



LAPORAN SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEPEMUDAAN
PADA DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB

RIZKA YUNIASARI
NIM. 201651038

DOSEN PEMBIMBING UTAMA
Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom

DOSEN PEMBIMBING PENDAMPING
Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEPEMUDAAN
PADA DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

RIZKA YUNIASARI

NIM. 201651038

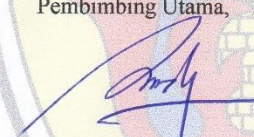


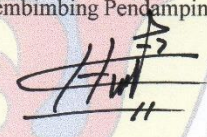
Kudus, 22 Juli 2020

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Aditya Akbar Riadi, M.Kom


Ahmad Abdul Chamid, M.Kom

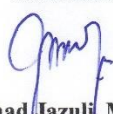
NIDN. 0912078902

NIDN. 0616109101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik
Informatika

Koordinator Skripsi


Ahmad Jazuli, M.Kom



Esti Wijayanti, M.Kom

NIDN. 0406107004

NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEPEMUDAAN
PADA DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB

RIZKA YUNIASARI

NIM. 201651038

Kudus, 18 Agustus 2020

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Muhammad Malik Hakim, S.T., MTI

NIDN. 0020068108

Anggota Penguji I,



Tutik Khotimah, S.Kom., M.kom

NIDN. 0608068502

Anggota Penguji II,



Arief Susanto, S.T., M.Kom

NIDN. 0603047104

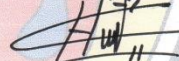
Pembimbing Utama



Aditya Akbar Riadi, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0912078902

Pembimbing Pendamping



Ahmad Abdul Chamid, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0616109101

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



Mohammad Dahlan, S.T., M.T

NIDN. 0601076901

Ketua Program Studi Teknik

Informatika



Ahmad Jazuli, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rizka Yuniasari
NIM : 2016 51 038
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 07 Juni 1999
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEGIATAN KEPEMUDAAN PADA DINAS
PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN
OLAHRAGA KABUPATEN KUDUS
BERBASIS WEB

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 10 Agustus 2020

Yang memberi pernyataan,



Rizka Yuniasari

NIM. 201651038

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEPEMUDAAN
PADA DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA DI
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

Nama : Rizka Yuniasari
NIM : 201651038
Dosen Pembimbing : 1. Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom
2. Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.kom

RINGKASAN

Dinas Pendidikan merupakan instansi pemerintah yang bertanggung jawab tentang semua hal yang berkaitan dengan pendidikan. Pada saat ini, proses informasi kegiatan kepemudaan belum tersedia wadah sistem informasi secara transparan, tidak optimalnya data kegiatan kepemudaan yang masih menggunakan cara manual oleh pegawai. Tujuan penelitian ini adalah pemuda dapat mengakses informasi kepemudaan bagi pihak yang mau melakukan pendataan data-data paskibraka, pemuda pelopor maupun karang taruna seperti nama, alamat, surat keterangan dan foto. Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat rekayasa perangkat lunak berbasis web, menggunakan metodologi pendekatan sistem model waterfall. Tahap awal adalah analisa kebutuhan sistem, analisis data, perancangan sistem alur, desain aplikasi, pengkodean/coding, pengujian/testing, dan pemeliharaan. Adapun keluaran yang dihasilkan pada pengembangan sistem ini adalah sistem informasi kegiatan kepemudaan berbasis web.

Kata Kunci : *Waterfall, Kepemudaan, Sistem*

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEGIATAN KEPEMUDAAN
PADA DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA DI
KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB**

Student Name : Rizka Yuniasari
Student Indentify Number : 201651038
Supervisor : 1. Aditya Akbar Riadi, S.Kom, M.Kom
2. Ahmad Abdul Chamid, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

The education agency is the government agency that has responsible of all matters which related to education. Currently, information process on youth activities has not been available yet of information system container transparently, the manual method used by the employess does not optimize the data of youth activities. The aim of this study is youth can access youth information to whom want to collect the data on listing of paskibraka data, pioneer youth, nor karang taruna such as names, addresses, certificates, and photos. The purpose of this study is to make web-based software engineering using the waterfall model system approach methodology. The initial stage is the analysis of sistem requirements, data analysis, flow system design, application design, coding, testing, and maintenance. The output produced in the development of this system is a web-based youth activity information system.

