa Bahasa ini dapat dilihat pada gambar 3.3.



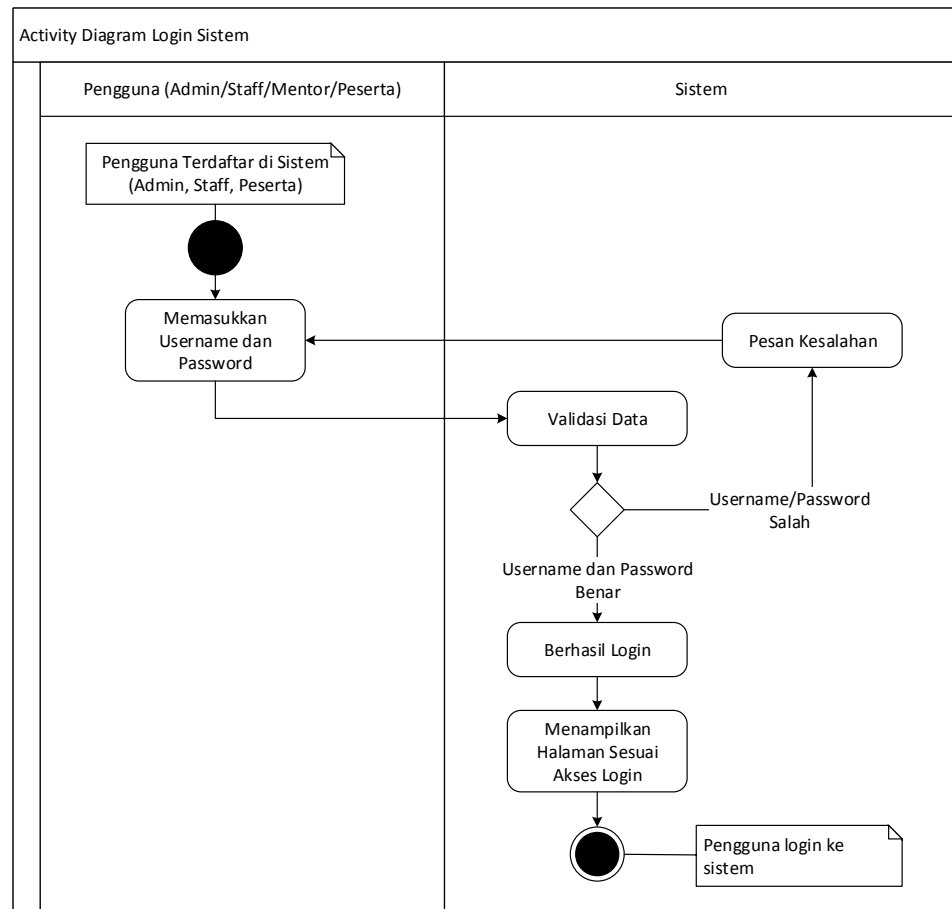
Gambar 3.3 Use Case Diagram Sistem Informasi Pendaftaran Calon peserta Desa Bahasa

3. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

a. Activity Diagram Login

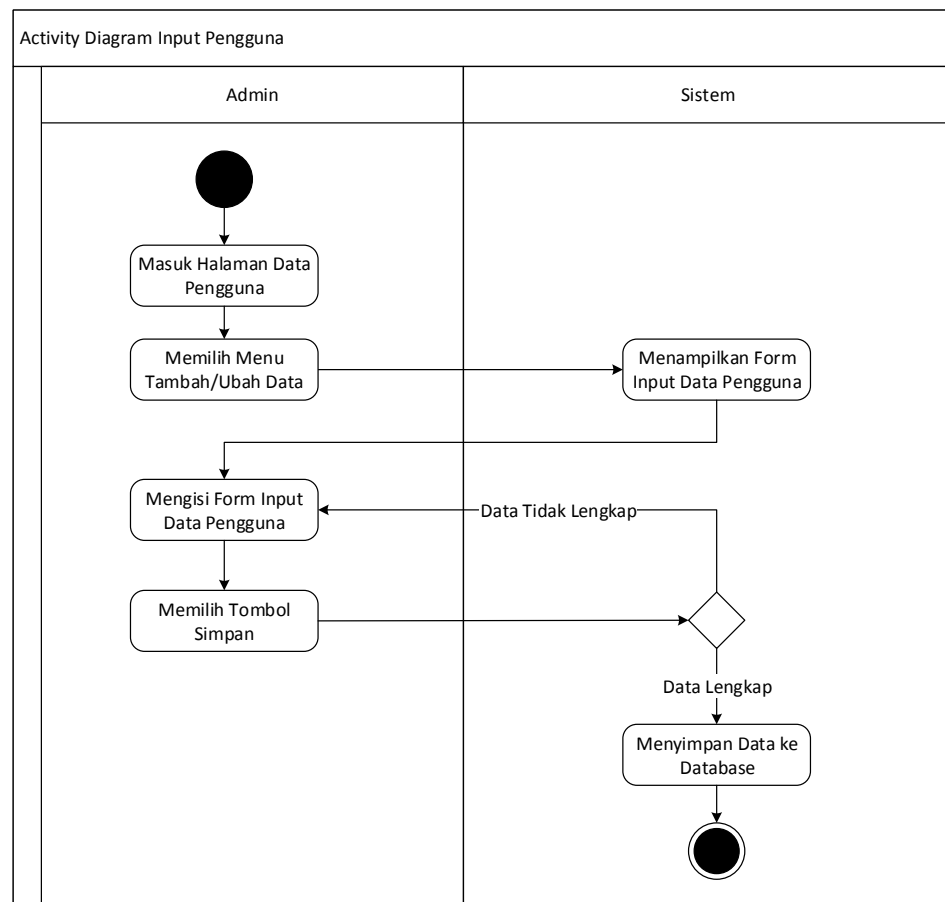
Berikut merupakan activity diagram login sistem, dilakukan oleh semua pengguna baik admin, staff dan calon peserta untuk masuk ke halaman sesuai akses masing-masing. Pertama pengguna memasukkan username dan password, lalu sistem memvalidasi data (mengecek ke database), jika benar maka berhasil login dan ditampilkan halaman sesuai akses, jika salah maka akan ditampilkan pesan kesalahan dan dapat memasukkan username dan password lagi.



Gambar 3.4 Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Input Pengguna

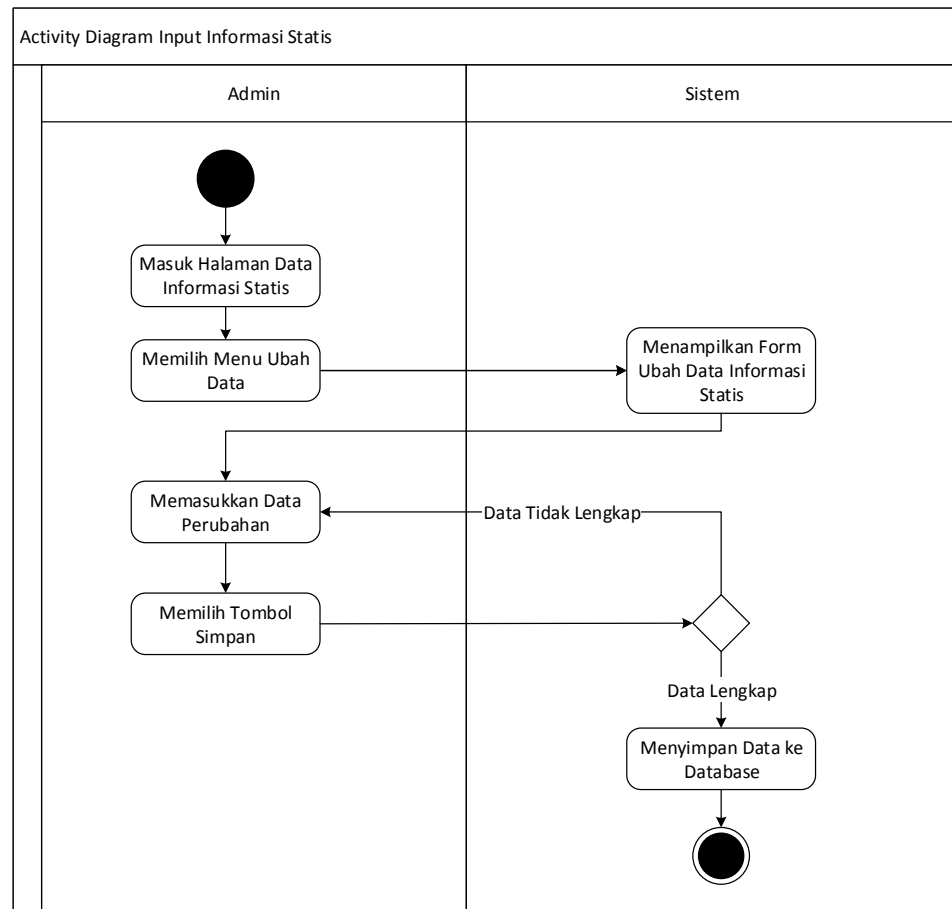
Berikut merupakan activity diagram input pengguna, untuk input pengguna pertama admin masuk halaman data pengguna, lalu memilih menu tambah atau ubah, kemudian sistem akan menampilkan form input pengguna, admin mengisi form lalu memilih tombol simpan, kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data, jika lengkap maka data akan disimpan ke database, jika tidak akan tetap di halaman form input.



