

**SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR RSDC
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN
METODE *WATERFALL***

LAPORAN TUGAS AKHIR



Stefanus Christian Gunawan

NIM : 322110009

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG
MALANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR RSDC
BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
WATERFALL

Oleh:

STEFANUS CHRISTIAN GUNAWAN

NIM. 322110009

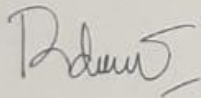
Dari:

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG

Telah dinyatakan lulus dalam melaksanakan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan
dan berhak mendapatkan gelar Sarjana Komputer

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Rudy Setiawan, S.Si., M.T.

NIP. 20080042



Muhammad Nurwegiono, S.Kom, M.Kom

NIP. 20240010

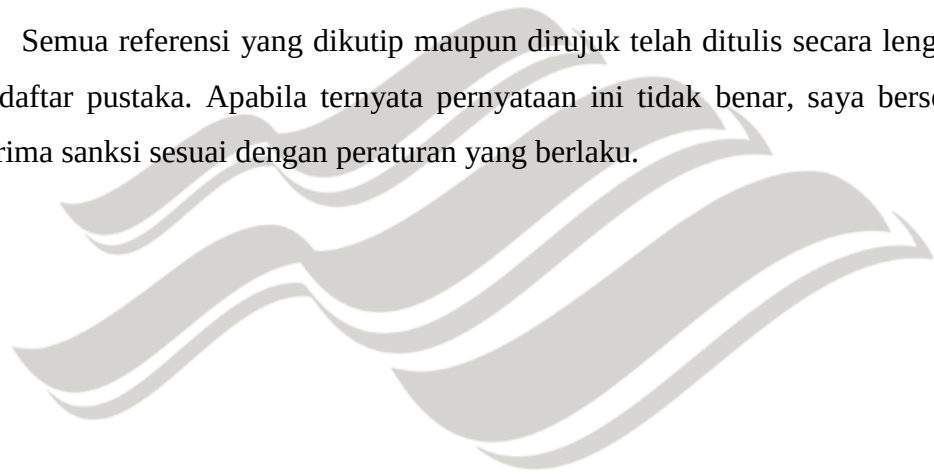

Dekan Fakultas Teknologi dan Desain

Prof. Dr. Eng. Romy Budhi Widodo
NIP. 20070035

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Dengan ini saya menyatakan bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Tugas Akhir saya dengan judul ”Sistem Informasi Bimbingan Belajar RSDC Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*” adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diizinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri.

Semua referensi yang dikutip maupun dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.



Malang, 2 Juni 2025



Stefanus Christian Gunawan

NIM. 322110009

**SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR RSDC
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE
*WATERFALL***

STEFANUS CHRISTIAN GUNAWAN

UNIVERSITAS MA CHUNG

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis *website* pada Bimbingan Belajar RSDC yang berlokasi di Kota Malang. Latar belakang dari penelitian ini adalah ditemukannya berbagai kendala operasional yang masih dilakukan secara manual, seperti proses registrasi siswa dan guru, pengaturan jadwal belajar, pencatatan presensi kehadiran, hingga pengelolaan pembayaran. Kondisi tersebut menyebabkan ketidakteraturan, waktu menjadi tidak efisien, serta potensi terjadinya kesalahan dalam pengolahan data. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan pengembangan sistem informasi dengan menerapkan metode *Waterfall*, yang terdiri dari tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*. Sistem informasi ini dirancang dengan tiga peran pengguna utama, yaitu *owner* (pemilik bimbel), guru, dan murid. Setiap peran memiliki fitur yang disesuaikan, seperti registrasi *online*, manajemen jadwal bimbingan, *input* dan *monitoring* presensi, serta proses verifikasi pembayaran. Hasil dari implementasi menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu meningkatkan efektivitas administrasi, mempercepat akses informasi, dan mempermudah operasional secara digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pemanfaatan teknologi informasi pada sektor pendidikan nonformal, serta menjadi acuan dalam pengembangan sistem informasi serupa yang bersifat adaptif, efisien, dan terintegrasi.

