

## BAB II

### PEMBAHASAN

#### 2.1 Teori pendukung

Landasan teori/kajian pustaka yang penulis pakai dalam pembuatan sistem adalah sebagai berikut :

##### 2.1.1 KONSEP DASAR SISTEM

*“Sistem adalah suatu jaringan kerja dan prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu”*. Jogiyanto (1999 : 1).

##### a. Karakteristik Sistem

###### 1) Komponen Sistem

Komponen sistem terdiri dari sistem itu sendiri, sistem yang lebih kecil yang disebut subsistem, dan sistem yang lebih luas yang disebut supra sistem.

###### 2) Batasan Sistem (*boundary*)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

###### 3) Penghubung Sistem (*interface*)

Merupakan media penghubung antar subsistem dengan subsistem lainnya.

###### 4) Masukkan sistem

Energi yang dimasukkan kedalam sebuah sistem yang akan dibuat.

#### 5) Keluaran sistem

Hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan.

#### 6) Lingkungan luar sistem

Segala sesuatu yang berda diluar dari batasan sistem dan dapat mempengaruhi operasi dari sistem itu sendiri.

#### 7) Pengolahan sistem

Suatu bagian yang mengolah atau merubah masukan menjadi keluaran.

#### 8) Sistem

Hasil akhir yang juga merupakan tujuan dari pembuatan sistem tersebut.

### **b. Klasifikasi sistem**

#### 1. Sistem abstrak dan sistem fisik

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik adalah sistem yang tampak nyata secara fisik.

#### 2. Sistem alamiah dan sistem buatan manusia

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, sedangkan sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia.

#### 3. Sistem tertentu dan sistem tidak tertentu

Sistem tertentu adalah sistem yang operasinya sudah dapat diprediksikan. sistem tidak tertentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilistik.

#### 4. Sistem tertutup dan sistem terbuka.

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak dipengaruhi dan tidak berhubungan dengan lingkungan luarnya. Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungan luar.

##### 2.1.1.1 Sistem Informasi

*"Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya". Jogiyanto (1999:8).*

Sistem Informasi adalah suatu sistem didalam 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 tertentu. dengan laporan yang diperlukan.

##### 2.1.1.2 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen adalah merupakan penerapan sistem informasi didalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen.

*"sistem informasi manajemen adalah kumpulan dari interaksi-interaksi sistem-sistem informasi yang menyediakan informasi baik untuk kebutuhan manajerial maupun untuk kebutuhan operasi" Jogiyanto (1999 : 14).*

### 2.1.2 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Munawar (2005, hal 17) *Unified Modelling language* (UML) adalah suatu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek, UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

Dengan menggunakan UML, dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi peranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, dan dapat digunakan juga untuk mendefinisikan notasi dan *syntax*. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram-diagram piranti lunak, setiap bentuk mempunyai makna tertentu dan UML *syntax* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan.

UML adalah salah satu bentuk notasi atau bahasa yang sama yang digunakan oleh professional dibidang *software* untuk menggambarkan atau memodelkan sebuah sistem *software*. Sebelumnya ada banyak notasi atau bahasa lain untuk mencapai keperluan yang sama misalnya DFD (*Data Flow Diagram*). Tetapi sejak matang dan populernya teknologi pemrograman, perancangan, dan analisis berorientasi objek, UML telah menjadi *de facto standard language*.

Diagram-diagram yang terdapat dalam UML antara lain: *use case diagram*, *class diagram*, *statechart diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *collaboration diagram*, *component diagram*, *deployment diagram*.

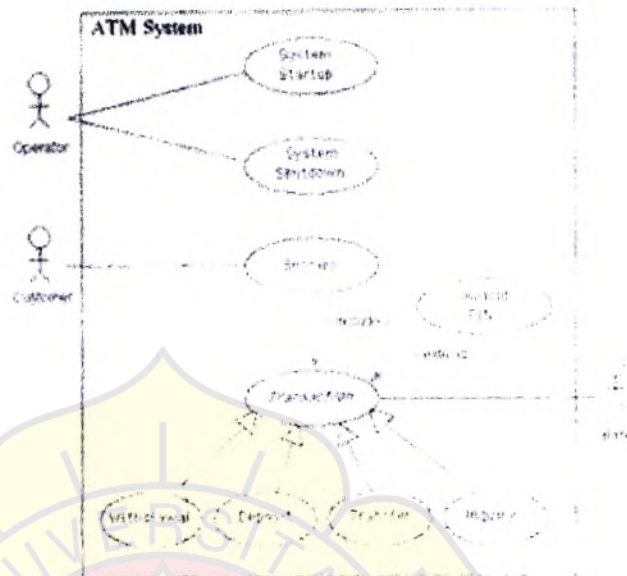
### 2.1.2.1 Use Case Diagram

Munawar (2005, hal 109-100) menjelaskan *Use case diagram* merupakan deskripsi fungsi dari sebuah sistem perspektif pengguna. *Use case* bekerja dengan cara memdeskripsikan tipikal interaksi antar *user* (pengguna) sebuah sistem dengan sistem-nya sendiri bagaimana sistem tersebut digunakan atau “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. *Use case* dapat dipresentasikan sebuah interaksi antara *actor* dengan sistem .

*Use case Diagram* dapat sangat membantu bila sedang menyusun *requirement* (Jacobson et al, 1992). Diagram ini menunjukkan tiga aspek dari sistem yaitu *actor*, *use case*, dan sistem atau subsistem.

Dilihat dari segi pandang Romi Satria Wahono dan Sri Dharyanti sebuah *use case* dapat meng-include fungsionalitas *use case* lain sebagai bagian dari proses dalam dirinya. Secara umum diasumsikan bahwa *use case* yang di-include akan dipanggil setiap kali *use case* yang meng-include dieksekusi secara normal. Sebuah *use case* dapat di-include oleh lebih dari satu *use case* lain, sehingga duplikasi fungsionalitas dapat dihindari dengan cara menarik keluar fungsionalitas yang *common*. Sebuah *use case* juga dapat meng-extend *use case* lain dengan *behaviour*-nya sendiri. Sementara hubungan generalisasi antar *use case* menunjukkan bahwa *use case* yang satu merupakan spesialisasi dari yang lain.

### Contoh Use Case Diagram



Gambar 2.1 Contoh Use Case Diagram

#### 2.1.2.2 Activity Diagram

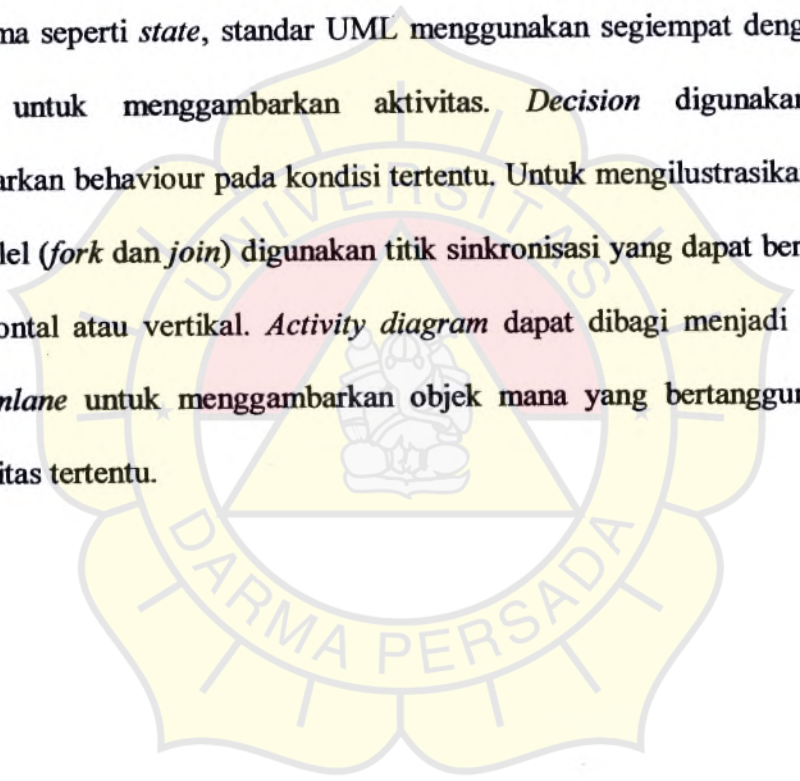
Romi Satria Wahono mengatakan bahwa *Activity diagrams* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin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

*Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, di mana sebagian besar *state* adalah *action* dan sebagian besar transisi di-*trigger* oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem)

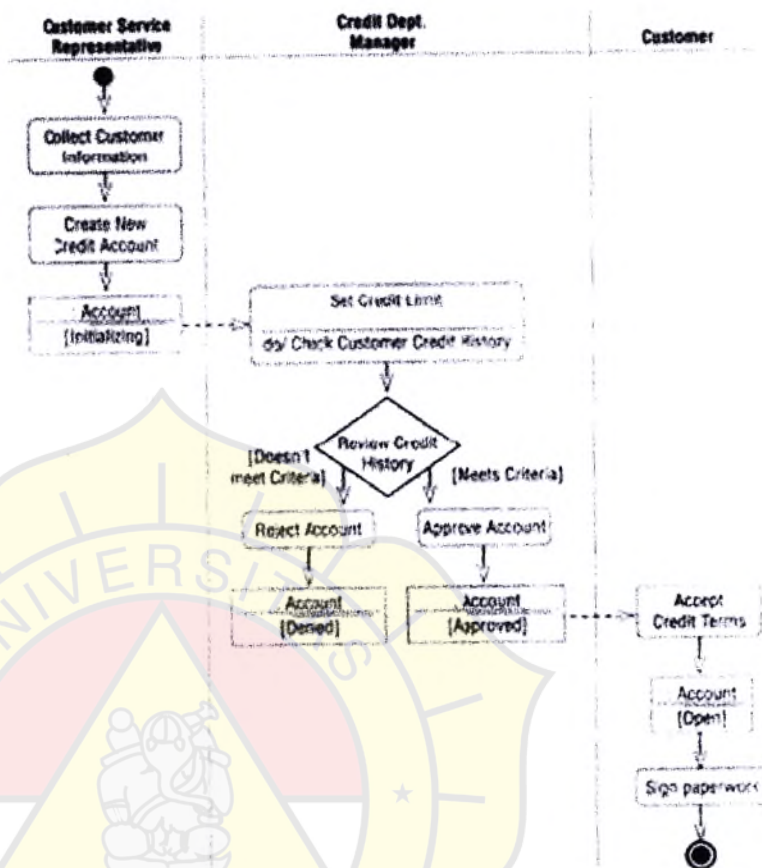
secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas.

