

SISTEM E-SKRIPSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI

Gusti Tri Prayoga¹, Novi Yona Sidratul Munti², Emon Azriadi³

^{1,2} Program Studi S1 Teknik Informatika FT UPTT

^{1,2,3} Universitas Pahlawan Tauanku Tambusai

Jln. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang 28412 INDONESIA

[¹*gustitriprayoga@gmail.com*](mailto:gustitriprayoga@gmail.com), [²*sikumbang_ona@yahoo.com*](mailto:sikumbang_ona@yahoo.com), [³*ezria10@gmail.com*](mailto:ezria10@gmail.com)

ABSTRAK

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai (UPTT) adalah salah satu perguruan tinggi di Provinsi Riau tepatnya terletak di Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai saat ini memanfaatkan peran teknologi informasi untuk memudahkan mahasiswa melakukan pengajuan judul skripsi berbasis Web. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah website E-Skripsi Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk dapat mempermudah mahasiswa dalam hal mengajukan judul skripsi serta memudahkan dosen dalam hal pelayanan terhadap mahasiswa. Metode dari penelitian ini adalah analisis sistem, perancangan, pemrograman, uji coba dan implementasi. Pengujian website E-Skripsi ini menggunakan metode Blackbox yaitu pengujian berdasarkan fungsionalitas aplikasi. Dengan dibangunnya Website E-Skripsi ini diharapkan dapat memudahkan mahasiswa dalam hal mengajukan judul skripsi pada Fakultas Teknik.

Kata kunci: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, UPTT, Laravel Framework, E-Skripsi

ABSTRACK

Tuanku Tambusai Hero University (UPTT) is one of the tertiary institutions in Riau Province, precisely located in Bangkinang District, Kampar Regency. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai is currently utilizing information on the role of thesis technology to make it easier for students to submit Web-based titles. The purpose of this research is to build an E-Thesis website for the Faculty of Engineering, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai to make it easier for students in submitting thesis titles and to make it easier for lecturers in terms of serving students. The method of this research is system analysis, design, programming, testing and implementation. Testing the E-Thesis website uses the Blackbox method, namely testing based on application functionality. With the construction of the E-Thesis Website, it is hoped that it will make it easier for students to submit titles at the Faculty of Engineering.

Keywords: *Tuanku Tambusai Hero University, UPTT, Laravel Framework, E-Thesis*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi semakin maju, setiap orang tidak bisa menghindari dari kemajuan Teknologi, teknologi diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Saat ini teknologi informasi adalah bidang teknologi yang berkembang paling cepat. Perkembangan teknologi informasi memicu suatu cara baru dalam kehidupan, yang dikenal sebagai perubahan sosial pada masyarakat. Dulu setiap masyarakat yang ingin berkomunikasi dengan seseorang yang jauh harus mengirim surat ke pos tetapi berbeda dengan sekarang dimana perkembangan teknologi masyarakat yang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang yang jauh hanya dengan menggunakan telephone. Namun semua itu tidak lepas dari kekurangan. Misalnya seseorang bisa menggunakan handphone, PC, laptop, dan yang lainnya lebih lama daripada berinteraksi dengan orang lain bahkan dengan keluarganya sendiri. Sehingga tingkat kepedulian terhadap sesama manusia kurang, menipisnya sikap tenggang rasa, cenderung lebih mementingkan diri sendiri, dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar.

Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai merupakan universitas yang memiliki berbagai macam sistem yang berguna untuk menunjang kegiatan kampus dan perkuliahan dengan fungsionalitasnya masing-masing. Beberapa Layanan Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai adalah <http://pmb.universitaspahlawan.ac.id> (Penerimaan mahasiswa Baru), <http://sains.universitaspahlawan.ac.id> (Web Mahasiswa Aktif Kuliah), <http://journal.universitaspahlawan.ac.id> (Journal Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai). Dimana sistem-sistem yang dibangun menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman dan basisdata yang berbeda satu sama lain.