Gambar 3.5 Activity Diagram Input Pengguna

c. Activity Diagram Input Informasi Statis

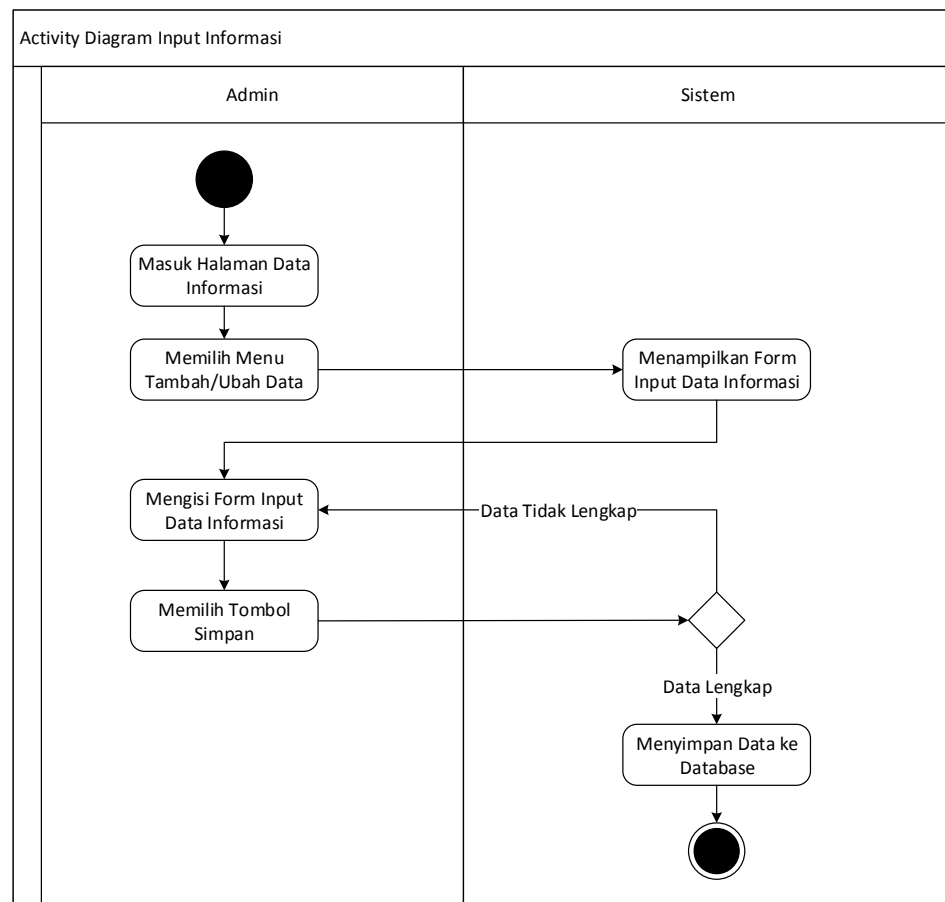
Berikut merupakan activity diagram input informasi statis, untuk input informasi statis pertama admin masuk halaman data informasi statis, lalu memilih menu ubah, kemudian sistem akan menampilkan form input informasi statis, admin mengisi form lalu memilih tombol simpan, kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data, jika lengkap maka data akan disimpan ke database, jika tidak akan tetap di halaman form input.



Gambar 3.6 Activity Diagram Input Informasi Statis

d. Activity Diagram Input Informasi

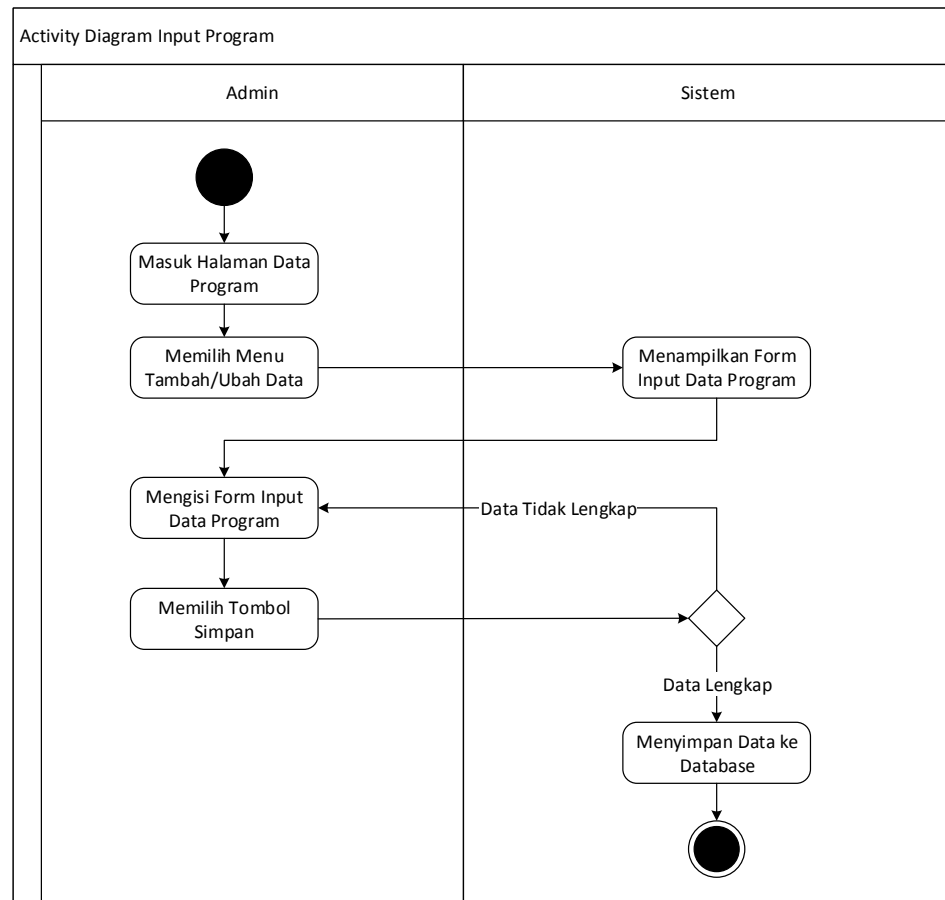
Berikut merupakan activity diagram input informasi, untuk input informasi pertama admin masuk halaman data informasi statis, lalu memilih menu tambah atau ubah, kemudian sistem akan menampilkan form input informasi, admin mengisi form lalu memilih tombol simpan, kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data, jika lengkap maka data akan disimpan ke database, jika tidak akan tetap di halaman form input.



Gambar 3.7 Activity Diagram Input Informasi

e. Activity Diagram Input Program

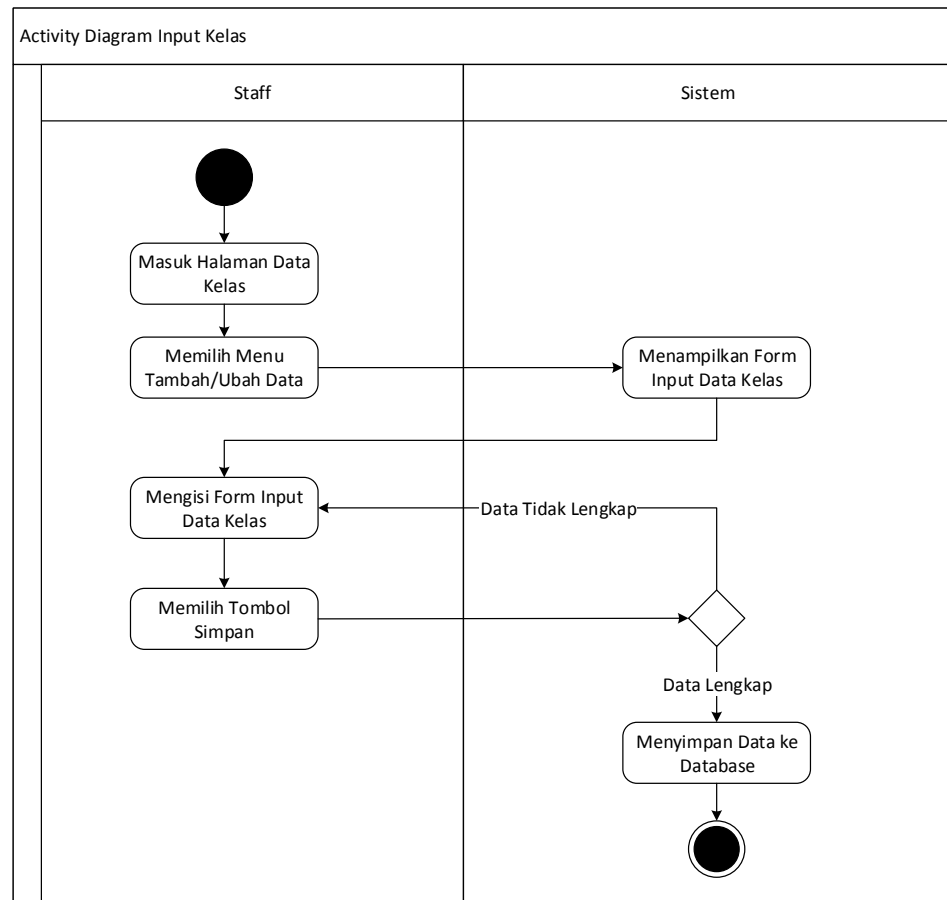
Berikut merupakan activity diagram input program, untuk input program pertama admin masuk halaman data program, lalu memilih menu tambah atau ubah, kemudian sistem akan menampilkan form input program, admin mengisi form lalu memilih tombol simpan, kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data, jika lengkap maka data akan disimpan ke database, jika tidak akan tetap di halaman form input.



Gambar 3.8 Activity Diagram Input Program

f. Activity Diagram Input Kelas

Berikut merupakan activity diagram input kelas, untuk input kelas pertama staff masuk halaman data kelas, lalu memilih menu tambah atau ubah, kemudian sistem akan menampilkan form input kelas, staff mengisi form lalu memilih tombol simpan, kemudian sistem akan mengecek kelengkapan data, jika lengkap maka data akan disimpan ke database, jika tidak akan tetap di halaman form input.