Sama seperti *state*, standar UML menggunakan segiempat dengan sudut membulat untuk menggambarkan aktivitas. *Decision* digunakan untuk menggambarkan behaviour pada kondisi tertentu. Untuk mengilustrasikan proses-proses paralel (*fork* dan *join*) digunakan titik sinkronisasi yang dapat berupa titik, garis horizontal atau vertikal. *Activity diagram* dapat dibagi menjadi beberapa *object swimlane* untuk menggambarkan objek mana yang bertanggung jawab untuk aktivitas tertentu.

A large, semi-transparent watermark of the Darma Persada University logo is centered on the page. The logo is a shield-shaped emblem with a yellow background and a red border. It features a central figure, possibly a deity or a historical figure, and the text 'UNIVERSITAS DARMA PERSADA' around the perimeter.

Contoh activity diagram:



Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram

### 2.1.2.3 Sequence Diagram

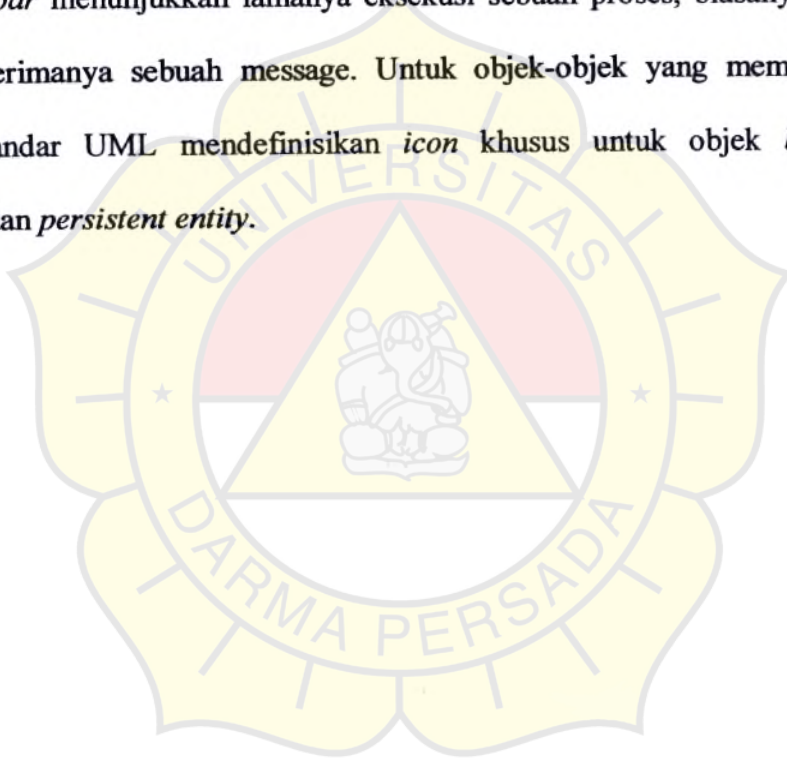
*Sequence diagram* dilihat dari kacamata Romi Satria Wahono dan Sri Dharyanti menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan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

Munawar mengatakan *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai

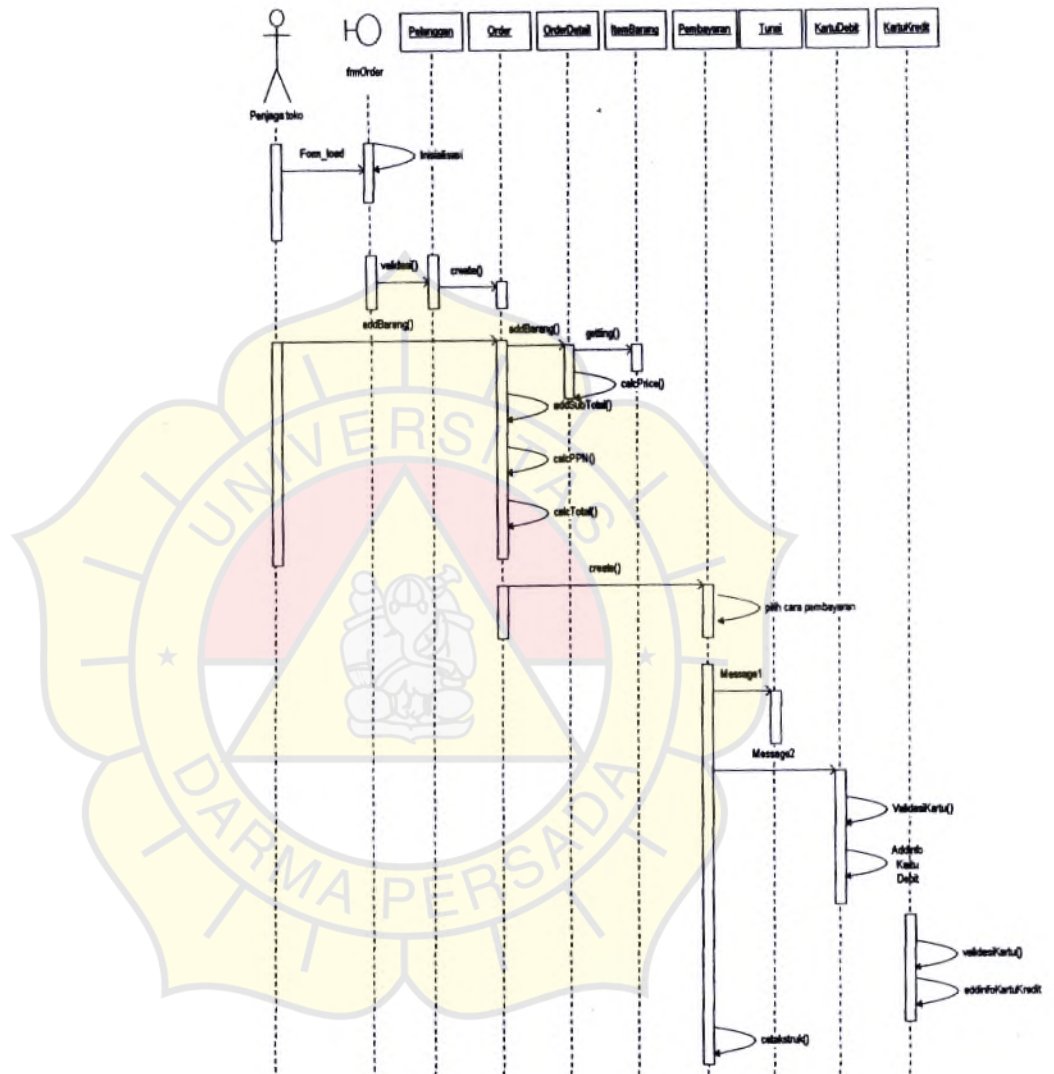


respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan *output* apa yang dihasilkan.

Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline* vertikal. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Pada fase desain berikutnya, *message* akan dipetakan menjadi operasi/metoda dari *class*. *Activation bar* menunjukkan lamanya eksekusi sebuah proses, biasanya diawali dengan diterimanya sebuah *message*. Untuk objek-objek yang memiliki sifat khusus, standar UML mendefinisikan *icon* khusus untuk objek *boundary*, *controller* dan *persistent entity*.



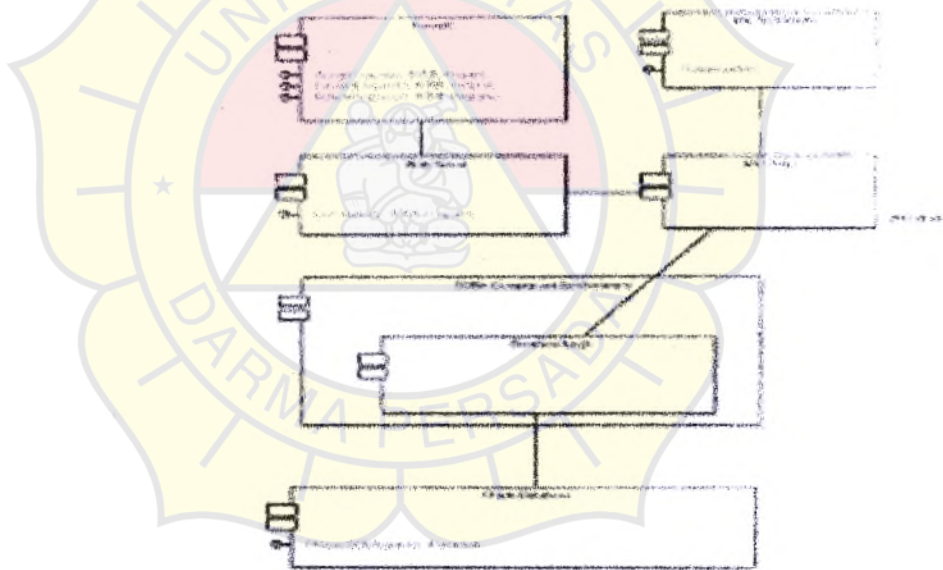
Contoh sequence diagram :



Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram

### 2.1.2.4 Component Diagram

*Component diagram* menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi *code*, baik berisi *source code* maupun *binary code*, baik *library* maupun *executable*, baik yang muncul pada *compile time*, *link time*, maupun *run time*. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* dan/atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain. Contoh component diagram:



Gambar 2.4 Contoh Component Diagram

## 2.1.3 Tools Pemrograman

### 2.1.3.1 HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*) adalah sebuah *bahasa markup* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet.

HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan browser web seperti Mozilla Firefox atau Microsoft Internet Explorer. HTML juga dapat dikenali oleh aplikasi pembuka email ataupun dari PDA dan program lain yang memiliki kemampuan browser.

Contoh HTML Sederhana:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <title>Ilmu Kita : Belajar HTML</title>
  </head>
  <body>
    <p>Belajar HTML</p>
  </body>
</html>
```

### 2.1.3.2 CSS

CSS = *Cascading Style Sheets* ( Bahasa lembar Gaya ). CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup / markup language. Jika kita berbicara dalam konteks web, bisa di artikan secara bebas sebagai : CSS merupakan bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan / desain suatu halaman HTML.

Dulu, sebelum CSS menjadi standar untuk mendesain halaman web seperti sekarang, halaman web di desain menggunakan `<table>`. jadi dibuat dulu desainnya, dalam format .psd atau jpeg, lalu di slice atau di potong potong menjadi bagian – bagian terpisah. setelah itu dibuat table dengan ukuran yang sesuai, lalu desain tadi di “tempel” pada table sebagai image yang melekat pada tabel, atau sebagai background. Kelemahan dari cara seperti ini adalah, halaman web menjadi berat karena kolom – kolom penyusun table `<tr>` dan `<td>` diberi tambahan atribut `image source`.

### 2.1.3.3 Bahasa Pemrograman PHP (*Personal Home Page*)

Seiring dengan kebutuhan yang semakin kompleks dan bermunculannya beberapa bahasa pemrograman web yang bersifat *server-side*, perkembangan dunia web saat ini mengarah ke pengembangan situs web dinamis dimana sebuah web dapat berinteraksi dengan pengunjung. Tampilan dan isi dapat ter-update secara otomatis dan berubah sesuai dengan kondisi yang ditentukan.

Salah satu bahasa pemrograman web dinamis yang banyak digunakan saat ini adalah PHP (*Hypertext Preprocessor*). Saat ini PHP sudah banyak digunakan

oleh para programmer web. Menurut Eko Priyo utomo (2008, hal 3) Keunggulan utama PHP dibandingkan dengan bahasa pemrograman web lainnya adalah kecepatannya dalam *parsing* kode atau pemrosesan kode. Hal ini disebabkan karena proses pemrograman dilakukan di sisi *server* sehingga pengguna hanya tinggal melihat hasil prosesnya saja. Selain itu ada dukungan database yang beragam, sehingga menjadikan PHP semakin disukai oleh orang banyak untuk membangun banyak program aplikasi yang digunakan di berbagai perusahaan.

#### 2.1.3.4 Database MySQL

MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Dengan MySQL dapat digunakan untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam *database*. MySQL merupakan sistem manajemen *database* yang bersifat *relational*, artinya data-data yang dikelola dalam *database* akan diletakkan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan menjadi jauh lebih cepat.

MySQL dapat digunakan untuk mengelola database mulai dari yang kecil sampai dengan yang sangat besar. MySQL juga dapat menjalankan perintah-perintah Structured Query Language (SQL) untuk mengelola database-database yang ada di dalamnya. MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.

Skrip PHP untuk koneksi ke MySQL :

```
<?php  
  
$koneksi=mysql_connect(“,”,””);  
  
If($koneksi)  
  
Print “Koneksi ke server berhasil”;  
  
