



**LAPORAN SKRIPSI**  
**SISTEM INFORMASI AKTIFITAS JADWAL STMIK**

**Disusun oleh :**

**Nama** : Samuel Jefri Bastian  
**NIM** : 05.4.00022  
**Program Studi** : Sistem Informasi  
**Jenjang Pendidikan** : Strata 1

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**SINAR NUSANTARA**  
**SURAKARTA**

**2010**

## PERSETUJUAN LAPORAN SKRIPSI

Nama Pelaksana Skripsi : Samuel Jefri Bastian  
Nomor Induk Mahasiswa : 05.4.00022  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Pendidikan : Strata 1  
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI AKTIFITAS JADWAL  
STMIK  
Dosen Pembimbing 1 : Wawan Laksito, S.Si, M.Kom  
Dosen Pembimbing 2 : Bebas Widada, S.Si, M.Kom

Surakarta, .....2010

Menyetujui,

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

(Wawan Laksito, S.Si, M.Kom )

(Bebas Widada, S.Si, M.Kom )

Mengetahui,

Ketua STMIK Sinar Nusantara

(Kumaratih Sandradewi, S.P.,M.Kom)

## **I. JUDUL PROPOSAL**

### **SISTEM INFORMASI AKTIFITAS JADWAL STMIC.**

## **II. LATAR BELAKANG**

Dalam era saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan berkembang sangat pesatnya. Sehingga kami dituntut untuk memanfaatkan teknologi – teknologi yang sudah tersedia. Dalam hal ini penulis mengamati bahwa di STMIC SINUS pada saat kami akan mencari Dosen kami mengalami kesulitan, sehingga kegiatan tersebut masih kurang efektif dan efisien.

Program yang saya buat ini akan saya beri Menu untuk penginputan data dan hanya bisa dilakukan oleh bagian BAAK . tugas dari BAAK akan menginputkan seluruh kegiatan yang berada di STMIC . mulai dari dosen masuk atau tidak, dosen meninggalkan tugas yang harus dikerjakan atau tidak dan masih banyak lagi informasi yang bisa di masukkan kedalam wabsite tersebut dan ini semua agar lebih memudahkan jalannya perkuliahan yang berada di STMIC dan pula mahasiswa tidak repot - repot bertanya ke admin .

Dengan pertimbangan tersebut, keinginan untuk membantu menciptakan sebuah pengelolaan informasi yang dapat diakses secara langsung oleh mahasiswa maupun para Dosen yang berada di STMIC Sinar Nusantara Surakarta.

### **III. PERUMUSAN MASALAH**

Perumusan masalah yang akan diungkapkan adalah bagaimana mewujudkan upaya agar bisa menghadirkan kemudahan kepada mahasiswa dalam proses mengakses informasi, khususnya tentang Aktifitas Jadwal Dosen STMIK SINUS Surakarta serta membuatnya ke dalam sistem informasi berbasis Multiuser.

### **IV. PEMBATASAN MASALAH**

Agar dapat memberikan gambaran yang lebih terperinci, terarah dan tidak menyimpang dari apa yang telah diuraikan dalam latar belakang masalah serta dapat memberikan pemahaman yang lebih baik, maka batasan masalah hanya pada pembuatan aplikasi berbasis web sekaligus dapat memberikan informasi aktifitas jadwal STMIK secara online. Dan untuk lebih jelas bagian -bagian yang di jadikan sebagai batasan masalah adalah mencakup hal-hal berikut:

1. Program ini akan menampilkan seluruh kegiatan Dosen yang ada di STMIK Sinus Surakarta ini
2. Admin atau BAAK memiliki ID dan pasword untuk menginputkan data berupa pengumuman di program ini.

## **V. TUJUAN**

Tujuan yang akan dicapai oleh penulis dalam skripsi ini ada dua macam yaitu :

### **1. Tujuan umum :**

Untuk menghasilkan suatu Program yang dapat menyajikan informasi di STM IK SINUS SURAKARTA serta untuk memberikan kemudahan dalam publikasi informasi agar dapat menambah citra STM IK SINUS SURAKARTA .

### **2. Tujuan khusus :**

- Mahasiswa dapat langsung menerapkan ilmu yang telah didapat di STM IK Sinar Nusantara ke dalam permasalahan yang sesungguhnya.
- Mahasiswa dapat menerapkan dan menyelesaikan permasalahan yang ada ke dalam komputerasi khususnya program .
- Instansi dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk meningkatkan kinerjanya.

## **VI. MANFAAT**

Dalam melaksanakan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Akademik, mahasiswa, maupun bagi instansi yang terkait.

