



TUGAS AKHIR

**APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI
KEGIATAN MAHASISWA PADA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR**

*Diajukan Kepada Jurusan Manajemen Informatika D.III
Sebagai Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya (A.Md)
Dalam Ilmu Manajemen Informatika*

Oleh:

Winda Aulia Rahmi

NIM : 14 205 118

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

BATUSANGKAR

2018

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : WINDA AULIA RAHMI
NIM : 14 205 118
Tempat / Tanggal Lahir : Panyalaian / 28 November 1994
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul “**APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA PADA IAIN BATUSANGKAR**“ adalah **benar karya saya sendiri bukan plagiat** kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 08 Februari 2018

Saya yang Menyatakan



WINDA AULIA RAHMI
NIM. 14 205 118

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing Proposal Tugas Akhir atas Nama : Winda Aulia Rahmi, Nim : 14205118 dengan Judul, “**APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA PADA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR**” memandang bahwa Tugas Akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan Ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke Sidang *Munaqasyah*.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.


Batusangkar, Februari 2018

**Ketua Jurusan
Manajemen Informatika,**



Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004

Pembimbing,



Fitra Kasma Putra, M.Kom
NIP. 19780122 200801 2 017

Mengetahui,

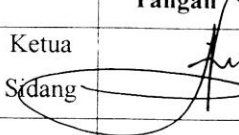

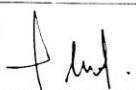
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam



Dr. Ulya Asani, S.H., M.Hum
NIP. 19750303 199903 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir yang berjudul "APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA PADA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR" oleh WINDA AULIA RAHMI, NIM. 14 205 118, telah diajukan pada sidang munaqasyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Selasa 20 Februari 2018 dan dinyatakan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika.

No.	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 19850207 201503 1 004	Ketua Sidang		26/2-2018
2.	Iswandi, M.Kom NIP. 19700510 200312 1 004	Anggota		27/2-18
3.	Lidya Rahmi, M.Pd.T Nip. -	Anggota		26/ Feb 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

IAIN Batusangkar



Dr. Ulya Atsani, S.H., M.Hum

NIP. 19750303 199903 1 004

ABSTRAK

Judul Tugas Akhir : **APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA PADA IAIN BATUSANGKAR**

Nama Mahasiswa : **Winda Aulia Rahmi**

Nomor Induk Mahasiswa : **14205118**

Jurusan : **Manajemen Informatika**

Dosen Pembimbing : **Fitra Kasma Putra M.Kom**

Setelah melakukan penelitian pada Akama dan beberapa UKM yang ada di IAIN Batusangkar ditemukan permasalahan mengenai proses Monitoring dan evaluasi kegiatan, yang mana prosesnya masih tidak efektif dan efisien. Hal ini mengakibatkan pertama waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk memproses proposal kegiatan hal ini disebabkan karena proposal yang telah dicetak, jika salah harus di revisi kembali sampai proposal itu benar, hal ini menyebabkan tidak efisiennya penggunaan ATK. Kedua, kesibukan Pembina UKM membuat ketua UKM sulit bertemu langsung dengan Pembina UKM, untuk konsultasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, karena kesibukan dari kedua belah pihak sulit mengatur waktu untuk bertemu. Yang ketiga, sulitnya mengetahui dengan cepat mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dan perkembangan acara, kemudian laporan pertanggung jawaban (LPJ), permasalahan ini disebabkan karena informasi yang didapatkan hanya dari satu pihak dan kurangnya komunikasi.

Kata Kunci : *Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi UKM, Pemograman PHP dan Mysql*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB IPENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Indentifikasi Masalah	2
C. Rumusan Masalah	2
D. Batasan Masalah	2
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	3
G. Metode Penelitan	4
H. Sistematika Penulisan.....	4
BAB IILANDASAN TEORI	5
A. Gambaran Umum.....	5
1. Sejarah IAIN Batusangkar	5
2. Visi dan Misi IAIN Batusangkar	8
3. Tujuan	9
4. Struktur Organisasi IAIN Batusangkar.....	10
5. Tugas Pokok dan Fungsi.....	11
6. Sekilas Tentang Lembaga atau Organisasi Kemahasiswaan IAIN Batusangkar.....	12
B. Konsep Dasar Sistem Informasi	15
1. Pengertian Sistem	15
2. Karakteristik Sistem	16
3. Klasifikasi Sistem.....	17
4. Pengertian Informasi.....	18
5. Pengertian Sistem Informasi	20
6. Komponen Sistem Informasi.....	20

7.	Perancangan Sistem.....	21
C.	Alat Bantu Perancangan Sistem.....	22
1.	Use Case Diagram	23
2.	Class Diagram	23
3.	Activity Diagram.....	23
4.	Sequence Diagram dan Callaboration Diagram	26
D.	Perangkat Lunak Pembangun Sistem.....	28
1.	Web.....	28
2.	PHP	29
3.	Adobe Dreamweaver CS5.....	36
4.	MySQL	42
5.	XAMPP.....	43
E.	Konsep Dasar Monitoring dan Evaluasi.....	46
1.	Definisi Monitoring	46
2.	Definisi Evaluasi	47
BAB III ANALISA DAN HASIL		48
A.	Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan.....	48
B.	Perancangan Sistem	48
1.	Actor	48
2.	Use Case Diagram	49
3.	Sequence Diagram.....	50
4.	Activity Diagram.....	52
5.	Collaboration Diagram	54
6.	Class Diagram	56
7.	Struktur Program	57
C.	Desain Terinci.....	59
1.	Desain Output.....	59
2.	Desain Input	61
3.	Desain Database	66
BAB IV PENUTUP		71
A.	KESIMPULAN.....	71

B. SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Struktur Organisasi IAIN Batusangkar	10
Gambar 2. 2	Siklus Informasi (Jogiyanto, 2002)	19
Gambar 2. 3	Hasil dari input.php (Sidik B. , 2006).....	31
Gambar 2. 4	Tampilan Halaman Welcome Screen dari Dreamweaver CS5 (MADCOMS, 2011).....	37
Gambar 2. 5	Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver	37
Gambar 2. 6	Tampilan Toolbar Document	38
Gambar 2. 7	Jendela Dokumen	38
Gambar 2. 8	Tombol perintah untuk memilih jenis tampilan ruang kerja.....	38
Gambar 2. 9	Tampilan panel group	39
Gambar 2. 10	Contoh tampilan Tag selector	39
Gambar 2. 11	Tampilan property	39
Gambar 2. 12	Tampilan panel insert.....	40
Gambar 2. 13	Contoh tampilan panel files	40
Gambar 2. 14	Tampilan lembar kerja design	40
Gambar 2. 15	Tampilan lembar kerja code.....	41
Gambar 2. 16	Tampilan lembar kerja split	41
Gambar 2. 17	Tampilan live view	41
Gambar 2. 18	Jendela Control Xampp.....	44
Gambar 2. 19	Tampilan awal Localhost	45
Gambar 2. 20	Tampilan phpMyAdmin.....	46
Gambar 3. 1	<i>Use Case Diagram</i>	49
Gambar 3. 2	<i>Sequence Diagram Admin</i>	50
Gambar 3. 3	<i>Sequence Diagram Pembina</i>	51
Gambar 3. 4	<i>Sequence Diagram UKM</i>	51
Gambar 3. 5	<i>Activity Diagram Admin</i>	52
Gambar 3. 6	<i>Activity Diagram Pembina</i>	53
Gambar 3. 7	<i>Activity Diagram UKM</i>	54
Gambar 3. 8	<i>Collaboration Diagram Admin</i>	55
Gambar 3. 9	<i>Collaboration Diagram Pembina</i>	55

Gambar 3. 10	<i>Collaboration Diagram UKM</i>	56
Gambar 3. 11	<i>Class Diagram</i>	57
Gambar 3. 12	<i>Struktur Program Admin</i>	58
Gambar 3. 13	<i>Struktur Program Pembina</i>	58
Gambar 3. 14	<i>Struktur Program UKM</i>	59
Gambar 3. 15	Desain <i>Login Aplikasi</i>	62
Gambar 3. 16	Desain <i>Entry Pembina</i>	62
Gambar 3. 17	Desain <i>Entry UKM</i>	63
Gambar 3. 18	Desain <i>Entry UKM</i>	63
Gambar 3. 19	Desain <i>Upload Proposal</i>	64
Gambar 3. 20	Desain <i>Entry LPJ</i>	64
Gambar 3. 21	Desain <i>Mahasiswa</i>	65
Gambar 3. 22	Desain <i>Struktur Organisasi</i>	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1Pimpinan IAIN Batusangkar.....	8
Tabel 2. 2 Simbol-simbol Use Case Diagram (Nugroho, 2005)	24
Tabel 2. 3 Simbol-Simbol Class Diagram (Nugroho, 2005).....	25
Tabel 2. 4 Simbol- simbol Activity Diagram (Tohari, 2014)	26
Tabel 2. 5 Simbol- simbol <i>Sequence</i> Diagram dan <i>Callaboration</i> Diagram.....	27
Tabel 3. 1LaporanKegiatan Pertahun	60
Tabel 3. 2LaporanKegiatan Perbulan	60
Tabel 3. 3Total Anggaran Dana	61
Tabel 3. 4Tabel Admin.....	66
Tabel 3. 5Tabel Jabatan	66
Tabel 3. 6Tabel Mahasiswa	67
Tabel 3. 7Tabel Ormawa	67
Tabel 3. 8Tabel Pembina	68
Tabel 3. 9Tabel Proker	68
Tabel 3. 10Tabel Download.....	69
Tabel 3. 11Tabel Tahun Periode	69
Tabel 3. 12Tabel Komentor.....	70
(Tohari, 2014)	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Monitoring yaitu proses penentuan apa yang harus diselesaikan berkenaan dengan pelaksanaan, penilaian pelaksanaan, agar kegiatan dapat terlaksana sesuai dengan apa yang telah direncanakan (George R Terry, 2006). Sedangkan evaluasi adalah suatu proses yang teratur dan sistematis dalam membandingkan hasil yang dicapai dengan tolak ukur atau kriteria yang telah ditetapkan kemudian dibuat suatu kesimpulan dan penyusunan saran pada setiap tahap dari pelaksanaan program (Azwar, 1996).

Proses monitoring Kegiatan Mahasiswa UKM IAIN Batusangkar yang dilakukan oleh masing-masing Pembina UKM selama ini dilakukan dengan cara, setiap Pembina UKM memonitoring mulai dari proses pengajuan Program Kerja, pengajuan proposal kegiatan, pencairan dana, pelaksanaan kegiatan sampai dengan penyusunan laporan kegiatan dan laporan penggunaan dana kegiatan, semua proses tersebut dilakukan melalui diskusi secara langsung antara Pembina UKM dan ketua UKM serta ketua pelaksana kegiatan.

Adapun permasalahan yang ditimbulkan dengan cara seperti ini, pertama waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk memproses proposal kegiatan hal ini disebabkan karena proposal yang telah dicetak, jika salah harus di revisi kembali sampai proposal itu benar, hal ini menyebabkan tidak efisiennya penggunaan ATK. Kedua, kesibukan Pembina UKM membuat ketua UKM sulit bertemu langsung dengan Pembina UKM, untuk konsultasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, karena kesibukan dari kedua belah pihak sulit mengatur waktu untuk bertemu. Yang ketiga, sulitnya mengetahui mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan dan perkembangan acara, kemudian laporan pertanggung jawaban (LPJ), permasalahan ini disebabkan karena informasi yang didapatkan hanya dari satu pihak dan kurangnya komunikasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat masalah ini kedalam tugas akhir dengan judul “**APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA IAIN BATUSANGKAR**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah yang terjadi diantaranya ialah :

1. Waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk memproses proposal kegiatan yang telah dicetak, jika salah maka harus di revisi kembali sampai proposal itu benar, hal ini disebabkan karena belum adanya aplikasi yang mendukung.
2. Kesibukan pembina UKM membuat Ketua UKM sulit bertemu langsung dengan pembina UKM untuk konsultasi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.
3. Sulitnya mengetahui dengan cepat mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, perkembangan acara, kemudian LPJ dari kegiatan yang telah dilakukan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah penelitian yang akan dibahas, yaitu “Aplikasi sistem informasi yang bagaimanakah dibutuhkan dalam memonitoring dan mengevaluasi kegiatan mahasiswa (UKM) pada Institut Agama Islam Negeri Batusangkar”

D. Batasan Masalah

Batasan masalah ini bertujuan agar penelitian tidak mengambang dan terarah kepada pokok permasalahan dan adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun hanya untuk UKM yang ada di Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
2. Aplikasi mencakup dari program kerja UKM, profil UKM, laporan serta hal-hal lain yang berhubungan dengan kegiatan kemahasiswaan pada UKM IAIN Batusangkar.
3. Aplikasi sistem informasi monitoring dan evaluasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai pengelola basis data.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan merancang aplikasi sistem informasi monitoring dan evaluasi kegiatan mahasiswa pada UKM yang ada di Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
2. Menjamin bahwa proses dan kegiatan mahasiswa berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan apa yang terlampir dalam Program Kerja dan ketentuan yang berlaku.
3. Merancang sistem informasi monitoring dan mengevaluasi setiap kegiatan mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Batusangkar berbasis *web* agar mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai implementasi dan pengembangan ilmu yang telah penulis dapatkan selama masa perkuliahan.
2. Sebagai tambahan referensi bagi pembaca yang akan melakukan penelitian lebih lanjut.
3. Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar ahli madya program diploma III (D.3) Manajemen Informatika IAIN Batusangkar.

G. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)
Penulis melakukan penelitian secara langsung ke lapangan untuk memperoleh data-data dengan melakukan interview dan wawancara pada bagian terkait.
2. Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)
Pengumpulan data juga dilakukan dengan membaca buku-buku literatur, koran, dan artikel-artikel yang berhubungan dengan penelitian ini.
3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)
Penulis melakukan pengolahan data yang telah dikumpulkan dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam pembuatan tugas akhir ini.

H. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, disusun menjadi beberapa bab pembahasan, yang terdiri sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan
Bab ini merupakan penguraian mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.
2. BAB II Landasan Teori
Bab ini berisi teori yang diambil dari buku-buku panduan dan referensi lain.
3. BAB III Analisa dan Perancangan
Bab ini membahas analisa sistem yang akan di rancang.
4. BAB IV Penutup
Bab ini berisi kesimpulan yang didapat selama pembuatan laporan tugas akhir serta saran-saran yang akan menjadi masukan bagi perkembangan sistem selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah IAIN Batusangkar

Upaya pembentukan sebuah Perguruan Tinggi Agama Islam di Batusangkar yang akhirnya berdiri secara resmi pada tahun 1968, dimulai dari pembentukan Panitia Persiapan Pendirian Perguruan Tinggi Agama Islam yang diketuai oleh mahyudin algamar (Bupati Tanah Datar pada waktu itu). Dengan melihat personil yang berperan semakin menampakkan adanya indikator bahwa pendirian Perguruan Tinggi Agama Islam di Batusangkar memang di dukung oleh semua unsur, baik pemerintah maupun masyarakat.

Setelah Panitia Persiapan Perguruan Tinggi Agama Islam berjalan beberapa bulan, statusnya ditingkatkan menjadi Fakultas Tarbiyah Swasta yang berlokasi di Kubu Rajo Lima Kaum Batusangkar di atas tanah seluas 11.026 M². Usaha ini semakin terdukung oleh tingginya keantusiasan masyarakat Tanah Datar. Hal ini dibuktikan dengan adanya kegairahan putra-putri mereka untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas ini. Realitas tersebut menjadi potensi utama untuk beralih status dari swasta menjadi sebuah Fakultas yang berada dalam naungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Imam Bonjol Padang. Peralihan tersebut berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI No.238 tanggal 20 Mei 1971. Dengan demikian Fakultas Swasta ini resmi menjadi Fakultas Tarbiyah Negeri dengan status Fakultas Muda, artinya hanya bisa membuka program pendidikan tingkat Sarjana Muda.

Di tengah perjalanannya, pada tahun 1974 Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar diguncang oleh suatu peraturan rasionalisasi Fakultas dalam lingkungan IAIN se-Indonesia. Sehingga Fakultas Tarbiyah di Batusangkar tidak dibenarkan lagi menerima mahasiswa baru karena akan ditarik ke IAIN Imam Bonjol Padang.

Namun, berkat usaha sungguh-sungguh dari civitas akademika Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar dan masyarakat serta Pemerintahan Daerah kabupaten Tanah Datar untuk mempertahankannya, maka Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar ini tidak jadi ditarik ke Padang. Untuk itu pada tahun 1976, Rektor IAIN Imam Bonjol Padang Drs. Sanusi Latief memperkenalkan Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar menerima mahasiswa baru dengan beberapa persyaratan: Pertama, harus ada asrama mahasiswa. Kedua, harus ada yayasan penyalang. Ketiga, jumlah mahasiswa baru minimal 40 orang. Semua persyaratan itu akhirnya dapat dipenuhi oleh civitas akademiknya atas dukungan dan perhatian tokoh-tokoh eksternal.

Selanjutnya, berdasarkan keputusan Menteri Agama No.69/1982 Fakultas Tarbiyah ini meningkat statusnya dari Fakultas Muda menjadi Fakultas Madya. Dengan demikian semenjak tahun 1982, Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar berhak menyelenggarakan perkuliahan tingkat doktoral dengan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI).

Pada tahun akademik 1992/1993, Fakultas Tarbiyah membuka Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (PBA). Pembukaan Jurusan baru ini disebabkan adanya tuntutan bahwa setiap Fakultas Madya diwajibkan memiliki sekurang-kurangnya dua Jurusan. Pada tahun akademik 1996/1997, Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar membuka lagi Jurusan Kependidikan Islam (KI).

Setelah kurang lebih 26 tahun Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar berada dalam lingkungan IAIN Imam Bonjol Padang, maka pada tahun 1997 berubah statusnya menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Batusangkar. Perubahan status ini berdasarkan keputusan Kepres No.11/1997 dan Surat Keputusan Menteri Agama RI No.285/1997, dan memberi akses kepada STAIN untuk “duduk sama rendah dan berdiri sama tinggi” dengan berbagai

perguruan tinggi lainnya. Dengan adanya perubahan status ini, maka seluruh dosen dan karyawan beserta sarana dan prasarana Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol Batusangkar beralih menjadi asset STAIN Batusangkar.

STAIN Batusangkar pada saat perubahan status memiliki dua Jurusan yaitu Jurusan Tarbiyah dan Jurusan Syariah. Jurusan Tarbiyah pada waktu itu terdiri atas tiga Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI), Pendidikan Bahasa Arab (PBA) dan Kependidikan Islam (KI). Sementara itu, Jurusan Syariah pada awal berdirinya hanya mempunyai satu Program studi yaitu Program Studi Ahwal Al-Syakhsiyah.