**WEBSITE-BASED RSDC TUTORING INFORMATION SYSTEM
USING THE WATERFALL METHOD**

STEFANUS CHRISTIAN GUNAWAN

MA CHUNG UNIVERSITY

Abstract

This research aims to design and implement a website-based information system in RSDC Tutoring located in Malang City. The background of this research is the discovery of various operational obstacles that are still carried out manually, such as the registration process of students and teachers, the arrangement of study schedules, the recording of attendance records, and payment management. This condition causes irregularities, time becomes inefficient, and the potential for errors in data processing. To overcome this, information system development is carried out by applying the Waterfall method, which consists of the stages of needs analysis, system design, implementation, and testing using the Black Box Testing method. This information system is designed with three main user roles, namely owners, teachers, and students. Each role has customized features, such as online registration, guidance schedule management, input and attendance monitoring, and payment verification processes. The results of the implementation show that the system built is able to increase administrative effectiveness, accelerate access to information, and facilitate digital operations. This research is expected to contribute to the use of information technology in the non-formal education sector, as well as become a reference in the development of similar information systems that are adaptive, efficient, and integrated.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Luaran Penelitian	3
1.7 Manfaat Penelitian	3
1.8 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Penelitian terdahulu	5
2.1.1 “SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR <i>NUMBER ONE</i> MEDAN BERBASIS <i>WEB</i> ”	5
2.1.2 “Pemanfaatan <i>Framework Codeigniter</i> Dalam Pembuatan Sistem Informasi Bimbel Bahasa Inggris Berbasis <i>Web</i> ”	5
2.1.3 “SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS <i>WEB</i> ”	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 <i>Website</i>	8
2.2.2 Sistem Informasi	8

2.2.3 <i>Use Case Diagram</i>	8
2.2.4 <i>Activity Diagram</i>	9
2.2.5 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	9
2.2.6 <i>Wireframe</i>	9
2.2.7 <i>Database</i>	10
2.2.8 <i>Jasa Bimbingan Belajar</i>	10
2.2.9 <i>Waterfall</i>	11
2.2.10 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	11
2.2.11 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
2.2.12 <i>MySQL</i>	12
2.2.13 <i>Black Box Testing</i>	12
2.3 <i>Aplikasi pendukung</i>	13
2.3.1 <i>XAMPP</i>	13
2.3.2 <i>Visual Studio Code (VSC)</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	14
3.1 <i>Metode Penelitian</i>	14
3.2 <i>Teknik Pengumpulan Data</i>	16
3.2.1 <i>Wawancara</i>	16
3.2.2 <i>Studi Literatur</i>	16
3.2.3 <i>Observasi</i>	16
3.2.4 <i>Analisis Dokumen</i>	17
3.3 <i>Workflow</i>	18
3.4 <i>Sitemap</i>	22
3.5 <i>Usecase Diagram</i>	24
3.6 <i>Activity Diagram</i>	26
3.6.1 <i>Register Website Guru dan Murid</i>	28

3.6.2 <i>Login Website Guru dan Murid</i>	28
3.6.3 <i>Login Website Owner</i>	29
3.6.4 Registrasi Calon Guru Baru Pada Menu Master oleh <i>Owner</i>	30
3.6.5 Registrasi Calon Murid Baru Dengan Pembuatan Akun Master oleh <i>Owner</i>	32
3.6.6 Pembayaran	34
3.6.7 Jadwal	36
3.6.8 Presensi	38
3.6.9 Penggajian Guru	40
3.7 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	42
3.8 <i>Wireframe</i>	43
3.8.1 <i>Wireframe Register dan Login Semua Pengguna</i>	43
3.8.2 <i>Wireframe Owner</i>	46
3.8.3 <i>Wireframe Guru</i>	59
3.8.4 <i>Wireframe Murid</i>	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Implementasi Sistem	67
4.1.1 <i>User Interface (UI) Register dan Login Website Semua Pengguna</i>	67
4.1.2 <i>User Interface (UI) Website Owner</i>	69
4.1.3 <i>User Interface (UI) Website Guru</i>	80
4.1.4 <i>User Interface (UI) Website Murid</i>	84
4.2 Hasil <i>Blackbox Testing</i>	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	89
DAFTAR LAMPIRAN	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian	14
Gambar 3.2 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 3.3 <i>Workflow</i> Sebelum Ada Sistem	18
Gambar 3.4 <i>Workflow</i> Setelah Ada Sistem	20
Gambar 3.5 <i>Sitemap</i>	22
Gambar 3.6 <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram Register Website</i>	26
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram Login Website</i> Guru dan Murid	28
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram Login Website Owner</i>	29
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Calon Guru Baru	30
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Calon Murid Baru	32
Gambar 3.12 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran Paket Bimbel	34
Gambar 3.13 <i>Activity Diagram</i> Jadwal	36
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram</i> Presensi	38
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram</i> Penggajian Guru	40
Gambar 3.16 <i>ERD</i> Bimbel RSDC	42
Gambar 3.17 <i>Register Website</i> Guru dan Murid	43
Gambar 3.18 Pilihan Isi Form Registrasi Sebagai Guru atau Murid Baru	43
Gambar 3.19 Form Pendaftaran Guru Baru	44
Gambar 3.20 Form Pendaftaran Murid Baru	45
Gambar 3.21 <i>Login Website Owner</i> , Guru dan Murid	45
Gambar 3.22 Beranda <i>Owner</i>	46
Gambar 3.23 <i>Tambah Data</i> Registrasi Murid	47
Gambar 3.24 Konfirmasi Registrasi Murid	48
Gambar 3.25 Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid	48
Gambar 3.26 Tambah Data Jadwal	49
Gambar 3.27 Hasil Data Jadwal	49
Gambar 3.28 Edit Jadwal	50
Gambar 3.29 Hasil Data Pembayaran Murid (<i>Owner</i>)	51
Gambar 3.30 Verifikasi Pembayaran (<i>Owner</i>)	51
Gambar 3.31 Bukti Pembayaran (<i>Owner</i>)	52