Pada penelitian ini penulis akan membahas mengenai salah satu kegiatan perkuliahan pada mahasiswa semester akhir, yaitu pengajuan judul skripsi untuk strata satu Teknik Informatika. Skripsi merupakan suatu karya tulis ilmiah yang dibuat oleh mahasiswa sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana dari perguruan tinggi. Untuk membuat skripsi tentunya tidak mudah, mahasiswa harus mengumpulkan berkas seperti KRS dan harus menemui bagian Administrasi terlebih dahulu, mahasiswa mengajukan judul dari skripsi yang akan dikerjakan ke Program Studi. Selama ini pengajuan judul skripsi masih menggunakan media kertas dan mahasiswa harus mencari dan bertemu langsung dengan calon dosen pembimbing dari skripsi tersebut. Selain memerlukan waktu yang lama, mahasiswa perlu mengatur jadwal untuk bertemu dengan beberapa calon dosen pembimbing. Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu website yang dapat memudahkan mahasiswa dalam mengajukan judul skripsi secara online. Selain itu, mahasiswa dapat mengakses skripsi yang telah dikerjakan sebelumnya, panduan penulisan skripsi, info tentang jadwal seminar proposal atau sidang, dan mengajukan beberapa calon pembimbing yang diminatinya.

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem

Menurut I Putu Agus Eka Pratama, (2014) "sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling berhubungan untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem

informasi terdiri atas tiga kompone utama. Ketiga komponen tersebut mencakup software, hardware, dan brainware, ketiga komponen ini saling berkaitan satu sama lain".

Dilain pihak Menurut Tata Sutabri (2005) "sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu".

B. Informasi

Menurut Mahastama (2016) Mendefinisikan sistem sebagai berikut "Sistem Informasi adalah sebuah basis data terkomputerisasi yang dirancang untuk menerima, menyimpan, memproses, mentransformasi, menganalisis serta mengolah data dan memberikan laporan. Penggunaan sistem informasi biasanya bersifat regular dan terus-menerus".

Sedangkan menurut Tata Sutabri (2005). mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut "suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat managerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu".

C. Website

Antonius Rachmat C (2016) Mendefinisikan sistem sebagai berikut "Sistem Informasi adalah sebuah basis data terkomputerisasi yang dirancang untuk menerima, menyimpan, memproses, mentransformasi, menganalisis serta mengolah data dan memberikan laporan. Penggunaan sistem informasi biasanya bersifat regular dan terus-menerus".

Sedangkan menurut Tata Sutabri (2005) Mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut "suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat managerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu".

D. Web Server

Menurut Mulhim Ilham (2014) Mendefinisikan Web server sebagai berikut "Web server adalah perangkat lunak yang berfungsi menerima permintaan berupa halaman web melalui http atau https dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman yang umumnya berbentuk HTML. PHP adalah bahasa pemrograman yang berjalan disisi server, untuk itulah dibutuhkan sebuah web server yang dapat menerjemahkan atau menjalankan script PHP kedalam web browser".

Sedangkan menurut I Putu Agus Eka Pratama (2014) "Web Server merupakan perangkat lunak yang dijalankan di sistem operasi pada komputer server maupun komputer desktop, yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk protokol, misalkan HTTP dan HTTPS".

E. Tugas Akhir

Tiap mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya dalam program sarjana diwajibkan untuk menyusun suatu karya ilmiah yang disebut Tugas Akhir, setelah yang bersangkutan memenuhi persyaratan tertentu. Tugas Akhir itu disusun berdasarkan hasil penelitian atau perancangan (disain) yang mempunyai ciri-ciri antara lain :

1. Harus ada permasalahan
2. Judul tugas akhir dipilih sendiri oleh mahasiswa atau

3. ditentukan oleh dosen pembimbing
4. Didasarkan pada pengamatan lapangan (data primer) dan/atau analisis data sekunder
5. Harus ada ketertiban metodologi
6. Di bawah bimbingan berkala dan teratur oleh dosen pembimbing
7. Harus cermat dalam tata tulis ilmiah
8. Dipresentasikan dalam forum seminar
9. Dipertahankan dalam ujian lisan di depan tim dosen penguji.

F. Laravel 8

Menurut M. I. Susanto, dkk (2020) Laravel adalah salah satu web application yang bersifat open source. Untuk membangun sebuah website dibutuhkan sebuah framework, yang dapat membantu pembangunan dan pengembangan website itu sendiri sehingga developer tidak perlu membangun sebuah website dari awal lagi.