}  
  
Else  
Die(“Koneksi ke server gagal”);  
}  
?>
```

### 2.1.3.5 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak gratis, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penterjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya.

Xampp merupakan sebuah tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual.

## **2.2 Tinjauan Lembaga**

### **2.2.1 Sejarah Lembaga**

Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus adalah salah satu lembaga Pelayanan Kristen yang didirikan oleh putra-putra pribumi Indonesia. Lembaga ini berdiri bukan sebagai perpanjangan tangan dari organisasi-organisasi Pelayanan kampus yang berdiri di luar negeri atau sebagai sebuah duplikasi dari Pelayanan-pelayanan kampus yang sudah ada di Indonesia. Didirikan oleh para mahasiswa yang telah dilayani oleh seorang hamba Tuhan yang memiliki beban untuk melayani para mahasiswa, dan lembaga ini bersifat Independen, Injili, dan Oikoumenis. Tidak memiliki afliasi atau aliansi dengan luar negeri. Lembaga ini adalah satu-satunya lembaga Pelayanan mahasiswa yang sudah terdaftar secara nasional di Departemen Agama Republik Indonesia yang didirikan di Indonesia oleh pribumi Indonesia yang berkonsentrasi dalam pembentukan karakter dan pengkaderan pemimpin bangsa.

#### **1. Visi lahir untuk memenuhi tuntutan krisis**

Empat tahun sebelum krisis nasional terjadi, pada tanggal 26 Juni 1994 seorang aktifis dalam pembentukan karakter dan pengkaderan pemimpin di mahasiswa, P. Parasian Tambunan, S.Th, M.A bersama dengan istrinya Dra. Lily Syane Solang mendapat visi dari Tuhan untuk mempersiapkan pemimpin bangsa



yang memiliki karakter dan kompetensi sebagai pemimpin yang berintegritas. Kedua hamba Tuhan ini telah membina para mahasiswa di beberapa kampus sejak 23 September 1987 hingga saat itu. Ketika mereka mendapatkan visi itu, mereka perlu mengujinya apakah itu berasal dari Tuhan atau hanya sekedar emosi sesaat. Mengapa mereka memerlukan konfirmasi seperti itu, mengingat sudah begitu banyak organisasi pembinaan mental dan spritual mahasiswa di kampus maupun di luar kampus saat itu dan sudah melayani mahasiswa puluhan tahun. Jadi mereka perlu memastikan visi itu apakah sungguh-sungguh berasal dari Tuhan dengan terlebih dahulu mendoakannya selama 2 tahun. Dalam masa-masa perenungan dan kondisi seperti itu, pada tanggal 26 Juni 1994 di pagi hari ketika mereka mengadakan saat teduh dan merenungkan Firman Tuhan dari kitab Yohanes yang mengatakan:

“Dan bukan untuk mereka ini saja Aku berdoa, tetapi juga untuk orang-orang yang percaya kepada-Ku oleh pemberitaan mereka, supaya mereka semua menjadi satu, sama seperti Engkau ya Bapa, di dalam Aku dan Aku di dalam Engkau, agar mereka juga di dalam Kita, supaya dunia percaya bahwa Engkaulah yang telah mengutus Aku.”<sup>1</sup>(Yohanes 17: 20-21)

