

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN
PESERTA JAPANESE LANGUAGE PROFICIENCY TEST
(JLPT) UNIVERSITAS DARMA PERSADA**

Skripsi Sarjana ini diajukan sebagai
salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1)
untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada



Oleh
Mohammad Alfitra Ramadhana
2017240095



Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknik
Universitas Darma Persada
Jakarta
2022

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI


Skripsi ini telah **disetujui dan disahkan** serta **dizinkan** untuk dipresentasikan pada Sidang Tugas Akhir Program Strata Satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi pada Semester Gasal Tahun Ajaran 2021/2022.

PEMBIMBING LAPANGAN

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI


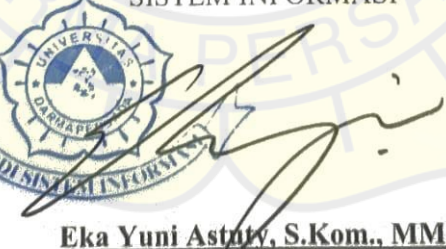


Karina Anggi



Yakya, S.T., M.Kom
NIK: 24006

KETUA PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI



Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI
NIDN : 0301067502

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Skripsi Sarjana yang berjudul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA JAPAN LANGUAGE PROFICIENCY TEST (JLPT) UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Bapak Yahya, S.T., M.Kom. tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau Karya Orang Lain, sebagian atau seluruhnya dan isinya menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Jakarta, 21 Februari 2022



(Mohammad Alfitra Ramadhana)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya ayang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Alfitra Ramadhana
NIM : 2017240095
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Japanese Language Proficiency Test (JLPT) Universitas Darma Persada

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 21 Februari 2022

Yang menyatakan



(Mohammad Alfitra Ramadhana)

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Darma Persada, saya ayang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Mohammad Alfitra Ramadhana
NIM : 2017240095
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Darma Persada **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Penerimaan Peserta Japanese Language Proficiency Test (JLPT) Universitas Darma Persada

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Darma Persada berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 21 Februari 2022

Yang menyatakan



(Mohammad Alfitra Ramadhana)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Skripsi yang penulis ambil adalah sebagai berikut :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PESERTA JAPANESE LANGUAGE PROFLENCY TEST (JLPT) UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Strata satu (S1) untuk Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung, memberikan pembelajaran-pembelajaran, bimbingan, dan bantuan hingga terselesaikannya laporan ini. Oleh karena itu, dengan tulus saya mengucapkan terima kasih kepada:

Bapak Ir. Agus Sun Sugiarto, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Ibu Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Bapak Yahya, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing penulisan Skripsi.

Staff / karyawan / dosen dilingkungan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.

Ibu Karina Anggi selaku Admin JLPT Universitas Darma Persada.

Staff / karyawan di lingkungan Universitas Darma PERSada.

Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.

Rekan-rekan mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2017.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang sifatnya membangun akan senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 21 Februari 2022

Mohammad Alfitra Ramadhana

Penulis

ABSTRAK

Universitas Darma Persada merupakan salah satu Universitas di Jakarta yang bekerjasama dengan pihak JLPT mengadakan tes sertifikasi bahasa Jepang. Jumlah pendaftar peserta tes *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* tergolong banyak dengan jumlah 300 (pendaftar). Proses penerimaan calon peserta *test* masih menggunakan konvensional yaitu menggunakan catatan pada buku besar dan pengelolaan data menggunakan aplikasi microsoft excel.

Permasalahan tersebut berdampak pada pemrosesan data dan pengumuman hasil seleksi yang membutuhkan waktu lebih lama. Untuk itu diperlukan sistem informasi yang dapat membantu dalam proses penerimaan peserta *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* di Universitas Darma Persada.

Rancang bangun sistem informasi penerimaan peserta *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)* dengan menggunakan metode waterfall diharapkan dapat memudahkan administrasi dalam melakukan penginputan data peserta dalam melakukan pendaftaran.

Kata Kunci : *Universitas Darma Persada, Penerimaan Peserta, Japanese Language Proficiency Test*

DAFTAR ISI


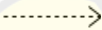

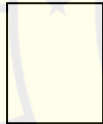

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI Error! Bookmark not defined.	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Ruang Lingkup	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1 Sistem	5
2.1.2 Informasi	6
2.1.3 Sistem Informasi	6
2.1.4 Pengertian Perancangan Sistem	7
2.1.5 Japanese Language Proviency Test	7
2.1.6 Penerimaan	8
2.1.7 Peserta	8
2.1.8 Penerimaan Peserta	8