Perkembangan Progran Studi tahap lanjutnya adalah pada tahun 2000 dengan keluarnya izin penyelenggaraan Program Studi Muamalah (Ekonomi Islam Konsentrasi Perbankan Syariah) dan Tadris Bahasa Inggris. Selanjutnya pada tahun 2005 dibuka Program Studi Matematika, tahun 2009 dibuka Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, tahun 2011 dibuka program studi Ekonomi Syariah Syariah pada Jurusan Syariah, kemudian pada tahun 2012 dibuka Program Studi Bimbingan konseling, Tadris Fisika dan Tadris Biologi pada Jurusan Tarbiyah serta Program Studi Manajemen Informatika (D3). Pengalaman STAIN dalam mengelola pendidikan pada jenjang Strata 1 dan Diploma III, baik dalam penataan administrasi maupun penyelenggaraan kegiatan akademik, juga telah menantang STAIN Batusangkar untuk menyelenggarakan jenjang pendidikan yang lebih tinggi yaitu untuk Program Magister. Hal ini terwujud dengan keluarnya izin penyelenggaraan Program Studi S2 Manajemen Pendidikan Islam pada tahun 2010 dan Hukum Ekonomi Syariah tahun 2012.

Pada tahun 2014 STAIN Batusangkar kembali diberi kepercayaan oleh Kementerian Agama untuk menyelenggarakan 6 (enam) program studi baru. Keenam program studi baru tersebut adalah

Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal (PGRA), Program Studi Hukum Tata Negara Islam (Siyasah), Program Studi Ilmu Quran Tafsir, Program Studi Ilmu Hadis, Program Studi Komunikasi Penyiaran Islam, dan Program Studi S2 Pendidikan Agama Islam.

Setelah melalui proses yang cukup panjang, maka pada akhir tahun 2015 Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Batusangkar resmi menjadi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar melalui Perpres No. 147 tahun 2015, tanggal 23 Desember 2015.

Sepanjang sejarahnya, tokoh-tokoh yang pernah memimpin perguruan tinggi ini mulai dari Fakultas Tarbiyah IAIN Imam Bonjol di Batusangkar sampai menjadi IAIN Batusangkar adalah:

Tabel 2.1 Pimpinan IAIN Batusangkar

No	Nama	Tahun
1.	Drs. H. Haitami	1971-1977
2.	Drs. Thamsir Thaib Burhani	1977-1985
3.	Drs. H. Haitami	1985-1989
4.	Drs. Fachri Syamsudin	1989-1992
5.	Drs. Arpinus	1992-1995
6.	Prof. Dr. H. Ramayunis	1996-2002
7.	Drs. H. Syukri Iska, M.Ag.	2002-2010
8.	Prof. Dr. H. Hasan Zaini, MA.	2020-2014
9.	Dr. Kasmuri, MA.	2014-Sekarang

2. Visi dan Misi IAIN Batusangkar

a. Visi IAIN Batusangkar

“Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi Islam berkelas internasional dengan penguatan keilmuan yang integrative dan interkoneksi dalam keilmuan, berkearifan lokal, bereputasi global”

b. Misi IAIN Batusangkar

- 1) Menghasilkan lulusan yang cerdas secara intelektual, spritual, emosional, sosial, dan berdaya saing dalam dunia kerja.
- 2) Mewujudkan pendidikan tinggi Islam yang berdaya saing internasional untuk kepentingan umat, bangsa, dan kemanusiaan.
- 3) Mewujudkan pendidikan/pengajaran secara integratif dan interkonektif yang relevan dengan perkembangan keilmuan internasional dan tuntutan pengguna serta kearifan lokal.
- 4) Menghasilkan penelitian yang berbasis integratif, interkonektif, dan berbasis kearifan lokal.
- 5) Mempelopori kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berbasis riset dan kearifan lokal.

3. Tujuan

- a. Terwujudnya program studi yang unggul dalam pengembangan keilmuan yang interaktif dan inter-konektif.
- b. Terbangunnya iklim akademik yang mendukung terhadap pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi berbasis riset dan kearifan lokal.
- c. Terwujudnya hasil riset yang kompetitif dan berdaya guna untuk umat, bangsa dan kemanusiaan.
- d. Penguatan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang cerdas dan professional.
- e. Terwujudnya lulusan yang cerdas secara intelektual, spritual, emosional, sosial dan berdaya saing dalam dunia kerja.
- f. Terbangunnya tata kelola yang akuntabel, bersih dan modern berbasis ICT (Information, Communication and Technology).
- g. Bertambahnya kerjasama dengan berbagai pihak dalam pencapaian visi dan misi institusi

4. Struktur Organisasi IAIN Batusangkar



Gambar 2.1 Struktur Organisasi IAIN Batusangkar

5. Tugas Pokok dan Fungsi

a. Tugas Pokok

Adapun tugas pokok institute agama islam negeri batusangkar dalam (STAIN Batusangkarr, 2013) adalah sebagai berikut:

- 1) Penyelenggarakan program pendidikan akademik atau profesi dalam bidang ilmu keislaman dan ilmu lain yang terkait, dalam dalam rangka menghasilkan lulusan yang berkualitas, berdaya saing tinggi, dan bermanfaat bagi masyarakat.
- 2) Melakukan penelitian dalam illmu keislaman dan ilmu lain yang terkait, dalam rangka menghasilkan hasil penelitian yang berkualitas dan bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuann dan pemecahan masalah di masyarakat, dan
- 3) Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka menyumbangkan manfaat hasil pendidikan dan penelitian.

b. Fungsi

Untuk melaksanakan tugas pokok tersebut institute agama islam negeri batusangkar mempunyai fungsi dalam (STAIN Batusangkar, 2013) sebagai berikut:

- 1) Perumusan kebijakan dan perencanaan program
- 2) Pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, penelitian, pengembangan ilmu pengetahuan agama islam dan seni, serta pengabdian pada masyarakat.
- 3) Pembinaan civitas akademika dan hubungan akademik ilmiah dan social sesuai dengan lingkungannya,
- 4) Pelaksanaan kerjasama sekolah tinggi dengan perguruan tinggi dan lembaga-lembaga lain dalam dan luar negeri, dan
- 5) Pelaksanaan kegiatan pelayanan administrative.

6. Sekilas Tentang Lembaga atau Organisasi Kemahasiswaan IAIN Batusangkar

Organisasi adalah penyatuan secara sistematis bagian yang saling bergantung berssama-sama guna membentuk suatu keseluruhan yang bulat melalui kekuasaan, koordinasi dan pengawasan yang dapat dijalankan untuk mencapai tujuan tertentu Dimock (1992).

Menurut Galbraith (dalam Yakub, 2012) organisasi yang dinamis adalah organisasi yang mampu mengkombinasikan ulang kompetensi, skill dan sumber daya organisasi untuk merespon perubahan lingkungan.

Menurut Rizal (2014) organisasi mahasiswa IAIN Batusangkar terdiri dari:

a. Dewan Mahasiswa (DEMA)

Tugas pokok Dewan Mahasiswa (DEMA):

- 1) Mengesahkan serta mengajukan proposal kegiatan organisasi dan berhak untuk meminta laporan pertanggung jawaban dari setiap kegiatan organisasi.
- 2) Menetapkan garis program kegiatan kemahasiswaan dengan berpedoman pada peraturan-peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- 3) Membimbing, mengarahkan dan mengawasi kegiatan UKM.
- 4) Menyusun dan melaksanakan program kegiatan dengan menggunakan anggaran yang telah ditetapkan oleh Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, untuk periode 1 (satu) tahun anggaran.
- 5) Mewakili Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Batusangkar sebagai duta dalam kegiatan eksternal untuk berkoordinasi atau berkomunikasi dengan organisasi mahasiswa Perguruan Tinggi lainnya.

- 6) Menampung serta memperjuangkan hak dan aspirasi mahasiswa baik dalam bidang akademik maupun kesejahteraan.

b. Senat Mahasiswa (SEMA)

Tugas pokok Senat Mahasiswa (SEMA):

- 1) Menetapkan garis-garis program
- 2) Mengevaluasi program dan pelaksanaan program DEMA dan HMJ
- 3) Memberikan pendapat, usul dan saran kepada pimpinan fakultas

c. Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ)

Tugas pokok Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ)

- 1) Melakukan ketetapan-ketetapan SEMA dan DEMA
- 2) Merencanakan dan melaksanakan kegiatan ekstra kurikuler pengembangan kemahasiswaan di tingkat jurusan yang berkaitan dengan pengembangan penalaran dan keilmuan serta sikap profesi sesuai bidang ilmu dan program studi.
- 3) Melakukan koordinasi kegiatan dengan SEMA dan DEMA.

Dalam melaksanakan tugasnya, HMJ melakukan koordinasi dan konsultasi dengan Ketua Program Studi. Himpunan Mahasiswa Jurusan(HMJ) yang terdapat di IAIN Batusangkar diantaranya:

- a) HMJ Manajemen Pendidikan Islam (MPI)
- b) HMJ Pendidikan Agama Islam (PAI)
- c) HMJ Pendidikan Bahasa Arab (PBA)
- d) HMJ Pendidikan Bahasa Inggris (TBI)
- e) HMJ Pendidikan Matematika (TMTK)
- f) HMJ Pendidikan Biologi (TBIO)
- g) HMJ Pendidikan Fisika (TFIS)
- h) HMJ Bimbingan Konseling (BK)
- i) HMJ Perbankan Syariah (PerSya)

- j) HMJ Ahwal Al-Syakhshiyah (AS)
- k) HMJ Manajemen Informatika (MI)
- l) HMJ Hukum Ekonomi Syariah (HES)
- m) HMJ Ekonomi Syariah (ESYA)

d. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM)

Tugas pokok Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM):

- 1) Merencanakan dan melaksanakan kegiatan ekstra- kurikuler ditingkat universitas dalam bidang tertentu terutama yang berkaitan dengan pengembangan minat, bakat dan kegemaran mahasiswa serta kesejahteraan mahasiswa, baik yang bersifat fisik maupun non fisik, sesuai pilihan yang ditetapkan.
- 2) Melakukan koordinasi kegiatan dengan Dema. Dalam melaksanakan tugasnya, UKM melakukan koordinasi dan konsultasi dengan Direktur Kemahasiswaan.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) yang terdapat di IAIN Batusangkar diantaranya:

- a) UKM Seni
- b) UKM KSEI
- c) UKM Olahraga
- d) LDK
- e) UKM BKM
- f) Mapala
- g) Sanggar Kaligrafi
- h) Idealita
- i) Koperasi Mahasiswa
- j) KSR
- k) Pramuka

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

Untuk menuju pada pengertian Sistem Informasi secara utuh, diperlukan pemahaman yang tepat tentang konsep data dan informasi. Karena keterkaitan keduanya sangat erat sebagaimana hubungan antara sebab dan akibat.

1. Pengertian Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen atau variabel-variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling ketergantungan satu sama lain dan terpadu. Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem menurut *Norman L. Engier*, dalam *Tata Sutabri (2004)* adalah "sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan-tujuan perusahaan seperti inventaris atau penjadwalan produksi".

Terdapat dua kelompok pendekatan di dalam mendefinisikan sistem, yaitu yang menekankan pada prosedurnya dan yang menekankan pada komponen atau elemennya.

Menurut *Jerry Fitz Gerald, Ardra F. Fitz Gerald, Waren D. Stalling Jr*, dalam *Jogiyanto HM (2005)* mendefinisikan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada prosedur, yaitu sistem adalah "Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu". Sedangkan pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen atau komponennya mendefinisikan sistem adalah "Kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu".

Dari beberapa pengertian sistem di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen-elemen atau komponen-komponen

atau subsistem-subsistem yang saling berhubungan membentuk suatu kesatuan hingga tujuan atau sasaran tersebut tercapai.

2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat yang tertentu, yaitu:

a. Komponen sistem (*Component System*)

Suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi yang artinya saling membentuk satu kesatuan. Komponen tersebut berupa suatu bentuk subsistem yang memiliki sifat yang menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses secara keseluruhan.

b. Batasan sistem (*Boundary System*)

Batasan sistem (*Boundary System*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batasan suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

c. Lingkungan luar sistem (*Environments*)

Lingkungan luar sistem adalah bentuk apapun yang ada batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan luar sistem yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan harus dijaga. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan.

d. Penghubung sistem (*Interface*)

Penghubung merupakan media yang menghubungkan sistem dengan subsistem sehingga memungkinkan sumber daya mengalir dari subsistem ke subsistem lain.

e. Masukan sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukannya dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). *Maintenance input* adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sedangkan *signal input* adalah energi yang diproses untuk didapat keluaran.

f. Keluaran sistem (*Output*)

Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan merupakan masukan bagi subsistem yang lainnya.

g. Pengolahan sistem (*Process*)

Suatu sistem mempunyai bagian pengolahan yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

h. Sasaran sistem (*Objective*)

Sistem memiliki sasaran dan tujuan yang bersifat *deterministic*. Suatu sistem dikatakan berhasil apabila sasaran atau tujuan yang direncanakan berjalan dengan baik.

3. Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyanto (2005) Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat dikalsifikasikan sebagai berikut:

a. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena proses alam dan tidak terdapat campur tangan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia dirancang dan diciptakan oleh manusia.

b. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

Sistem tertutup adalah sistem yang bekerja tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sedangkan sistem terbuka adalah

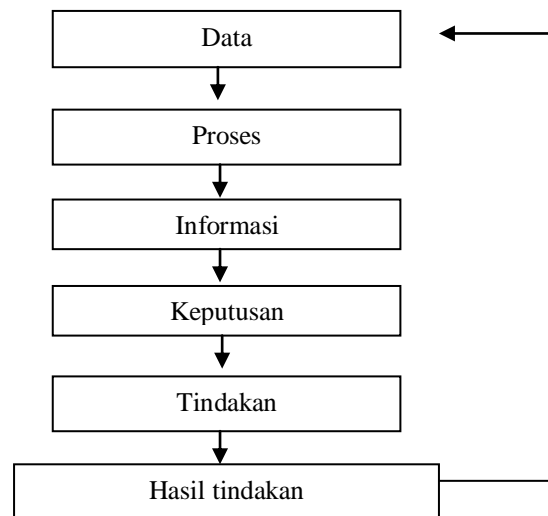
sistem yang berhubungan dengan lingkungan luarnya untuk melakukan proses dalam mendapatkan output.

- c. Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*). Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Dan sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.
- d. Sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*). Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diprediksi. Interaksi dengan bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran sistem dapat diramalkan. Sedangkan sistem tak tentu adalah sistem kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.

4. Pengertian Informasi

Informasi merupakan proses lebih lanjut dari kata yang sudah memiliki nilai tambah. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jarak dari bentuk tunggal datum atau data item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata kejadian-kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat yang tertentu.

Menurut Jogiyanto (2002) informasi dapat didefinisikan data yang diolah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai sebuah siklus yang berkesinambungan seperti berikut:



Gambar 2.2 Siklus Informasi (Jogiyanto, 2002)

Informasi yang baik harus memenuhi kriteria sebagai berikut:

a. Akurat

Informasi yang diperoleh harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak boleh menyesatkan serta jelas mencerminkan maksudnya.

b. Tepat waktu

Informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat, informasi yang sudah usang tidak lagi bernilai. Bila informasi datang terlambat sehingga pengambilan keputusan terlambat dilakukan, hal ini dapat berakibat fatal bagi perusahaan. Karena informasi merupakan landasan didalam pengambilan keputusan.

c. Relevan

Informasi yang disampaikan harus mempunyai keterkaitan dengan masalah yang akan dibahas informasi tersebut. Informasi harus bermanfaat bagi pemakainya. Informasi yang baik hanya akan dihasilkan oleh data yang baik dengan pemrosesan data yang tepat.

5. Pengertian Sistem Informasi

Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas maka dibuatlah sistem informasi. Sistem informasi didefinisikan oleh Robert A. Laitch dan K. Roscoe Bavis dalam buku karangan Jogiyanto (2005) sebagai berikut: “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”

Semua sistem informasi memiliki tiga kegiatan utama, yaitu:

- a. Menerima data sebagai masukan (*input*),
- b. Melakukan pemrosesan dengan mengerjakan perhitungan penggolangan, unsur data, dan pemutakhiran (*updating*), dan
- c. Memperoleh informasi sebagai keluaran (*output*).

6. Komponen Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto (2005) Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*Building Block*), di mana masing-masing blok ini saling berintegrasi satu sama lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuannya. Adapun blok-blok tersebut adalah sebagai berikut:

a. Blok masukan (*Input Block*)

Meliputi metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

b. Blok Model (*Model Block*)

Terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematika yang berfungsi memanipulasi data untuk menghasilkan keluaran tertentu.

c. Blok keluaran (*Output Block*)

Berupa keluaran dokumen dan informasi yang berkualitas.

d. Blok Teknologi (*Technology Block*)

Untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran serta membantu mengendalikan dari sistem keseluruhan.

e. Blok Basisdata (*Database Block*)

Merupakan kumpulan data yang berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer serta perangkat lunak untuk memanipulasinya.

f. Blok Kendali (*Control Block*)

Meliput masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

7. Perancangan Sistem

a. Pengertian Perancangan Sistem

Defenisi mengenai perancangan sistem dalam buku karangan Jogiyanto (2005) menurut Robert J. Verzello dan John Reuter III adalah “pendefinisikan dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk”

Sedangkan menurut Jhon Burch dan Gary Grudnitski dalam buku karangan Jogiyanto (2005) pengertian perancangan sistem adalah “Penggambaran, perancangan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi.”

b. Sasaran Perancangan Sistem

Menurut Jogiyanto (2005) Sasaran-sasaran yang akan dicapai dalam perancangan sistem adalah:

- 1) Perancangan sistem harus berguna, mudah di pahami dan nantinya mudah digunakan.
- 2) Perancangan sistem harus dapat mendukung tujuan utama perusahaan.

- 3) Perancangan sistem harus efisien dan efektif untuk dapat mendukung pengolahan data transaksi manajemen dan mendukung keputusan yang diambil oleh pihak manajemen.
- 4) Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangunan yang terinci untuk masing-masing komponen dari sistem informasi.

C. Alat Bantu Perancangan Sistem

Menurut Nugroho (2005) Pemodelan (*modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis menggunakan perancangan sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Nugroho (2005) berpendapat bahwa UML, merupakan bahasa untuk visualisasi, spesifikasi, konstruksi, serta dokumentasi. Sejalan dengan itu, dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun, karena UML juga menggunakan *class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa berorientasi objek. Walaupun demikian, UML tetap dapat digunakan untuk modeling aplikasi prosedural dalam VB atau C.

Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga bisa didapatkan pemahaman secara menyeluruh, UML menyediakan sembilan jenis diagram yaitu diagram

kelas, diagram objek, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *component diagram*, *Deployment Diagram* (Nugroho,2005).

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis dari kelas) Diagram sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Nugroho, 2005).

Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* dijelaskan tabel 2. 2

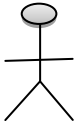


2. Class Diagram

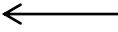

Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (*atribut/properti*) suatu sistem. *Class diagram* menggambar struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain Tohari (2014). Simbol-simbol yang digunakan dalam *class diagram* akan dijelaskan tabel 2. 3

3. Activity Diagram





Tohari (2014) berpendapat bahwa, *Activity diagram workflow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan workflow dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari aktivitas ke status. Membuat *activity diagram* pada awal pemodelan proses cukup menguntungkan untuk membantu memahami keseluruhan proses. Activity diagram juga bermanfaat untuk menggambarkan *parallel* behaviour atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*. Akan dijelaskan tabel 2. 4

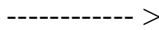
Tabel 2.2 Simbol-simbol Use Case Diagram (Nugroho, 2005)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpuna peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
2		Use case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>
3		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4	----- >	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>)
5	←	Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
6	----- >	Include	Menspesifikasikan bahwa






			<i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
7		Extent	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
8		Assosiation	Menghubungkan antara objek satu dengan objek yang lainnya

Tabel 2.3 Simbol-Simbol Class Diagram (Nugroho, 2005)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Asosiasi	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut dengan <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain.
4		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).

5		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).
---	---	------------	--

Tabel 2.4 Simbol- simbol Activity Diagram (Tohari, 2014)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan.
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik Akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjuk kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

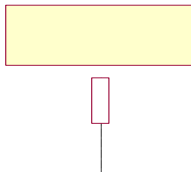

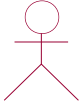
4. Sequence Diagram dan Callaboration Diagram

Tohari (2014) menyatakan *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga

interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Dalam UML, Objek, pada diagram sequence digambarkan dengan segi empat, yang berisi nama dari objek yang digaris bawahi.

Callaboration diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari suatu sistem. Diagram ini menggambarkan interaksi objek yang diatur oleh objek sekelilingnya dan hubungan antara setiap objek dengan objek yang lainnya. Tohari (2014). Smbol-simbol yang digunakan dalam sequence diagram dijelaskan :

Tabel 2.5 Simbol- simbol *Sequence Diagram* dan *Callaboration Diagram* (Tohari, 2014)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Object dan lifeline	Orang tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi.
2		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi.
3		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

D. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. Web

Menurut Peranginangin (2006) Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser. Beberapa jenis browser yang populer saat ini diantaranya: Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple.

Web adalah dokumen-dokumen web yang terkumpul menjadi satu kesatuan yang memiliki Unified Resource Locator (URL) atau domain dan biasanya di-publish di internet. Secara umum jenis pemrograman web terbagi 2, yaitu *Client Side Scripting* (CSS) dan *Server Side Scripting* (SSS). Perbedaan kedua jenis script ini adalah bagaimana cara kerjanya dan pemrosesannya dilakukan dimana. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang arsitekturnya berbasis client server. Maksudnya adalah aplikasi web dapat diolah disisi client dan sisi server. Peranginangin (2006)

a. Client Side Scripting

Peranginangin (2006) menyebutkan bahwa *Client side scripting* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya (baca: diterjemahkan) dilakukan disisi client. Proses pengolahan client side scripting dilakukan oleh browser sebagai clientnya.

Berikut adalah beberapa alasan kelebihan jika menggunakan *client side scripting*. Peranginangin (2006)

- 1) Mudah untuk mempelajari dan digunakan, artinya untuk mempelajari *client side scripting* cukup mudah.
- 2) Tidak membutuhkan pengetahuan pemrograman yang tinggi atau pengalaman yang cukup ahli.

- 3) Perubahan dan pemroses kode programnya lebih cepat karena dilakukakn langsung disisi client/komputer host tanpa melakukan proses disisi server melalui jaringan internet.
- 4) Mampu menampilkan layout dan desain halaman web yang lebih interaktif dan *user friendly*. User dapat berinteraksi dengan halaman web melalui form yang disediakan

b. Server Side Scripting

Peranginangin (2006) mengatakan bahwa *Sever Side Scripting* adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya (baca: diterjemahankan) dilakukan di sisi server. Maksud server di sini adalah *web server* yang di dalamnya telah mengintegrasikan komponen *web engine*. Tugas *web engine* adalah memproses semua script yang termasuk kategori *client side scripting* di dalam dokumen web.

Berikut adalah kelemahan *server side scripting*. Peranginangin (2006).

- 1) Karena semua pemroses dilakukan di sisi server maka dibutuhkan spesifikasi komputer server yang cukup tinggi agar dapat memproses *server side scripting* secara cepat. Karena itu dibutuhkan investasi yang tidak sedikit untuk pengadaannya.
- 2) Dibutuhkan kemampun pemrograman yang baik untuk mempelajari *server side scripting*
- 3) Tidak memiliki kemampuan untuk membuat layout/desain halaman web yang menarik.

2. PHP

a. Pengertian PHP

PHP adalah salah satu bahasa script yang dieksekusi di didi server web (*server-side*) yang didesain khusus untuk aplikasi web seperti halnya JSP, Perl (.pl), dan ASP. Scrip PHP dieksekusi di server dan menghasilkan *output* dalam bentuk HTML yang dikirimkan oleh server web ke client/browser. Dengan cara ini,

kode PHP yang disimpan di server tidak akan terlihat oleh client (Setiawan, 2012).

b. SintaksPHP

1) Penulisan Sintaks Secara umum

Setiawan (2012) menjelaskan kode PHP dapat ditempel (*embed*) di dalam HTML. Untuk membedakan dengan kode HTML, kode PHP diawali dengan tanda `<?php` dan diakhiri dengan tanda `?>`. Contoh penulisan kode PHP sebagai berikut :

```
<?php
    /* KOMENTAR : teks ini tidak akan terbaca */
    //KOMENTAR : teks ini juga tidak terbaca
    Echo("teks ini dicetak menggunakan PHP.");
?>
```

2) Proses Input dan Output dalam PHP

Menurut Sidik (2006) Input yang dilewatkan untuk scrip/program PHP yang berasal dari luar program dalam hal ini dari form. Form merupakan salah satu elemen HTML yang digunakan untuk menerima *input* ataupun menampilkan *output*.

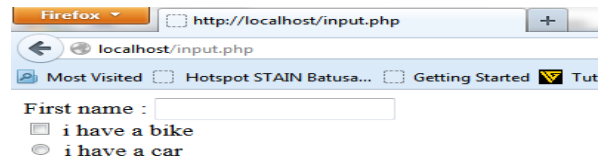
```
<form>
... : <input type="..." name="..." />
</form>
```

Contoh penggunaan :

```
<form>
First name : <input type="text" name="firstname" /><br
/>
<input type="checkbox" name="vehicle" value="Bike" />
i have a bike <br />
<input type="radio" name="sex" value="Car" />
i have a car <br />
```

</form>

Maka *output* dari scrip di atas adalah seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar 2.3 Hasil dari input.php (Sidik B. , 2006)

3) Struktur Kendali Percabangan

Arief (2011) menjelaskan struktur kendali percabangan (pengambilan keputusan) adalah struktur kendali yang berfungsi untuk melakukan pemilihan atas perintah yang akan dijalankan sesuai dengan kondisi tertentu. Ada empat perintah percabangan dalam PHP, yaitu `if`, `if..else`, dan `switch`.

- a) Perintah `IF` digunakan untuk menjalankan satu atau lebih perintah sesuai dengan suatu kondisi sintaks penulisannya adalah :

```
If (kondisi){
    Pernyataan yang akan dijalankan apabila kondisi benar
}
```

- b) Perintah `IF - ELSE` digunakan untuk memilih salah satu pernyataan berdasarkan suatu kondisi. Perintah ini akan menjalankan pernyataan tertentu bila kondisi bernilai benar.

Sintaks penulisannya adalah :

```
IF (kondisi)
{
    pernyataan_1
}
ELSE
{
    pernyataan_2
}
```

- c) Perintah IF – ELSEIF digunakan untuk menjalankan pernyataan dengan melibatkan lebih dari satu kondisi.

Sintaks penulisannya adalah :

```
IF (kondisi_1)
{
    pernyataan_1
}
ELSEIF (kondisi_2)
{
    pernyataan_2
}
ELSE
{
    pernyataan_3
}
```

- d) Perintah *switch* digunakan sebagai alternatif pengganti dari perintah *if...elseif*. Dengan ini program percabangan akan lebih mudah dipelajari. Sintaks penulisannya adalah :

```
switch (kondisi)
{
    Case konstanta_1 :
        pernyataan_1;
    break;
    case konstanta_2 :
        pernyataan_2;
    break;
    default :
        pernyataan_3;
}
```

4) StrukturKendali Perulangan

Menurut Arief (2011) struktur perulangan digunakan untuk mengulang suatu perintah sebanyak yang diinginkan. Ada tiga jenis perulangan dalam PHP, yaitu FOR, WHILE dan DO – WHILE.

- a) Perintah FOR digunakan untuk mengulangi suatu perintah dengan jumlah pengulangan yang sudah diketahui. Sintaks penulisannya adalah :

```
FOR(nilai_awal;nilai_akhir;penambahan/pengurangan)
{
    pernyataan yang dijalankan
}
```

- b) Perintah WHILE digunakan untuk mengulangi suatu perintah sampai jumlah yang belum ditentukan. Perulangan ini akan terus berjalan selama kondisi masih bernilai benar. Sintaks penulisannya adalah :

```
WHILE (kondisi)
{
    pernyataan yang akan dijalankan
}
```

- c) Perintah DO – WHILE, proses perulangan akan terus dikerjakan jika kondisi yang diperiksa di WHILE masih bernilai benar. Sintaks penulisannya adalah :

```
DO
{
    Pernyataan yang dijalankan
}
WHILE (kondisi);
```


5) Koneksi Database

Arief (2011) menjelaskan PHP memiliki fungsi-fungsi yang digunakan untuk mengakses database MySQL. Fungsi-fungsi tersebut berguna untuk melakukan koneksi dan manipulasi database MySQL melalui program PHP.

Sintaks penulisannya adalah :

```
<?php
//Membuat koneksi dengan database
$conn = *_connect ($localhost, $user, $pass);
//Melakukan query
$result = *_query("SELECT.....");
//Mengambil hasil query masukan ke dalam array
$row = *_fetch_array ($result);
//Mencetak isi field
Echo $row["namafield"]
?>
```

a) Perintah simpan data dalam program PHP, sintaks penulisannya adalah :

```
<?
//melakukan login kedatabase mysql
$koneksi = mysql_connect ("localhost", "root", "");
//memilih database yang akan digunakan
Mysql_select_db("nama database");
//melakukan query untuk mengisi data kedalam tabel
$query = 'INSERT INTO namatabel (field,field)
VALUES (...,"..")
//mengeksekusi perintah INSERT data diatas
$hasil = msql_query ($query);
?>
```

- b) Perintah update data dalam program PHP, sintaks penulisannya adalah :

```
<?
//melakukan login ke database mysql
$koneksi = mysql_connect ("localhost", "root", "");
//memilih database yang akan digunakan
Mysql_select_db("nama database");
//melakukan query untuk mengubah data di tabel
$query = 'UPDATE namatabel SET field, namatabel
=".."';
$query = 'WHERE field =..'';
//mengeksekusi perintah diatas
$hasil = mysql_query ($query);
?>
```

- c) Perintah delete data dalam program PHP, sintaks penulisannya adalah :

```
<?
//melakukan login ke database mysql
$koneksi = mysql_connect ("localhost", "root", "");
//memilih database yang akan digunakan
Mysql_select_db("nama database");
//melakukan query untuk mengubah data di tabel
$query = 'DELETE FROM namatabel WHERE field,
=".."';
//mengeksekusi perintah diatas
$hasil = mysql_query ($query);
?>
```

6) Kelebihan *PHP*

Menurut Setiawan (2012) kelebihan *PHP* adalah sebagai berikut :

- a) Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan kompilasi dalam penggunaannya.
- b) Web Server yang mendukung *PHP* dapat ditemukan di mana-mana dari mulai Apache, IIS, *lighttpd*, *nginx*, hingga *Xitami* dengan konfigurasi termudah.
- c) Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- d) Dalam sisi pemahaman, *PHP* adalah bahasa script yang paling mudah karena memiliki sintaks yang mirip dengan bahasa C serta memiliki referensi yang banyak.
- e) *PHP* adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

3. Adobe Dreamweaver CS5

a. Pengenalan Dreamweaver CS5

Menurut MADCOMS (2011) saat ini terdapat software dari kelompok Adobe yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu situs web seperti Adobe Dreamweaver CS5. Pada Dreamweaver CS5, terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk mendesain web saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan bahasa pemrograman web, antara lain : JSP, *PHP*, ASP dan *coldfusion*.

Dreamweaver merupakan software utama yang digunakan oleh Web Designer dan Web Programmer dalam mengembangkan

suatu situs web. Hal ini disebabkan ruang kerja, fasilitas dan kemampuan Dreamweaver yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs web.

b. Menjalankan *Dreamweaver CS5*

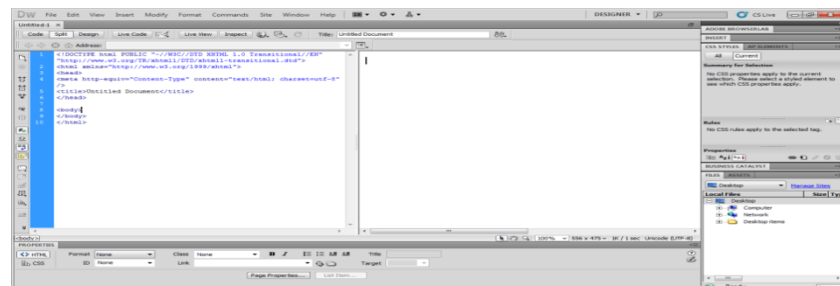
Langkah untuk menjalankan Adobe Dreamweaver CS5 adalah, pilih Start-All Programs - Adobe Master Collection CS5 - Adobe Dreamweaver CS5.



Gambar 2.4 Tampilan Halaman Welcome Screen dari Dreamweaver CS5 (MADCOMS, 2011)

c. Mengenal *Ruang Kerja Dreamweaver CS*

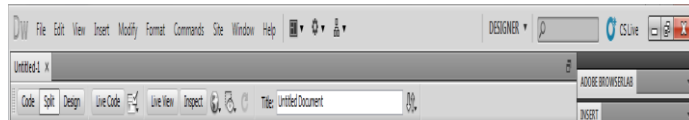
MADCOMS (2011) menjelaskan tampilan ruang kerja dari Dreamweaver CS5 seperti yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2.5 Tampilan Lembar Kerja Dreamweaver

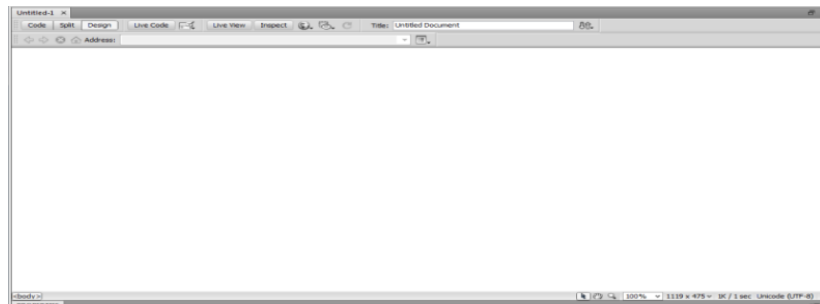
- 1) *Application Bar*, berada dibagian paling atas jendela aplikasi Dreamweaver CS5. Baris ini berisi tombol workspace (*workspace switcher*), menu, dan aplikasi lainnya.

- 2) *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan *design* atau *code*. Juga dapat digunakan untuk operasi-operasi umum, misalnya untuk melihat hasil sementara halaman web pada jendela browser.



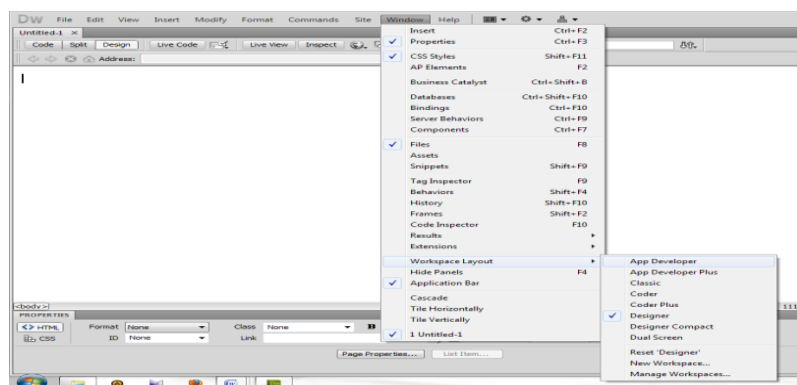
Gambar 2.6 Tampilan Toolbar Document

- 3) Jendela Dokumen, adalah lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman web.



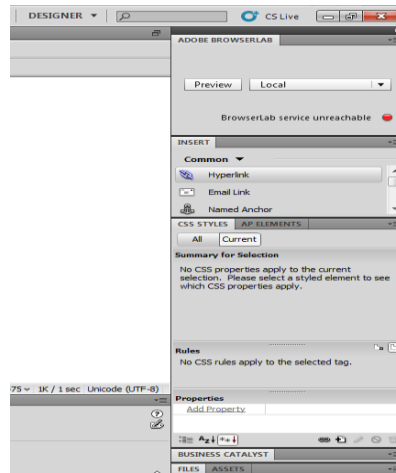
Gambar 2.7 Jendela Dokumen

- 4) *Workspace Switcher*, digunakan untuk mengubah tampilan ruang kerja (*workspace*) Dreamweaver CS5.