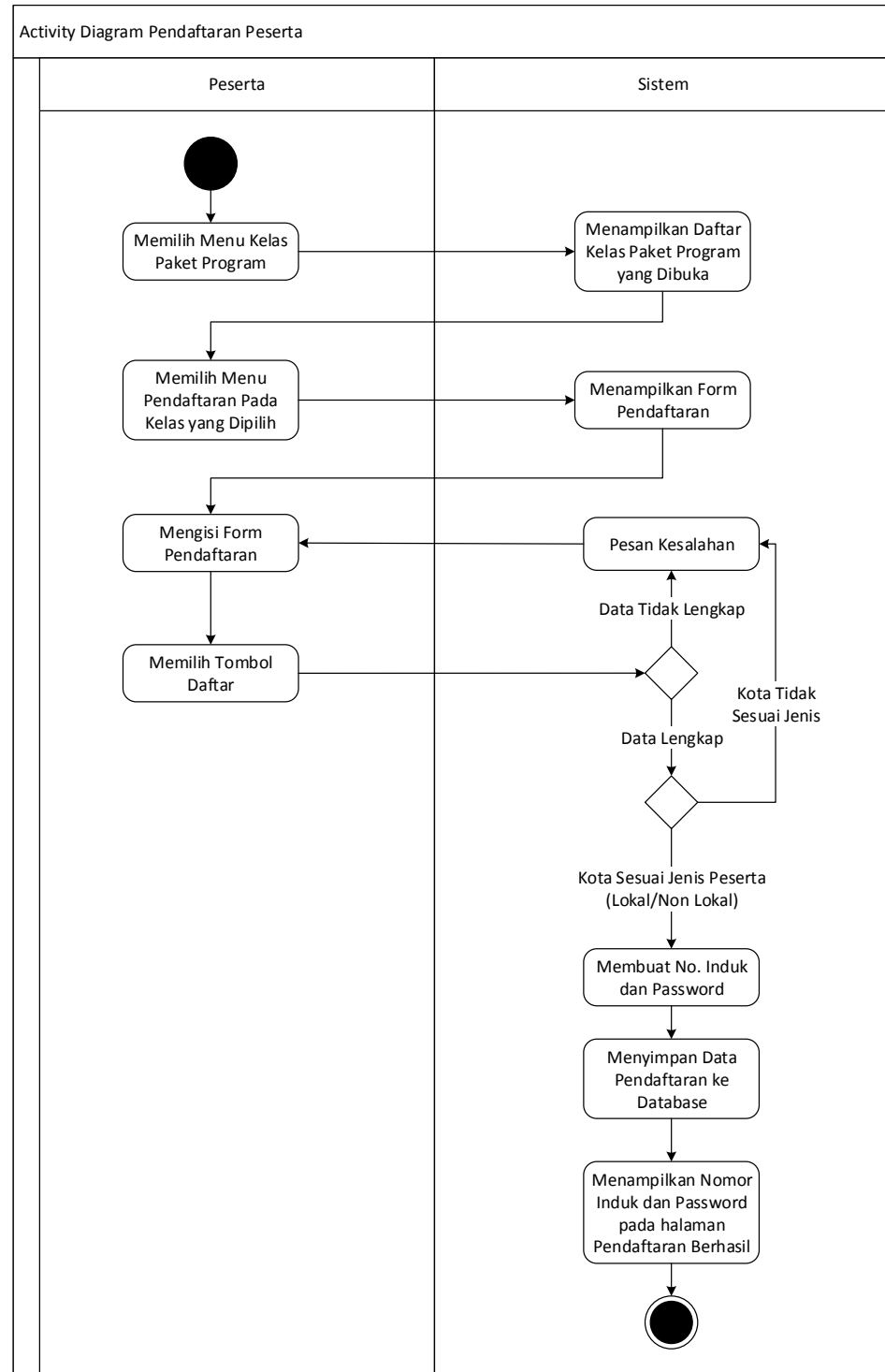


Gambar 3.9 Activity Diagram Input Kelas

g. Activity Diagram Pendaftaran

Berikut merupakan activity diagram pendaftaran, untuk pendaftaran pertama calon peserta memilih menu kelas dan paket program, kemudian sistem akan mencari dan menampilkan daftar kelas dan paket program yang dibuka, calon peserta memilih menu pendaftaran pada kelas yang dipilih, sistem akan menampilkan form pendaftaran, peserta mengisi form pendaftaran dan kemudian memilih tombol daftar, jika data tidak lengkap maka akan dimunculkan pesan kesalahan, jika lengkap sistem akan membuat nomor induk dan password acak, kemudian menyimpan data pendaftaran ke database,

setelah itu sistem akan menampilkan nomor induk dan password di halaman pendaftaran berhasil.



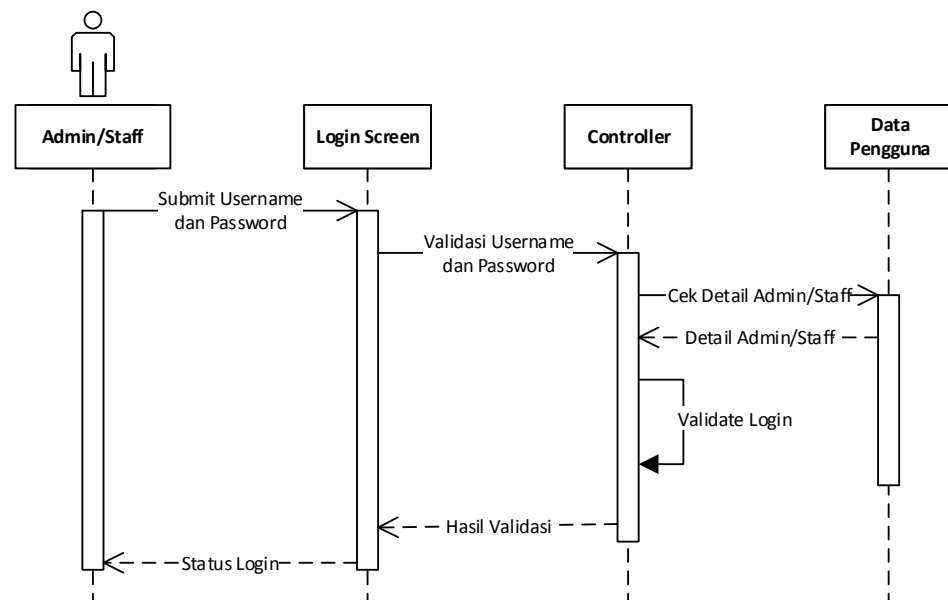
Gambar 3.10 Activity Diagram Pendaftaran

4. Sequence Diagram

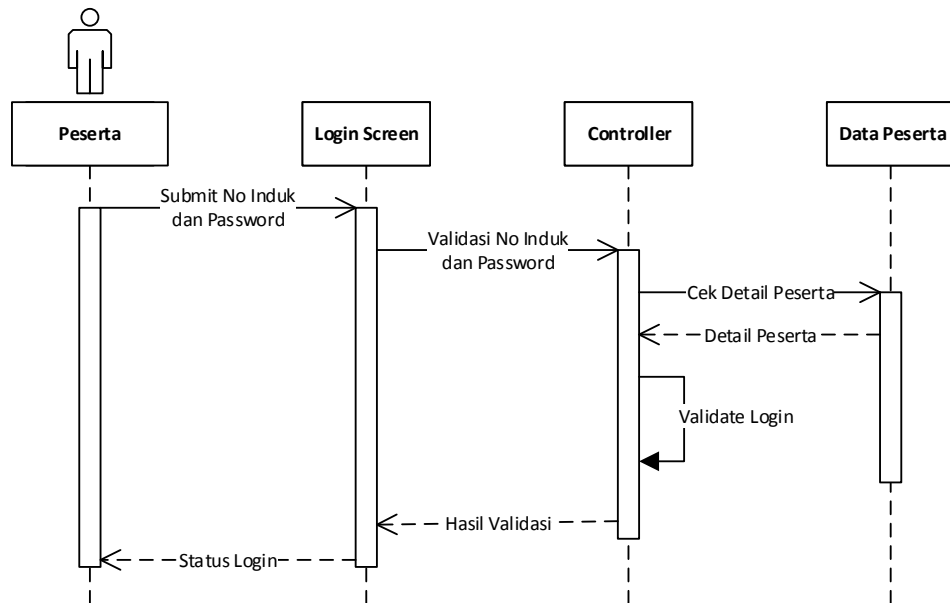
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

a. Sequence Diagram Login

Gambar 3.11 sampai 3.12 merupakan sequence diagram untuk proses login, dapat dijelaskan sebagai berikut; untuk login pertama memasukkan username dan password pada halaman login, setelah itu controller mengecek data dari database tabel sesuai jenis loginnya (admin/staff/calon peserta) mengambil data, setelah data diambil controller mengecek apakah username dan password yang dimasukkan sesuai dengan data dari tabel, lalu controller menampilkan hasil dari validasi tersebut, berhasil login atau tidak.



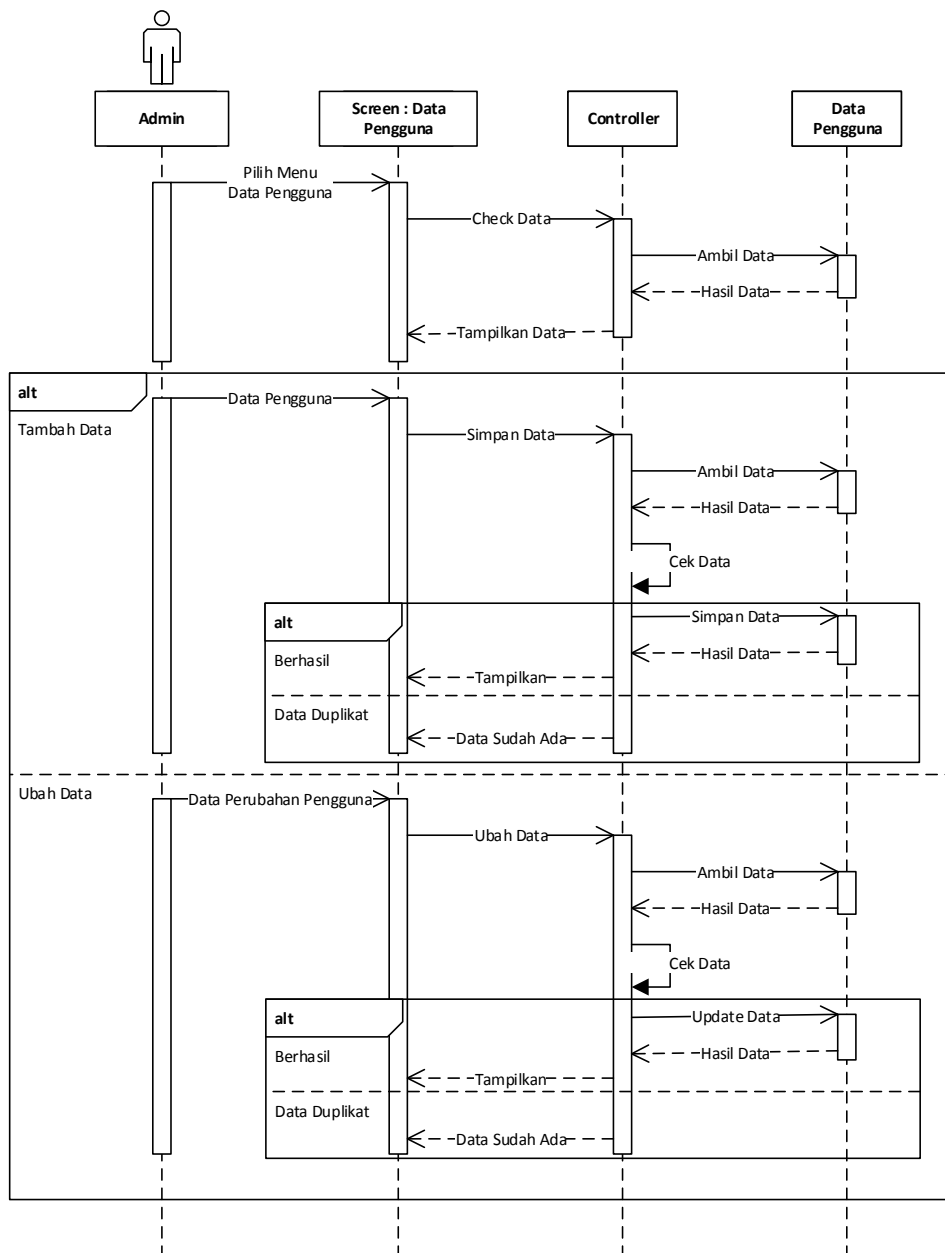
Gambar 3.11 Sequence Diagram Login Admin dan Staff