G. Xampp

Menurut Riyanto (2010) Mengemukakan bahwa XAMPP adalah seperangkat paket PHP dan MySQL yang memiliki basis open source, dimana software ini dapat digunakan sebagai alat pembantu untuk mengembangkan aplikasi berbasis PHP. XAMPP ini berupa satu paket aplikasi yang berisi beberapa perangkat lunak yang berbeda-beda.

Sedangkan Menurut Wicksono (2008) Menjelaskan bahwa XAMPP adalah sebuah software yang memiliki tugas untuk menjalankan website berbasis PHP dengan menggunakan pengolah data berupa MySQL pada komputer lokal. XAMPP ini juga dikenal sebagai Cpanel server yang mampu melakukan preview website tanpa harus tersambung dengan jaringan internet ataupun online.

H. Software Development Live Cycle (SDLC)

System Development Life Cycle atau yang lebih dikenal dengan istilah SDLC adalah metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. SDLC terdiri dari beberapa fase yang dimulai dari fase perencanaan, analisis, perancangan, implementasi hingga pemeliharaan sistem. Konsep SDLC ini mendasari berbagai jenis. Model pengembangan perangkat lunak untuk membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi. Model-model SDLC yang sering digunakan antara lain Waterfall dan Prototyping. Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak.

Metodologi-metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Terdapat 3 jenis metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yakni: siklus hidup sistem tradisional (traditional system life cycle), siklus hidup menggunakan prototyping (life cycle using prototyping), dan siklus hidup sistem orientasi objek (object-oriented system life cycle). SDLC juga merupakan metodologi umum dalam pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain. Fase-fase yang terdapat didalam SDLC meliputi:

- Perencanaan Sistem (Systems Planning).
- Analisis Sistem (Systems Analysis).
- Perancangan Sistem (Systems Design).
- Implementasi Sistem (Systems Implementation).
- Pemeliharaan Sistem (Systems Maintenance).

I. Unified Modeling Language (UML)

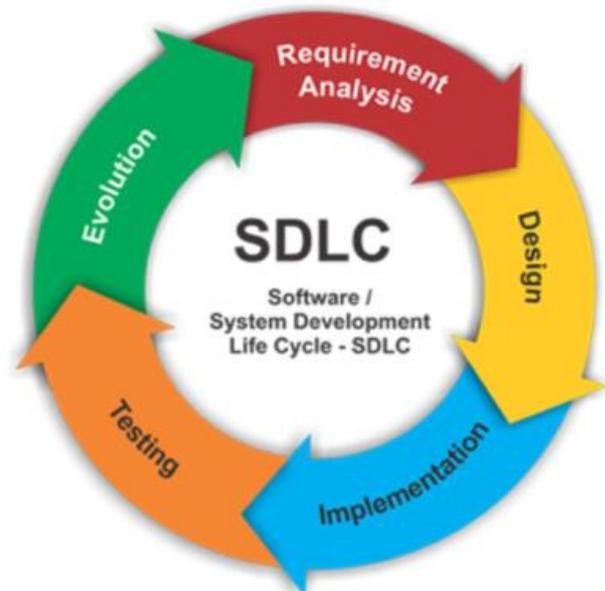
Menurut Rosa (2013). UML atau Unified Modeling Language adalah “salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membantu analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Sedangkan menurut Widodo (2013). “UML adalah bahasa pemodelan standar yang memiliki sintak dan semantik”. Berdasarkan kesimpulan para ahli diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa UML adalah suatu desain yang menggambarkan perancangan suatu sistem untuk mendefinisikan requirement dan arsitektur pada pemrograman berorientasi objek.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Software Development Life Cycle (SDLC)*

Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep SDLC mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak..



Gambar 3. 1 SDLC MODEL (Diagram)

Sumber : <https://image.crocodic.com/>

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melaksanakan pengembangan sistem. Adapun pengembangan sistem yang digunakan adalah Pradigma Waterfall Dalam (Classical Life Cycle), tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Analisis

Dalam tahapan ini dideskripsikan sistem yang sedang berjalan, masalah dan kesempatan didefinisikan.

Rekomendasi umum untuk bagaimana memperbaiki, meningkatkan atau mengganti sistem yang sedang berjalan diusulkan. Tujuan utama dari fase analisis adalah untuk memahami dan mendokumentasikan kebutuhan. Dalam kasus ini penulis membuat analisa untuk kebutuhan masukan yang dibutuhkan seperti informasi yang didapat dari mahasiswa atau dosen prodi dan mendefinisikan sistem usulan yang akan dibuat oleh penulis dengan cara melihat kebutuhan mahasiswa dan dosen mengenai informasi tentang E-Skripsi.