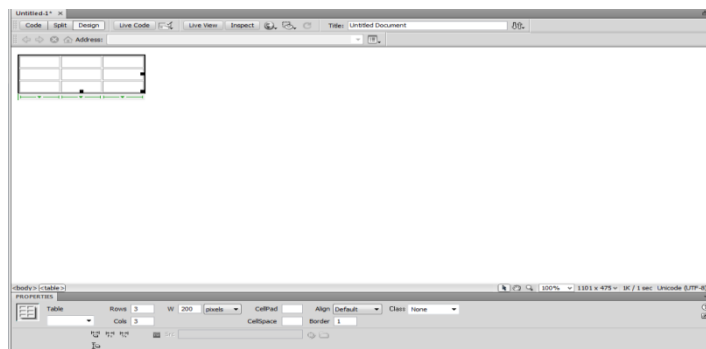
Gambar 2.8 Tombol perintah untuk memilih jenis tampilan ruang kerja

- 5) *Panel Group*, adalah kumpulan panyang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya.



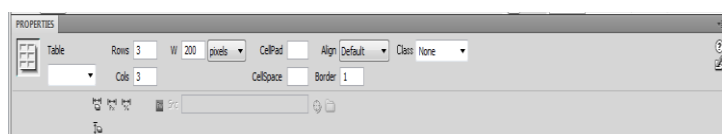
Gambar 2.9 Tampilan panel group

- 6) *Tag Selector*, diletakkan di bagian bawah jendela dokumen, satu baris dengan status bar, untuk menampilkan hirarki pekerjaan yang sedang terpilih pada jendela dokumen.



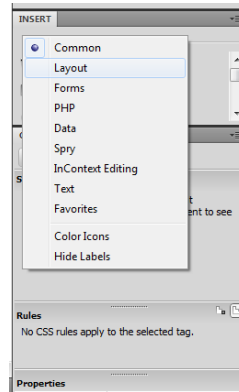
Gambar 2.10 Contoh tampilan Tag selector

- 7) *Panel Property*, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks pada jendela *design*. Properti untuk satu objek dengan objek lainnya berbeda-beda.



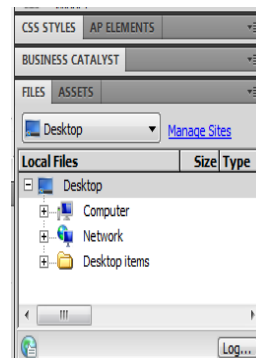
Gambar 2.11 Tampilan property

- 8) *Panel Insert*, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai jenis objek, seperti image, tabel, atau objek media dalam jendela dokumen.



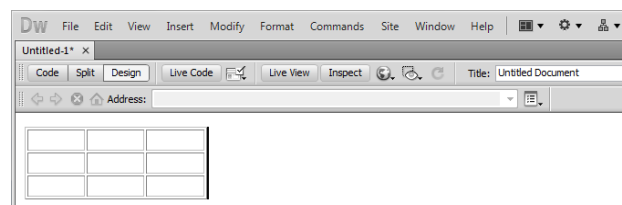
Gambar 2.12 Tampilan panel insert

- 9) *Panel Files*, digunakan untuk mengatur *file-file* dan *folder-folder* yang membentuk situs web.



Gambar 2.13 Contoh tampilan panel files

- 10) *Design* adalah ruang tempat membuat tampilan layout halaman web, melakukan pengeditan *layout*, dan mengembangkan aplikasi secara cepat.



Gambar 2.14 Tampilan lembar kerja design

4. MySQL

a. Sejarah MySQL

MySQL dikembangkan sekitar tahun 1994 oleh sebuah perusahaan pengembang software dan konsultan database bernama MYSQL AB yang berlokasi di Swedia. Waktu itu perusahaan tersebut masih bernama TcX DataKonsult AB (Setiawan, 2012).

Pada 16 Januari 2008 Sun Microsystems, Inc mengumumkan aksi korporasi-akuisisi terhadap MySQL AB sehingga menjadikan Sun sebagai salah satu perusahaan dengan produk platform *open source* terbesar seperti Java, OpenSolaris dan akhirnya MySQL. Berselang tahun kemudian tepatnya pada 20 April 2009 giliran Oracle melakukan akuisisi terhadap Sun Microsystems. Sejak saat itu berkembang isu Oracle yang memiliki produk database yang berkompetensi dengan MySQL akan mematikan MySQL, namun hingga saat ini hal tersebut belum terbukti (Setiawan, 2012).

b. SintaksSQL Dalam MySQL

Sidik (2005) menjelaskan perintah-perintah dasarnya yang terdapat padaMySQLdiantaranya :

1) Insert

Penulisan insert digunakan untuk memasukkan data ke dalam tabel. Field-field yang diisi data dapat sebagian saja.

```
INSERT INTO namtabel VALUES (nilai1 [, nilai2 [, ... ]]);
```

2) Update

Perintah update digunakan untuk memperbaiki data dalam suatu record (baris) dalam suatu tabel. Perbaikan dapat dilakukan untuk satu record, beberapa atau seluruh record.

```
UPDATE namatabel SET field1 = nilai1 [, field2 = nilai2 [, ... ]]  
WHERE kondisi;
```

3) Delete

Perintah delete digunakan untuk melakukan penghapusan record dari suatu tabel yang memiliki kondisi yang dinyatakan dalam pernyataan kondisi.

```
DELETE FROM namatabel WHERE kondisi;
```

4) Select

Perintah select digunakan untuk menampilkan isi dari suatu tabel.

```
SELECT { * | field [,field2 [,field2[,...]]] } FROM namatabel  
WHERE kondisi;
```

5) Kondisi

Kondisi yang dinyatakan dengan menggunakan LIKE dapat memfilter data sehingga kita dapat menampilkan suatu kriteria seolaah dengan menggunakan bahasa inggris saja.

```
SELECT * FROM namatabel WHERE namafield LIKE  
'datadicari';
```

f) View

View merupakan alias yang berupa isi sebagian suatu tabel atau gabungan beberapa tabel yang disederhanakan proses pembacaannya.

```
CREATE VIEW namaview AS sekspresiQuery;
```

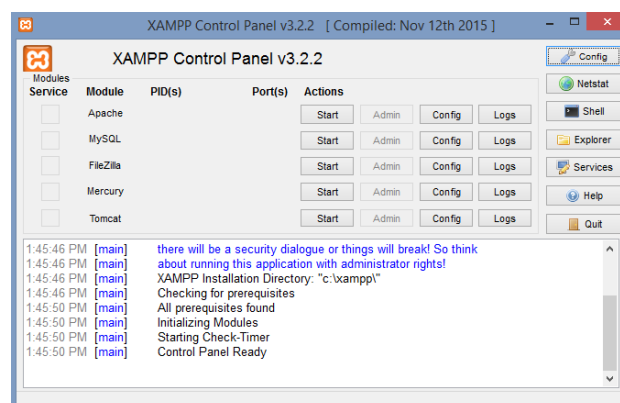
5. XAMPP

Instalasi Web server local XAMPP :

- a. Download aplikasi opensource pada alamat <http://www.apachefriends.org>
- b. Setelah Mendownload aplikasi XAMPP ekstrak aplikasi tersebut.
- c. Kemudian setelah meng-ekstrak dan menunggu prosesnya akan muncul jendela comand prompt yang menanyakan “apakah akan dibuatkan shortcut lviii pada startmenu/desktop?” jika ketik “n”

maka tidak akan dibuatkan shortcut namu apabila ketik “y” maka akan dibuatkan shortcut pada startmenu/desktop.

- d. Setelah mengetikan huruf “n” atau “y” akan muncul command prompt lagi dimana disitu ada 2 pertanyaan “apakah path akan dibenarkan secara otomotis?”, “apakah segera diproses?” apabila mengetik “y” maka proses akan berlanjut, namun apabila mengetik “x” maka proses akan di stop,
- e. Setelah mengetikkan huruf “y” atau “x” seperti terlihat pada gambar 26 akan muncul command prompt lagi dimana disitu ada 2 pertanyaan “apakah dibuatkan xampp yang portable tidak tergantung pada direktori secara otomatis?”, “apa pilihanmu?” apabila mengetik “y” maka xampp portable akan dibuatkan, namun apabila mengetik “n” xampp portable tidak akan dibuatkan.
- f. Kemudian akan muncul jendela command prompt lagi dimana dikatakan bahwa timezone pada file “php.ini” dan “me.ini” telah di set Asia/Krasnoyarsk secara otomatis.
- g. Kemudian akan muncul jendela command prompt yang memberitahukan bahwa xampp mempunyai beberapa pilihan. Untuk memilihnya mengetikan angka 1 sampai 5.
- h. Misalnya saja kita pilih fitur no 1 yaitu start Xampp Control Panel. Maka akan muncul jendela xampp seperti gambar 2.18



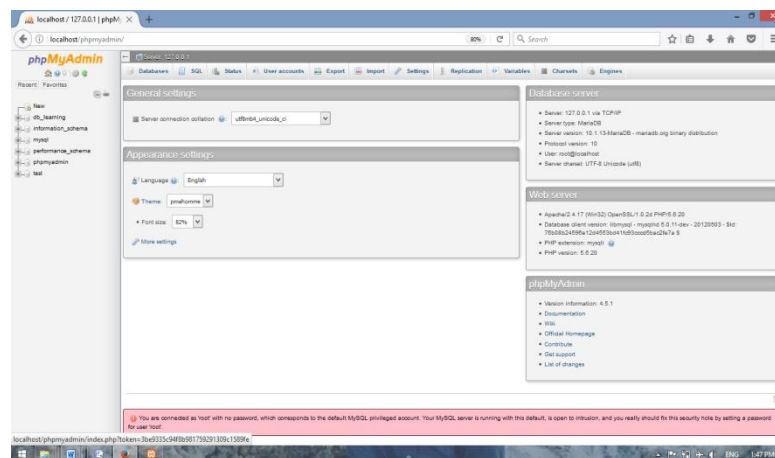
Gambar 2.18 Jendela Control Xampp

- i. Kemudian klik start pada mysql dan apache sehingga kita bisa menggunakan software tersebut untuk menjalankan Aplikasi.
- j. Untuk melihat hasilnya kita harus menggunakan browser, nah untuk kali ini akan dibahas menginstal browser Mozilla Firefox 3.5.3.
- k. Setelah itu pada address bar kita bisa cek aplikasi xampp yang telah kita install sebelum menginstal Mozilla Firefox dengan cara ketik “http://localhost/xampp/” maka akan muncul jendela seperti gambar 2.19



Gambar 2.19 Tampilan awal Localhost

- l. Kemudian bisa di cek juga fasilitas dari xampp yang lainnya yang begitu penting yaitu phpMyAdmin dengan cara ketik “localhost/phpmyadmin” maka akan muncul jendela seperti gambar 2.20



Gambar 2.20 Tampilan phpMyAdmin

E. Konsep Dasar Monitoring dan Evaluasi

1. Definisi Monitoring

Menurut Tery (2006), monitoring adalah mendeterminasi apa yang telah dilaksanakan, maksudnya mengevaluasi prestasi kerja dan apabila perlu, menerapkan tindakan-tindakan korektif sehingga hasil pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Conor (1974) menjelaskan bahwa keberhasilan dalam mencapai tujuan, separuhnya ditentukan oleh rencana yang telah ditetapkan dan setengahnya lagi fungsi oleh pengawasan atau monitoring.

Pada umumnya, manajemen menekankan terhadap pentingnya kedua fungsi ini, yaitu perencanaan dan pengawasan (monitoring). Kegiatan monitoring dimaksudkan untuk mengetahui kecocokan dan ketepatan kegiatan yang dilaksanakan dengan rencana yang telah disusun. Monitoring digunakan pula untuk memperbaiki kegiatan yang menyimpang dari rencana, mengoreksi penyalahgunaan aturan dan sumber-sumber, serta untuk mengupayakan agar tujuan dicapai seefektif dan seefisien mungkin.

Monitoring sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mengikuti suatu program dan pelaksanaannya secara mantap, teratur dan terus-menerus dengan cara mendengar, melihat dan mengamati,

serta mencatat keadaan serta perkembangan program tersebut. Dalam seri monograf 3, UNESCO *Regional Office for Education in Asia and the Pacific*, dijelaskan bahwa monitoring adalah upaya yang dilakukan secara rutin untuk mengidentifikasi pelaksanaan dari berbagai komponen program sebagaimana telah direncanakan, waktu pelaksanaan program sebagai mana telah dijadwalkan, dan kemajuan dalam mencapai tujuan program. Suherman dkk (1988) menjelaskan bahwa monitoring dapat diartikan sebagai suatu kegiatan, untuk mengikuti perkembangan suatu program yang dilakukan secara mantap dan teratur serta terus menerus.

2. Definisi Evaluasi

Evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan (Mechrens & Lehman, 1978). Dalam hubungan dengan kegiatan pengajaran.

Menurut Norman E. Gronlund (1976) "*Evaluation... a systematic process of determining the extent to which instructional objectives are achieved by pupils.*" (Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah di capai oleh siswa.)

Menurut Wrightstone dan kawan-kawan (1956) "*Educational evaluation is the estimation of the growth and progress of pupils toward objectives or values in the curriculum.*" (Evaluasi pendidikan ialah penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan siswa kearah tujuan-tujuan atau nilai-nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum.)

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi pada sistem tersebut agar masalah yang sama tidak terjadi lagi pada masa yang akan datang. Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem yang baru, sebab dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan dapat diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan dari sistem yang baru. Sistem yang lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem yang baru yang akan diterapkan. Analisa sistem informasi bertujuan untuk mencari pemecahan masalah dari kendala yang dihadapi selama ini agar tidak terulang lagi dimasa yang akan datang.

Dalam analisis dan perencanaan sistem ini, kegiatan yang akan dilakukan adalah menitik beratkan pada penelitian dan penjabaran dari sistem yang sedang berjalan untuk mendapatkan suatu data nyata secara detail sesuai dengan fakta-fakta yang ada dalam penelitian. Perkembangan suatu sistem seringkali dipengaruhi oleh perubahan kondisi yang dihadapi.

B. Perancangan Sistem

1. Actor

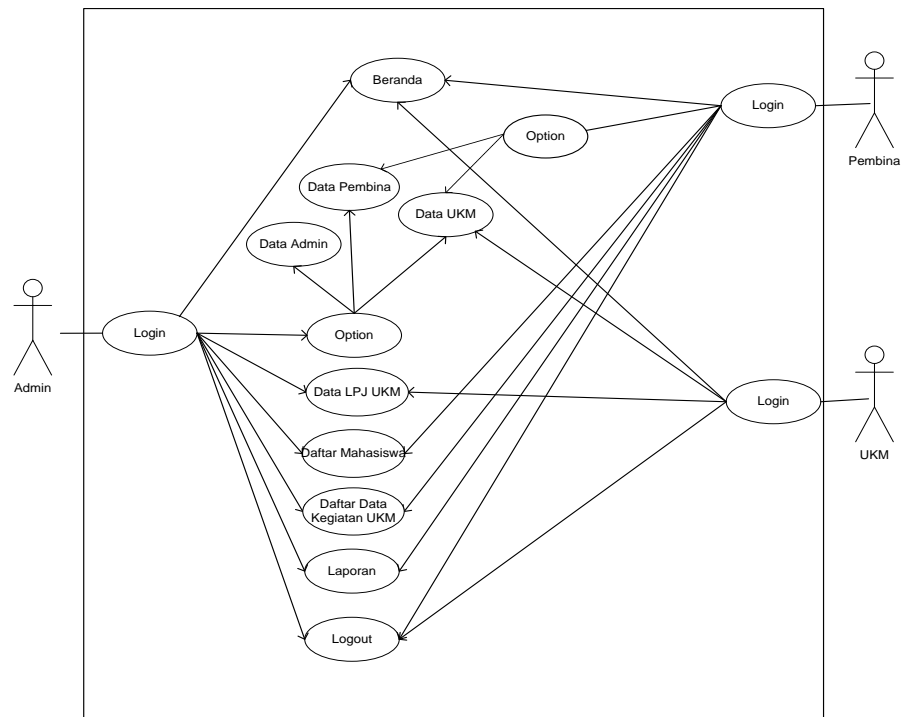
Actor yang berperan dalam sistem aplikasi monitoring dan evaluasi kegiatan mahasiswa ini adalah :

Actor	Peran
Admin	<ul style="list-style-type: none">• Melakukan login• Mempunya Hak Akses penuh
Pembina UKM	<ul style="list-style-type: none">• Login• Memeriksa dan menyetujui Program Kerja UKM

	<ul style="list-style-type: none"> • Periksa dan download proposal kegiatan • Download Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) kegiatan UKM
UKM	<ul style="list-style-type: none"> • Login • Melengkapi data UKM • Menginput nama mahasiswa dan jabatannya di UKM • Entry Program Kerja UKM dan Upload Proposal kegiatan UKM • Upload Laporan Pertanggung Jawaban (LPJ) Kegiatan yang telah di laksanakan

2. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara actor dengan proses atau sistem yang dibuat.



Gambar 3.1 Use Case Diagram

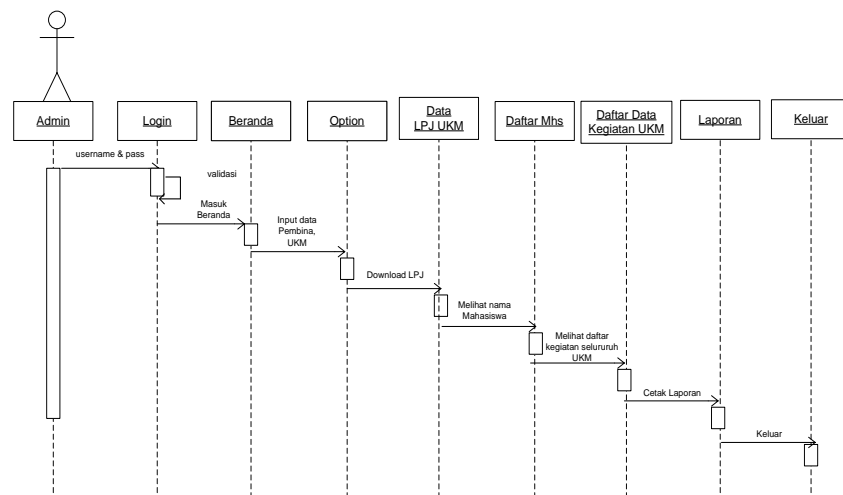
Keterangan :

- Dalam pengimputan data pertama-tama admin dan semua user harus login terlebih dahulu ke system
- Selesai login user UKM akan menginputkan data UKM, berupa nama Mahasiswa, Struktur Organisasi, Proker, dan mengupload berkas proposal dan LPJ.
- Selanjutnya user Pembina akan Melihat dan mengawasi data UKM dan memeriksa serta mendownload berkas proposal dan LPJ.
- Kemudian Admin dapat menginputkan dan mengelola semua data yang ada di sistem dan admin juga bisa menambahkan Pembina dan UKM.