Gambar 3.32 Hasil Data Gaji Guru (<i>Owner</i>)	52
Gambar 3.33 Master Murid	53
Gambar 3.34 Master Guru	53
Gambar 3.35 Tambah Data Guru	54
Gambar 3.36 Edit Data Guru	54
Gambar 3.37 Master Paket	55
Gambar 3.38 Tambah Data Paket Baru	55
Gambar 3.39 Master Akun Pengguna	56
Gambar 3.40 Daftar Akun Pengguna	57
Gambar 3.41 Data <i>Cashflow</i>	57
Gambar 3.42 Laporan Gaji Guru	58
Gambar 3.43 Laporan Pembayaran Murid	58
Gambar 3.44 Beranda Guru	59
Gambar 3.45 Hasil Data Registrasi Murid	59
Gambar 3.46 Hasil Data Registrasi Guru	60
Gambar 3.47 Tambah Data Presensi Murid	60
Gambar 3.48 Hasil Data Presensi (Guru)	61
Gambar 3.49 Absensi Presensi	61
Gambar 3.50 Detail Presensi (Guru)	62
Gambar 3.51 Laporan Data Gaji Guru (Individu)	62
Gambar 3.52 Beranda Murid	63
Gambar 3.53 Hasil Data Pembayaran Murid	63
Gambar 3.54 Tambah Data Pembayaran (Murid)	64
Gambar 3.55 Bukti Pembayaran (Murid)	64
Gambar 3.56 Hasil Data Presensi (Murid)	65
Gambar 3.57 Detail Presensi (Murid)	65
Gambar 3.58 Laporan Hasil Data Pembayaran Murid	66
Gambar 4.1 <i>Register Website</i>	67
Gambar 4.2 <i>Register Public</i>	67
Gambar 4.3 Form Registrasi Guru	68
Gambar 4.4 Form Registrasi Murid	68
Gambar 4.5 <i>Login Website</i>	69

Gambar 4.6 Beranda <i>Owner</i>	69
Gambar 4.7 Tambah Data Registrasi Murid	70
Gambar 4.8 Konfirmasi Registrasi Murid	70
Gambar 4.9 Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid	71
Gambar 4.10 Tambah Data Jadwal	71
Gambar 4.11 Hasil Data Jadwal	72
Gambar 4.12 Edit Jadwal	72
Gambar 4.13 Hasil Data Pembayaran (<i>Owner</i>)	73
Gambar 4.14 Verifikasi Pembayaran (<i>Owner</i>)	73
Gambar 4.15 Bukti Pembayaran (<i>Owner</i>)	74
Gambar 4.16 Hasil Data Gaji Guru	74
Gambar 4.17 Master Murid	75
Gambar 4.18 Master Guru	75
Gambar 4.19 Tambah Data Guru	76
Gambar 4.20 Edit Data Guru	76
Gambar 4.21 Master Paket	77
Gambar 4.22 Tambah Data Paket Baru	77
Gambar 4.23 Master Akun Pengguna	78
Gambar 4.24 Daftar Pengguna	78
Gambar 4.25 Laporan Data <i>Cashflow</i>	79
Gambar 4.26 Laporan Gaji Guru	79
Gambar 4.27 Data Laporan Pembayaran Murid	80
Gambar 4.28 Beranda Guru	80
Gambar 4.29 Hasil Data Registrasi Murid	81
Gambar 4.30 Hasil Data Registrasi Guru	81
Gambar 4.31 Tambah Data Presensi Murid	82
Gambar 4.32 Hasil Data Presensi (Guru)	82
Gambar 4.33 Absensi Presensi	83
Gambar 4.34 Detail Presensi (Guru)	83
Gambar 4.35 Laporan Data Gaji Guru (Individu)	84
Gambar 4.36 Beranda Murid	84
Gambar 4.37 Hasil Data Pembayaran (Murid)	85