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan atau peninjauan langsung di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Dalam pelaksanaan observasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berkaitan dengan proses yang sudah berjalan pada Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Kabupaten Kampar.

b. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan yang diadakan oleh dua orang untuk bertukar informasi maupun suatu ide dengan cara Tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topik tertentu.

Terdapatnya tanya jawab dan wawancara pada bagian-bagian yang berhubungan dengan masalah yang terkait, penulis melakukan wawancara kepada. Nama, fasilitas dan lokasi: (penyelenggaraan kegiatan). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang penulis lakukan, penulis mendapatkan informasi mengenai:

- 1) Tentang E-Skripsi, yaitu alamat kegiatan, fitur yang diinginkan, dan jaringan seluler.
- 2) Memuat tentang permasalahan yang dialami mahasiswa dan masyarakat saat mencari kegiatan disertai sertifikat elektronik.

2. Perancangan

Pada tahapan ini deskripsi dari requirement yang telah direkomendasikan diubah ke dalam spesifikasi sistem physical dan logical. Dalam logical design hasil yang dapat adalah deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada dalam sistem baru dan deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi: input, proses, dan output. Sedangkan dalam physical design adalah deskripsi teknikal dan deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi: programs, files, system software. Dengan UML (Unified Modeling Language) sebagai peralatan pendukungnya. Dalam tahapan ini penulis membuat spesifikasi input, proses dan output secara detail. Merancang user interface dan desain sistem, yang digunakan untuk menggambarkan sistem E-Skripsi yang akan dibuat.

3. Implementasi

Pada tahap implementasi, ada 3 tahap pengimplementasian, yang pertama adalah implementasi database, implementasi sistem, serta pengujian sistem, yaitu:

a. Implementasi Database

Implementasi database dirancang melalui rancangan yang telah ditentukan sebelumnya, pengimplementasian database dilakukan pada sebuah server local yaitu pada phpmyadmin (MySQL).

b. Implementasi Sistem

Setelah dilakukan perancangan, selanjutnya dilakukan implementasi sistem dengan bahasa pemrograman. Pada fase ini sistem akan dibangun dengan kode program, dengan

menggunakan framework Laravel 8, Bootstrap 5 dan tools Visual Code sebagai text editor dan XAMPP sebagai server lokal.

4. Pengujian

Proses ini akan menguji kode program yang telah dibuat dengan memfokuskan pada bagian dalam sistem E-Skripsi. Tujuannya untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai. sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian sistem yaitu menggunakan metode Black Box Testing dan User Acceptance Test (UAT).

a. Black box Testing

Pengujian black box testing akan menguji sistem yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak.

b. User Acceptance Test

Pada pengujian ini adalah menyerahkan user sebagai tester untuk mengetahui apakah perangkat lunak memenuhi harapan pengguna dan bekerja seperti yang diharapkan.

5. Pemeliharaan

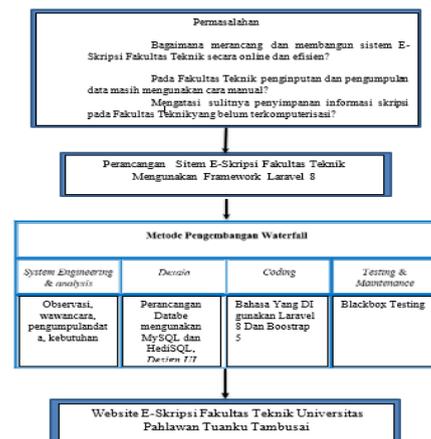
Proses ini dilakukan setelah sistem E-Skripsi telah digunakan oleh user pada website. Perubahan akan dilakukan jika terdapat kesalahan, oleh karena itu sistem E-Skripsi online harus disesuaikan lagi untuk menampung perubahan kebutuhan yang diinginkan oleh pihak prodi.