Firman tersebut berbicara sangat kuat bagi mereka sehingga hati dan pikiran mereka seolah ditarik dengan kuat oleh kalimat “..... *supaya mereka menjadi satu* ... “ Kata-kata Firman itulah yang mendorong suami istri itu mewujudkan doa Tuhan Yesus di dalam pelayanan kampus. Dan sejak saat itu muncullah impian untuk memulai sebuah pelayanan kampus yang berupaya

---

<sup>1</sup> Alkitab, Lembaga Alkitab Indonesia

mewujudkan kesatuan pelayanan di antara pemimpin-pemimpin persekutuan kampus.

## 2. Merealisasikan visi mendirikan Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus

Setelah berjalan setahun dan tekun mendoakannya, suami istri itu pada 1995 mulai membagikan panggilan itu kepada mahasiswa kunci yang sedang mereka bina dalam salah satu persekutuan kampus. Para mahasiswa yang mendengarnya sangat antusias dan mereka segera mencoba penetrasi ke salah satu kampus terdekat dan mengajak mereka untuk membangun sebuah pelayanan kerjasama antar kampus. Hasilnya tidak memuaskan, sehingga ide itu tidak dibicarakan lagi sepanjang tahun itu. Tetapi pada tahun 1996 hamba Tuhan itu merintis lagi pelayanan di sebuah kampus swasta, Universitas Krisnadwipayana di daerah Jatiwaringin, dan pelayanan itu bertumbuh secara signifikan. Setelah pelayanan berjalan satu tahun visi tentang pelayanan antar kampus itu ditawarkan kembali kepada mantan ketua persekutuan di kampus tersebut untuk dirintis kembali. Pada Agustus 1996 perintisan dimulai lagi. Dari kampus itu penetrasi dimulai ke kampus-kampus lain di Jakarta Timur. Respon para pengurus kampus yang dihubungi saat itu sangat positif dan menanggapi visi itu dengan semangat yang berkobar-kobar. Meskipun demikian tidak serta merta visi itu dapat segera diwujudkan oleh karena terjadi pergantian pengurus di kampus masing-masing. Selain oleh karena pergantian pengurus, alasan lain mengapa lembaga ini tidak bisa dapat segera didirikan adalah karena konsep Pelayanan pemimpin persekutuan kampus belum mengakar bagi para pengurus kampus, dan juga sangat kurang sosialisasi konsep tersebut kepada pengurus persekutuan berikutnya. Sudah dua tahun, pendirian pelayanan ini masih tertunda.

Pelayanan kampus terus berjalan, dan hari demi hari terus berganti. Seiring dengan itu usaha mewujudkan visi pelayanan antar kampus juga terus bergulir. Pada September 1997 konsep pelayanan antar kampus itu dibicarakan lagi dengan mantan-mantan pengurus yang ikut menggagas gerakan ini dengan langkah-langkah yang lebih progresif. Setelah melewati berbagai pembicaraan intensif akhirnya disepakatilah untuk membentuk tim kerja yang mewakili 4 persekutuan kampus pada tanggal 30 Januari 1998. Pembentukan tim itu dimaksudkan untuk merumuskan Visi, Strategi, Organisasi, dan Kepengurusan