Keywords: Waterfall, Activity, System

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kahadirat Allah SWT atas rahmat, taufiq, hidayah serta inayahnya yang telah dilimpahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “*Sistem Informasi Kegiatan Kepemudaan Pada Dinas Pendidikan, Kepemudaan, Dan Olahraga Kabupaten Kudus Berbasis Web*”. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapatkan syafaatnya. Atas tersusunnya Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Suparno, SH,MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Bapak Mohammad Dahlan ST, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Bapak Ahmad Jazuli, S.Kom, M.Kom selaku Kapala Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
4. Aditya Akbar Riadi S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang telah diberikan selama bimbingan
5. Ahmad Abdul Chamid S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing terima kasih atas waktu, ilmu, saran, semangat dan nasehat yang etlah diberikan selama bimbingan
6. Kedua Orang Tua, Bapak dan Ibu terima kasih atas kesempatan, perjuangan, semangat dan doa restu sehingga bisa menyelesaikan S1.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan penulisan di masa-masa mendatang. Penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat. Amin.

Kudus, 29 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

LAPORAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
RINGKASAN.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2. Manfaat Bagi Akademisi.....	3
1.5.3. Manfaat Bagi Pengguna.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.2.1. Sistem.....	7
2.2.2. Informasi.....	7
2.2.3. Sistem Informasi.....	7
2.2.4. Kegiatan.....	8
2.2.5. Kepemudaan.....	8
2.2.6. Bagan Alir Dokumen (<i>Flowchart</i>).....	9
2.2.7. Data <i>Flow</i> Diagram.....	10
2.2.8. <i>Entity Relation Diagram</i>	10
2.3 Metode Pengembangan <i>System Development Life Cycle</i>	13
2.4 Konsep Pemrograman Web.....	15

2.4.1. PHP	15
2.4.2. HTML	16
2.4.3. MySQL.....	16
2.4.4. CSS.....	17
2.4.5. XAMPP-WIN64-5.6.8	17
2.5 Kerangka Teori.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	19
3.1. Objek Penelitian.....	19
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3. Sumber data.....	19
3.4. Perancangan Sistem.....	20
3.4.1. Flowchart	21
3.4.2. <i>Entity Relation Diagram</i>	23
3.4.3. <i>Context Diagram</i>	25
3.4.4. <i>Data Flow Diagram</i>	26
3.5 Perancangan Tabel.....	28
3.6 Relasi Tabel.....	32
3.7 Perancangan Tampilan.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1. Analisa Kebutuhan Sistem.....	41
4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras.....	41
4.3. Kebutuhan Fungsional	42
4.4 Analisa Pengguna Sistem (<i>User</i>).....	42
4.5 Implementasi Sistem.....	42
4.5.1. Persiapan	42
4.5.2. Mempersiapkan <i>Software</i> yang diperlukan.....	42
4.5.3. Mempersiapkan Aplikasi Sistem	43
4.5.4. Mempersiapkan <i>Database</i>	43
4.6. Relasi Tabel Database.....	46
4.7. Implementasi Interface.....	47
4.7.1. Halaman Utama.....	47
4.7.2. Halaman Daftar Karang Taruna	48
4.7.3. Halaman Daftar Pemuda Pelopor.....	48
4.7.4. Halaman Daftar Paskibraka.....	49
4.7.5. Halaman Login.....	49
4.7.6. Halaman Utama Admin	50

4.7.7. Halaman Paskibraka.....	50
4.7.8. Halaman Pemuda Pelopor.....	51
4.7.9. Halaman Karang Taruna.....	52
4.7.10. Halaman Laporan.....	53
4.8. Pengujian Aplikasi.....	54
4.8.1. Pengujian <i>Black-box</i>	54
4.8.2. Pengujian White Box System.....	60
BAB V PENUTUP.....	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	69
LAMPIRAN.....	71
BIODATA PENULIS.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Entity</i>	11
Gambar 2.2 Atribut	11
Gambar 2.3 <i>One to One</i>	12
Gambar 2.4 <i>One to Many</i>	12
Gambar 2.5 <i>Many to One</i>	12
Gambar 2.6 Metode <i>Waterfall</i>	13
Gambar 2.7 Kerangka Teori.....	18
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem Informasi Kepemudaan.....	21
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Pemuda	22
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Admin.....	23
Gambar 3.4 ERD Sistem Kepemudaan.....	24
Gambar 3.5 <i>Context</i> Diagram	25
Gambar 3.6 DFD Level 0.....	26
Gambar 3.7 DFD Level 1.....	26
Gambar 3.8 DFD Level 2 Paskibraka	27
Gambar 3.9 DFD Level 2 Pemuda Pelopor	27
Gambar 3.10 DFD Level 2 Karang Taruna.....	28
Gambar 3.11 Relasi Tabel.....	33
Gambar 3.12 Halaman Awal Sistem Informasi Kegiatan Kepemudaan.....	33
Gambar 3.13 Desain <i>Form Login</i>	34
Gambar 3.14 Halaman Menu Admin.....	34
Gambar 3.15 Data Paskibraka.....	35
Gambar 3.16 Data Pemuda Pelopor	35
Gambar 3.17 Data Karang Taruna	36
Gambar 3.18 Laporan Paskibraka	36
Gambar 3.19 Laporan Pemuda Pelopor	37
Gambar 3.20 Laporan Karang Taruna	37
Gambar 3.21 Buat <i>User</i>	38
Gambar 3.22 <i>User</i> Paskibraka.....	38
Gambar 3.23 <i>User</i> Pemuda Pelopor.....	39