3. SequenceDiagram

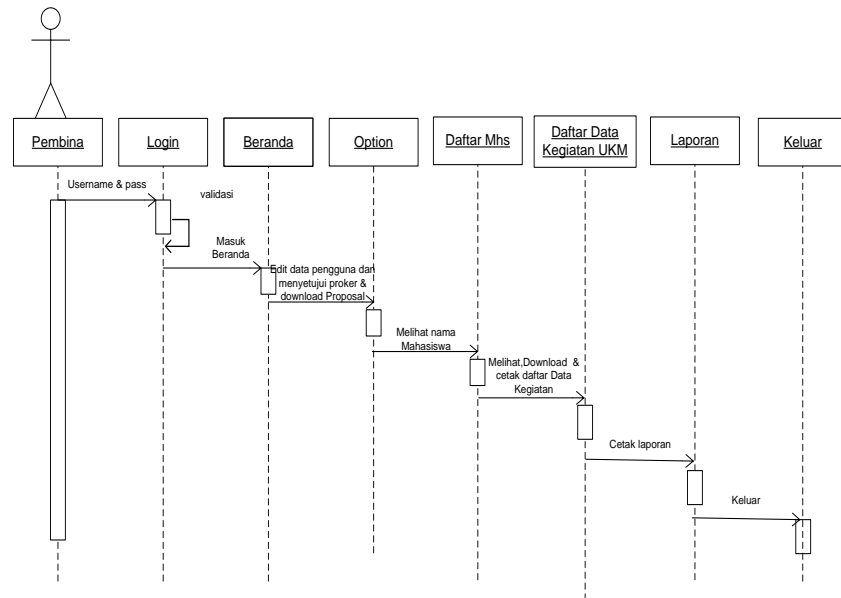
Sequence diagram merupakan interaksi antara objek-objek dalam suatu sistem dan terjadi komunikasi yang berupa pesan (message) serta parameter waktu.

a. Sequence Diagram Admin



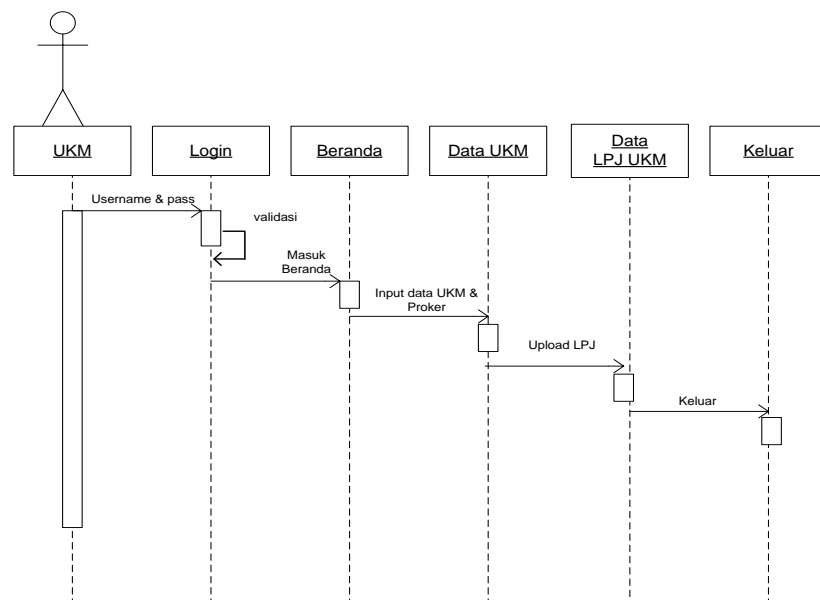
Gambar 3.2 *Sequence Diagram Admin*

b. Sequence Diagram Pembina UKM



Gambar 3.3 Sequence Diagram Pembina

c. Sequence Diagram UKM

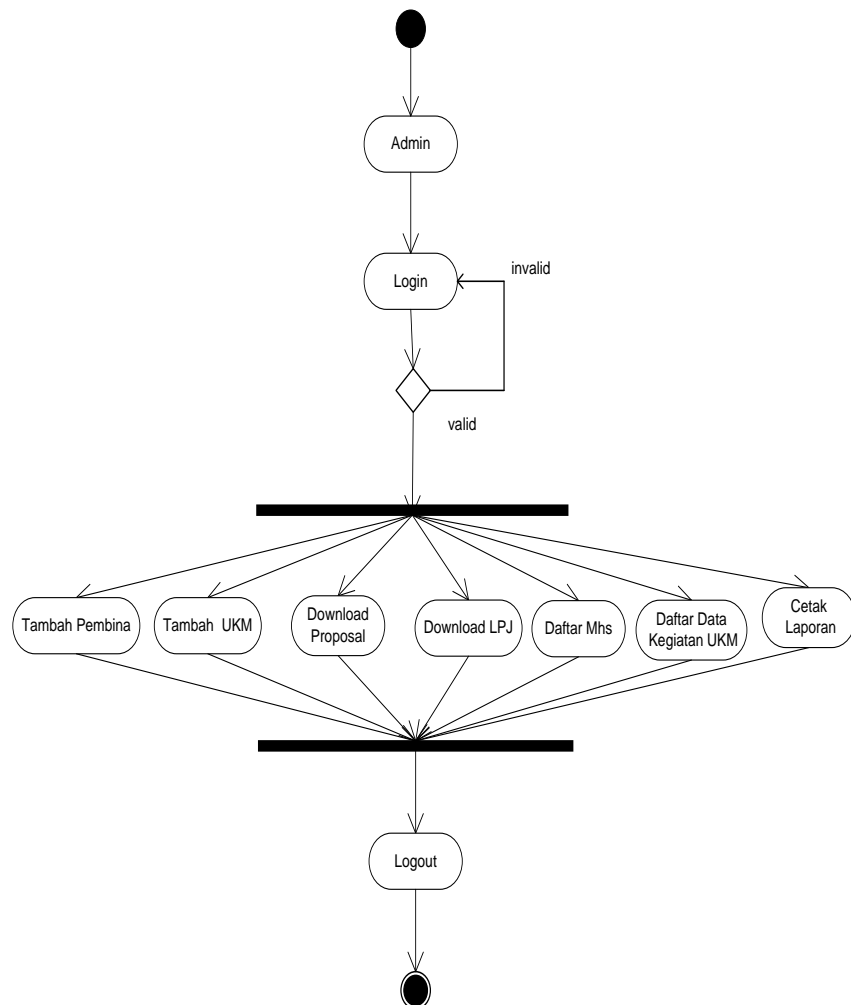


Gambar 3.4 Sequence Diagram UKM

4. ActivityDiagram

a. Activity Diagram Admin

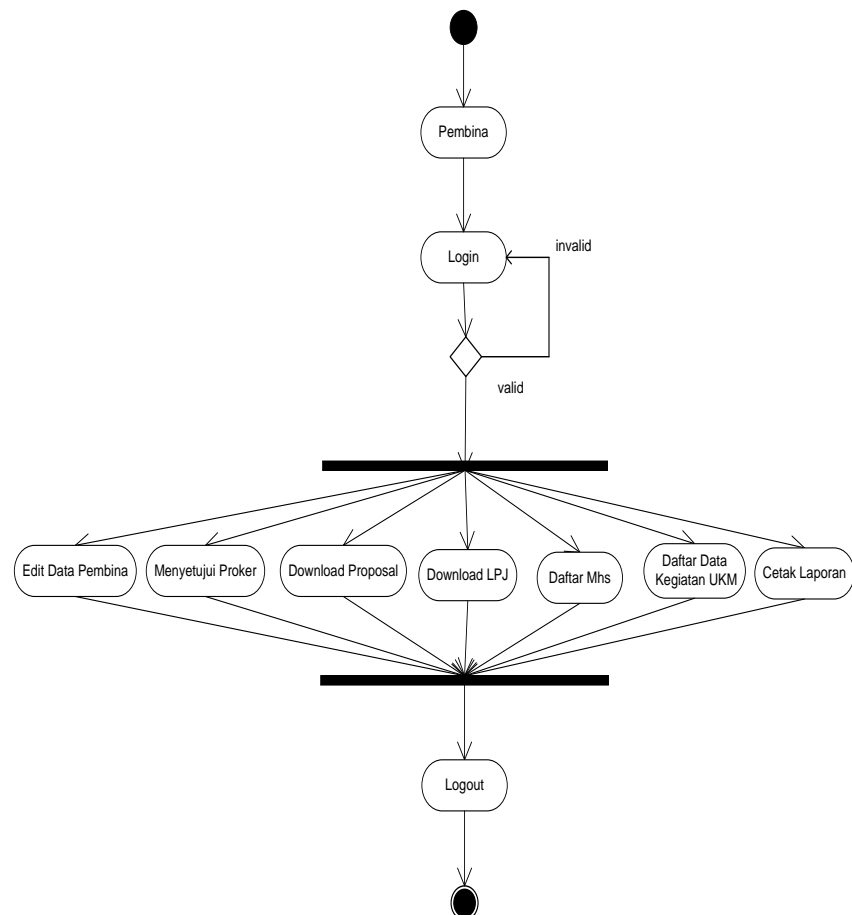
Activity Diagram pada Admin ini menggambarkan Admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam system dan jika tidak maka admin harus memeriksa kembali username dan passwordnya. Jika sudah berhasil masuk maka admin dapat menambah Pembina, menambah UKM, mendownload Proposal dan LPJ kegiatan , melihat daftar nama mahasiswa, mengetahui daftar data kegiatan semua UKM dan Cetak Laporan.



Gambar 3.5 Activity Diagram Admin

b. Activity Diagram Pembina

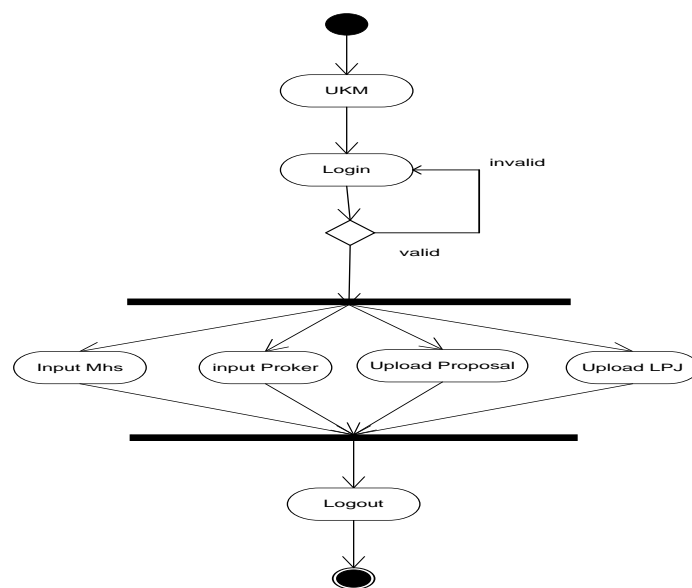
Activity Diagram pada Pembina ini menggambarkan Pembina dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan jika tidak maka Pembina harus memeriksa kembali username dan passwordnya. Jika sudah berhasil masuk maka Pembina dapat mengedit data pembina, mengedit data UKM, menyetujui Proker UKM, melihat dan mendownload bukti kegiatan proposal dan LPJ, melihat daftar nama mahasiswa organisasi, dan mengetahui daftar data kegiatan UKM dan cetak Laporan.



Gambar 3.6 Activity Diagram Pembina

c. Activity Diagram UKM

Activity Diagram pada Pembina ini menggambarkan UKM dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem, jika tidak maka UKM harus memeriksa kembali username dan passwordnya. Jika sudah berhasil masuk maka UKM dapat input nama mahasiswa dan struktur organisasi, input Proker UKM, upload proposal dan LPJ kegiatan.



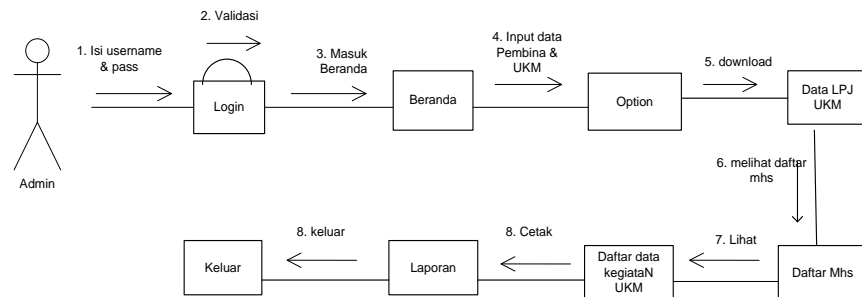
Gambar 3.7 Activity Diagram UKM

5. Collaboration Diagram

Collaboration diagram hampir sama dengan sequence diagram tetapi berbeda pada objek yang di titik tekankan, collaboration lebih menekankan pada pemunculan objek itu sendiri sedangkan sequence diagram lebih pada penyampaian message dengan parameter waktu.

a. Admin

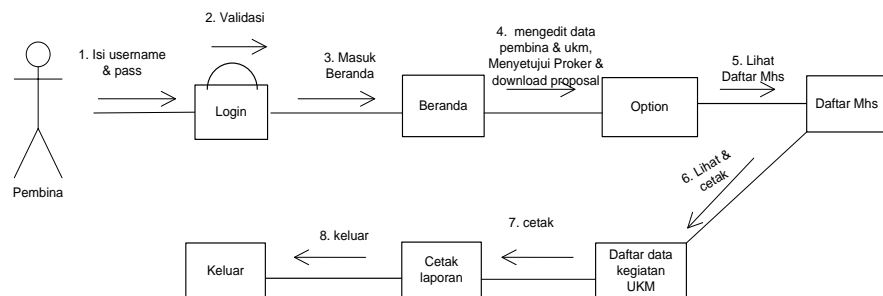
Collaboration diagram pada Admin menggambarkan Admin masuk ke dalam sistem.



Gambar 3.8 Collaboration Diagram Admin

b. Pembina UKM

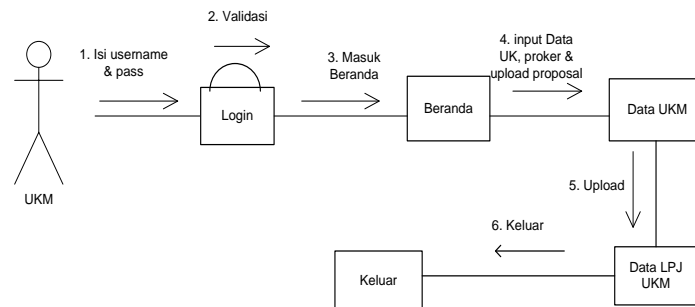
Collaboration diagram pada Pembina UKM menggambarkan Pembina masuk ke dalam sistem



Gambar 3.9 Collaboration Diagram Pembina

c. UKM

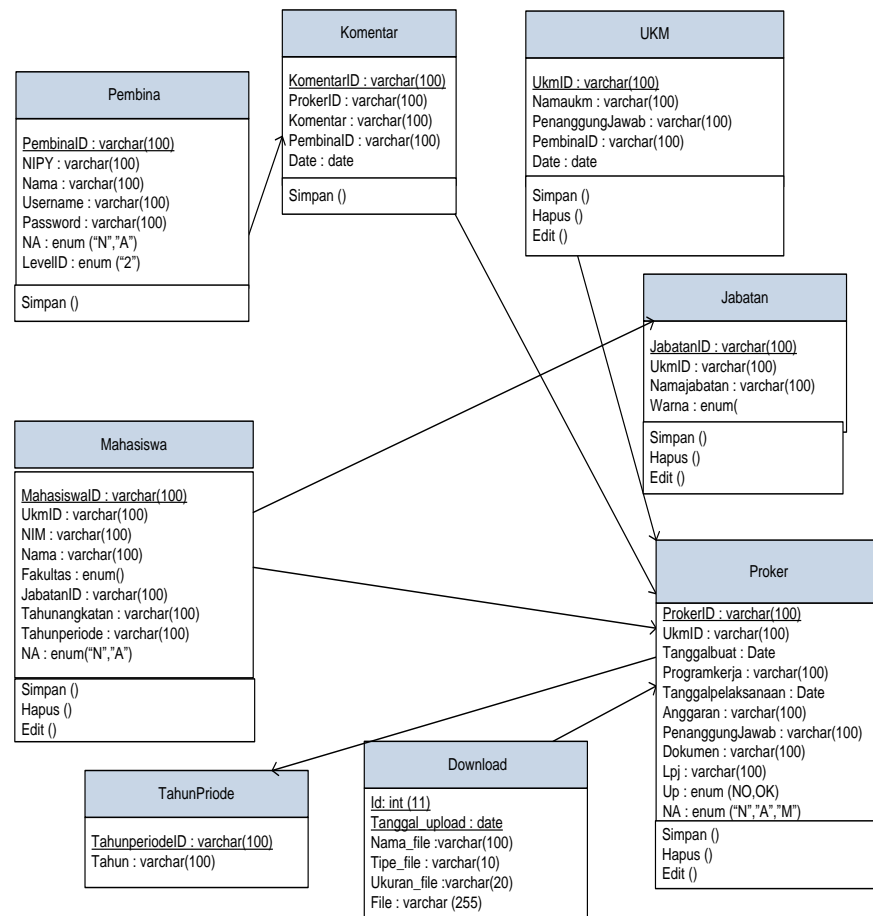
Collaboration diagram pada mahasiswa menggambarkan mahasiswa masuk ke dalam sistem.



Gambar 3.10 *Collaboration Diagram UKM*

6. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.