sementara. Setelah tim dibentuk mereka harus bekerja selama lima bulan, dan pada tanggal 11 Mei 1998 tim kerja itu berhasil merumuskan Visi, Strategi, Organisasi yang dimaksud. Dari dasar perumusan itulah kemudian pada tanggal 18 Juni 1998 secara resmi organisasi ini didirikan dengan nama Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus (BK-PAK) dengan kesepakatan dari wakil 3 pengurus persekutuan kampus di Jakarta Timur, yaitu Persekutuan Oikoumene Sivitas Akademika (POSA) Universitas Krisnadwipayana, Kegiatan Sie Kerohanian Kristen (dulu KSKK dan sekarang PO = Persekutuan Oikoumene) Universitas Darma Persada, dan Persekutuan Mahasiswa Kristen (PMK) Universitas MPU Tantular yang kemudian pada bulan Maret 2010 yang lalu mengundurkan diri sebagai anggota tetap dari organisasi ini. Salah satu kampus anggota tim yang ikut menggagas akhirnya mengundurkan diri karena mereka tidak hadir pada saat penanda tanganan naskah berita acara dilakukan adalah Persekutuan Oikoumene Universitas Borobudur. Setelah organisasi didirikan dibentuklah pengurus sementara dan disusun juga program kerja pelayanan jangka pendek.

## 2.2.2 Visi Dan Misi Lembaga BK-PAK

Sebagai organisasi pelayanan, Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus memiliki Visi, Misi, dan Strategi untuk mewujudkan tujuannya. Adapun Visi, Misi, Strategi, dan keunikan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

### 1. Visi

Adapun visi Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus adalah sebagaimana tertuang di di dalam akte notaris untuk *"MEMPERSLAPKAN PEMIMPIN BANGSA YANG MEMILIKI KARAKTER KRISTUS MELALUI KAMPUS"* visi ini diilhami oleh firman Tuhan dari Ulangan 28 ayat 13 yang berbunyi:

"Tuhan akan mengangkat engkau menjadi kepala dan bukan menjadi ekor, engkau akan tetap naik dan bukan turun, apabila engkau mendengarkan perintah Tuhan, Allahmu, yang kusampaikan pada hari ini kau lakukan dengan setia." <sup>2</sup> (Ulangan 28: 13)

Visi ini dituangkan di dalam Anggaran Dasar. Visi ini menempatkan BK-PAK menjadi salah satu lembaga pelayanan kampus yang berkonsentrasi mempersiapkan pemimpin bangsa yang berkarakter Kristus ke masa yang akan datang. Visi ini dijalankan dengan motto *"student today leader tomorrow."* BK-PAK sangat yakin bahwa mahasiswa saat ini akan menjadi pemimpin pada hari esok.

---

<sup>2</sup> Lembaga Alkitab Indonesia

## 2. Misi

Misi Badan Kerjasama Pelayanan Antar Kampus dirumuskan selaras dengan visinya, yaitu; “*Building student character today, to lead the Nation tomorrow.*” (Membangun karakter mahasiswa hari ini untuk memimpin bangsa di hari esok).

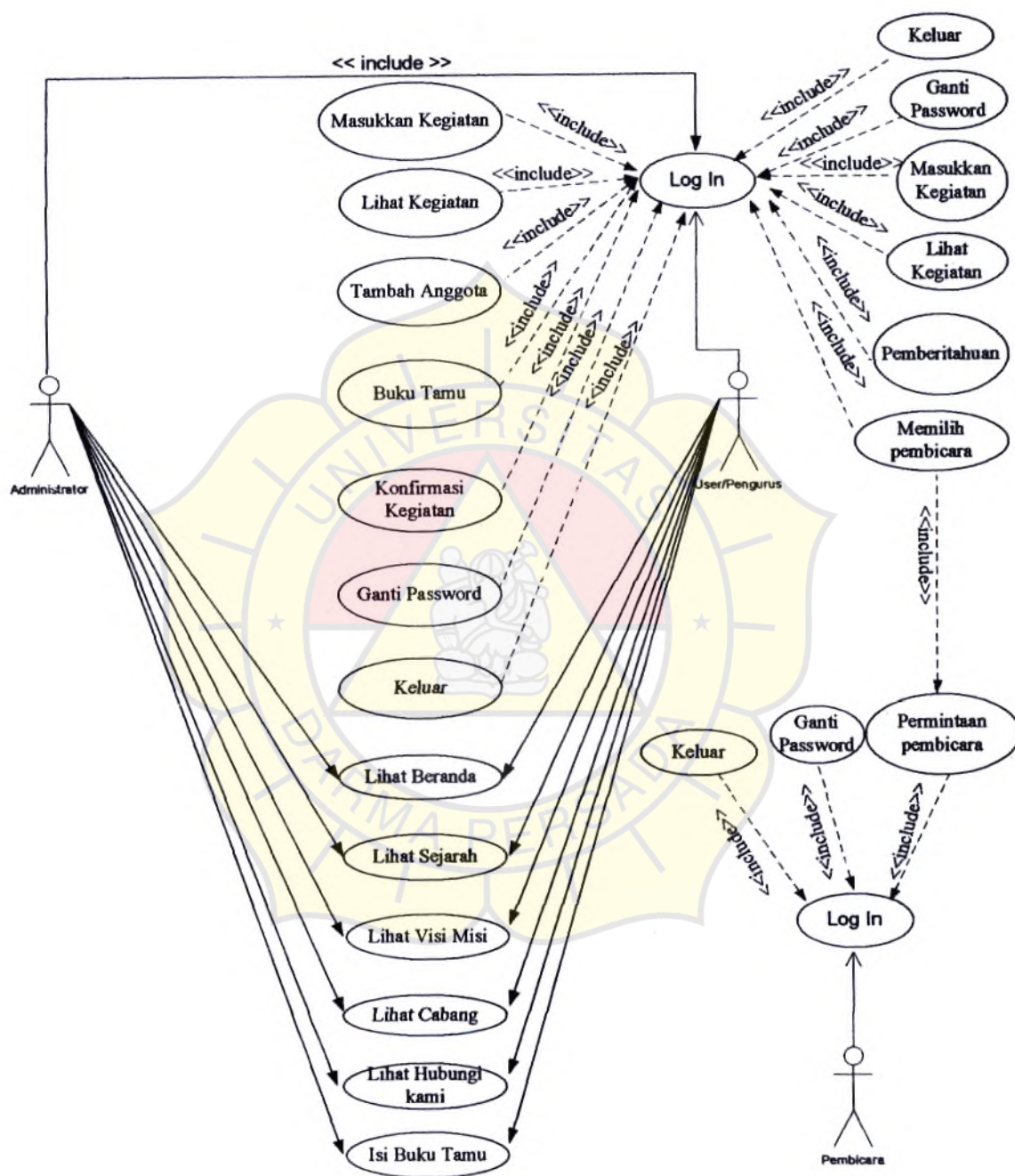