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang akan dilaksanakan di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Jl. Tuanku Tambusai, Bangkinang, Kec. Bangkinang Kota, Kab. Kampar.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah tahap-tahap dalam menyelesaikan penelitian. Untuk penelitian dimulai dari studi literature, observasi, dan wawancara di Universitas pahlawan Tuanku Tambusai terkait penelitian tentang E-Skripsi Fakultas Teknik. kemudian merumuskan masalah yang dihadapi dalam menerbitkan E-Skripsi secara online, dan menentukan solusi pemecahan masalah berupa mengembangkan E-Skripsi Fakultas Teknik berbasis web. Dalam proses pengembangan E-Skripsi digunakan pendekatan waterfall merupakan pendekatan yang sistematis dan berurutan dimulai dengan analisis kebutuhan sistem dan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan seperti desain atau perencanaaa sistem dan database, pengkodean berupa pemograman Laravel 8 dan Bostrap 5, pengujian menggunakan metode black box dan pemeliharaan dari sistem yang dikembangkan di perangkat lunak.



SISTEM E-SKRIPSI FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI



IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis

Proses analisis pada penelitian ini dibuat dengan pengumpulan informasi baik itu data ataupun informasi kebutuhan sistem.

1. Pengumpulan Informasi

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, didapat informasi alur proses skripsi, proses bimbingan, serta permasalahan yang dialami dosen dan mahasiswa saat ingin melakukan bimbingan dan pengajuan skripsi. Dalam pengumpulan informasi alur sistem lama dan kebutuhan sistem yang akan dibangun didapat dengan melakukan wawancara kepada pihak Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Hasil yang didapat yaitu kebutuhan fungsional sistem dengan diagram use case dan kebutuhan non-fungsional sistem sesuai dengan keadaan komputer yang akan menjalankan sistem.

2. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Pada tahapan ini dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada studi kasus penelitian ini yaitu Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, proses pengajuan skripsi mulai dari mahasiswa mengumpulkan bahan-bahan, lalu mahasiswa harus melalui bidang administrasi terlebih dahulu, kemudian mahasiswa mengumpulkan berkas – berkas skripsi yang akan di ajukan ke prodi masing - masing, setelah semua berkas di serahkan maka mahasiswa dapat mengajukan judul terlebih dahulu, kemudian mahasiswa baru diberikan pembimbing masing-masing sesuai surat yang di berikan prodi masing – masing.

3. Analisis Sistem Usulan

Pada Tahap ini, sistem usulan yang akan dibangun berguna untuk mempermudah peserta dalam mengajukan skripsi, serta sebagai media promosi bagi Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Sistem yang akan dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framework Laraver 8 dan Bootsrap 5 sebagai landasan HTML dan CSS.

4. Kebutuhan Sistem

Tahap kebutuhan fungsional ini diperlukan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem E-Skripsi Ini. Adapun kebutuhan fungsionalnya dibentuk menjadi beberapa diagram yaitu usecase diagram, class diagram dan activity diagram.

B. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika perancangan sistem telah siap dibuat dan dioperasikan. Berikut beberapa tahap dalam implementasi:

1. Implementasi Database

Pembuatan database dilakukan dengan menggunakan database MySQL dan di permudah menggunakan HediSQL, berikut adalah tampilan dari database untuk perancangan sistem E-Skripsi Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.

2. Halaman Tampilan Home

Halaman *home* adalah halaman awal *website E-Skripsi Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai* sebelum *users* sebelum melakukan *login*.



Gambar Halaman Home

3. Halaman Login

Halaman *login*, *users* harus memasukkan nim dan password untuk masuk kedalam sistem.



Gambar Tampilan Halaman Login

4. Halaman Dashboard Mahasiswa

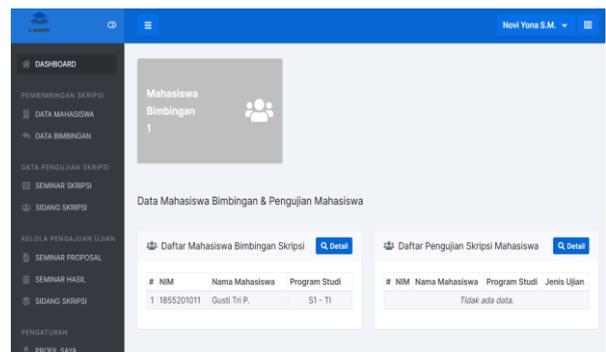
Halaman ini digunakan untuk mahasiswa mengajukan skripsi dan melihat syarat mengajukan skripsi.