Gambar 3.12 Sequence Diagram Login Calon peserta

b. Sequence Diagram Input Pengguna

Gambar 3.13 merupakan sequence diagram input pengguna, dapat dijelaskan secara singkat yaitu admin memilih menu daftar pengguna, controller mengambil data dari tabel pengguna dan menampilkannya, pada proses selanjutnya administrator dapat memilih menambah data ataupun merubah data. Proses pada tambah dan ubah sama, yaitu admin penginputkan data pengguna pada form pengguna lalu menyimpan data, controller akan mengambil data dari tabel pengguna kemudian mengecek apakah data sudah ada, jika sudah ada maka akan mengirimkan pesan ke screen bahwa data sudah ada, jika belum ada maka data akan disimpan, kemudian menampilkan data yang sudah disimpan.

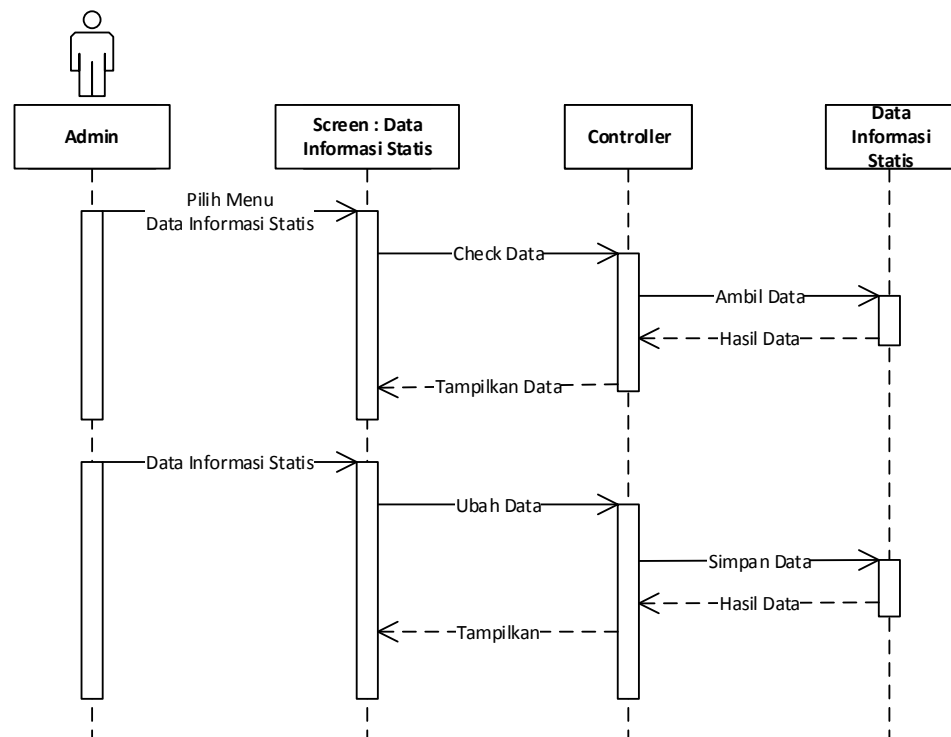


Gambar 3.13 Sequence Diagram Input Pengguna

c. Sequence Diagram Input Informasi Statis

Gambar 3.15 merupakan sequence diagram input informasi statis, dapat dijelaskan secara singkat yaitu admin memilih menu informasi statis, controller mengambil data dari tabel informasi statis dan menampilkannya, pada proses selanjutnya admin dapat memilih

merubah data. Admin penginputkan data perubahan informasi statis pada form informasi statis lalu menyimpan data, controller melakukan penyimpanan data ke data informasi statis, kemudian menampilkan data yang sudah disimpan.

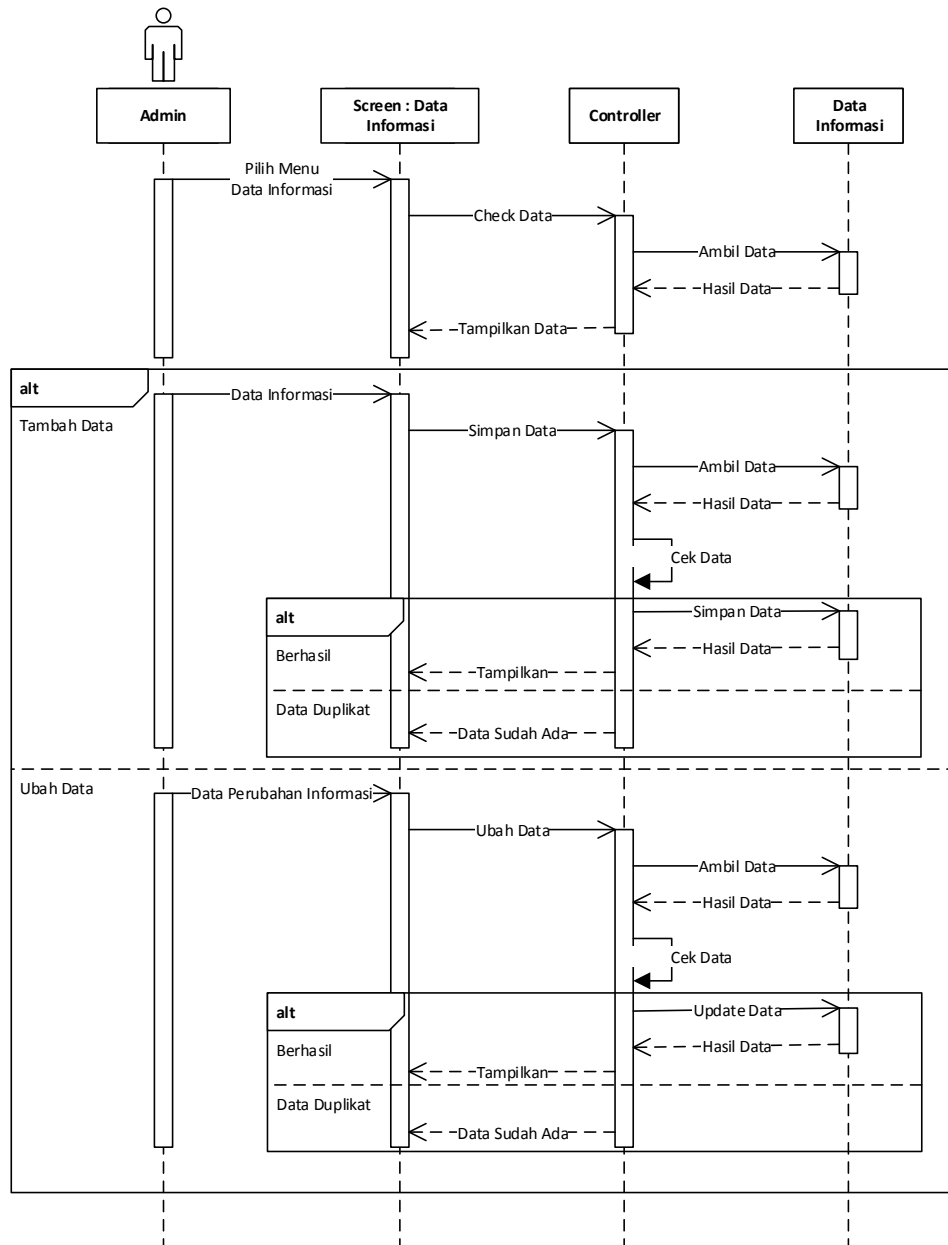


Gambar 3.14 Sequence Diagram Input Informasi Statis

d. Sequence Diagram Input Informasi

Gambar 3.15 merupakan sequence diagram input informasi, dapat dijelaskan secara singkat yaitu admin memilih menu daftar informasi, controller mengambil data dari tabel informasi dan menampilkannya, pada proses selanjutnya admini dapat memilih menambah data ataupun merubah data. Proses pada tambah dan ubah sama, yaitu admin penginputkan data informasi pada form pengguna lalu menyimpan data, controller akan mengambil data dari tabel informasi kemudian mengecek apakah data sudah ada, jika sudah ada maka akan mengirimkan pesan ke screen bahwa data sudah ada, jika

belum ada maka data akan disimpan, kemudian menampilkan data yang sudah disimpan.