### 2.3 Tinjauan Kasus

Lembaga BK-PAK adalah lembaga yang sudah berbentuk Lembaga Nasional. Oleh karena itu BK-PAK memiliki banyak kegiatan-kegiatan resmi baik yang bersifat momentum maupun rutin. Tetapi karena keterbatasan sumber daya manusia untuk menjadi pembicara pada kegiatan-kegiatan tersebut, maka sering sekali terjadi permintaan jadwal di hari dan bahkan waktu yang sama kepada salah satu pembicara yang diminta menjadi pembicara. Hal inilah yang menjadi kendala bagi BK-PAK khususnya bagi *office manager* yang bertanggung jawab untuk mengatur jadwal dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tersebut. Maka dari itu penulis berusaha membuat aplikasi sistem informasi berbasis web untuk BK-PAK agar para pengurus dapat mengetahui pembicara-pembicara yang kosong waktunya dan tidak terjadi lagi permintaan jadwal pembicara yang berbenturan waktunya.

### 2.4 Spesifikasi Rancangan Program

Spesifikasi rancangan program yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

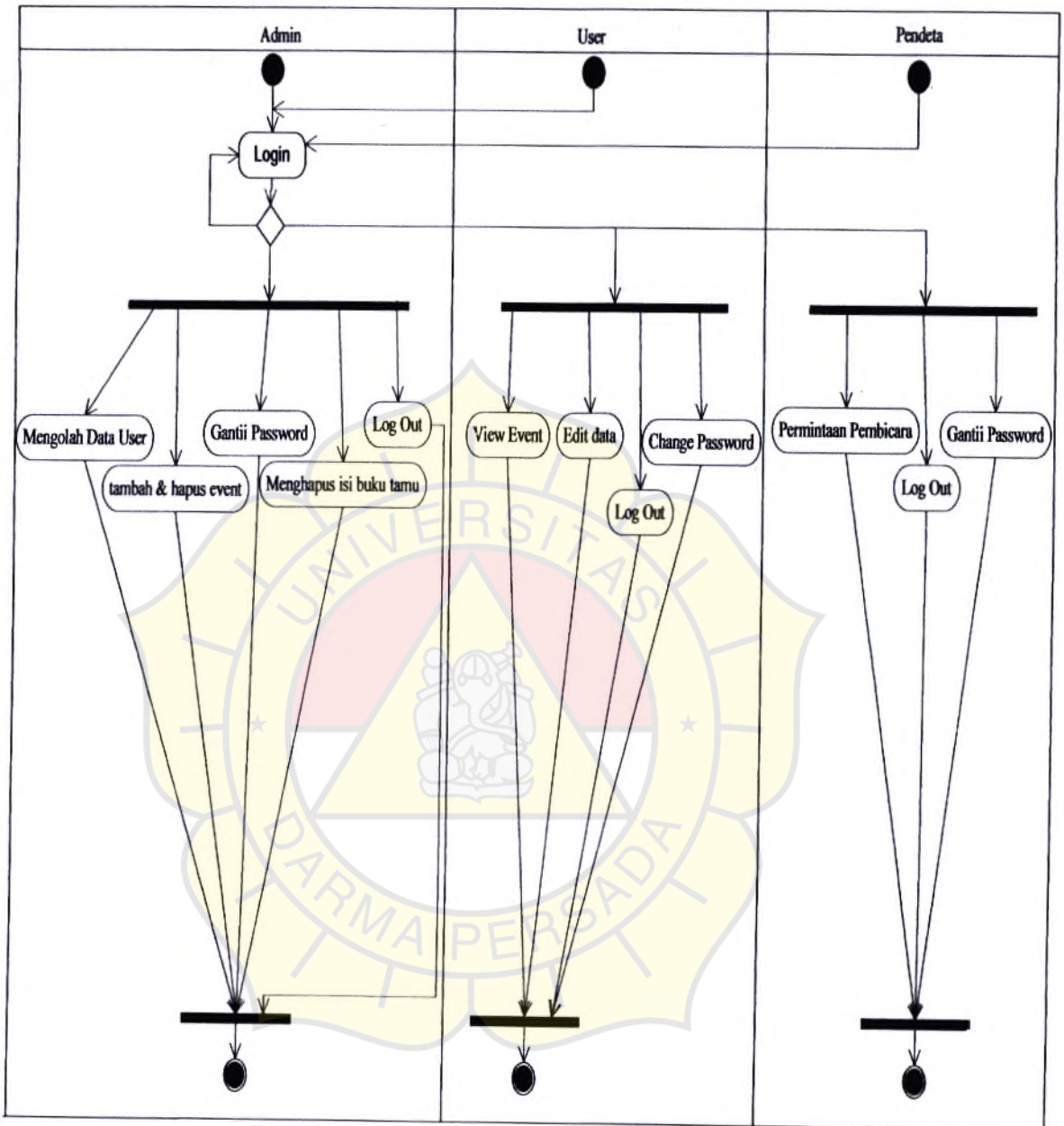
## 2.4.1 Use Case Diagram:



Gambar 2.5 Use Case Diagram

Keterangan : Administrator adalah *Office Manager* dan user adalah pengurus.

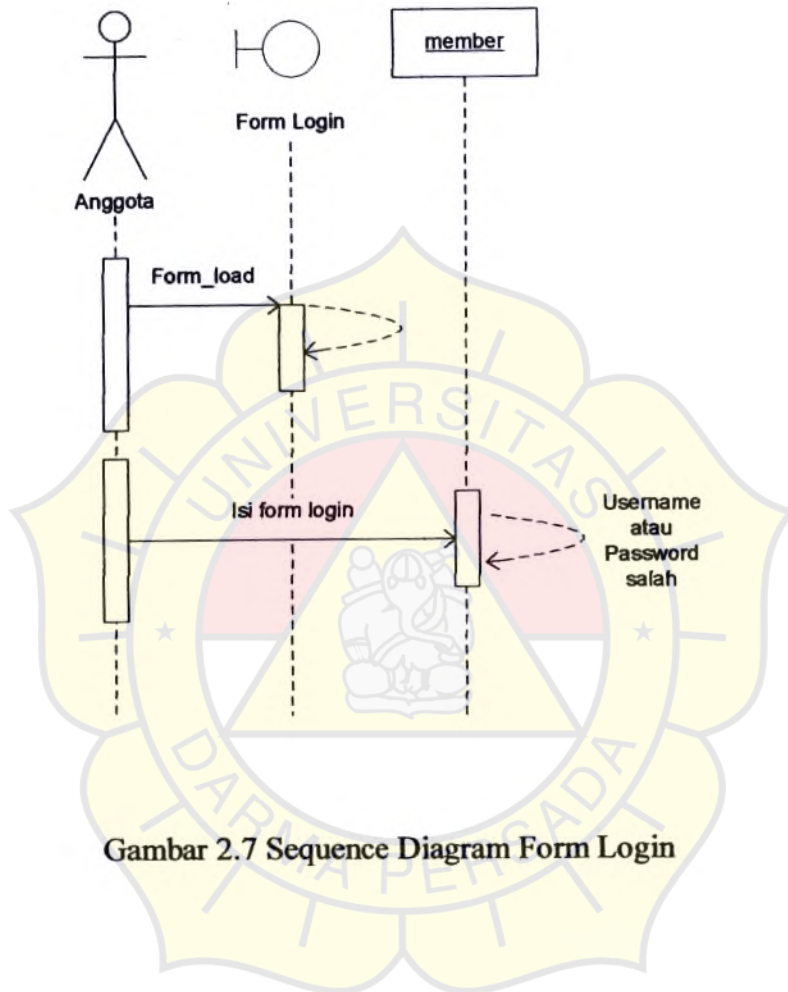
### 2.4.2 Activity Diagram :



Gambar 2.6 Activity Diagram

## 2.4.3 Sequence Diagram

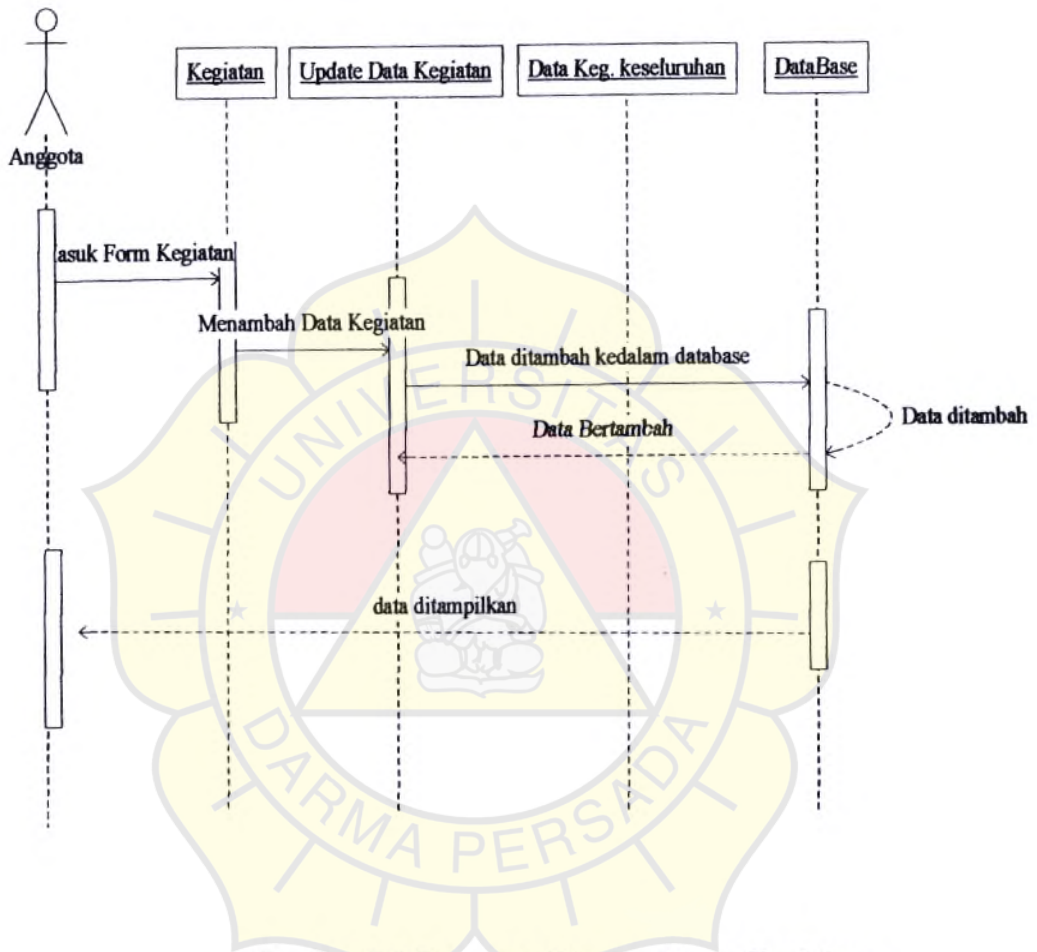
### 2.4.3.1 Sequence Diagram Form Login



Gambar 2.7 Sequence Diagram Form Login

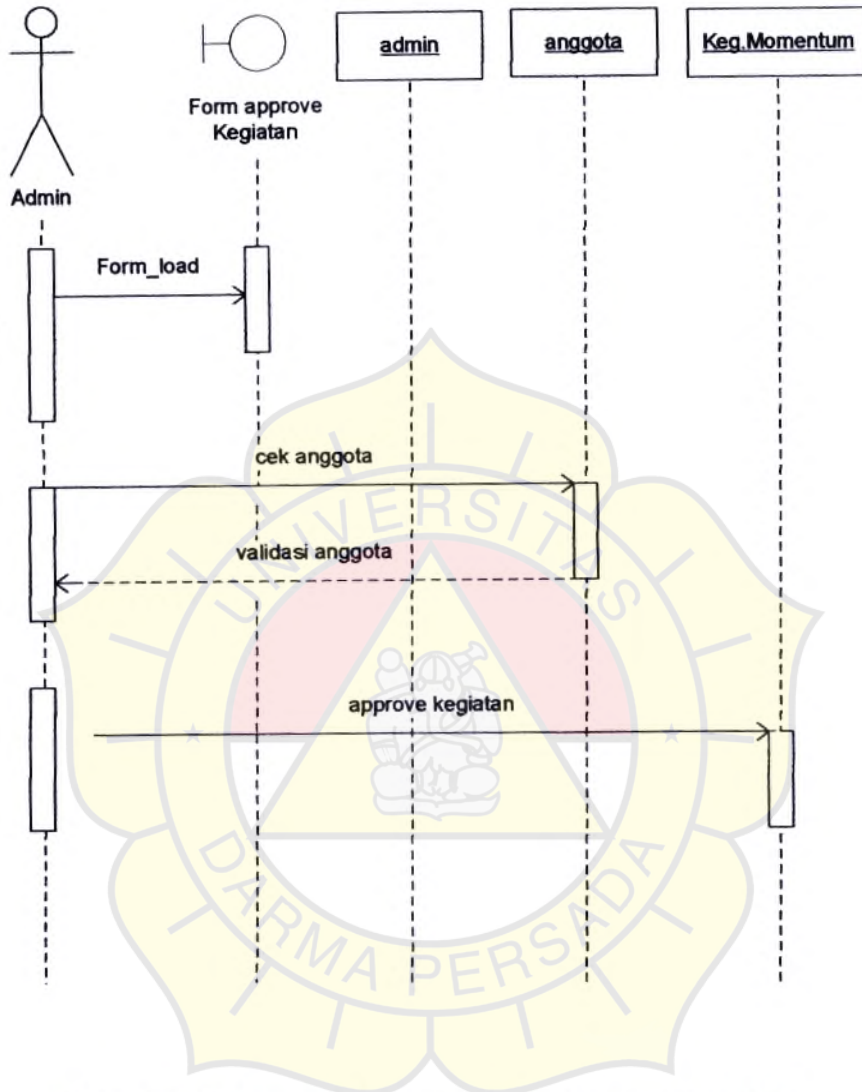


## 2.4.3.2 Sequence Diagram Form Kegiatan



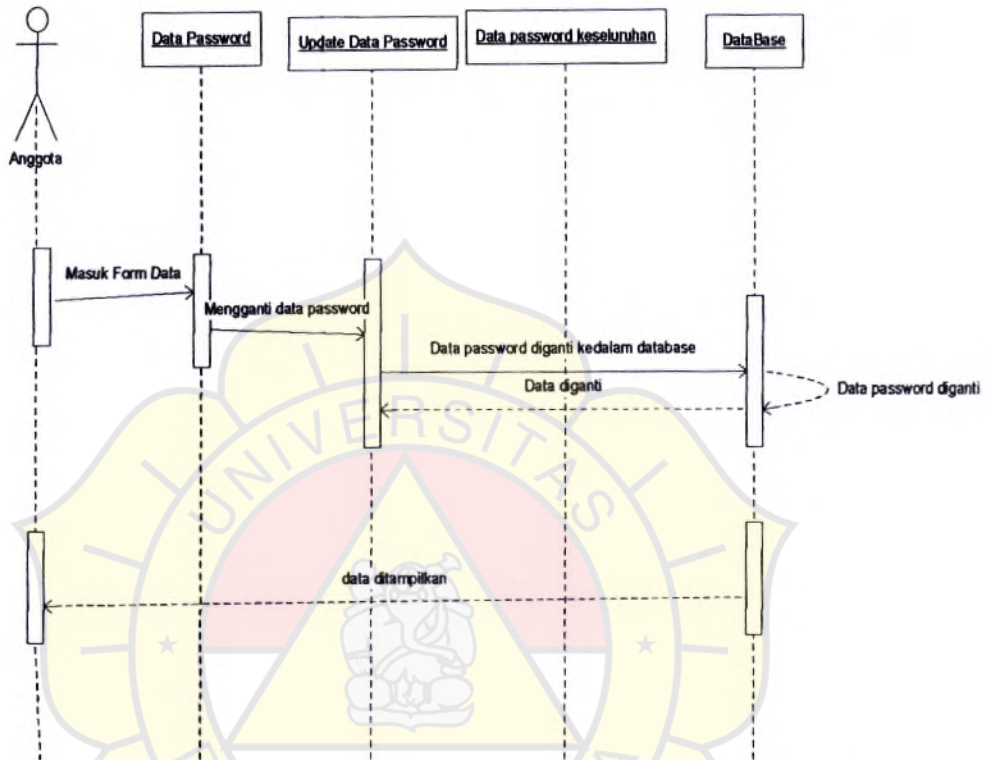
Gambar 2.8 Sequence Diagram Form Kegiatan

### 2.4.3.3 Sequence Diagram Form Approve Kegiatan



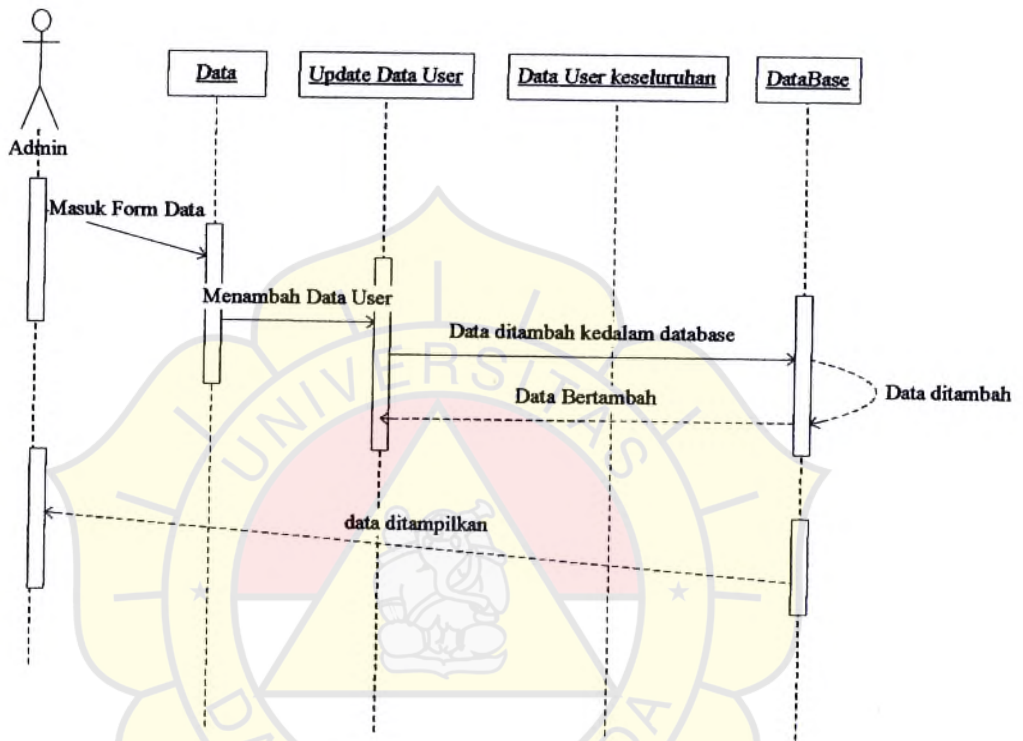
Gambar 2.9 Sequence Diagram Form Approve Kegiatan

## 2.4.3.4 Sequence Diagram Form Ganti Password



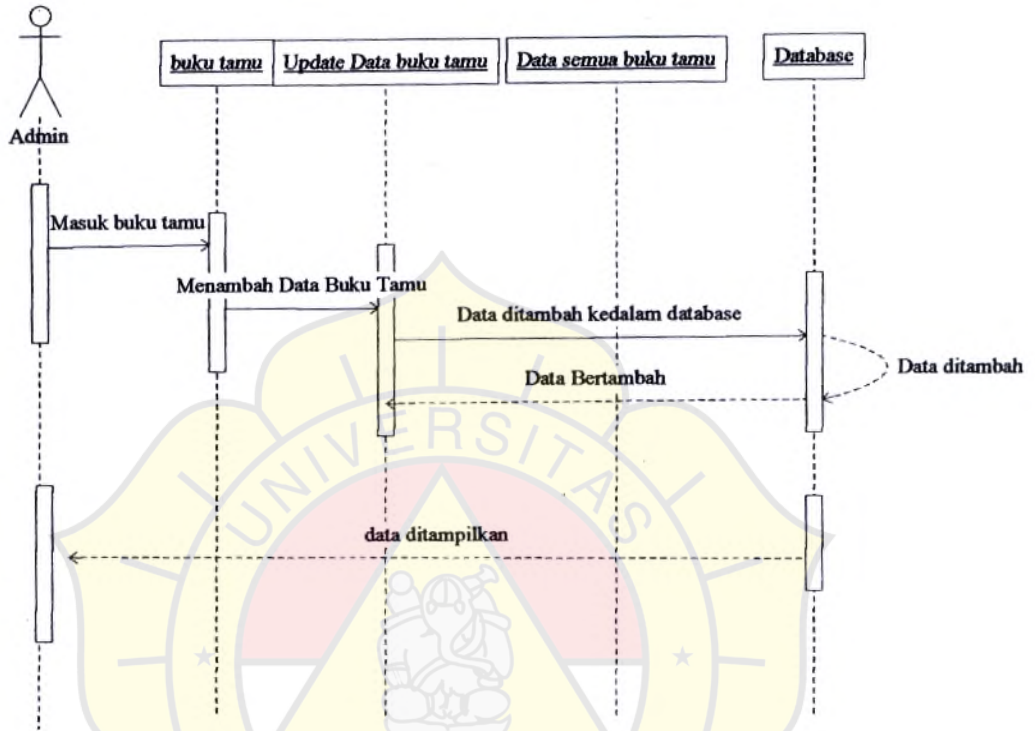
Gambar 2.10 Sequence Diagram Form Ganti Password

## 2.4.3.5 Sequence Diagram Form Pengurus



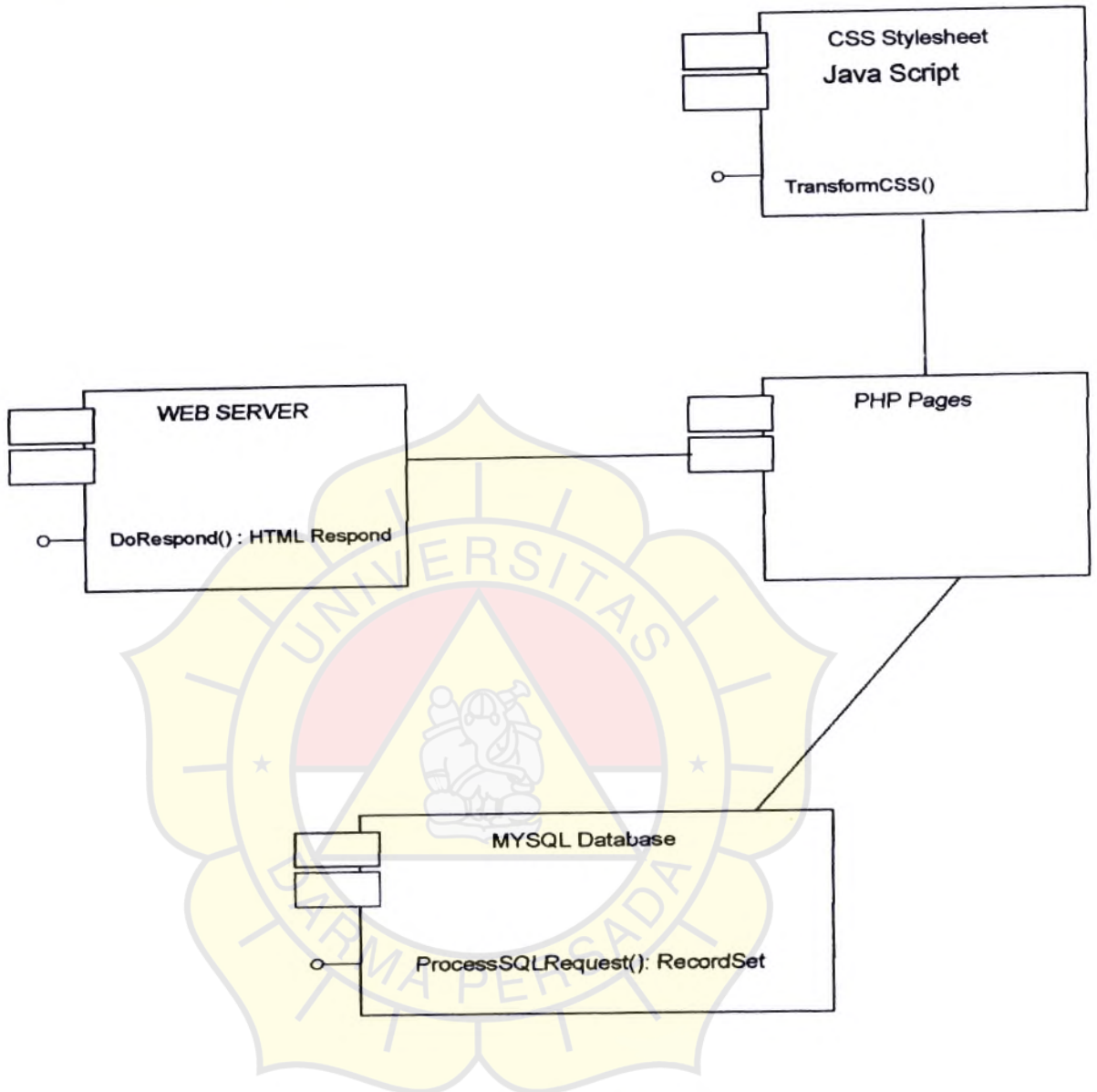
Gambar 2.11 Sequence Diagram Form Pengurus

## 2.4.3.6 Sequence Diagram Form Buku Tamu



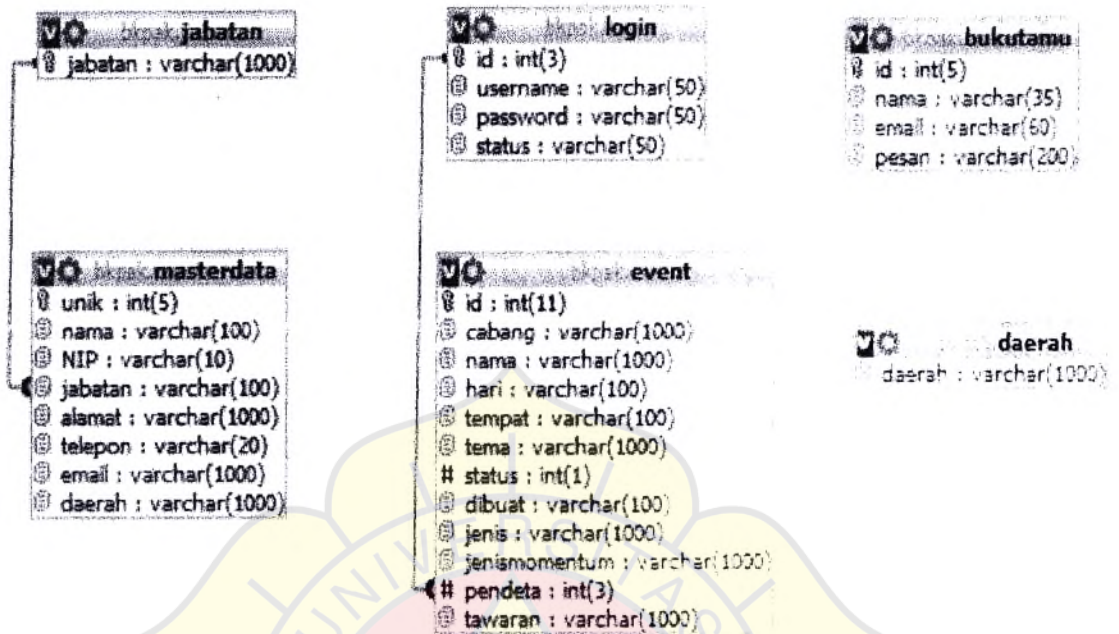
Gambar 2.12 Sequence Diagram Form Buku Tamu

### 2.4.4 Component Diagram



Gambar 2.13 Component Diagram

### 2.4.5 Tabel Relasi



Gambar 2.14 Tabel Relasi

## 2.4.6 Rancangan Bentuk Masukan

Rancangan bentuk masukan merupakan desain *interface form-form* yang digunakan untuk pemasukan data kegiatan-kegiatan BK-PAK. Rancangan bentuk masukan dibagi menjadi dua yaitu Rancangan bentuk masukan unuk anggota dan Rancangan bentuk masukan untuk admin.

### 2.4.6.1 Desain Pengurus

Beberapa form untuk pemasukan data pada sistem informasi berbasis Web antara lain sebagai Berikut :