Gambar Halaman dashboard mahasiswa

5. Halaman Dashboard Dosen

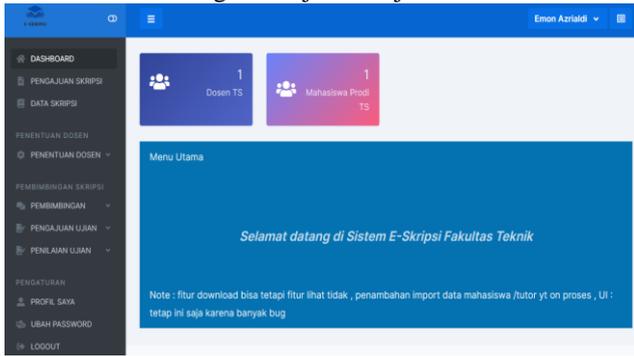
Halaman ini menampilkan untuk dosen melihat mahasiswa yang telah menginput skripsi dan jadwal seminar / hasil skripsi..



Gambar Halaman Dashboard Dosen

6. Halaman Dashboard Kaprodi

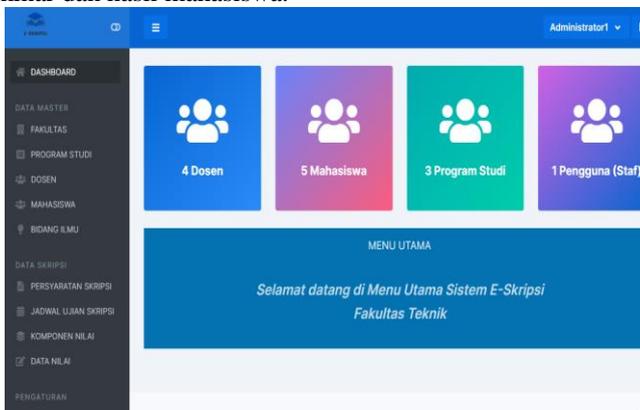
Halaman ini melihat data mahasiswa dan dosen serta melihat data bimbingan dan jadwal ujian seminar / hasil.



Gambar Halaman Dashboard Kaprodi

7. Halaman Dashboard Fakultas

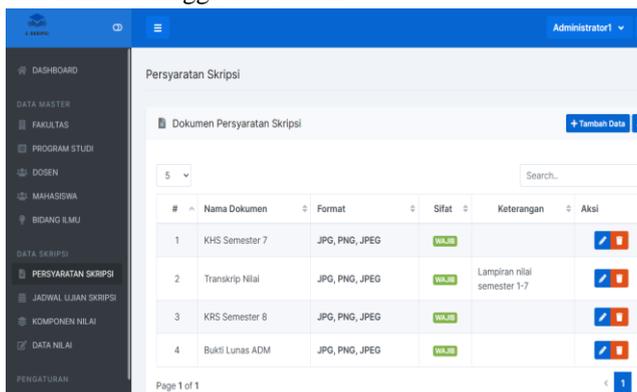
Halaman ini digunakan untuk melihat semua data fakultas mulai dari dosen mahasiswa dan prodi, serta melihat jadwal seminar dan hasil mahasiswa.