### **1. Manfaat bagi akademik**

Bagi pihak akademik secara tidak langsung fungsinya sebagai dimensi intelektual yaitu pengabdian kepada masyarakat, dan sebagai bahan referensi untuk membantu semester bawah yang akan menyusun skripsi serta menambah keberadaan buku pada perpustakaan.

2. Manfaat bagi mahasiswa

Bagi mahasiswa diharapkan dapat merealisasikan teori-teori yang telah diperoleh dibangku kuliah ke dalam dunia praktek nyata, dan mahasiswa mengetahui manfaat dan kegunaan komputerisasi dalam aplikasi di perusahaan atau instansi.

3. Manfaat bagi instansi

Bagi instansi akan lebih mudah dalam pemberitahuan informasi, sehingga mereka tidak perlu repot dalam permasalahan promosi pengenalan sekolah.

## **VII. LANDASAN TEORI**

Sesuai dengan judul skripsi yang penulis ajukan maka landasan teorinya sebagai berikut :

1. Pengertian komputer

Komputer adalah serangkaian mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang saling bekerja sama serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti.(Ir. Edi Noersasongko)

2. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program-program siap pakai yang dibuat untuk melaksanakan fungsi bagi pemakai atau aplikasi lain.

3. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan, semua sistem harus mengarah bagian-bagiannya agar dapat tercapai sasaran

yang telah ditetapkannya dan pengendalian merupakan proses pengaturann yang digunakan oleh sistem untuk mengoreksi setiap penyimpangan dari satu jalur dan mengarahkan kembali menuju sasaran.(Jogianto HM, 1995)

4. Pengertian Informasi

Informasi adalah: “data yang sudah diperoleh, dibentuk atau dimanipulasi sesuai dengan keperluan tertentu.”(Zulkifli Amsyah, 1997)

5. Pengertian Sistem informasi

Sistem informasi adalah: suatu kegiatan dari prosedur yang diorganisasikan bilamana akan menyediakan informasi untu mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam organisasi.(Henry C Lucas, 1982).

6. Visual Basic adalah satu development tools untuk membangun aplikasi dalam lingkungan Windows. Dalam pengembangan aplikasi, Visual Basic menggunakan pendekatan visual untuk merancang user interface dalam bentuk form sedangkan untuk coodingnya menggunakan bahasa basic yang mudah dipelajari. Visual Basic adalah bahasa pemograman berbasis windows yang merupakan object oriented programming yaitu pemograman berorientasi objek, visual basic menyediakan objek-objek yang sangat kuat, berguna dan mudah.

## **VIII. METODE PENELITIAN**

Adapun teknik pengumpulan data yang penulis gunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan dialog langsung dengan nara sumber yang berada di STMIK SINUS Surakarta.

### 2. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mencari buku referensi yang dapat membantu dalam menangani kerusakan komputer agar memperoleh hasil yang memuaskan.

### 3. Metode Observasi

Penulis langsung datang ke lapangan untuk mengetahui objek yang akan dilakukan penelitian.

## **IX. TEMPAT PENELITIAN.**

### 1. Tempat Penelitian.

Dalam membantu penyusunan skripsi ini penulis mengadakan survey pada :

Nama Instansi : STMIK SINUS Surakarta

Alamat Instansi : Jl. KH. Samanhudi 84 – 86 Solo

### 2. Waktu Penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini penulis mengambil waktu yaitu dari bulan September – Desember 2009.



## **X. PENUTUP.**

Proposal ini merupakan suatu acuan atau kerangka dasar nantinya dilanjutkan menjadi sebuah laporan tugas skripsi. Penulis berharap, dengan menyusun laporan tugas skripsi ini, dapat tepat sasaran sesuai dengan yang ditetapkan dan juga dapat bermanfaat secara optimal. Akhirnya penulis menyadari sepenuhnya, bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

BUDI Sutedjo Dharma Oetomo,S.Kom, "*Mengenal Jaringan Komputer*", Andi, Yogyakarta, 2002.

Dadan Umar Daihani, "**Komputerisasi Pengambilan Keputusan**", Elex Media Komputindo, Jakarta, 2001.

Daryanto,Drs, "*Memahami Kerja Internet*", Yrama Wijaya, Bandung, 2004.

Jogiyanto, H.M, "*analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur Teori dan praktek aplikasi Bisnis*", Andi Affset, Yogyakarta,

Margunadi, "*Kamus Komputer*", PT Elekmedia Komputindo, Jakarta, 1995.

Rosidi, "*Kamus Komputer*", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, Halaman 273, 1985.

Sutarman, S.Kom, "*Membangun aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*", edisi pertama cetakan pertama, penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta, 2003.

Sidik, Betha, Ir, "*Pemrograman Web Dengan Php*", Informatika, Bandung, 2001.