Gambar 3.15 Sequence Diagram Input Informasi

e. Sequence Diagram Input Program

Sequence diagram input program dapat dijelaskan secara singkat yaitu admin memilih menu daftar program, controller

```
sequenceDiagram
    actor Admin
    participant Screen as Screen : Data Program
    participant Controller
    participant Data as Data Program

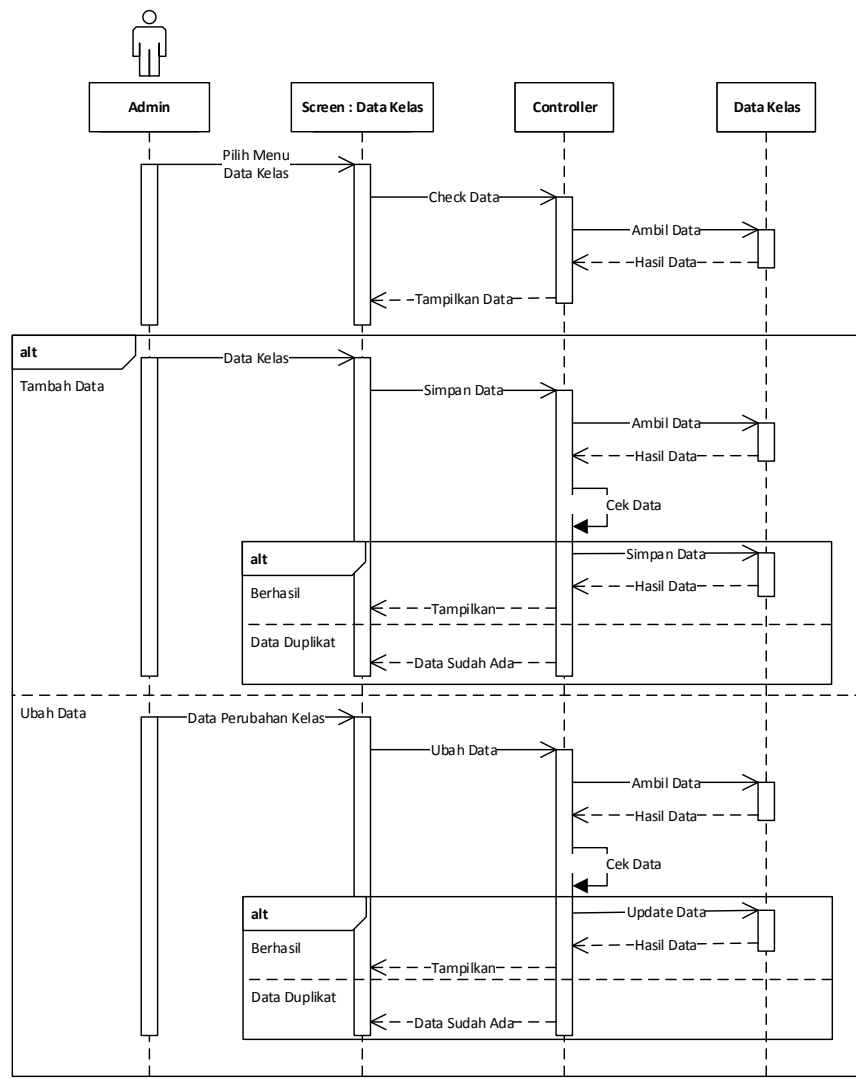
    Admin->>Screen: Pilih Menu Data Program
    activate Screen
    Screen->>Controller: Check Data
    activate Controller
    Controller->>Data: Ambil Data
    activate Data
    Data-->>Controller: -- Hasil Data --
    deactivate Data
    Controller-->>Screen: -- Tampilkan Data --
    deactivate Controller
    deactivate Screen

    alt Tambah Data
        Admin->>Screen: Data Program
        activate Screen
        Screen->>Controller: Simpan Data
        activate Controller
        Controller->>Data: Ambil Data
        activate Data
        Data-->>Controller: -- Hasil Data --
        deactivate Data
        Controller->>Controller: Cek Data
        alt Berhasil
            Controller->>Data: Simpan Data
            activate Data
            Data-->>Controller: -- Hasil Data --
            deactivate Data
        else Data Duplikat
            Controller-->>Screen: -- Tampilkan --
        end
        Controller-->>Screen: -- Data Sudah Ada --
        deactivate Controller
        deactivate Screen
    end

    alt Ubah Data
        Admin->>Screen: Data Perubahan Program
        activate Screen
        Screen->>Controller: Ubah Data
        activate Controller
        Controller->>Data: Ambil Data
        activate Data
        Data-->>Controller: -- Hasil Data --
        deactivate Data
        Controller->>Controller: Cek Data
        alt Berhasil
            Controller->>Data: Update Data
            activate Data
            Data-->>Controller: -- Hasil Data --
            deactivate Data
        else Data Duplikat
            Controller-->>Screen: -- Tampilkan --
        end
        Controller-->>Screen: -- Data Sudah Ada --
        deactivate Controller
        deactivate Screen
    end
```

f. Sequence Diagram Input Kelas

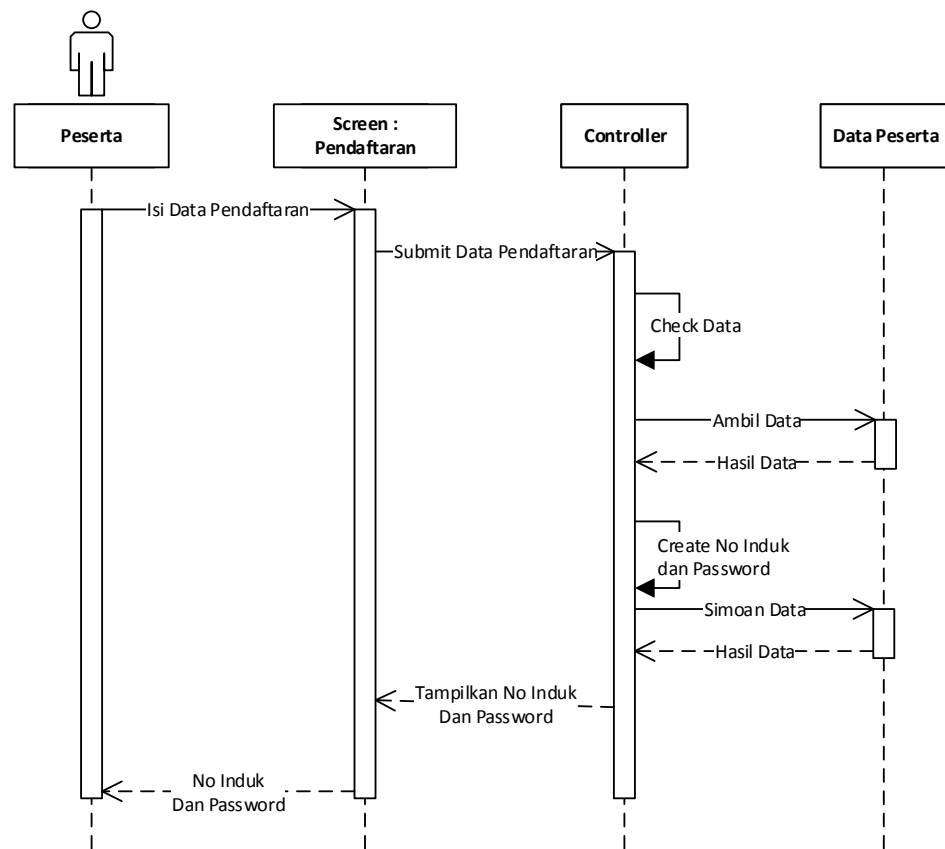
Sequence diagram input kelas dapat dijelaskan secara singkat yaitu staff memilih menu daftar kelas, controller mengambil data dari tabel kelas dan menampilkannya, pada proses selanjutnya staff dapat memilih menambah data ataupun merubah data. Proses pada tambah dan ubah sama, yaitu staff penginputkan data kelas pada form kelas lalu menyimpan data, controller akan mengambil data dari tabel mentor kemudian mengecek apakah data sudah ada, jika sudah ada maka akan mengirimkan pesan ke screen bahwa data sudah ada, jika belum ada maka data akan disimpan, kemudian menampilkan data yang sudah disimpan.



Gambar 3.17 Sequence Diagram Input Kelas

g. Sequence Diagram Pendaftaran

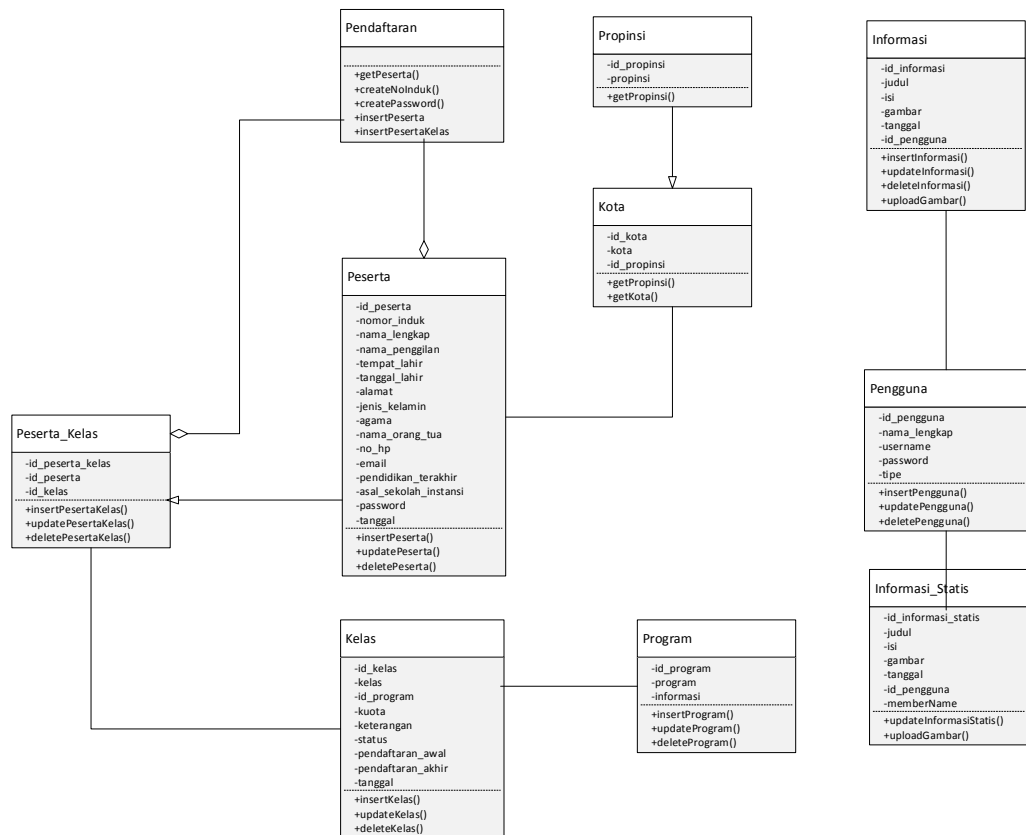
Sequence diagram pendaftaran dapat dijelaskan secara singkat yaitu calon peserta mengisi data pendaftaran, kemudian mensubmitnya, controller akan mengecek data apakah lengkap atau belum, setelahnya akan mengambil data calon peserta, kemudian membuat nomor induk dan password secara otomatis, setelah itu controller menyimpan data ke data calon peserta, lalu menampilkan nomor induk dan password yang sudah dibuat ke screen.