Halaman Dashboard Fakultas

8. Halaman Dashboard Admin

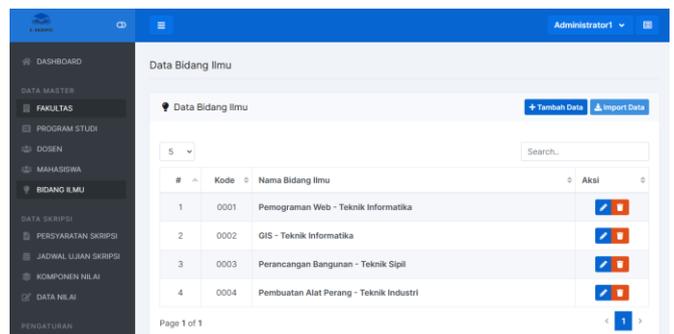
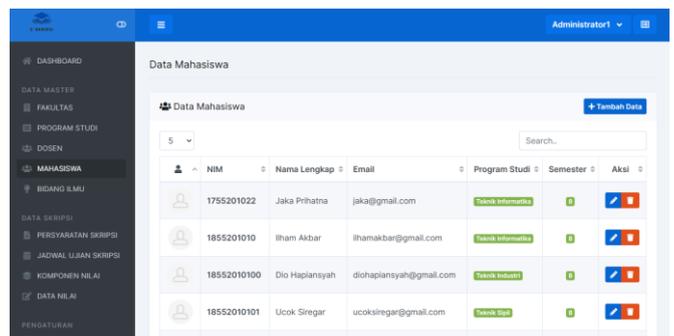
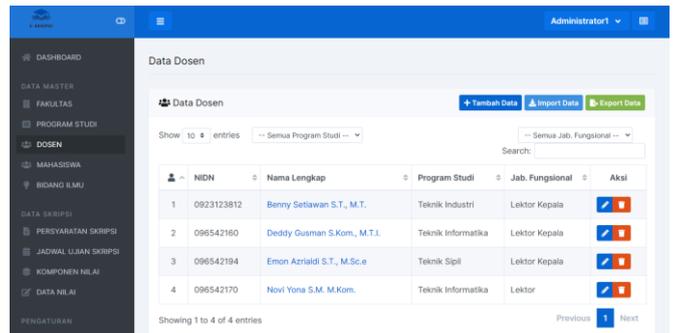
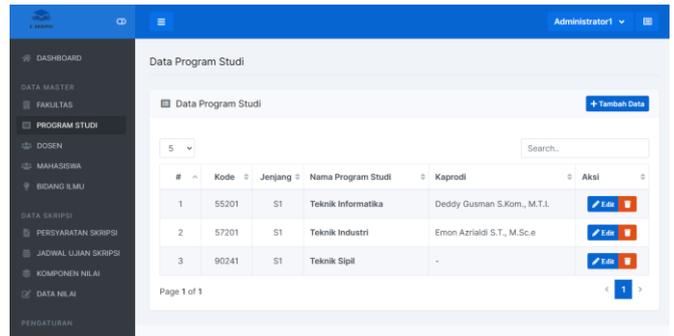
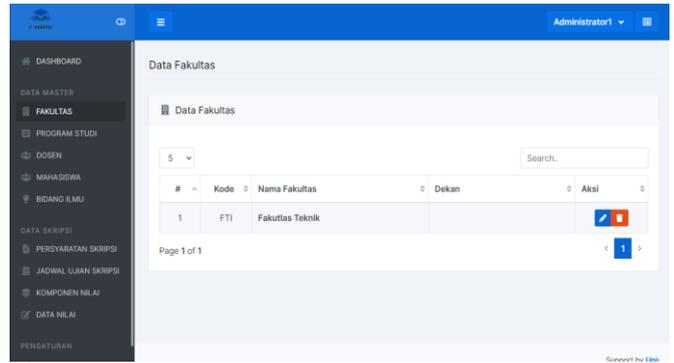
Halaman digunakan admin untuk mengolah semua kegiatan yang ada pada website, mulai dari menambah data fakultas hingga data dosen.



Halaman Data Dashboard Admin

9. Halaman Data Master

Halaman Ini menampilkan semua data master yang ada pada sistem e-skrripsi mulai dari syarat, dosen, fakultas, bidang ilmu dan lainnya.



Gambar Halaman Data Master

V.KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisa data pada bab sebelumnya, dapat diperoleh beberapa kesimpulan, diantaranya adalah:

1. Dengan adanya Sistem E-Skripsi ini dapat mempermudah mahasiswa yang akan melakukan skripsi.
2. Dengan adanya Sistem E-Skripsi ini memudahkan mahasiswa dalam melakukan pengajuan dan bimbingan.

Dengan adanya Sistem E-Skripsi ini memudahkan fakultas dalam mengolah data mahasiswa, dosen, serta data skripsi yang tersimpan melalui database.