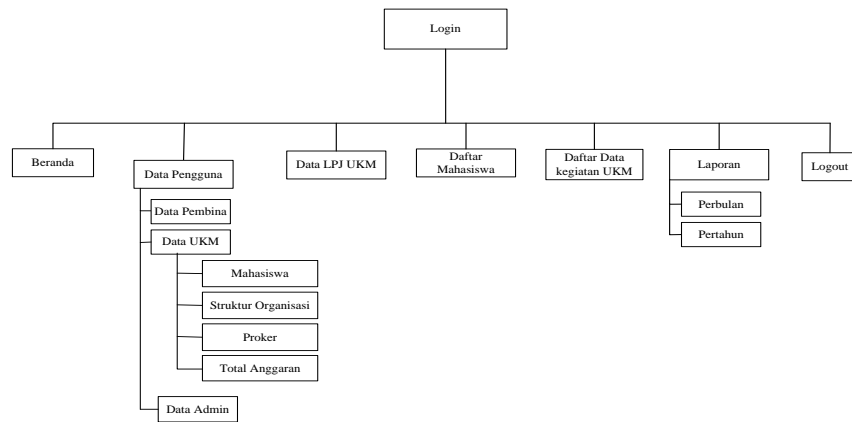


Gambar 3.11 *Class Diagram*

7. Struktur Program

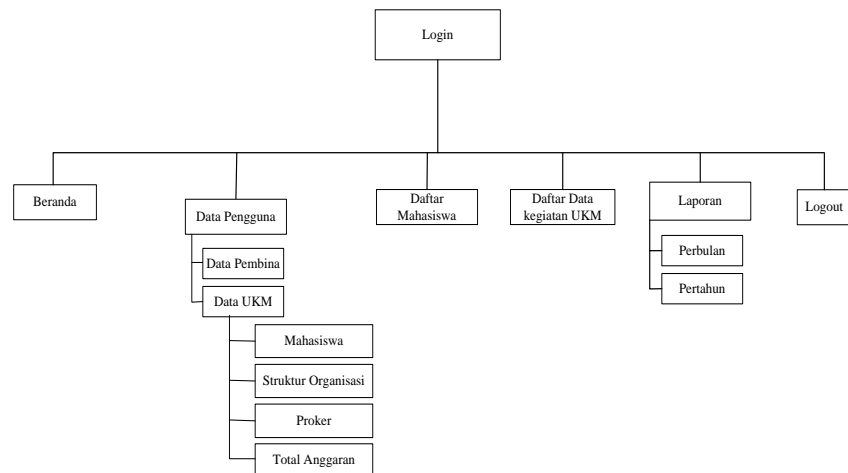
Struktur Program adalah gambaran dari seluruh rangkaian modul-modul program yang saling terkait satu sama lain yang terlibat dalam proses pengolahan data. Pembuatan struktur program ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memahami keterkaitan modul-modul program pengolahan data yang dirancang.

a. Admin



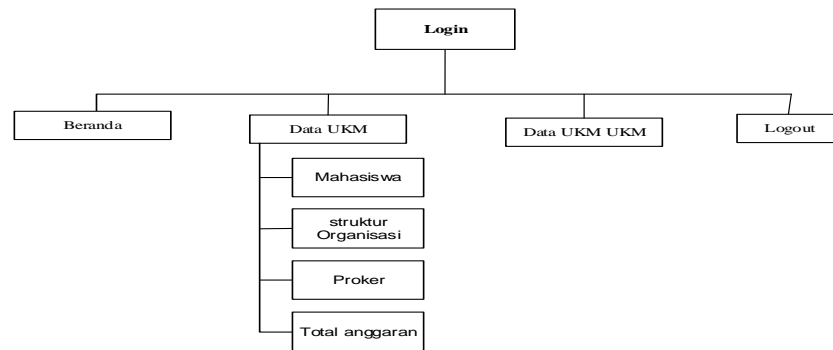
Gambar 3.12 Struktur Program Admin

b. Pembina



Gambar 3.13 Struktur Program Pembina

c. UKM



Gambar 3.14 Struktur Program UKM

C. Desain Terinci

Desain terinci merupakan rancangan secara fisik dari kebutuhan sistem yang terdiri dari rancangan *output*, *input*, rancangan file dan relasi tabel. Dengan adanya rancangan terinci tersebut dapat memudahkan didalam pengkodean atau menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman tertentu dengan pengelompokan kebutuhan pada perancangan sistem baru. Adapun rancangan terinci tersebut antara lain:

1. Desain Output

a. Laporan

Merupakan laporan data kegiatan yang di monitoring.

Desain laporan data kegiatan seperti Tabel 3.1 berikut :

Tabel 3.1 Laporan Kegiatan Tahunan

Logo	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR PROGRAM KERJA ORGANISASI MAHASISWA (UKM) IAIN BATUSANGKAR			
LAPORAN PROKER TAHUNAN				
Nama Organisasi	Program Kerja	Tanggal Pelaksanaan	Anggaran	Pelaksanaan
X (50) /	X (50) /	Date /	X (50) /	X (50) /
/	/	Date	/	/
X (50)	X (50)	Date	X (50)	X (50)
Mengetahui Batusangkar, 99-99-999 Pembina X(30)				
_____ Nip				

b. Laporan perbulan

Tabel 3.2 Laporan Kegiatan Perbulan

Logo	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR PROGRAM KERJA ORGANISASI MAHASISWA (UKM) IAIN BATUSANGKAR			
LAPORAN PROKER PERBULAN				
Nama Organisasi	Program Kerja	Tanggal Pelaksanaan	Anggaran	Pelaksanaan
X (50) /	X (50) /	Date /	X (50) /	X (50) /
/	/	Date	/	/
X (50)	X (50)	Date	X (50)	X (50)
Mengetahui Batusangkar, 99-99-999 Pembina X(30)				
_____ Nip				

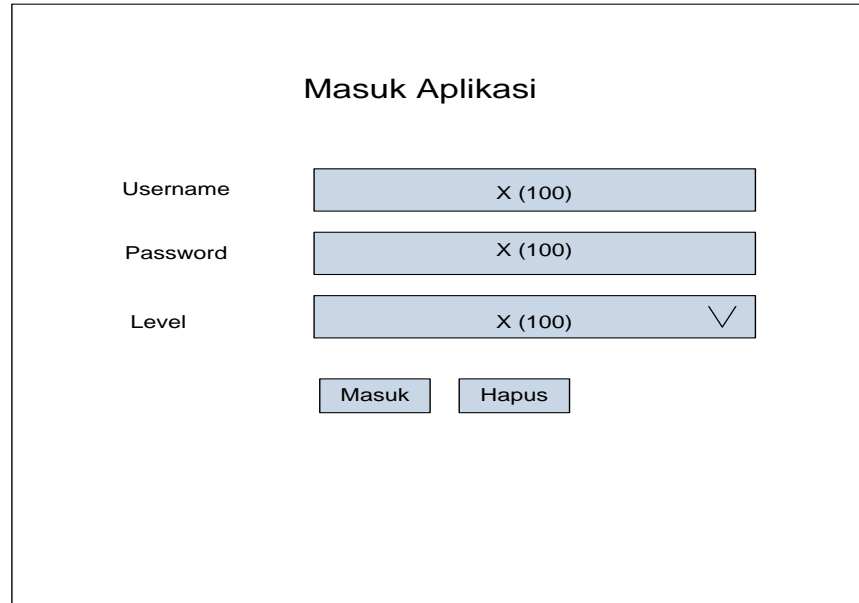
c. Total Anggaran PerUKM

Tabel 3.3 Total Anggaran Dana

Logo	INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR PROGRAM KERJA ORGANISASI MAHASISWA (UKM) IAIN BATUSANGKAR													
Total Anggaran Dana														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">Program Kerja</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X (50)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">/</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X (50)</td> </tr> </table>	Program Kerja	X (50)	/	X (50)	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">Tanggal Pelaksanaan</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Date</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">/</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Date</td> </tr> </table>	Tanggal Pelaksanaan	Date	/	Date	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="text-align: center;">Anggaran</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X (50)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">/</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">X (50)</td> </tr> </table>	Anggaran	X (50)	/	X (50)
Program Kerja														
X (50)														
/														
X (50)														
Tanggal Pelaksanaan														
Date														
/														
Date														
Anggaran														
X (50)														
/														
X (50)														
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">Total</td> </tr> </table>			Total											
Total														
Mengetahui Batusangkar, 99-99-999 Pembina X(30)														
_____ Nip														

2. Desain Input

Input merupakan awal mulanya proses informasi. Informasi berasal dari data-data mentah yang terjadi di dalam organisasi. Data merupakan masukan untuk sistem informasi atau masukan data yang akan diproses kedalam sistem komputer sehingga komputer melakukan suatu tindakan tertentu yang sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan desain input adalah suatu tampilan interaktif sistem informasi dilayar komputer yang bertujuan memberikan panduan kepada admin mengentrykan data. Adapun bentuk desain yang dirancang sebagai berikut :

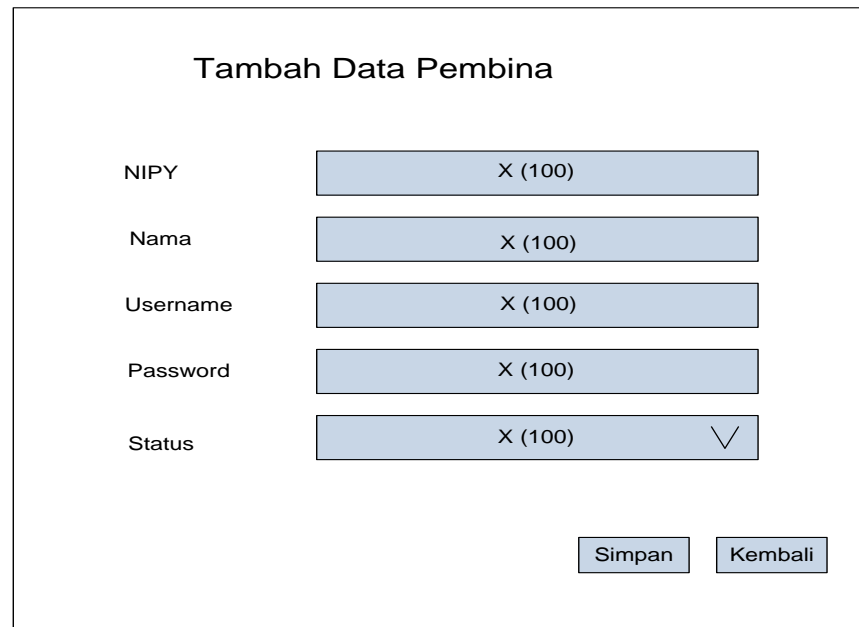
a. Desain *Login*

The image shows a login form titled "Masuk Aplikasi". It contains three input fields: "Username", "Password", and "Level". Each field has a placeholder "X (100)". The "Level" field is a dropdown menu with a downward arrow. Below the fields are two buttons: "Masuk" and "Hapus".

Masuk Aplikasi	
Username	<input type="text" value="X (100)"/>
Password	<input type="password" value="X (100)"/>
Level	<input type="text" value="X (100)"/> ▾
<input type="button" value="Masuk"/> <input type="button" value="Hapus"/>	

Gambar 3.15 Desain *Login Aplikasi*

b. Desain Entry Tambah Pembina



The image shows a form titled "Tambah Data Pembina". It contains five input fields: "NIPY", "Nama", "Username", "Password", and "Status". Each field has a placeholder "X (100)". The "Status" field is a dropdown menu with a downward arrow. Below the fields are two buttons: "Simpan" and "Kembali".

Tambah Data Pembina	
NIPY	<input type="text" value="X (100)"/>
Nama	<input type="text" value="X (100)"/>
Username	<input type="text" value="X (100)"/>
Password	<input type="password" value="X (100)"/>
Status	<input type="text" value="X (100)"/> ▾
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Kembali"/>	

Gambar 3.16 Desain *Entry Pembina*

c. Desain Entry UKM

Tambah Data UKM

Nama UKM	<input type="text" value="X (100)"/>
Penanggung Jawab	<input type="text" value="X (100)"/>
Pembina	<input type="text" value="X (100)"/> ▾
Username	<input type="text" value="X (100)"/>
Password	<input type="text" value="X (100)"/>
Status	<input type="text" value="X (100)"/> ▾

Gambar 3.17 Desain *EntryUKM*

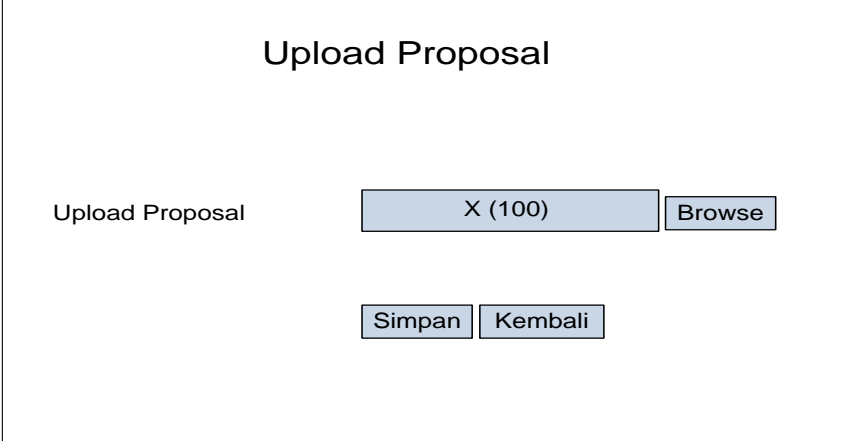
d. Input Program Kerja

Tambah Program Kerja

Program Kerja	<input type="text" value="X (100)"/>
Tanggal Pelaksanaan	<input type="text" value="X (100)"/>
Anggaran	<input type="text" value="X (100)"/>
Penanggung Jawab	<input type="text" value="X (100)"/>
Status	<input type="text" value="X (100)"/> ▾

Gambar 3.18 Desain *EntryUKM*

e. Upload Proposal Kegiatan UKM

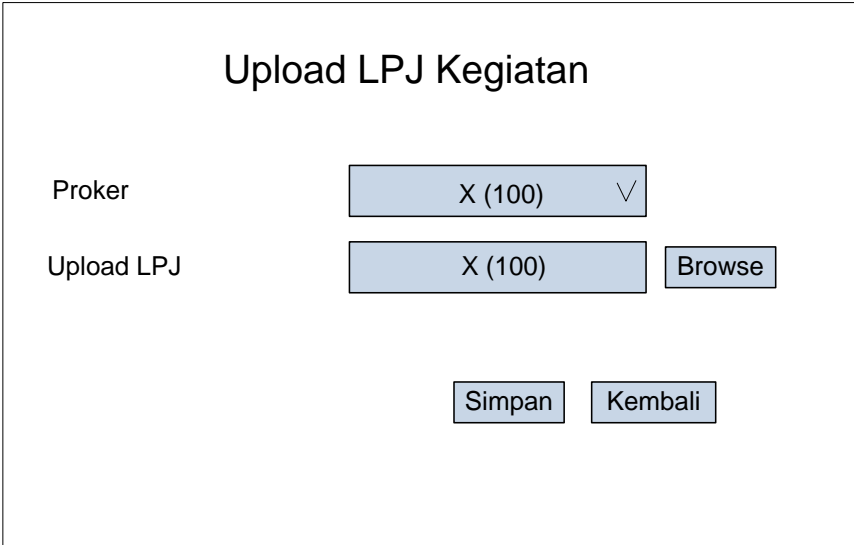


Upload Proposal

Upload Proposal

Gambar 3.19 Desain *Upload Proposal*

f. Upload LPJ Kegiatan UKM



Upload LPJ Kegiatan

Proker ▾

Upload LPJ

Gambar 3.20 Desain *Entry LPJ*

g. Input Mahasiswa

Tambah Mahasiswa

NIM	<input type="text" value="X (100)"/>
Nama Mahasiswa	<input type="text" value="X (100)"/>
Tahun Angkatan	<input type="text" value="X (100)"/>
Tahun Periode	<input type="text" value="X (100)"/>
Jabatan Organisasi	<input type="text" value="X (100)"/>
Fakultas	<input type="text" value="X (100)"/>
Status	<input type="text" value="X (100)"/>

Gambar 3.21 Desain *Mahasiswa*

h. Tambah Struktur Organisasi

Tambah Struktur Organisasi

Nama Jabatan	<input type="text" value="X (100)"/>
Urutan	<input type="text" value="X (100)"/>
Pilih Warna	<input type="text" value="X (100)"/>

Gambar 3.22 Desain *Struktur Organisasi*

3. DesainDatabase

a. Tabel admin

Database Name : simonev
 Table Name : admin
 Field Key : AdminID

Tabel 3.4 *Tabel Admin*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	AdminID	Varchar	100	
2	Nama	Varchar	100	
3	Hp	Varchar	100	
4	Email	Varchar	100	
5	Username	Varchar	100	
6	password	Varchar	50	
7	levelID	Enum		

b. Tabel Jabatan

Database Name : simonev
 Table Name : Jabatan
 Field Key : JabatanID

Tabel 3.5 *Tabel Jabatan*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	JabatanID	Vharchar	100	
2	OrmawaID	Vharchar	100	
3	Namajabatan	Vharchar	100	
4	Warna	Enum	('danger','primary', 'purple')	
5	Urutan	Vharchar	100	

c. Tabel Mahasiswa

Database Name : simonev
 Table Name : Mahasiswa
 Field Key : MahasiswaID

Tabel 3.6 *Tabel Mahasiswa*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	MahasiswaID	Varchar	100	
2	OrmawaID	Varchar	100	
3	NIM	Varchar	100	
4	Nama	Varchar	100	
5	Fakultas	Enum	('FEBI', 'FTIK')	
6	JabatanID	Varchar	100	
7	TahunAngkataan	Varchar	100	
8	TahunPeriode	Varchar	100	
9	NA	Enum	("N", "A")	

d. Tabel Ormawa

Database Name : simonev
 Table Name : Ormawa
 Field Key : OrmawaID

Tabel 3.7 *Tabel Ormawa*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	OrmawaID	Varchar	100	
2	NamaOrmawa	Varchar	100	
3	PenanggungJawab	Varchar	100	
4	PembinaID	Varchar	100	
5	Date	Date		

e. Tabel Pembina

Database Name : simonev
 Table Name : Pembina
 Field Key : PembinaID

Tabel 3.8 *Tabel Pembina*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	PembinaID	Varchar	100	
2	NIP	Varchar	100	
3	Nama	Varchar	100	
4	Username	Varchar	100	
5	Password	Varchar	100	
6	NA	Enum	("N","A")	
7	LevelID	Enum	("2")	

f. Tabel Program Kerja

Database Name : simonev
 Table Name : Proker
 Field Key : ProkerID

Tabel 3.9 *Tabel Proker*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	ProkerID	Varchar	100	
2	OrmawaID	Varchar	100	
3	Tanggalbuat	Date		
4	ProgramKerja	Varchar	100	
5	TanggalPelaksanaan	Date	100	
6	Anggaran	Varchar	100	
7	Penanggungjawab	Varchar	100	
8	Dokumen	Varchar	100	

9	Lpj	Varchar	30	
10	up	Enum	("NO","OK")	
11	NA	Enum	("N","A")	

g. Tabel Download

Database Name : simonev
Table Name : Download
Field Key : id

Tabel 3.10 *Tabel Download*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	id	int	11	
2	Tanggal_upload	date		
4	Nama_file	Varchar	100	
5	Tipe_file	Varchar	10	
6	Ukuran_file	Varchar	20	
7	file	Varchar	255	

h. Table Tahun Periode

Database Name : simonev
Table Name : TahunPeriode
Field Key : TahunperiodeID

Tabel 3.11 *Tabel Tahun Periode*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	TahunperiodeID	Varchar	100	
2	Tahun	Varchar	100	

i. Table Komentar

Database Name : simonev

Table Name : Komentar

Field Key : KomentarID

Tabel 3.12 *Tabel Komentar*

No	Field Name	Type	Length/Values	Description
1	komentarID	Varchar	100	
2	ProkerID	Varchar	100	
3	Komentar	Varchar	100	
4	PembinaID	Varchar	100	
5	Date	Date		