1. Desain Menu Utama : Desain Menu Utama ini dibagi menjadi tiga yaitu header, isi dan footer. Header berisi kan logo perusahaan, Home yang berisikan kegiatan BK-PAK, sejarah merupakan sejarah berdirinya BK-PAK, Visi dan Misi merupakan visi dan misi lembaga BK-PAK, Cabang merupakan anggota BK-PAK para kepala cabang, Hubungi kami memuat alamat Lembaga BK-PAK yang dapat dihubungi, serta Buku tamu untuk pengunjung memberikan pesan dan kesan.



Gambar 2.15 Beranda

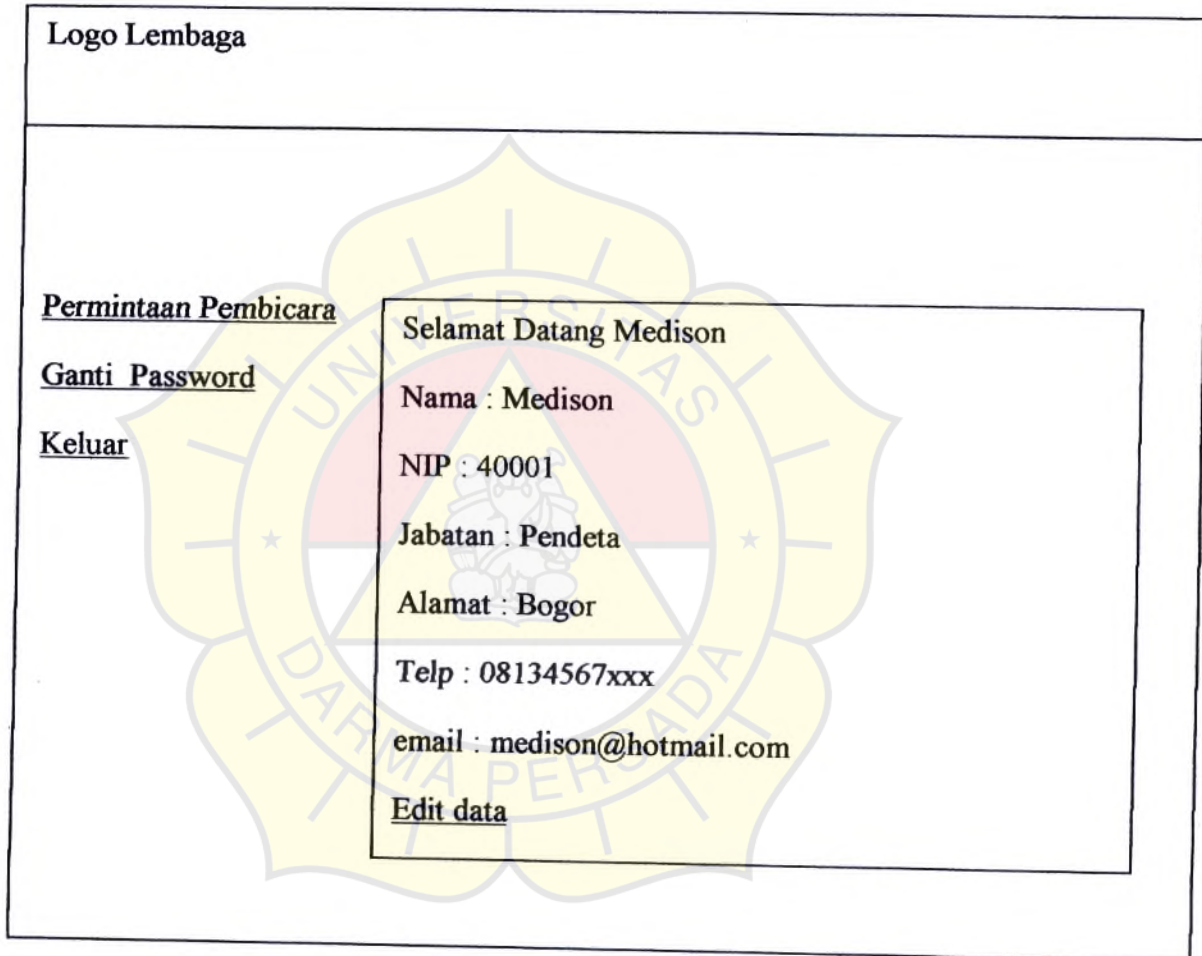


2. Desain Halaman Pengurus Setelah Login : Desain halaman Anggota setelah Login memuat keterangan lengkap data diri Anggota dan juga menu untuk edit data pribadi, serta terdapat menu yang bisa dipilih yaitu Masukkan Kegiatan, Kegiatan, Pemberitahuan, Ganti Password, dan Logout.

Logo Lembaga	
<u>Masukkan Kegiatan</u>	Selamat datang Victor
<u>Lihat Kegiatan</u>	Nama :Victor
<u>Pemberitahuan</u>	NIP :1001
<u>Ganti Password</u> *	Daerah : Jakarta
<u>Keluar</u>	Jabatan :Kepala Cabang
	Alamat :Harapan Jaya Bekasi
	Telp :089988646xxx
	email :victorwoley@hotmail.com

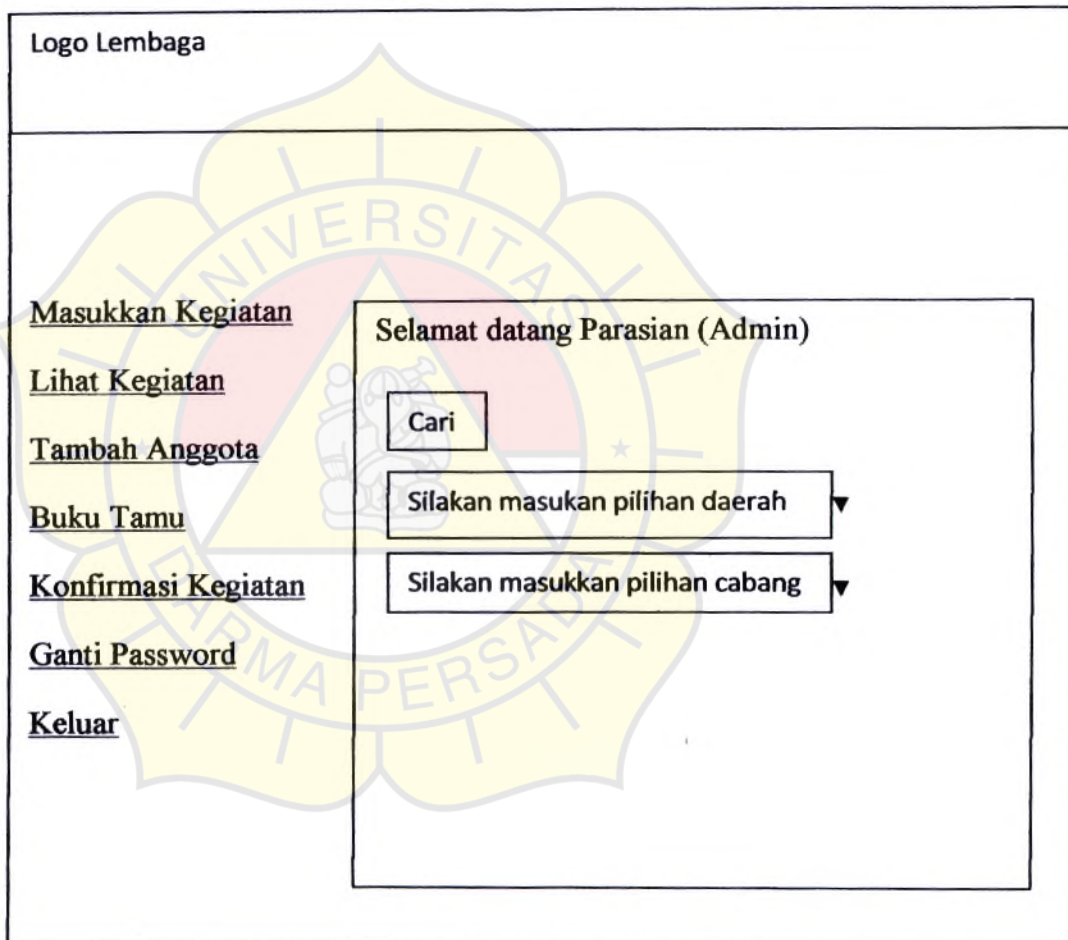
Gambar 2.16 Halaman Pengurus setelah Login

3. Desain Halaman Pendeta Setelah Login : Desain halaman Pendeta setelah Login memuat keterangan lengkap data diri Pendeta dan juga menu untuk edit data pribadi, serta terdapat menu yang bisa dipilih yaitu Permintaan pembicara untuk menerima atau menolak permintaan menjadi pembicara yang diajukan oleh anggota, Ganti Password, dan Logout.



Gambar 2.17 Halaman Pembicara setelah Login

4. Desain Halaman Admin Setelah Login : Desain halaman Admin setelah Login memuat keterangan lengkap semua daftar Anggota dan Pendeta dan juga menu untuk mengedit dan menghapus data anggota dan pendeta, serta terdapat menu yang bisa dipilih yaitu Masukkan Kegiatan, Kegiatan, Tambah Anggota, Buku Tamu, Konfirmasi Kegiatan, Ganti Password, dan Keluar.



The image shows a screenshot of an Admin interface. At the top, there is a header area labeled "Logo Lembaga". Below this, a navigation menu is displayed with the following items: Masukkan Kegiatan, Lihat Kegiatan, Tambah Anggota, Buku Tamu, Konfirmasi Kegiatan, Ganti Password, and Keluar. To the right of the menu, there is a search area titled "Selamat datang Parasian (Admin)". This area contains a search box labeled "Cari", followed by two dropdown menus: "Silakan masukan pilihan daerah" and "Silakan masukan pilihan cabang". A large, faint watermark of the Parasian University logo is visible in the background.

Gambar 2.18 Halaman Admin setelah Login

5. Desain Tambah Anggota : Desain Menu Tambah Anggota memuat formulir untuk mengisi data diri sebagai Anggota Lembaga BK-PAK atau pendeta. Formulir ini hanya dapat diisi oleh admin.

Logo Lembaga

---

Tambah Anggota

Nama :

NIP :

Jabatan :

Alamat :

Telp :

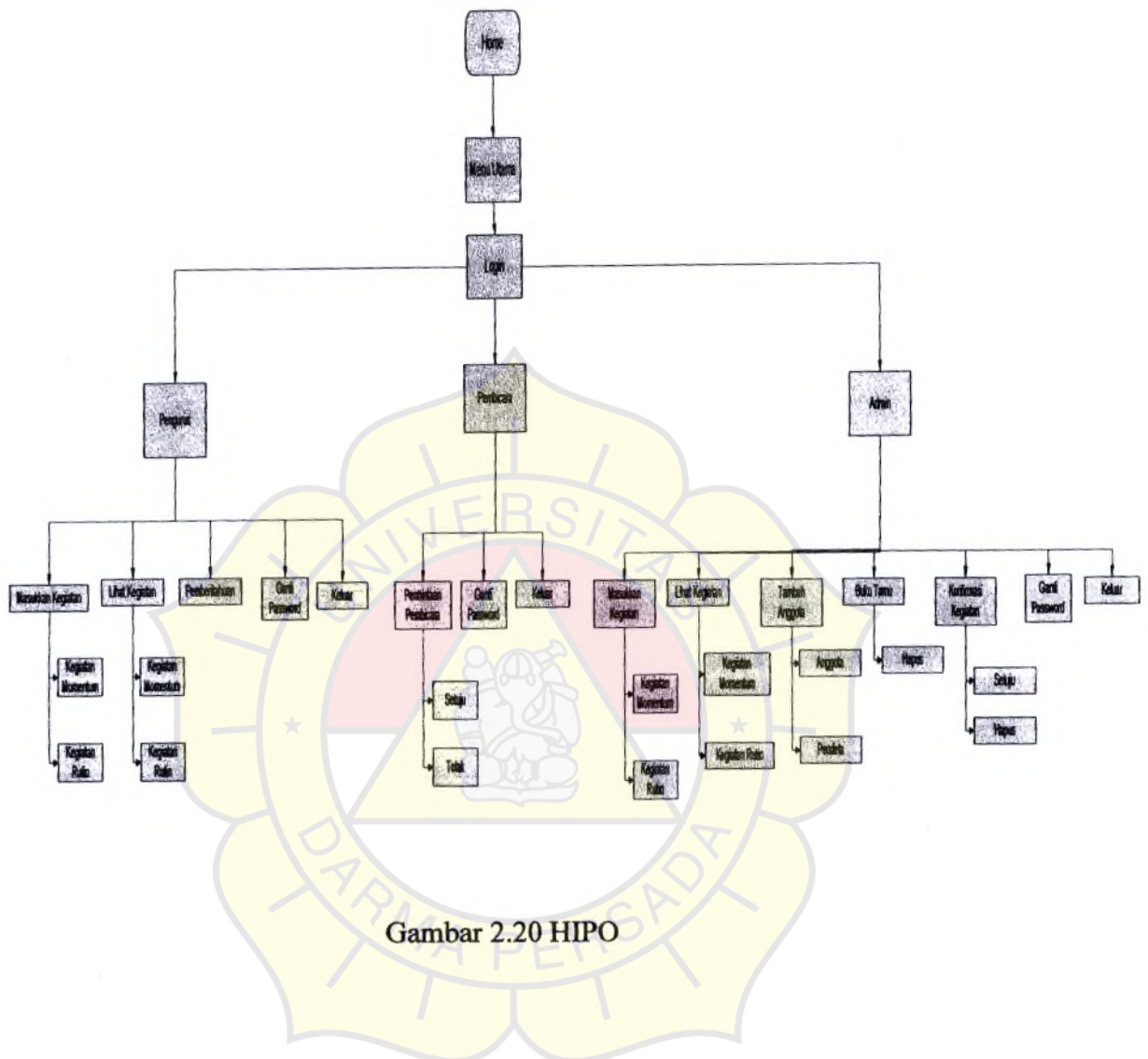
email :

jenis :  Anggota  Pendeta

Daerah :

Gambar 2.19 Tambah Anggota

### 2.4.7 Spesifikasi Program (HIPO)



Gambar 2.20 HIPO