B. Saran

Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Saran yang dapat berikan untuk pengembangan selanjutnya adalah:

1. Tidak menutup kemungkinan akan diadakannya pembaharuan secara berkala terhadap sistem ini atau melengkapi kelemahan-kelemahan, agar sistem ini selalu berjalan optimal dan sejalan dengan perkembangan data dan teknologi.
2. Sistem E-Skripsi ini dalam masa pengembangan dan akan dilakukan pembaharuan terhadap ui dan fitur – fitur lain nya.
3. Sistem E-Skripsi harus melakukan pengujian lagi untuk menghindari adanya bug di dalam sistem saat di Hosting atau di onlinekan.
4. Sistem E-Skripsi masih banyak memiliki kekurangan seperti, verifikasi data mahasiswa, page profil penginputan nilai skripsi, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz, & Topan Tampati. (2015). Analisis Web Server untuk Pengembangan Hosting Server.
- Aini, N., Wicaksono, S. A., & Arwani, I. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) (Studi pada : SMK Negeri 11 Malang). Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(9), 8647–8655.
- Ambarsari, L. S., Puspitasari, W., & Syahrina, A. (2021). Perancangan Modul Landing Page Dan Pembayaran Pada Website Pahamee Tentang Kesehatan Mental Menggunakan Metode Extreme Programming Module Design Of Landing Page And Payment On Pahamee Website. E-Proceeding of Engineering, 8(5), 9639–9645.
- Andesa, K. (2012). Sistem Pengelolaan Tugas Akhir Mahasiswa secara Online (Studi Kasus pada Jurusan Teknik Informatika STMIK-AMIK Riau) Erlin. <http://jurnal.stmik-amik-riau.ac.id/index.php/satin/article/download/321/pdf>
- Antonius Rachmat C. (2016). Konsep dan implementasi pemrograman GUI (Vol. 358).
- Bunafit Nugroho. (2013). Web Programming With Php & Mysql, Dreamweaver (Vol. 392). gavamedia.
- Effendy, F., Nuqoba, B., Matematika, D., Sains, F., & Airlangga, U. (2016). Penerapan Framework Bootstrap Dalam Pembangunan Sistem Informasi Pengangkatan Dan Penjadwalan Pegawai (Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin Buah Delima Sidoarjo). 11(1), 1–5.
- Fahri, M. U. (2020). Jurnal Teknologi Terpadu Journal of Integrated Technology. 6(1), 25–30.
- Ferdila. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Pada Progam Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan. 1(1).
- Fitri Ayu, N. P. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Praktek Kerja Lapangan (Pkl) Pada Devisi Humas Pt. Pegadaian. 2(2), 12–26.
- George Reynolds. (2014). Ethics in Information Technology (Fifth Edition). ETHICS IN INFORMATION TECHNOLOGY.
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit. Aspirasi, 4(2), 165–172.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). At-Taqaddum, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hery Nuryanto. (2012). Sejarah Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. PT Balai Pustaka.
- I Putu Agus Eka Pratama, S. M. (2014). Sistem Informasi dan Implementasinya.
- Indrajani. (2015). Database Design (1st ed.). PT Elex Media Komputindo.
- Kasus, S., Sandaran, P. T., & Abadi, S. (2018). No Title. 3(1), 9–18.
- Mahastama, A. W. (2016). Konsep & Implementasi Pemrograman GUI. <https://www.researchgate.net/publication/308890336>
- Mulhim Ilham. (2014). Aplikasi bisnis dengan php dan mysql (Vol. 183). Maxikom.
- No, V., Josi, A., & Josi, A. (2017). DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG) STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU. 9(1).
- Nur Ariesanto Ramdhan, D. A. N. (2019). Rancang_Bangun_Dan_Implementasi_Sistem_I.
- Rini, F., & Purnama, F. (n.d.). Bimbingan Skripsi Online berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi STMIK Nurdin Hamzah. In Seminar Nasional APTIKOM.
- Riyanto, Y. (2010). Sebagai Referensi bagi Guru/Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas.
- Rosa, A. S. , & S. M. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak: Terstruktur dan Berorientasi Objek.
- Sadeli Muhammad. (2014). Toko Buku Online dengan Android (Vol. 215).
- Sugiyono. (2006). Statistika Untuk Penelitian (CETAKAN 19). Bandung : ALFABETA, 2014.
- Tata Sutabri. (2005). Analisa sistem informasi / Tata Sutabri (Bibliografi).
- Tim Madcoms. (2016a). Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula / Tim Madcoms (1st ed.). Andi Offset.
- Tim Madcoms. (2016b). Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula: Vol. Umum (Ed. 1). Andi Offse.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). Perbedaan Individu Dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran, 2(2), 259–265. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.481>