BAB IV

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya terhadap Sistem Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Mahasiswa di IAIN Batusangkar maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan penerapan sistem baru ini semua data Ukm dan Pembina yang telah dientri kan admin akan tersimpan dalam sebuah file *database* sehingga akan memudahkan dalam proses pencarian data.
2. Aplikasi sistem informasi ini mencakup Pengawasan (monitoring) kegiatan UKM.
3. Keunggulan sistem informasi ini adalah proses percepatan sistem yang dapat mempercepat kinerja dalam pengontrolan data kegiatan sehingga dapat meningkatkan pelayanan sistem dalam Memonoting kegiatan

B. SARAN

Untuk pengembangan lebih lanjut, ada beberapa hal yang bisa disarankan penulis sebagai implikasi dan implementasi dari hasil peneliaitu:

1. Dalam penerapan sistem komputerisasi sebaiknya didukung oleh perangkat atau alat yang memadai, baik dari segi manusia (*Brainware*) maupun segi peralatannya (*Hardware dan Software*).
2. Perlu diadakan pelatihan-pelatihan kepada pengguna dalam sosialisasi pemakai sistem yang diimplementasikan agar dalam penerapannya pengguna benar-benar memahami cara kerja sistem sehingga efektif dalam pemakaiannya.
3. Mencoba menggunakan sistem yang telah dirancang dan membandingkan dengan sistem yang lama, apabila ternyata sistem yang baru ini dianggap lebih efisien dan efektif maka disarankan pada tempat penelitian untuk mamakai sistem yang dirancang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Faisal. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Jaringan*. Malang: Uin Malang.
- Jogiyanto, H. (2005). *Analisa & Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Prakte Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta : Andi
- Madcoms. (2011). *Dreamweaver CS5 dan PHP MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.
- Nugroho, Adi.(2005).*Analisa Seria Perancangan Sistem Informasimelalui Pendekatan UM*. Yogyakarta : Andi
- Peranginangin, K. (2006). *Aplikasi WEB dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Sugiri, H. S. (2008). *Pengelolaan Database MySQL DENGAN PhpMyAdmin*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutanta, Edhy (2003). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tohari, Hamin. (2014). *Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML*. Yogyakarta: C.V Andi
- Wahyono, T. (2004). *Sistem Informasi (Konsep Dasar, Analisis Desain Dan Implementasi)*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

LAMPIRAN



SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : B- 268 /In.27/L.I/TL.00/ 06 / 2017

Berdasarkan surat saudara/i nomor surat: istimewa pada tanggal 13 Juni 2017 perihal Mohon Izin Penelitian. Setelah di pelajari, maka Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (LP2M) Institut Agama Islam Negeri Batusangkar menyatakan tidak keberatan atas penelitian dan memberikan izin kepada:

Nama/NIM : **Winda Aulia Rahmi / 14205118**
Tempat/ Tanggal Lahir : **Panyalaian, 27 November 1994**
Nomor Induk Keluarga : **NIK : 1304016811940004**
Fakultas : **Ekonomi dan Bisnis Islam**
Jurusan : **Manajemen Informatika**
Alamat : **Jorong Pincuran Tinggi Nagari Panyalaian Kecamatan Sepuluh Koto Kabupaten Tanah Datar**
Judul Penelitian : **Aplikasi Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Mahasiswa pada Institut Agama Islam Negeri Batusangkar**
Lokasi : **Unit Perencanaan dan DEMA IAIN Batusangkar**
Waktu : **16 Juni 2017 s.d 16 Agustus 2017**
Dosen Pembimbing 1 : **Fitra Kasma Putra, M.Kom.**
Dosen Pembimbing 2 : **-**

dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Kegiatan penelitian tidak boleh menyimpang dari maksud dan objek seperti tersebut di atas
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud penelitian yang akan dilaksanakan dengan menunjukkan surat keterangan/rekomendasi penelitian ini kepada Dekan Fakultas, Ketua Jurusan atau Kepala Unit yang terkait
3. Mematuhi dan menghormati semua peraturan yang berlaku di IAIN Batusangkar
4. Bila terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan-ketentuan tersebut di atas, maka surat keterangan/rekomendasi penelitian ini akan **DICABUT** kembali
5. Surat keterangan/rekomendasi penelitian ini berlaku dari tanggal: 16 Juni 2017 s.d 16 Agustus 2017
6. Melaporkan hasil penelitian kepada Rektor IAIN Batusangkar Cq: Ketua LP2M.



Batusangkar, 15 Juni 2017
Ketua,

Yusrizal Efendi, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197308191998031001

Tembusan:

1. Rektor IAIN Batusangkar (Sebagai Laporan)
2. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Batusangkar.
3. Kepala Bagian Perencanaan dan Keuangan IAIN Batusangkar.
4. Kepala Bagian Akademik dan Kemahasiswaan IAIN Batusangkar.
5. Ketua Lembaga DEMA IAIN Batusangkar



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BATUSANGKAR**

Jl. Sudirman No.137 Lima Kaum Batusangkar Telp. (0752) 71150, 574221, 71890 Fax. (0752) 71879
Website : www.iainbatusangkar.ac.id e-mail : info@iainbatusangkar.ac.id

Nomor : B- ~~197~~/In.27/R.IV.3/PP.00.9/02/2018
Sifat : Biasa
Lamp : -
Hal : **Surat Keterangan**

27 Februari 2018

Yth. Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
IAIN Batusangkar

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan hormat,

Menindak lanjuti surat **Nomor:B-268/In.27/L.I/TL.00/06/2017** tanggal 15 Juni 2017

Perihal Surat Izin Penelitian, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Winda Aulia Rahmi
NIM : 14 205 118
Jurusan : Manajemen Informatika
Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Telah mengambil data untuk penyusunan Skripsi dengan judul "**APLIKASI SISTEM INFORMASI MONITORING DAN EVALUASI KEGIATAN MAHASISWA PADA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BATUSANGKAR**".

Demikian kami sampaikan, atas perhatian diucapkan terimakasih.

An. Rektor,
Kabag Akademik dan Kemahasiswaan

Yarman, S.Ag., MA



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
BATUSANGKAR**

PROGRAM DIII MANAJEMEN INFORMATIKA

Jl. Sudirman No. 137 Kubu Rajo Lima Kaum Batusangkar 27213 Telp. (0752) 71150, 574221, Fax. (0752) 71879
<http://www.stainbatusangkar.ac.id> e-mail: mi@stainbatusangkar.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ


KARTU BIMBINGAN PENULISAN TUGAS AKHIR

NIM : 14 205 118
Nama : Winda Aulia Rahmi
Jurusan : D.III Manajemen Informatika
Dosen : Fitra Kasma Putra, M.Kom
Pembimbing
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kegiatan Mahasiswa pada Institut Agama Islam Negeri Batusangkar

NO	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
1.	29 NOV 2017	PERBAIKI LATAR BELAKANG MASALAH	
2.	SELASA 5 DES 2017	PERBAIKI LATAS BELAKANG MASALAH	
3.	KAMIS 7 DES 2017	PERBAIKAN LATAR BELAKANG MASALAH	
4.	SENIN 17 DES 2017	PERBAIKI LAT IDENTIFIKASI MASALAH	
5.	RABU 10 JAN 2018	PERBAIKI LATAR BELAKANG MASALAH	
6.	KAMIS 11 JAN 2018	PERBAIKI LATAR BELAKANG MASALAH	
7.	JUMAT 12 JAN 2018	ACC BAB X BAB II, LANJUT BAB II	
8.	SEMINAR 5 FEB 2018	PERBAIKI PRO USE CASE	
9.	RABU 7 FEB 2018	ACC MUNDASAH	

Catatan : Setiap konsultasi dengan dosen pembimbing kartu ini harap dibawa, diisi, dan diparaf oleh dosen pembimbing

Batusangkar, _____
Mahasiswa

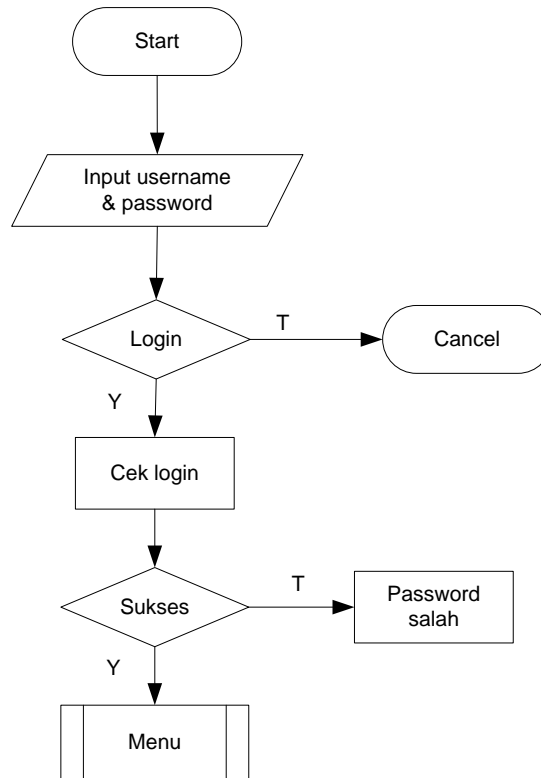

Winda Aulia Rahmi
Nim. 14 205 118

Dosen Pembimbing Tugas Akhir

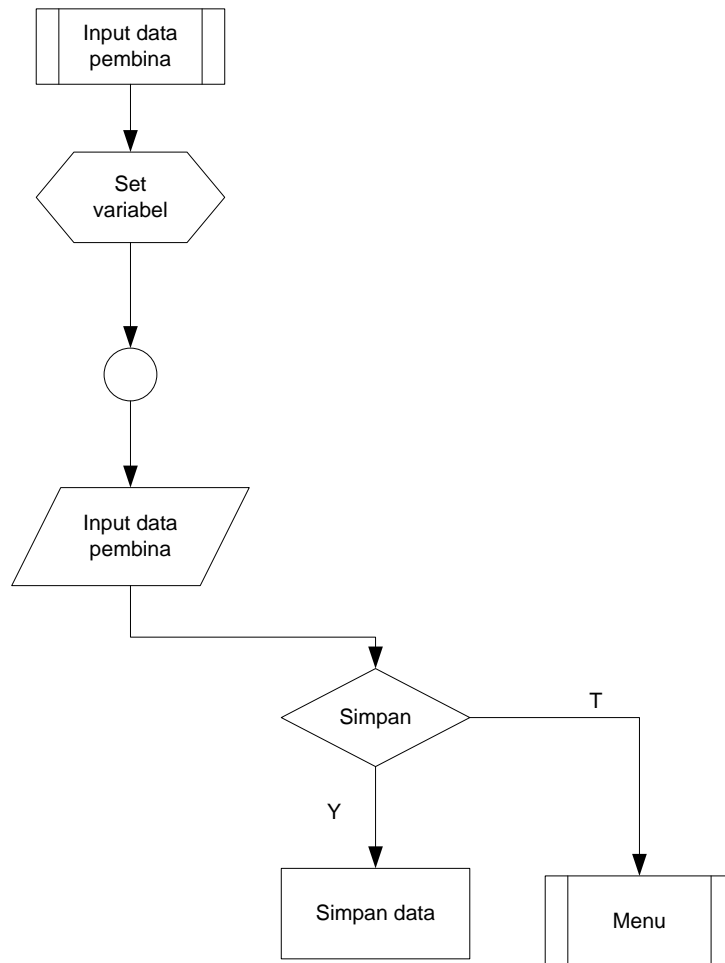
Mengetahui,
Dosen Penasehat Akademik

FLOWCHART

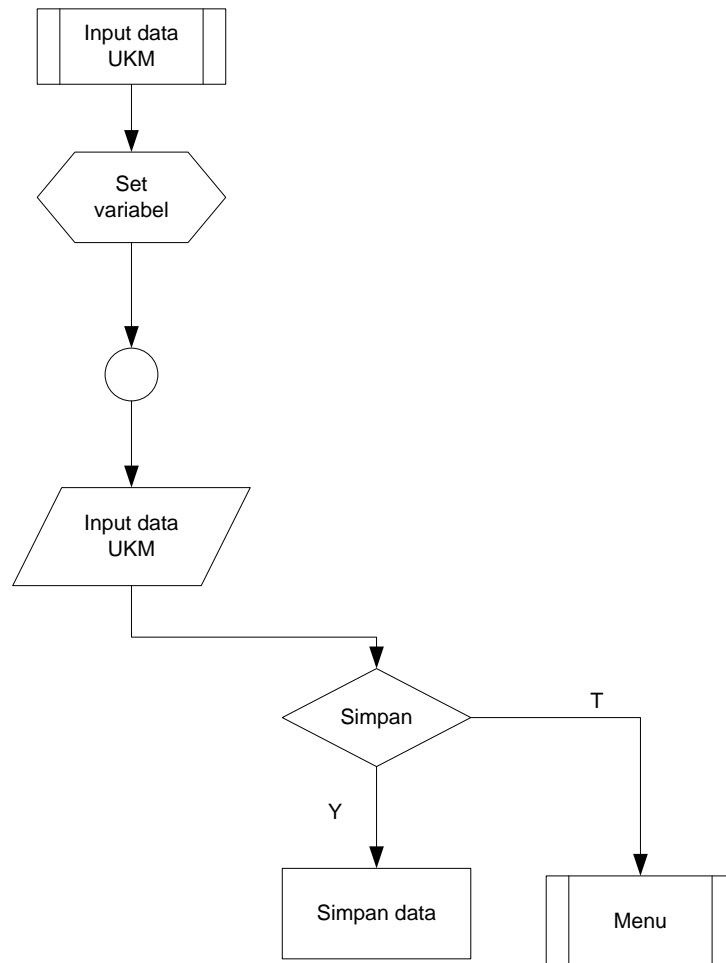
Login



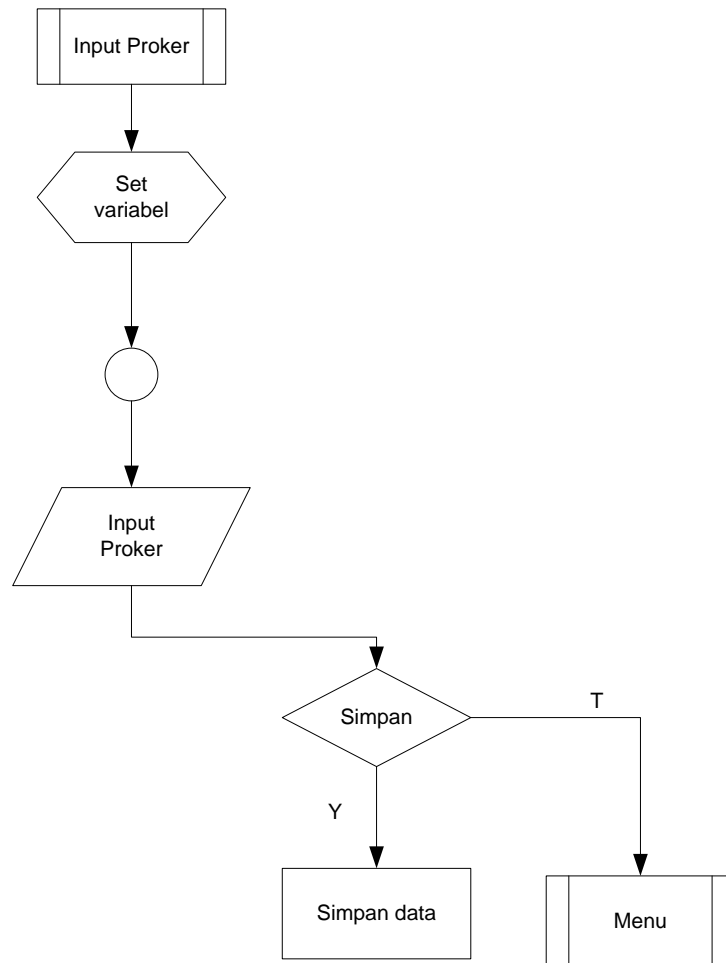
Input Pembina



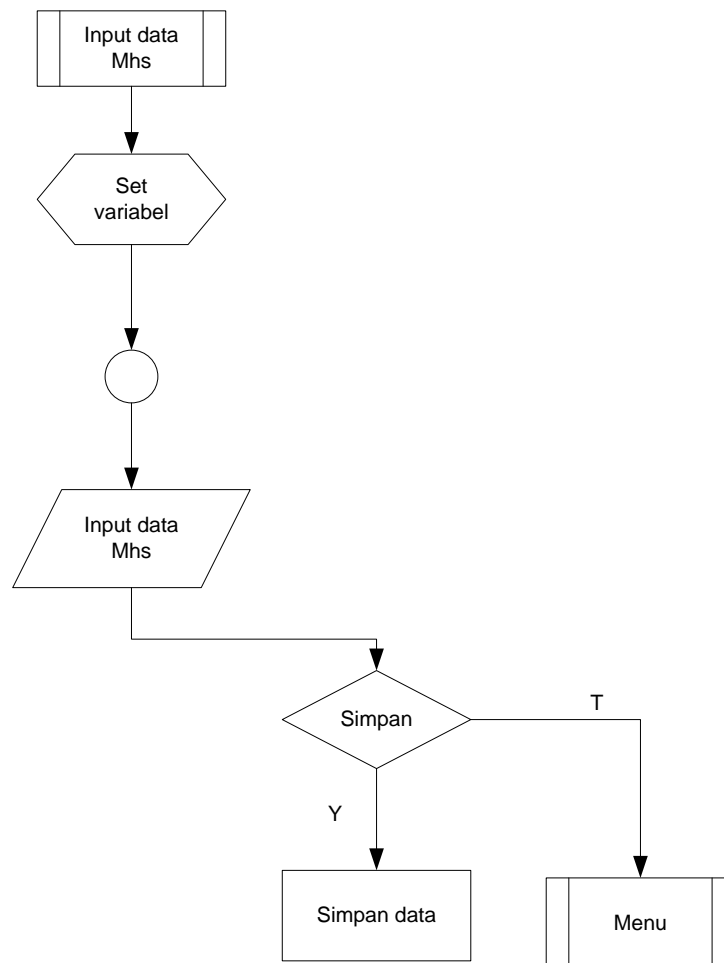
Input UKM



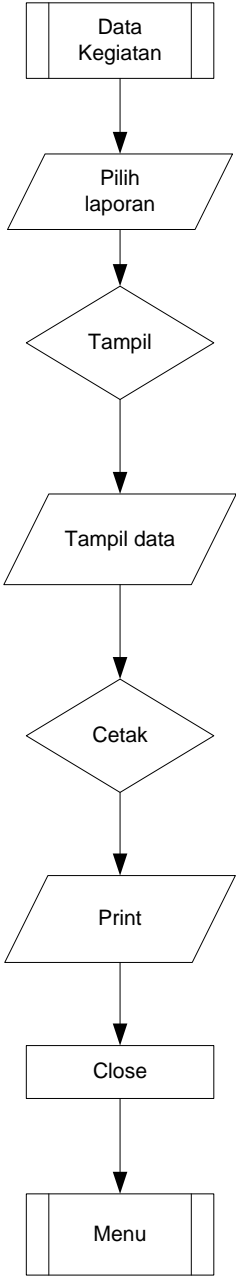
Input Proker



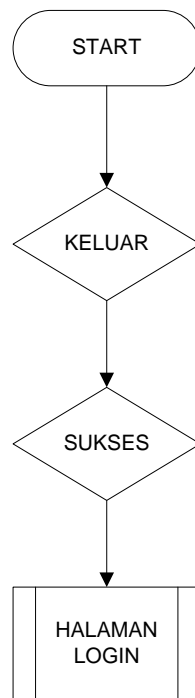
Input Mahasiswa



Laporan kegiatan



Logout



LISTING PROGRAM

Index

```

<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<meta charset="utf-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<title></title>
<link rel="stylesheet" href="">
</head>
<body>
<script type="text/javascript">
    window.location = "media.php?page=home&home=active";
</script>
</body>
</html>