Gambar 3.18 Sequence Diagram Pendaftaran

5. Class Diagram

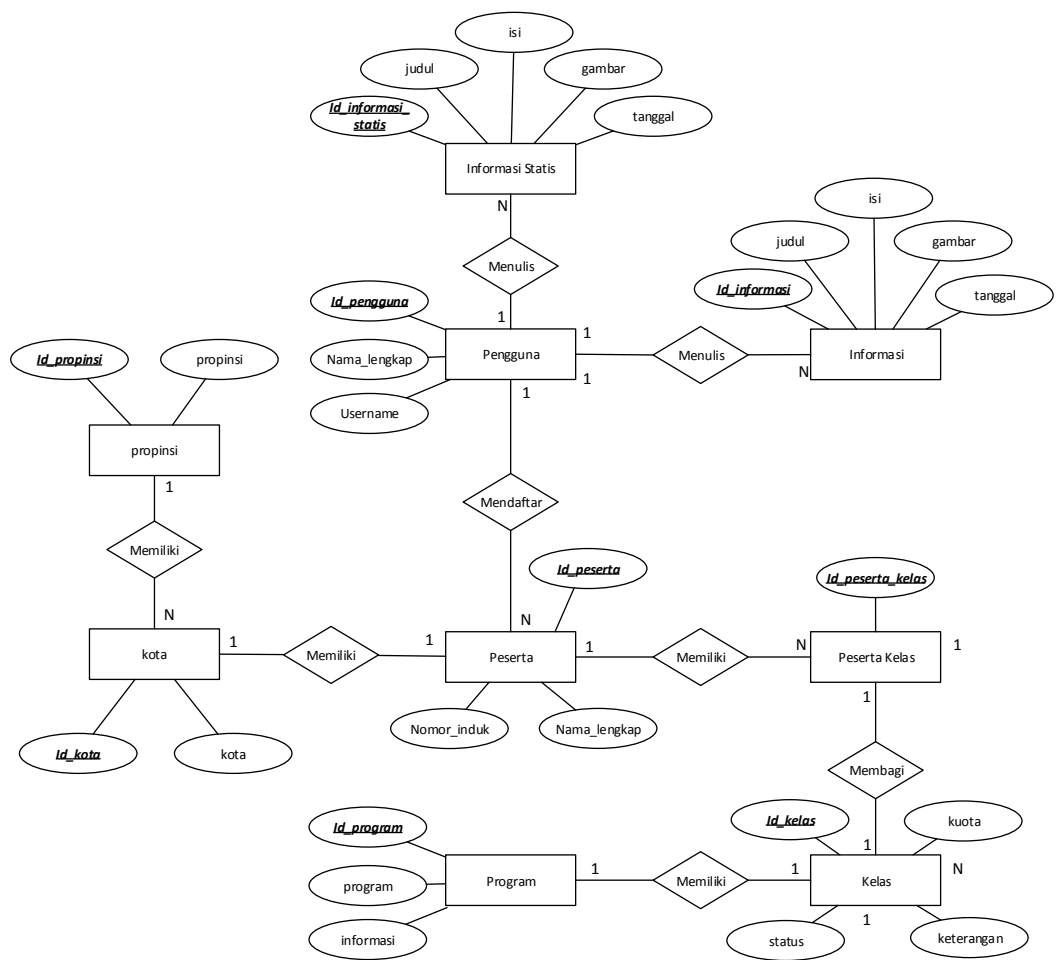
Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.



Gambar 3.19 Class Diagram

6. ERD

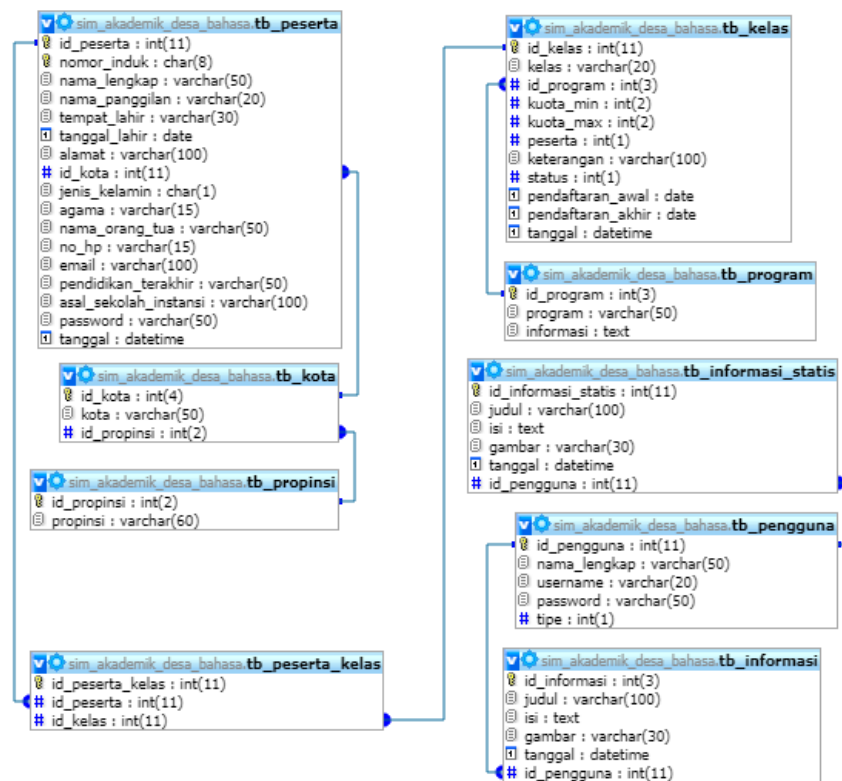
ERD pada gambar 1.21 merupakan ERD untuk sistem informasi pendaftaran calon peserta Desa Bahasa. Dapat dijelaskan secara singkat sebagai berikut, pengguna dapat menuliskan banyak informasi statis dan dapat menuliskan banyak informasi. Pengguna dapat mendaftar banyak calon peserta. Setiap calon peserta dapat memiliki lebih dari satu calon peserta kelas. Setiap calon peserta memiliki satu kota, dan satu propinsi memiliki banyak kota. Satu kelas membagi satu calon peserta kelas. Satu kelas hanya boleh memiliki satu satu program. Berikut merupakan ERD sistem informasi pendaftaran calon peserta Desa Bahasa.



Gambar 3.20 ERD

7. Perancangan Database

Relasi tabel antar tabel pada basis data pada sistem informasi pendaftaran calon peserta pada Desa Bahasa Ngargogondo Borobudur seperti pada gambar dibawah.



Gambar 3.21 Relasi tabel pada database Sistem Informasi Pendaftaran Calon peserta

Pada gambar diatas memperlihatkan relasi antar tabel pada database sistem pendaftaran calon peserta yang diajukan. Calon peserta berelasi dengan tabel calon peserta kelas dan tabel kota, tabel kota berelasi dengan tabel propinsi, calon peserta kelas berelasi dengan tabel kelas, tabel program berelasi dengan tabel kelas. Tabel pengguna berelasi dengan tabel informasi, informasi statis.

Berikut adalah struktur tabel-tabel yang terdapat dalam basis data:

a. Struktur tabel calon peserta

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data calon peserta yang telah didaftar atau telah melakukan pendaftaran. Tabel calon peserta terdiri dari id calon peserta sebagai primary key, nomor induk, nama lengkap, tempat lahir, tanggal lahir, alamat, jenis kelamin, agama, nama orang tua, no hp, email, pendidikan terakhir, asal sekolah atau instansi, password dan tanggal.

Tabel 3.2 Struktur Tabel Calon peserta

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_calon peserta</i>	int	11	Primary key
nomor_induk	char	8	-
nama_lengkap	varchar	50	-
nama_panggilan	varchar	20	-
tempat_lahir	varchar	30	-
tanggal_lahir	date	-	-
alamat	varchar	50	-
id_kota	int	4	-
jenis_kelamin	char	1	-
agama	varchar	15	-
nama_orang_tua	varchar	50	-
no_hp	varchar	15	-
email	varchar	100	-
pendidikan_terakhir	varchar	50	-
asal_sekolah_instansi	varchar	50	-
password	varchar	50	-
tanggal	datetime	-	Tanggal daftar

b. Struktur Tabel Kelas

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kelas yang dibuka untuk pendaftaran. Tabel kelas terdiri dari id kelas sebagai primary key, id program sebagai foreign key dari tabel program, kuota, keterangan, status, id mentor sebagai foreign key dari tabel mentor, pendaftaran awal, pendaftaran akhir, dan tanggal.

Tabel 3.3 Struktur Tabel Kelas

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_kelas</i>	int	11	Primary key
id_program	int	3	-
kuota_min	int	2	Minimal Calon peserta
kuota_max	int	2	Maksimal calon peserta
keterangan	varchar	50	-
calon peserta	int	1	1=local, 2=non local, 3=semua
status	int	1	1=Dibuka, 2=Ditutup
pendaftaran_awal	date	-	-
pendaftaran_akhir	date	-	-
tanggal	datetime	-	Tanggal dibuat

c. Struktur Tabel Kelas Calon peserta

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pembagian kelas untuk setiap calon peserta. Tabel kelas calon peserta terdiri dari id calon peserta kelas sebagai primary key, id_calon peserta sebagai foreign key dari tabel calon peserta dan id kelas foreign key dari tabel kelas.

Tabel 3.4 Struktur Tabel Kelas Calon peserta

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_calon peserta_kelas</i>	int	11	Primary key
id_calon peserta	int	11	-
id_kelas	int	11	-

d. Struktur Table Program

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data paket program yang ada di Desa Bahasa. Tabel program terdiri dari kolom id program sebagai primary key, dan kolom program serta informasi.