Gambar 3.24 <i>User</i> Karang Taruna	39
Gambar 4.1 Tabel Data <i>User</i>	43
Gambar 4.2 Tabel Data Paskibraka.....	43
Gambar 4.3 Tabel Data Pelopor.....	44
Gambar 4.4 Tabel Data Krt.....	44
Gambar 4. 5 Tabel Data Disposisi	45
Gambar 4.6 Tabel Data Disposisipe	45
Gambar 4.7 Tabel Data Diposisikr	45
Gambar 4.8 Tabel Data Seleksi.....	46
Gambar 4.9 Relasi Tabel Database	47
Gambar 4.10 Halaman Utama.....	48
Gambar 4.11 Daftar Karang Taruna.....	48
Gambar 4.12 Daftar Pemuda Pelopor	49
Gambar 4.13 Daftar Paskibraka	49
Gambar 4.14 Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 4.15 Halaman Utama Admin.....	50
Gambar 4.16 Halaman Daftar Paskibraka.....	51
Gambar 4.17 Tambah Data Paskibraka.....	51
Gambar 4.18 Detail Paskibraka.....	51
Gambar 4.19 Halaman Data Pemuda Pelopor.....	52
Gambar 4.20 Tambah Pemuda Pelopor	52
Gambar 4.21 Detail Pemuda Pelopor.....	52
Gambar 4.22 Data Karang Taruna	53
Gambar 4.23Tambah Karang Taruna.....	53
Gambar 4.24 Detail Karang Taruna	53
Gambar 4.25 Laporan.....	54
Gambar 4.26 Pengujian <i>White Box</i> pada <i>flowchart</i>	61
Gambar 4.27 <i>Script</i> Mengambil Variabel Koneksi.....	61
Gambar 4.28 <i>Script</i> Mengirim Variabel dari Form Input	62
Gambar 4.29 <i>Script</i> Insert Data Paskibraka	62
Gambar 4.30 <i>Script</i> Tampil Halaman	62
Gambar 4.31 <i>Script</i> Menampilkan Pesan Error.	63

Gambar 4.32 *Source Code* Input Paskibraka 64
Gambar 4.33 *Flow Graph* Data Paskibraka 65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Flowchart.....	9
Tabel 2.2 Simbol DFD	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol ERD	11
Tabel 3. 1 Tabel <i>User</i>	28
Tabel 3.2 Tabel Karang Taruna	29
Tabel 3.3 Tabel Paskibraka.....	29
Tabel 3.4 Tabel Pemuda Pelopor	30
Tabel 3.5 Tabel Disposisi.....	31
Tabel 3.6 Tabel Disposisipe	31
Tabel 3.7 Tabel Disposisikr	32
Tabel 3.8 Tabel Seleksi.....	32
Tabel 4.1 Pengujian <i>Black Box</i> pada proses <i>login</i>	55
Tabel 4.2 Pengujian <i>Black Box</i> pada proses input data paskibraka	55
Tabel 4.3 Pengujian <i>Black Box</i> pada proses edit data paskibraka.....	56
Tabel 4.4 Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Input Data Pemuda Pelopor	57
Tabel 4.5 Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Edit Data Pemuda Pelopor.....	58
Tabel 4.6 Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Input Data Karang Taruna	58
Tabel 4.7 Pengujian <i>Black Box</i> pada Proses Edit Data Karang Taruna.....	59