2.2	Konsep Dasar Web	9
2.2.1	Website.....	9
2.3	Perangkat Lunak yang Digunakan	9
2.3.1	XAMPP	9
2.3.2	PHP	10
2.3.3	HTML	11
2.3.4	CSS.....	12
2.3.5	Basis Data	12
2.3.6	MySQL (<i>My Structure Query Language</i>).....	12
2.4	Peralatan Pendukung Sistem	13
2.4.1	Pengertian <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	13
2.4.2	Model-Model Diagram UML.....	13
2.4.3	Flowchart	14
2.5	Metode Pengembangan	15
2.5.1	Waterfall.....	15
BAB III		16
METODOLOGI PENELITIAN.....		16
3.1	Kerangka Pemikiran	16
3.2	Pengumpulan Data	17
3.3	Metodologi Pengembangan Sistem	17
3.4	Waktu dan Tempat Penelitian	19
3.4.1	Waktu Penelitian	19
3.4.2	Tempat Penelitian.....	19
3.5	Alat dan Bahan Penelitian	19
3.5.1	Alat Penelitian.....	19
3.5.2	Bahan Penelitian.....	20
BAB IV		21
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI		21
4.1	Tinjauan Organisasi.....	21
4.1.1	Sejarah Universitas.....	21
4.1.2	Struktur Organisasi	24
4.2	Analisa Sistem	29
4.2.1	Use Case Diagram Sistem Berjalan	29
4.2.2	Skenario Sistem Berjalan	30
4.2.3	Activity Diagram Sistem Berjalan	33
4.2.4	Spesifikasi Dokumen Masukan.....	36






4.2.5	Spesifikasi Dokumen Keluaran.....	36
4.2.6	Identifikasi Kebutuhan Sistem.....	36
4.3	Perancangan Sistem.....	37
4.3.1	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	37
4.3.2	Skenario Sistem Usulan.....	39
4.3.3	Activity Diagram Sistem Usulan.....	53
4.3.4	Rancangan Masukan.....	67
4.3.5	Rancangan Keluaran.....	76
4.3.6	Rancangan Basis Data.....	78
4.4	Implementasi Sistem.....	83
5.1	Tampilan Aplikasi.....	98
5.2	Uji Coba Aplikasi.....	109
5.2.1	Uji Coba Struktural.....	109
5.2.2	Uji Coba Fungsional.....	111
5.2.3	Uji Coba Validasi.....	113
BAB VI.....		114
KESIMPULAN DAN SARAN.....		114
6.1	Kesimpulan.....	114
6.2	Saran.....	114
DAFTAR PUSTAKA.....		115
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		117
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI.....		118
Bimbingan.....		118
LEMBAR KONSULTASI SKRIPSI.....		119
Bimbingan.....		119
SURAT KETERANGAN.....		120
LAMPIRAN.....		121

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .
4		<i>System Boundary</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
6	<<include>>	<i>Include</i>	Melakukan yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
7	<<extend>>	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

b. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
2		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
3		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek diakhiri
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan dan diakhiri kondisi
5		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya

DAFTAR GAMBAR

Halaman

GAMBAR 3.1 KERANGKA PEMIKIRAN.....	16
GAMBAR 4.1 STRUKTUR ORGANISASI UNSADA	24
GAMBAR 4.2 USE CASE SISTEM PENERIMAAN PESERTA JLPT	29
GAMBAR 4.3 ACTIVITY DIAGRAM MELAKUKAN PENDAFTARAN.....	33
GAMBAR 4.4 ACTIVITY DIAGRAM MELAKUKAN PEMBAYARAN	34
GAMBAR 4.5 ACTIVITY DIAGRAM MELAKUKAN UJIAN.....	35
GAMBAR 4.6 USE CASE DIAGRAM HAK AKSES PESERTA.....	37
GAMBAR 4.7 USE CASE DIAGRAM HAK AKSES ADMIN	38
GAMBAR 4.8 ACTIVITY DIAGRAM REGISTRASI	53
GAMBAR 4.9 ACTIVITY DIAGRAM LOGIN.....	54
GAMBAR 4.10 ACTIVITY DIAGRAM PEMBAYARAN	55
GAMBAR 4.11 ACTIVITY DIAGRAM JADWAL UJIAN	56
GAMBAR 4.12 ACTIVITY DIAGRAM HASIL UJIAN.....	57
GAMBAR 4.13 ACTIVITY DIAGRAM LOGOUT.....	58
GAMBAR 4.14 ACTIVITY DIAGRAM LOGIN.....	59
GAMBAR 4.15 ACTIVITY DIAGRAM HOME	60
GAMBAR 4.16 ACTIVITY DIAGRAM DATA PESERTA.....	61
GAMBAR 4.17 ACTIVITY DIAGRAM KELOLA PEMBAYARAN	62
GAMBAR 4.18 ACTIVITY DIAGRAM KELOLA SOAL UJIAN	63
GAMBAR 4.19 ACTIVITY DIAGRAM KELOLA PESERTA.....	64
GAMBAR 4.20 ACTIVITY DIAGRAM HASIL UJIAN.....	65
GAMBAR 4.21 ACTIVITY DIAGRAM LOGOUT.....	66
GAMBAR 4.22 RANCANG HALAMAN LOGIN	67
GAMBAR 4.23 RANCANG HALAMAN REGISTRASI.....	68
GAMBAR 4.24 RANCANG HALAMAN HOME	69
GAMBAR 4.25 RANCANG HALAMAN KELOLA PEMBAYARAN.....	70
GAMBAR 4.26 RANCANG HALAMAN DAFTAR PESERTA.....	71
GAMBAR 4.27 RANCANG HALAMAN KELOLA SOAL UJIAN	72
GAMBAR 4.28 RANCANG HALAMAN KELOLA PESERTA UJIAN	73
GAMBAR 4.29 RANCANG HALAMAN HASIL UJIAN.....	76
GAMBAR 4.30 RANCANG HALAMAN JADWAL UJIAN	74
GAMBAR 4.32 RANCANG HALAMAN HASIL UJIAN PESERTA	77