```

Media

```

<?php
    error_reporting(0);
    session_start();
    include 'layout/header.php';
    include 'library/lib.php';
    include 'config/koneksi.php';
    $LevelID = $_SESSION['LevelID'];
    if (empty($LevelID)) {
        echo '<script>
            document.location = "login.php"
        </script>';
    }
?>

```

```
<head>
<body background="img/icon.jpg">
<body>

<!-- Aside Start-->
<aside class="left-panel">

<!-- brand -->
<div class="logo">
<a href="?page=home" class="logo-expanded">
<span class="nav-label">Monitoring UKM</span>
</a>
</div>
<!-- / brand -->
<!-- Navbar Start -->
<nav class="navigation">
<ul class="list-unstyled">
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['home'];?>"><a
href="?page=home&home=active">
<i class="ion-home"></i><span class="nav-label">Beranda</span></a>
</li>
<?php if ($LevelID=='1') {?>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['user'];?>"><a href="#"><i
class="ion-person-stalker"></i><span class="nav-label">Option</span></a>
<ul class="list-unstyled">
<li><a href="?page=pimpinan&user=active">Data Pembina</a></li>
<li><a href="?page=ormawa&user=active">Data UKM</a></li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['admin'];?>"><a
href="?page=admin&user=active">
<span class="nav-label">Data Admin</span></a>
</li>
```

```

</ul>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['datalpj'];?>"><a
href="?page=ormawalpj&ormawalpj=active">
<i class="glyphicon glyphicon-list"></i><span class="nav-label">Data LPJ
UKM</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['Mahasiswa'];?>"><a
href="?page=allmahasiswa&Mahasiswa=active">
<i class="glyphicon glyphicon-th-list"></i><span class="nav-label">Daftar
Mahasiswa</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['proker'];?>"><a
href="?page=allproker&proker=active">
<i class="glyphicon glyphicon-bookmark"></i><span class="nav-label">Daftar
Data Kegiatan UKM</span></a>
</li>
<!-- <li class="has-submenu <?php// echo $_GET['st_mahasiswa'];?>"><a
href="?page=st_mahasiswa&st_mahasiswa=active">
<i class="glyphicon glyphicon-signal"></i><span class="nav-label">Statistik
Mahasiswa</span></a>
</li> -->
<?php } ?>
<?php if ($LevelID=='3') {?>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['user'];?>"><a href="#"><i
class="ion-person-stalker"></i><span class="nav-label">Option</span></a>
<ul class="list-unstyled">
<li><a href="?page=pimpinan&user=active">Data Pembina</a></li>
<li><a href="?page=pembina&user=active">Data UKM</a></li>
</ul>
</li>

```

```
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['datalpj'];?>"><a
href="?page=pembinalpj&datalpj=active">
<i class="glyphicon glyphicon-list"></i><span class="nav-label">Data LPJ
UKM</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['Mahasiswa'];?>"><a
href="?page=peminamahasiswa&Mahasiswa=active">
<i class="glyphicon glyphicon-th-list"></i><span class="nav-label">Daftar
Mahasiswa</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['proker'];?>"><a
href="?page=peminaproker&proker=active">
<i class="glyphicon glyphicon-bookmark"></i><span class="nav-label">Daftar
Data Kegiatan UKM</span></a>
</li>
<!-- <li class="has-submenu <?php //echo $_GET['st_mahasiswa'];?>"><a
href="?page=st_mahasiswa&st_mahasiswa=active">
<i class="glyphicon glyphicon-signal"></i><span class="nav-label">Statistik
Mahasiswa</span></a>
</li> -->

<?php } ?>
<?php if ($LevelID=='2') {?>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['data'];?>"><a
href="?page=data&data=active">
<i class="glyphicon glyphicon-list"></i><span class="nav-label">Data
UKM</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['datalpj'];?>"><a
href="?page=datalpj&datalpj=active">
```



```

<i class="glyphicon glyphicon-list"></i><span class="nav-label">Data LPJ
UKM</span></a>
</li>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['st_anggaran'];?>"><a
href="?page=st_anggaran&st_anggaran=active">

<?php } ?>
<li class="has-submenu <?php echo $_GET['logout'];?>"><a
href="?page=logout&logout=active">
<i class="glyphicon glyphicon-log-out"></i><span class="nav-
label">Keluar</span></li></a>
</ul>
</nav>
</aside>
<!-- Aside Ends-->
<!--Main Content Start -->
<section class="content">

<!-- Header -->
<header class="top-head container-fluid">
<button type="button" class="navbar-toggle pull-left">
<span class="sr-only">Toggle navigation</span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
<span class="icon-bar"></span>
</button>
</header>
<!-- Header Ends -->
<!-- Page Content Start -->
<!-- ===== -->
<div class="wraper container-fluid">

```

```

<div class="page-title">
<h3 class="title"><font size="+3" style="background-color:#3FF"
color="#FF0000">Sistem Informasi Monitoring Kegiatan UKM </font></h3>
</div>
<?php
    error_reporting(0);
    if (file_exists("pages/".$_GET['page'].".php")) {
        if($_GET['page']!="home"){
            include"pages/".$_GET['page'].".php";
        }else{
            include"pages/home.php";
        }
    }else{
        echo "<h2>Halaman Tidak Ditemukan</h2>";
    }
?>
</div>
<!-- Page Content Ends -->
<!-- ===== -->
<!-- Footer Start -->
<footer class="footer">
    2017 © Copyright 2017 Simonev IAIN Batusangkar
</footer>
<!-- Footer Ends -->
</section>
<!-- Main Content Ends -->
<?php include 'layout/footer.php'; ?>

```

Login

```

<?php

```

```

error_reporting(0);
ob_start();
session_start();
    include 'layout/header.php';
    include 'library/lib.php';
    include 'config/koneksi.php';
    if (isset($_POST['login'])) {
        $Level = $_POST['Level'];
        if ($Level=='DPM') {
            $Username = $_POST['Username'];
            $Password = $_POST['Password'];
            $query = mysqli_query($koneksi,"SELECT * FROM `admin` WHERE
Username = '$Username' AND Password = '$Password' AND NA = 'A'");
            $cek = mysqli_num_rows($query);
            $data = mysqli_fetch_array($query);
            if ($cek > 0) {
                $_SESSION['LevelID'] = $data['LevelID'];
                $_SESSION['Nama'] = $data['Nama'];
                $_SESSION['AdminID'] = $data['AdminID'];
                echo '<script>
                    window.location = "media.php?page=home"
                </script>';
            }else{
                echo '<div class="alert alert-danger" role="alert"><b>Login Gagal !</b>
Pastikan username dan password yang anda masukan benar</div>';
                header("refresh:2;");
            }
        }elseif ($Level=='Pimpinan') {
            $Username = $_POST['Username'];
            $Password = $_POST['Password'];

```

```

$query = mysqli_query($koneksi,"SELECT * FROM `pimpinan` WHERE
Username = '$Username' AND Password = '$Password' AND NA = 'A'");
$cek = mysqli_num_rows($query);
$data = mysqli_fetch_array($query);
if ($cek > 0) {
    $_SESSION['LevelID'] = $data['LevelID'];
    $_SESSION['Nama'] = $data['Nama'];
    $_SESSION['PimpinanID'] = $data['PimpinanID'];
        $_SESSION['LevelID'] = $data['LevelID'];
    $_SESSION['OrmawaID'] = $data['OrmawaID'];
    $_SESSION['NamaOrmawa'] = $data['NamaOrmawa'];
    echo '<script>
        window.location = "media.php?page=home"
</script>';
    }else{
        echo '<div class="alert alert-danger" role="alert"><b>Login Gagal !</b>
Pastikan username dan password yang anda masukan benar</div>';
        header("refresh:2;");
    }
    }elseif ($Level=='ORMAWA') {
    $Username = $_POST['Username'];
    $Password = $_POST['Password'];
    $query =mysqli_query($koneksi,"SELECT * FROM `ormawa` WHERE
Username = '$Username' AND Password = '$Password' AND NA = 'A'");
    $cek = mysqli_num_rows($query);
    $data = mysqli_fetch_array($query);
    if ($cek > 0) {
        $_SESSION['LevelID'] = $data['LevelID'];
        $_SESSION['OrmawaID'] = $data['OrmawaID'];
        $_SESSION['NamaOrmawa'] = $data['NamaOrmawa'];
        echo '<script>

```

```

        window.location = "media.php?page=home"
</script>;
    }else{
        echo '<div class="alert alert-danger" role="alert"><b>Login Gagal !</b>
Pastikan username dan password yang anda masukan benar</div>';
        header("refresh:2;");
    }
}elseif (empty($Level)) {
    echo '<div class="alert alert-danger" role="alert"><b>Login Gagal !</b>
Pastikan memilih level login</div>';
    header("refresh:2;");
}
}
?>
<head>
<body background="img/icon.jpg">
<h1 align="center"><font size="+3" color="#FF0000" >Sistem Informasi
Monitoring </font></h1>
<h2 align="center"><font size="+3" color="#FF00FF">Unit Kegiatan
Mahasiswa</font></h2>
<h3 align="center"><font size="+3" color="#FF00FF">IAIN
Batusangkar</font></h3>
<br><br>
<div class="row">
<div class="col-md-3"></div>
<div class="col-md-6">
<!-- <center></center> -->
<div class="panel panel-color panel-info">
<div class="panel-heading">
<h3 class="panel-title">Masuk Aplikasi</h3>
</div>

```

```
<div class="panel-body">
<form role="form" action="" method="POST">
<div class="form-group">
<label for="exampleInputEmail1">Username</label>
<input type="text" class="form-control" name="Username"
id="exampleInputEmail1" placeholder="Username">
</div>
<div class="form-group">
<label for="exampleInputPassword1">Password</label>
<input type="password" name="Password" class="form-control"
id="exampleInputPassword1" placeholder="Password">
</div>
<div class="form-group">
<label for="exampleInputPassword1">Level</label>
<select class="form-control" name="Level">
<option value="">--Pilih Level--</option>
<option value="DPM">Akama (Akademik Mahasiswa)</option>
<option value="Pimpinan">Pembina Organisasi</option>
<option value="ORMAWA">UKM (Unit Mahasiswa )</option>
</select>
</div>
<button type="submit" name="login" class="btn btn-info">Masuk</button>
<button type="reset" class="btn btn-danger">Hapus</button>
</form>
</div>
</div>
</div>
<div class="col-md-3"></div>
</div>
<?php
include 'layout/footer.php';
```

```
ob_flush();
```

```
?>
```

Lip_LPJ

```
<?php
```

```
if (isset($_POST['SimpanLpj'])) {
```

```
    $ProkerID          = Guid();
```

```
    $OrmawaID         = $_POST['OrmawaID'];
```

```
    $ProkerID         = $_POST['ProkerID'];
```

```
    $dokumen          = $_POST['dokumen'];
```

```
        mkdir("file");
```

```
$file = $_FILES['dokumen'];
```

```
$nama_file = $file['name'];
```

```
$nama_tmp = $file['tmp_name'];
```

```
$upload_dir = "file/";
```

```
move_uploaded_file($nama_tmp,$upload_dir.$nama_file);
```

```
    $query          = mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO `lpj` (
```

```
        `OrmawaID`,
```

```
        `ProkerID`,
```

```
        `dokumen`)VALUES (
```

```
        '$OrmawaID',
```

```
        '$ProkerID',
```

```
        '$dokumen')");
```

```
    if ($query) {
```

```
        echo '<script>
```

```

        document.location =
        "?page=detail_ormawalpj&user=active&OrmawaID='.$OrmawaID.'&ProgramKe
rja=active"
        </script>;
    }else{
        echo '<script>
        document.location =
        "?page=detail_ormawalpj&user=active&OrmawaID='.$OrmawaID.'&ProgramKe
rja=active"
        </script>;
    }
}
?>

```

Admin

```

<?php
include 'aksi/lib_admin.php';
?>
<div class="col-lg-12">
<div class="panel panel-color panel-danger">
<div class="panel-heading">
<h3 class="panel-title">AKAMA</h3>
</div>
<div class="panel-body">
<!-- Button trigger modal -->
<button class="btn btn-success" data-toggle="modal" data-target="#myModal">
<i class="glyphicon glyphicon-plus"></i> Tambah Admin AKAMA
</button>

<!-- Modal -->

```



```

<div class="modal fade" id="myModal" tabindex="-1" role="dialog" aria-
labelledby="myModalLabel" aria-hidden="true">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<button type="button" class="close" data-dismiss="modal"><span aria-
hidden="true">&times;</span><span class="sr-only">Close</span></button>
<h4 class="modal-title" id="myModalLabel">Tambah Admin Sistem / DPM
Penanggung Jawab</h4>
</div>
<div class="modal-body">
<form class="form-horizontal" action="" method="POST" role="form">
<div class="form-group">
<label for="inputEmail3" class="col-sm-2 control-label">NIM</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name="NIM" id="inputEmail3"
placeholder="NIM">
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Nama</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name='Nama' id="inputPassword3"
placeholder="Nama">
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">HP</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name='Hp' id="inputPassword3"
placeholder="HP">

```

```
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Email</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name='Email' id="inputPassword3"
placeholder="Email">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Username</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name='Username' id="inputPassword3"
placeholder="Username">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Password</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" name='Password' id="inputPassword3"
placeholder="Password">
</div>
</div>
</div>
<div class="modal-footer">
<button type="reset" class="btn btn-default" data-
dismiss="modal">Kembali</button>
<button type="submit" name="SimpanAdmin" class="btn btn-
primary">Simpan</button>
</div>
</form>
```

```

</div>
</div>
</div>
    <table class="table">
        <thead>
            <tr>
                <th width="1%">No</th>
                <th>Nama</th>
                <th>HP</th>
                <th>Email</th>
                <th>Username</th>
                <th>Password</th>
                <th>Aksi</th>
            </tr>
        </thead>
        <tbody>
<?php
    $no=1;
    $result = mysqli_query($koneksi,"SELECT * FROM admin");
    while ($data=mysqli_fetch_array($result)) {
        ?>
            <tr>
                <td><?php echo $no++; ?></td>
                <td>
                    <button class="btn btn-purple btn-sm" data-toggle="modal" data-
                    target="#myModal<?php echo $data['AdminID']; ?>">
                        <i class="glyphicon glyphicon-edit"></i>
                    </button>
                </td>
            </tr>
        </tbody>
    </table>
<!-- Modal -->

```

```

<div class="modal fade" id="myModal<?php echo $data['AdminID']; ?>"
tabindex="-1" role="dialog" aria-labelledby="myModalLabel" aria-
hidden="true">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<div class="modal-header">
<button type="button" class="close" data-dismiss="modal"><span aria-
hidden="true">&times;</span><span class="sr-only">Close</span></button>
<h4 class="modal-title" id="myModalLabel"> Edit  Tambah Admin Sistem /
DPM Penanggung Jawab</h4>
</div>
<div class="modal-body">
<form class="form-horizontal" action="" method="POST" role="form">
<input type="hidden" name="AdminID" value="<?php echo $data['AdminID'];
?>" placeholder="">
<div class="form-group">
<label for="inputEmail3" class="col-sm-2 control-label">NIM</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['NIM'];
?>" name="NIM" id="inputEmail3" placeholder="NIM">
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Nama</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['Nama']; ?>"
name='Nama' id="inputPassword3" placeholder="Nama">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">HP</label>

```

```
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['Hp']; ?>"
name='Hp' id="inputPassword3" placeholder="HP">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Email</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['Email']; ?>"
name='Email' id="inputPassword3" placeholder="Email">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Username</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['Username'];
?>" name='Username' id="inputPassword3" placeholder="Username">
</div>
</div>
<div class="form-group">
<label for="inputPassword3" class="col-sm-2 control-label">Password</label>
<div class="col-sm-10">
<input type="text" class="form-control" value="<?php echo $data['Password'];
?>" name='Password' id="inputPassword3" placeholder="Password">
</div>
</div>
</div>
<div class="modal-footer">
<button type="reset" class="btn btn-default" data-
dismiss="modal">Kembali</button>
```

```

<button type="submit" name="UpdateAdmin" class="btn btn-
primary">Simpan</button>
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
<?php echo $data['Nama'];?></td>
<td><?php echo $data['Hp'];?></td>
<td><?php echo $data['Email'];?></td>
<td><?php echo $data['Username'];?></td>
<td><?php echo $data['Password'];?></td>
<td>
<?php
            if ($data['NA']== 'N') { ?>
<a href="?page=admin&admin=active&AdminID=<?php echo $data['AdminID'];
?>&NA=A" class="btn btn-danger btn-sm"><i class="ion-android-
close"></i></a>
<?php }else{ ?>
<a href="?page=admin&admin=active&AdminID=<?php echo $data['AdminID'];
?>&NA=N" class="btn btn-primary btn-sm"><i class="ion-android-
checkmark"></i></a>
<?php } ?>
</td>
</tr>
<?php } ?>
</tbody>
</table>
</div>
</div>
</div>

```