Tabel 3.5 Struktur Tabel Program

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_program</i>	int	3	Primary key
program	varchar	50	-
informasi	text	-	-

e. Struktur Tabel Informasi Statis

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data informasi statis web seperti profil dan informasi kontak. Tabel informasi statis terdiri dari kolom id informasi statis sebagai primary key, judul, isi, gambar, tanggal, id pengguna sebagai foreign key dari tabel pengguna.

Tabel 3.6 Struktur Tabel Informasi Statis

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_informasi_statis</i>	int	11	Primary key
judul	varchar	50	-
isi	text	-	-
gambar	varchar	30	-
tanggal	datetime	-	-
id_pengguna	int	11	-

f. Struktur Tabel Informasi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data informasi berkaitan dengan informasi akademik. Tabel informasi terdiri dari kolom id

informasi statis sebagai primary key, kolom judul, isi, gambar, tanggal dan id pengguna sebagai foreign key dari tabel pengguna.

Tabel 3.7 Struktur Tabel Informasi

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_informasi_statis</i>	int	11	Primary key
judul	varchar	50	-
isi	text	-	-
gambar	varchar	30	-
tanggal	datetime	-	-
id_pengguna	int	11	-

g. Struktur Tabel Pengguna

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pengguna yang dapat mengakses sistem baik sebagai admin atau staff. Tabel pengguna terdiri dari id pengguna sebagai primary key, nama lengkap, username dan password untuk login sistem dan kolom tipe untuk menandakan pengguna sebagai admin atau staff.

Tabel 3.8 Struktur Tabel Pengguna

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_pengguna</i>	int	11	Primary key
nama_lengkap	varchar	50	-
username	varchar	20	-
password	varchar	50	-
tipe	int	1	1=admin, 2=staff

h. Struktur Tabel Propinsi

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data propinsi. Tabel propinsi terdiri dari id propinsi sebagai primary key dan propinsi.

Tabel 3.9 Struktur Tabel Propinsi

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_propinsi</i>	int	2	Primary key
propinsi	varchar	60	-

i. Struktur Tabel Kota

Tabel ini digunakan untuk menyimpan data kota. Tabel kota terdiri dari id kota sebagai primary key dan kota dan id_propinsi sebagai kunci tamu dari tabel propinsi.

Tabel 3.10 Struktur Tabel Kota

Nama Kolom	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
<i>id_kota</i>	int	4	Primary key
kota	varchar	50	-
id_propinsi	int	2	-

8. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka digunakan untuk mempermudah dalam membangun pada halaman aplikasi selanjutnya pada tahap implementasi. Tahapan ini sangat penting karena antarmuka yang baik dapat membuat pengguna lebih mudah dalam menggunakan sistem aplikasi yang dihasilkan.

a. Rancangan halaman admin dan staff

Halaman ini merupakan halaman yang dapat diakses baik admin atau staff dengan menu sesuai pembagian hak akses.

1) Rancangan halaman login admin dan staff

Halaman login ditampilkan ketika seorang pengguna mengakses sistem sebagai admin atau staff. Sebelum dapat mengakses sistem harus melewati halaman login ini sehingga pengguna yang tidak memiliki username dan password tidak dapat mengakses sistem.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR		LOGIN
Username		
Password		
	Login	Batal

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Login Admin Dan Staff

2) Rancangan halaman data program

Pada halaman ini digunakan untuk mengelola data program dan informasi program. Berisi daftar paket program yang memiliki tombol untuk mengakses form input data paket program. Untuk menambah program dengan memilih tombol tambah, lalu mengisi form, kemudian dapat diisi sesuai data dan memilih tombol simpan untuk menyimpan. Merubah data dengan memilih tombol ubah pada baris data yang akan diubah, lalu ubah data pada form yang ditampilkan dan memilih tombol simpan untuk menyimpannya. Untuk menghapus dengan memilih tombol hapus, maka data akan dihapus dari daftar.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																				
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Paket Program Nama Program Informasi Simpan Batal <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Paket Program</th> <th>Informasi</th> <th>Tambah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Paket Program	Informasi	Tambah				Ubah Hapus				Ubah Hapus				Ubah Hapus				Ubah Hapus
No	Paket Program	Informasi	Tambah																		
			Ubah Hapus																		
			Ubah Hapus																		
			Ubah Hapus																		
			Ubah Hapus																		

Gambar 3.23 Rancangan Halaman Data Program

3) Rancangan halaman data kelas

Halaman ini digunakan untuk mengelola data kelas yang dibuka untuk setiap paket program yang ada. Dapat digunakan untuk menambah, merubah dan menghapus data kelas dengan adanya tombol tambah, ubah dan hapus, secara kerja dan fungsi setiap tombol dan form sama dengan pada halaman data program dan data mentor.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																																								
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Kelas Nama Kelas Status Aktif Program Jenis Peserta Lokal Kuota Minimal 8 Tgl Pendaftaran 01/09/2018 Kuota Maksimal 20 Sampai Tanggal 15/09/2018 Keterangan Simpan Batal <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Kelas</th> <th>Program</th> <th>Kuota</th> <th>Peserta</th> <th>Status</th> <th>Tgl Daftar</th> <th>Tambah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Kelas	Program	Kuota	Peserta	Status	Tgl Daftar	Tambah								Ubah Hapus								Ubah Hapus								Ubah Hapus								Ubah Hapus
No	Kelas	Program	Kuota	Peserta	Status	Tgl Daftar	Tambah																																		
							Ubah Hapus																																		
							Ubah Hapus																																		
							Ubah Hapus																																		
							Ubah Hapus																																		

Gambar 3.24 Rancangan Halaman Data Kelas

4) Rancangan Halaman Daftar Calon peserta

Halaman ini menampilkan data calon peserta yang telah mendaftar, ditampilkan per kelas paket program. Terdapat tombol tambah, ubah dan hapus untuk mengakses halaman input data calon peserta.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																																										
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Daftar Peserta Program Kelas Pencarian Cari <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>No. Induk</th> <th>Nama Lengkap</th> <th>Tempat, Tgl Lahir</th> <th>Kota</th> <th>No Telpn</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Tambah </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> </tbody> </table>	No	No. Induk	Nama Lengkap	Tempat, Tgl Lahir	Kota	No Telpn								Tambah							Ubah Hapus							Ubah Hapus							Ubah Hapus							Ubah Hapus
No	No. Induk	Nama Lengkap	Tempat, Tgl Lahir	Kota	No Telpn																																						
						Tambah																																					
						Ubah Hapus																																					
						Ubah Hapus																																					
						Ubah Hapus																																					
						Ubah Hapus																																					

Gambar 3.25 Rancangan Halaman Daftar Calon peserta

5) Rancangan Halaman Input Data Calon peserta

Halaman ini digunakan untuk menambah atau merubah data calon peserta sesuai tombol yang dipilih dari halaman daftar calon peserta. Staff hanya perlu mengisi data sesuai data yang ada, untuk menyimpan dengan memilih tombol simpan.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																																												
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Input Peserta <table> <tr> <td>No. Induk</td> <td> </td> <td>Nomor Telp/HP</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Nama Lengkap</td> <td> </td> <td>Alamat Email</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Nama Panggilan</td> <td> </td> <td>Pend. Terakhir</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Tempat Lahir</td> <td> </td> <td>Asal Sek/Instansi</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Tanggal Lahir</td> <td> </td> <td>Program</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Alamat Lengkap</td> <td> </td> <td>Kelas</td> <td> </td> </tr> <tr> <td>Propinsi</td> <td> </td> <td colspan="2"> Simpan Batal </td> </tr> <tr> <td>Kota</td> <td> </td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Jenis Kelamin</td> <td> </td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Agama</td> <td> </td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Nama Ortu</td> <td> </td> <td colspan="2"></td> </tr> </table>	No. Induk		Nomor Telp/HP		Nama Lengkap		Alamat Email		Nama Panggilan		Pend. Terakhir		Tempat Lahir		Asal Sek/Instansi		Tanggal Lahir		Program		Alamat Lengkap		Kelas		Propinsi		Simpan Batal		Kota				Jenis Kelamin				Agama				Nama Ortu			
No. Induk		Nomor Telp/HP																																											
Nama Lengkap		Alamat Email																																											
Nama Panggilan		Pend. Terakhir																																											
Tempat Lahir		Asal Sek/Instansi																																											
Tanggal Lahir		Program																																											
Alamat Lengkap		Kelas																																											
Propinsi		Simpan Batal																																											
Kota																																													
Jenis Kelamin																																													
Agama																																													
Nama Ortu																																													

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Input Data Calon peserta

6) Rancangan Halaman Data Informasi Statis

Pada halaman ini untuk mengelola data informasi statis, seperti profil, dan data kontak. Menampilkan data informasi statis yang ada dan dapat digunakan untuk merubah data informasi statis dengan memilih tombol ubah.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																														
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Informasi Statis Judul Isi Gambar Browse Simpan Batal <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Judul</th> <th>Last Update</th> <th>Oleh</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Tambah </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> </tbody> </table>	No	Judul	Last Update	Oleh						Tambah					Ubah Hapus					Ubah Hapus					Ubah Hapus					Ubah Hapus
No	Judul	Last Update	Oleh																												
				Tambah																											
				Ubah Hapus																											
				Ubah Hapus																											
				Ubah Hapus																											
				Ubah Hapus																											

Gambar 3.27 Rancangan Halaman Data Informasi Statis

7) Rancangan Halaman Data Informasi

Pada halaman ini digunakan untuk mengelola data informasi. Berisi data informasi tentang Desa Bahasa. Untuk menambah informasi dengan memilih tombol tambah, lalu mengisi form, setelah selesai memilih tombol simpan untuk menyimpan. Merubah data dengan memilih tombol ubah pada baris yang akan diubah, lalu ubah data pada form yang ditampilkan dan memilih tombol simpan untuk menyimpannya. Untuk menghapus dengan memilih tombol hapus, maka data akan dihapus dari daftar.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																									
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Paket Program Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi Data Pengguna	Informasi Judul Isi Gambar Browse Simpan Batal <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Judul</th> <th>Tanggal</th> <th>Oleh</th> <th>Tambah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>Ubah Hapus</td> </tr> </tbody> </table>	No	Judul	Tanggal	Oleh	Tambah					Ubah Hapus					Ubah Hapus					Ubah Hapus					Ubah Hapus
No	Judul	Tanggal	Oleh	Tambah																						
				Ubah Hapus																						
				Ubah Hapus																						
				Ubah Hapus																						
				Ubah Hapus																						