GAMBAR 4.33 ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)	78
GAMBAR 4.34 HALAMAN LOGIN ADMIN DAN PESRTA	83
GAMBAR 4.35 HALAMAN REGISTRASI.....	84
GAMBAR 4.36 HALAMAN HOME	85
GAMBAR 4.37 HALAMAN DATA PESERTA	86
GAMBAR 4.38 HALAMAN KELOLA PEMBAYARAN.....	87
GAMBAR 4.39 HALAMAN KELOLA SOAL UJIAN.....	89
GAMBAR 4.40 HALAMAN KELOLA PESERTA UJIAN.....	90
GAMBAR 4.41 HALAMAN HASIL UJIAN	91
GAMBAR 4.42 HALAMAN PEMBAYARAN.....	92
GAMBAR 4.43 HALAMAN JADWAL UJIAN	93
GAMBAR 4.44 HALAMAN HASIL UJIAN PESERTA	94
GAMBAR 4.45 HALAMAN KELUAR AKUN	95
GAMBAR 5.1 HALAMAN LOGIN ADMIN DAN PESRTA	98
GAMBAR 5.2 HALAMAN REGISTRASI.....	99
GAMBAR 5.3 HALAMAN HOME	100
GAMBAR 5.4 HALAMAN DATA PESERTA	101
GAMBAR 5.5 HALAMAN KELOLA PEMBAYARAN.....	102
GAMBAR 5.6 HALAMAN KELOLA SOAL UJIAN.....	103
GAMBAR 5.7 HALAMAN KELOLA PESERTA UJIAN.....	104
GAMBAR 5.8 HALAMAN HASIL UJIAN	105
GAMBAR 5.9 HALAMAN PEMBAYARAN.....	106
GAMBAR 5.10 HALAMAN JADWAL UJIAN	107
GAMBAR 5.11 HALAMAN HASIL UJIAN PESERTA	108
GAMBAR 5.12 HALAMAN KELUAR AKUN.....	109

DAFTAR TABEL

TABEL 4.1 SKENARIO USE CASE MELAKUKAN PENDAFTARAN.....	30
TABEL 4.1 SKENARIO USE CASE MELAKUKAN PEMBAYARAN	31
TABEL 4.3SKENARIO USE CASE MELAKUKAN UJIAN	32
TABEL 4.4 SKENARIO USE CASE REGISTER.....	39
TABEL 4.5 SKENARIO USE CASE LOGIN	40
TABEL 4.5 SKENARIO USE CASE PEMBAYARAN.....	41
TABEL 4.7 SKENARIO USE CASE JADWAL UJIAN.....	42
TABEL 4.8 SKENARIO USE CASE HASIL UJIAN.....	43
TABEL 4.9 SKENARIO USE CASE LOGOUT	44
TABEL 4.10 SKENARIO USE CASE LOGIN	45
TABEL 4.11 SKENARIO USE CASE DASHBOARD.....	46
TABEL 4.12 SKENARIO USE CASE DATA PESERTA	47
TABEL 4.13 SKENARIO USE CASE KELOLA PEMBAYARAN.....	48
TABEL 4.14 SKENARIO USE CASE KELOLA SOAL UJIAN.....	49
TABEL 4.15SKENARIO USE CASE KELOLA PESERTA UJIAN.....	50
TABEL 4.16SKENARIO USE CASE HASIL UJIAN	51
TABEL 4.17 SKENARIO USE CASE LOGOUT	52
TABEL 5.1 UJI COBA STRUKTURAN	91
TABEL 5.2 UJI COBA FUNGSIONAL	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
A. Wawancara	107
B. Dokumen Masukkan	108
B. Dokumen Keluaran	108

