



**APLIKASI *TRYOUT* ONLINE UNTUK
KELAS 6 SEKOLAH DASAR**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana

MARIA ULFAH

41506010089

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA 2012

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

NIM : 41506010089

Nama : MARIA ULFAH

Judul Skripsi : APLIKASI *TRYOUT ONLINE* UNTUK KELAS 6
SEKOLAH DASAR

Menyatakan bahwa skripsi tersebut diatas adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan skripsi saya terdapat unsure plagiat, maka saya siap untuk menghadapi sanksi akademik terkait dengan hal tersebut

Jakarta, 13 Agustus 2012



(Maria Ulfah)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41506010089
Nama : MARIA ULFAH
Judul Skripsi : APLIKASI TRYOUT ONLINE UNTUK KELAS 6
SEKOLAH DASAR

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

JAKARTA, 13-09-2012

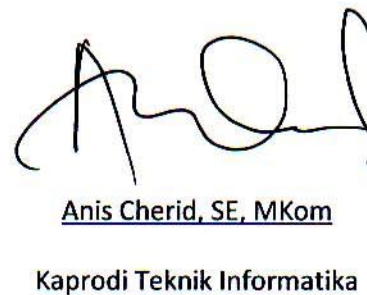


Rapelino Ferdiansyah, ST, MKom

Dosen Pembimbing



Tri Darwanto S.Kom, MT
Koordinator Tugas Akhir



Anis Cherid, SE, MKom
Kaprodin Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayahnya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk melakukan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana. Dan shalawat serta salam tidak luput juga penulis panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua dari jaman jahilliyah hingga jaman yang telah maju seperti ini.

Semoga apa yang telah penulis kerjakan ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan penulis juga menyadari bahwa laporan tugas akhir masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan tugas akhir ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta serta keluarga besar penulis yang telah mendukung penulis dalam membuat skripsi ini baik doa, semangat maupun materi.
2. Bapak Rapelino, S.Kom., selaku pembimbing tugas akhir pada jurusan Teknik Informatika Universitas Mercu Buana
3. Serta Suami dan anakku tersayang yang selalu menambah motivasi.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat, taufik dan hidayahNya, Amin.

Jakarta, 03 Agustus 2012

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Pernyataan.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Kata Pengantar.....	iii
Abstract.....	iv
Abstrak.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Tabel.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1 Latar Belakang.....	1
I.2 Ruang Lingkup.....	2
I.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
I.4 Rumusan Masalah.....	3
I.5 Pembatasan Masalah.....	3
I.6 Metodologi.....	5
I.6.1 Metodologi Analisis.....	5
I.6.2 Metodologi Perancangan <i>WaterFall</i>	5
I.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

2.1 Pengertian <i>Tryout</i>	8
2.2 Metodologi Rekayasa Perangkat Lunak.....	11
2.3 Unified Modelling Language (UML).....	13
2.3.1 Use Case Diagram.....	14
2.3.2 Activity Diagram.....	16
2.3.3 Sequence Diagram.....	17
2.4 PHP Hypertext Preprocessor (PHP).....	19
2.4.1 Sejarah Singkat PHP.....	20
2.5 Web.....	21
2.5.1 Web Browser.....	22
2.5.2 Web Server.....	22
2.6 BasisData.....	23
2.6.1 Perancangan Basisdata.....	24
2.7 Entity Relationship Diagram (UML).....	25
2.8 Pengertian MySql.....	27
2.8.1 Keistimewaan MySql.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Identifikasi Masalah.....	30
3.2 Spesifikasi Sistem.....	30
3.3 Rancangan Umum Aplikasi.....	31
3.3.1 Pemodelan Use Case Diagram.....	31

3.3.2 Melihat Materi.....	33
3.3.2.1 Activity Diagram Siswa Melihat Materi.....	33
3.3.2.2 Skenario Siswa Melihat Materi.....	34
3.3.2.3 Sequence Diagram Siswa Melihat Materi	34
3.3.3 Mengerjakan Soal.....	35
3.3.3.1 Activity Diagram Mengerjakan Soal	35
3.3.3.2 Skenario Mengerjakan Soal	36
3.3.3.3 Sequence Diagram Mengerjakan Soal	37
3.3.4 Melihat Daftar Nilai.....	38
3.3.4.1 Activity Diagram Melihat Daftar Nilai.....	38
3.3.4.2 Skenario Melihat Daftar Nilai.....	39
3.3.4.3 Sequence Melihat Daftar Nilai.....	39
3.3.5 Membuat Soal.....	40
3.3.5.1 Activity Membuat Soal.....	40
3.3.5.2 Skenario Membuat Soal.....	41
3.3.5.3 Sequence Diagram Membuat Soal.....	41
3.3.6 Menambah Materi.....	42
3.3.6.1 Activity Diagram Guru Menambah Materi.....	42
3.3.6.2 Skenario use case Guru Menambah Materi.....	43
3.3.6.3 Sequence Diagram Guru Menambah Materi.....	43
3.4 Perancangan Basisdata.....	44