Gambar 3.28 Rancangan Halaman Data Informasi

8) Rancangan Halaman Data Pengguna

Pada halaman ini digunakan untuk mengelola data pengguna sistem oleh admin. Berisi data pengguna sistem staff dan admin. Untuk menambah pengguna dengan memilih tombol tambah, lalu mengisi form, setelah selesai memilih tombol simpan untuk menyimpan. Merubah data dengan memilih tombol ubah pada baris yang akan diubah, lalu ubah data pada form yang ditampilkan dan memilih tombol simpan untuk menyimpannya. Untuk menghapus dengan memilih tombol hapus, maka data akan dihapus dari daftar.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	Pengguna : Admin																				
Beranda Data Peserta Data Kelas Data Jadwal Data Paket Program Data Mentor Informasi Web - Informasi Profil DII - Informasi - Galeri Data Rundown Data Pengguna	Jadwal Program Hari Kelas Tanggal Simpan Batal Program Kelas <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Hari</th> <th>Tanggal</th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Tambah </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td> Ubah Hapus </td> </tr> </tbody> </table>	No	Hari	Tanggal					Tambah				Ubah Hapus				Ubah Hapus				Ubah Hapus
No	Hari	Tanggal																			
			Tambah																		
			Ubah Hapus																		
			Ubah Hapus																		
			Ubah Hapus																		

Gambar 3.29 Rancangan Halaman Data Pengguna

b. Rancangan Halaman Calon peserta

Halaman ini merupakan halaman yang dapat diakses oleh pengunjung dan calon peserta.

1) Rancangan Halaman Tampilkan Informasi

Halaman tampilan informasi ini merupakan desain untuk membaca informasi baik profil (informasi statis) maupun informasi.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	
Beranda Profil Program Informasi Metode Pembelajaran Peduli Pendidikan Kontak	
LOGIN PESERTA Masukkan No Induk Masukkan Password Login Pendaftaran INFORMASI TERBARU	Nama Judul [Profil, Metode, Peduli, Kontak, Judul Informasi] ISI

Gambar 3.30 Rancangan Halaman Tampilan Informasi

2) Rancangan Halaman Daftar Informasi

Halaman ini menampilkan daftar informasi yang dapat dibaca oleh pengunjung dan calon peserta web Desa Bahasa. Pada bagian kiri terdapat form login untuk calon peserta yang telah mendaftar, untuk mendaftar dengan memilih tombol Pendaftaran. Untuk membaca informasi selengkapnya dengan memilih tombol Baca Selengkapnya maka akan diarahkan ke halaman tampilan informasi.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	
Beranda Profil Program Informasi Metode Pembelajaran Peduli Pendidikan Kontak	
LOGIN PESERTA Masukkan No Induk Masukkan Password Login Pendaftaran INFORMASI TERBARU	Daftar Informasi Judul Informasi 1 Tanggal : 02/09/2018 Isi informasi dapat ditampilkan disini dengan isi merupakan potongan dari isi informasi selengkapnya dnegan isi antara 20 sampai 40 kata Baca Selengkapnya Judul Informasi 2 Tanggal : 02/09/2018 Isi informasi dapat ditampilkan disini dengan isi merupakan potongan dari isi informasi selengkapnya dnegan isi antara 20 sampai 40 kata Baca Selengkapnya Judul Informasi 3 Tanggal : 02/09/2018 Isi informasi dapat ditampilkan disini dengan isi merupakan potongan dari isi informasi selengkapnya dnegan isi antara 20 sampai 40 kata Baca Selengkapnya

Gambar 3.31 Rancangan Halaman Daftar Informasi

3) Rancangan Halaman Daftar Kelas Paket Program

Halaman ini menampilkan daftar kelas pada paket program yang masih dibuka. Untuk mendaftar pertama memilih kelas yang ingin dimasuki dengan memilih tombol Pendaftaran sesuai dengan kelas yang dikehendaki dan setelahnya akan diarahkan ke form pendaftaran.

DESA BAHASA
 NGARGOGONDO BOROBUDUR

[Beranda](#) | [Profil](#) | [Program](#) | [Informasi](#) | [Metode Pembelajaran](#) | [Peduli Pendidikan](#) | [Kontak](#)

LOGIN PESERTA

[Login](#) [Pendaftaran](#)

INFORMASI TERBARU

Kelas Paket Program Yang Dibuka

Silahkan pilih daftar kelas program yang tersedia pada tabel dibawah untuk pendaftaran

No	Paket Program	Kelas	Kuota	Pendaftar	Peserta	
						Pendaftaran
						Pendaftaran
						Pendaftaran
						Pendaftaran

Gambar 3.32 Rancangan Halaman Daftar Kelas Paket Program

4) Rancangan Halaman Pendaftaran

Pada halaman ini calon peserta dapat mengisi form pendaftaran sesuai data yang sebenarnya untuk melakukan pendaftaran, setelah semua data diisi dapat memilih tombol Daftar untuk mengirim form pendaftaran.

DESA BAHASA
 NGARGOGONDO BOROBUDUR

[Beranda](#) | [Profil](#) | [Program](#) | [Informasi](#) | [Metode Pembelajaran](#) | [Peduli Pendidikan](#) | [Kontak](#)

LOGIN PESERTA

[Login](#) [Pendaftaran](#)

INFORMASI TERBARU

Pendaftaran

Program
 Kelas

Super Intensive
 A

Nama Lengkap

Nama Panggilan

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Alamat Lengkap

Propinsi

Kota

Jenis Kelamin

Agama

Nama Ortu

Nomor Telp/HP

Alamat Email

Pend. Terakhir

Asal Sek/Instansi

Alamat Email

Program

Kelas

[Daftar](#) [Batal](#)

Gambar 3.33 Rancangan Halaman Pendaftaran

5) Rancangan Halaman Pendaftaran Berhasil

Setelah form pendaftaran dikirim jika data berhasil disimpan maka akan ditampilkan halaman pendaftaran berhasil

yang berisi Nomor Induk Siswa dan Password untuk dapat login ke halaman calon peserta yang terdapat pada sebelah kiri halaman.

DESA BAHASA NGARGOGONDO BOROBUDUR	
Beranda Profil Program Informasi Metode Pembelajaran Peduli Pendidikan Kontak	
LOGIN PESERTA Masukkan No Induk Masukkan Password Login Pendaftaran INFORMASI TERBARU	Pendaftaran Terimakasih, pendaftaran telah berhasil, anda dapat segera melakukan pembayaran pendaftaran ke rekening berikut atau datang langsung ke Desa Bahasa: Informasi Rekening Disini untuk login peserta gunakan data berikut: No. Induk : 09888188 Password : ABC1G Catat dan simpan data No Induk dan Password diatas. Silahkan ganti password segera setelah login.

Gambar 3.34 Rancangan Halaman Pendaftaran Berhasil

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Sistem ini dibuat bukan untuk menggantikan sistem yang telah ada pada Desa Bahasa, namun sistem ini dibuat untuk membantu admin dan staff untuk mempermudah calon peserta untuk melakukan pendaftaran dan memonitor pendaftaran Calon peserta les dapat mempermudah calon peserta dapat melakukan pendaftaran dan dapat digunakan untuk mengecek jumlah pendaftar pada kelas yang didaftarnya dengan mudah. Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang dibangun kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan website tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pendaftaran dapat digunakan untuk melakukan pendaftaran bagi calon calon peserta les dengan baik sehingga dapat mempermudah pendaftaran bagi calon peserta dan calon peserta dapat melihat jumlah calon peserta yang telah mengikuti kelas sehingga lebih mudah memonitor kelas yang akan segera dimulai.
2. Staff dapat melihat calon peserta yang telah mendaftarkan untuk setiap kelas yang dibuka sehingga staff mudah memonitor kelas yang sudah mencukupi kuota atau belum mencukupi kuota.

B. Saran

Saran dari hasil penelitian ini agar aplikasi dapat dikembangkan menjadi lebih baik, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan lebih komplek dan baik dengan penggabungan ke dalam sistem akademik seperti penambahan modul, penilaian dan penjadwal.
2. Perlu dilakukan sosialisasi terlebih baik kepada staff atau kepada calon calon peserta tentang adanya sistem pendaftaran ini agar dapat digunakan secara lebih maksimal.

Daftar Pustaka

- Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP dan Mysql*. Jakarta: Media Kita
- Bahasa, P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Fatta, H. Al. (2007). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Fathansyah, (2007) : ***Buku teks komputer basis data***. informatika bandung
- Fathansyah, (2012). *Basis Data*. Bandung : Informatika.
- Herek French, S. H. (2001). *The Dictionary of Management*. London: Paris Book.
- Jogiyanto. (2005). *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur, Teori Dan Praktik Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2013). *Pintar Programmer Pemula PHP*. Yogyakarta: Mediakom.
- Kustiyaningsih, Yeni., R.A. Devie. (2011), *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Ladjamudin, A.-B. bin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurfadiyah, Y. (2017). *Program Pendaftaran Peserta Bimbingan Belajar Berbasis Web Pada Yayasan Al-Anwariyah Idris Jakarta*. Jakarta.
- Nurrahman, D. (2017). *Penerimaan Peserta Didik Baru Bimbingan Belajar Berbasis Web. Seperti halnya SMK Tunas Muda Karanganyar*. Jakarta.
- Sembiring, S. K. B. (2013). *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Bimbingan Belajar Pada Ganesha Operation Berbasis Web*. Medan.
- Sommerville, Ian. (2007). *Metode Pengembangan Sistem*. Diambil dari: <http://dir.unikom.ac.id/s1-final-project/fakultas-teknik-dan-ilmu-komputer/manajemen-informatika/2011/jbptunikompp-gdl-dentavegan-25898>.
- Suyanto, Asep Herman. (2008). *Step By Step Web Design*. Yogyakarta: Andi Offset.

Vermaat, Shelly Cashman. (2011). Discovering Computers "Menjelajah Dunia Komputer" FUNDAMENTAL. Third Edition. Salemba: Infotek.