3.4.1 Perancangan Diagram ERD.....	44
3.4.2 Perancangan Antarmuka.....	46
3.4.2.1 Rancangan Antarmuka Halaman Utama.....	46
3.4.2.2 Rancangan Antarmuka Halama Siswa.....	47
3.4.2.3 Rancangan Antarmuka Halaman Mengerjakan Soal.....	47
3.4.2.4 Rancangan Antarmuka Halaman Melihat Daftar Nilai.....	48
3.3.2.5 Rancangan Antarmuka Halaman Melihat Materi.....	48
3.3.5.7 Rancangan Antarmuka Halaman Guru.....	49
3.3.5.8 Rancangan Antarmuka Halaman Buku Tamu.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	51
4.1 Implementasi.....	51
4.1.1 Spesifikasi system.....	51
4.1.2 Implementasi Pembatan Basisdata.....	52
4.1.2.1 Implementasi Pembuatan Basisdata Tabel Siswa.....	52
4.1.2.2 Implementasi Pembuatan Basisdata Tabel Admin.....	53
4.1.2.3 Implementasi Pembuatan Basisdata Tabel Materi	53
4.1.2.4 Implementasi Pembuatan Basisdata Tabel Buku Tamu.....	54
4.1.2.5 Implementasi Pembuatan Basisdata Tabel Soal.....	55
4.1.3 Implementasi Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>).....	55
4.1.3.1 Implementasi Halaman Utama.....	56
4.1.3.2 Implementasi Halaman Menu Siswa.....	59

4.1.3.3 Implementasi Halaman Mengerjakan Soal.....	60
4.1.3.4 Implementasi Halaman Lihat Nilai Ujian.....	63
4.1.3.5 Implementasi Halaman Buku Tamu.....	64
4.1.3.6 Implementasi Halaman Login Admin.....	67
4.1.3.7 Implementasi Halaman Menu Admin.....	68
4.1.3.8 Implementasi Halaman Daftar Siswa.....	70
4.1.3.9 Implementasi Halaman Update Materi.....	72
4.1.3.10 Implementasi Halaman Buat Soal.....	73
4.2 Pengujian.....	76
4.2.1 Skenario Pengujian.....	77
4.2.2 Analisis Pengujian.....	84
4.2.3 Hasil Pengujian Kuisisioner.....	85
4.2.4 Analisis Pengujian Kuisisioner.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89
LAMPIRAN.....	L1
Lampiran Program.....	L2
Lampiran Gambar.....	L8
Lampiran Kuisisioner	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i>	12
Gambar 2.2 Topology Web.....	20
Gambar2.3 Web Browser.....	20
Gambar 2.4 Web Server.....	22
Gambar 2.5 Contoh Relasi one to one.....	23
Gambar 2.6 Contoh Relasi one to many.....	25
Gambar 2.7 Contoh Relasi many to many.....	25
Gambar 3.1 Diagram <i>use case</i> aplikasi <i>Tryout</i> Online.....	32
Gambar 3.2 <i>activity diagram</i> siswa melihat materi.....	33
Gambar 3.3 Sequence diagram siswa melihat materi.....	34
Gambar 3.4 <i>activity diagram</i> siswa mengerjakan soal.....	35
Gambar 3.5 Sequence diagram siswa mengerjakan soal.....	37
Gambar 3.6 <i>activity diagram</i> siswa melihat daftar nilai.....	38
Gambar 3.7 Sequence diagram siswa melihat daftar nilai.....	39
Gambar 3.8 <i>activity diagram</i> guru membuat soal.....	40
Gambar 3.9 Sequence diagram guru membuat soal.....	41
Gambar 3.10 <i>activity diagram</i> guru menambah materi.....	42
Gambar 3.11 Sequence diagram guru menambah materi.....	43
Gambar 3.12 Diagram ERD Siswa.....	45
Gambar 3.13 halaman utama.....	46

Gambar 3.14 halaman login.....	47
Gambar 3.15 halaman siswa mengerjakan soal.....	47
Gambar 3.16 halaman daftar nilai siswa.....	48
Gambar 3.17 halaman siswa melihat materi.....	49
Gambar 3.18 halaman membuat soal.....	49
Gambar 3.19 halaman buku tamu.....	50
Gambar 4.1 Tampilan tabel siswa.....	52
Gambar 4.2 Tampilan tabel admin.....	53
Gambar 4.3 Tampilan tabel materi.....	54
Gambar 4.4 Tampilan tabel buku tamu.....	54
Gambar 4.5 Tampilan tabel soal.....	55
Gambar 4.6 Implementasi halaman depan.....	56
Gambar 4.7 Implementasi tampilan halaman menu peserta.....	59
Gambar 4.8 Implementasi tampilan halaman mengerjakan soal.....	60
Gambar 4.9 Implementasi tampilan halaman nilai ujian.....	63
Gambar 4.10 Implementasi tampilan halaman buku tamu.....	65
Gambar 4.11 Implementasi tampilan halaman login admin.....	67
Gambar 4.12 Implementasi tampilan halaman menu admin.....	68
Gambar 4.13 Implementasi tampilan halaman daftar siswa.....	70
Gambar 4.14 Implementasi tampilan halaman update materi.....	72
Gambar 4.15 Halaman Buat Soal.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis diagram resmi UML.....	14
Tabel 2.2 Notasi Diagram Use Case.....	15
Tabel 2.3 Notasi Diagram Aktifitas	16
Tabel 2.4 Notasi pemodelan diagram sequence	16
Table 2.5 Notasi Diagram E-R	25
Tabel 3.1 Spesifikasi Skenario Use Case Me;ihat Materi.....	34
Tabel 3. 2 Spesifikasi Skenario Use Case Mengerjakan Soal.....	36
Tabel 3.3. Spesifikasi Skenario Use Case Melihat Daftar Nilai.....	39
Tabel 3.4 Spesifikasi Skenario Use Case Membuat Soal.....	41
Tabel 3.5 Spesifikasi Skenario Use Case Menambah Materi.....	43
Tabel 4.1 Tabel Skenario Pengujian	77
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Perangkat Lunak Metode Black Box.....	81
Tabel 4.3 Tabel Hasil Pengujian Kuisisioner untuk siswa	85
Tabel 4.4 Tabel hasil pengujian kuisisioner guru	86