Gambar 4.38 Tambah Data Pembayaran (Murid)	85
Gambar 4.39 Bukti Pembayaran (Murid)	86
Gambar 4.40 Hasil Data Presensi (Murid)	86
Gambar 4.41 Detail Presensi (Murid)	87
Gambar 4.42 Laporan Data Pembayaran Murid (Individu)	87



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

7



UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Tempat Bimbel RSDC	92
Lampiran A.2 <i>Enterpreneurship</i>	92
Lampiran A.3 Dokumentasi Jadwal Bimbel RSDC	93
Lampiran A.4 Dokumentasi Presensi Bimbel RSDC	93
Lampiran A.5 Data <i>Gathering</i>	94
Lampiran B.1 Hasil <i>Testing</i> 1	95
Lampiran B.2 Hasil <i>Testing</i> 2	97
Lampiran C.1 Surat Pengantar Penelitian	99
Lampiran C.2 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 1)	99
Lampiran C.3 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 2)	100
Lampiran C.4 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 3)	100
Lampiran C.5 Form Partisipasi Seminar Proposal	101
Lampiran C.6 Form Partisipasi Seminar Hasil	101

UNIVERSITAS
MA CHUNG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bimbingan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan antar kedua belah pihak, yaitu guru dan murid (Sukatin et al., 2022). Kegiatan bimbingan belajar sendiri memiliki tujuan dalam membantu pencapaian proses belajar siswa – siswi di sekolah agar mendapat nilai maksimal. Salah satu tempat bimbingan belajar yang diidentifikasi adalah “Tempat Bimbel RSDC” yang terletak di Kota Malang, Jawa Timur. RSDC merupakan kepanjangan dari “Rumah *Sinau* Dhita *Course*”, dimana pemilik bimbel ini adalah Ibu Benedhita Frederica Rahayu, S.S. Bimbingan belajar ini terbuka untuk kalangan pelajar dari tingkatan Taman Kanak – Kanak (TKK) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan bidang semua mata pelajaran. Tidak hanya itu, fasilitas di tempat ini juga mendukung sarana kegiatan belajar murid. Bimbel ini dipilih karena merupakan salah satu tempat yang sangat rekomendasi bagi murid yang membutuhkan bimbingan lebih dan cukup terkenal di Kota Malang.

Organisasi Bimbel RSDC memiliki 40 – 50 murid yang terdiri dari TKK hingga SMA. Berdasarkan hasil observasi dan studi literatur, bimbel ini memiliki beberapa permasalahan. Permasalahan pertama adalah *penginputan* data masih dilakukan dengan menggunakan kertas. Permasalahan kedua, yaitu proses registrasi hanya menggunakan *chat* saja dan pengaturan jadwal yang terkadang masih berantakan. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi yang dianggap penting dalam menyelesaikan masalah-masalah tersebut. Sistem Informasi adalah suatu kumpulan dari beberapa dokumen yang saling berkaitan dalam pengolahan data, guna untuk memperoleh informasi dengan maksud dan tujuan tertentu sebagai bahan masukan mengambil keputusan (Manullang et al., 2021).

Oleh sebab itu, diperlukan sistem informasi untuk memudahkan Bimbel RSDC dalam melakukan pendaftaran secara *online*. Berdasarkan masalah diatas, dibutuhkan sistem informasi bimbel berbasis *website* dengan Metode *Waterfall*

yang dilakukan dari tahap perencanaan, implementasi hingga pengujian. Tahapan ini dilakukan secara berurutan dan sesuai dengan fungsinya. Selain itu, Bimbel RSDC diharapkan dapat melakukan pengoperasian data dengan menggunakan sistem secara langsung guna memudahkan pekerjaan dan menghemat waktu serta biaya yang ada. Perancangan sistem informasi berbasis *website* dengan Metode *Waterfall* juga menjadi acuan paling umum dalam pengembangannya.

Menurut (Surentu et al., 2020) *Website* adalah beberapa gabungan halaman yang terintegrasi dan dapat diakses melalui jaringan internet menggunakan *browser*. *Website* berfungsi sebagai *platform* untuk menyajikan informasi, menyediakan layanan, dan menjalin interaksi antara pengguna juga penyedia informasi. Penelitian ini menggunakan Metode *Waterfall* dengan melakukan tahapan *requirement* sampai *testing*. *Waterfall* merupakan salah satu jenis model pengembangan aplikasi, yang dilakukan secara berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, tahapan ini dikerjakan secara berurutan, mulai dari desain, kode, pengujian dan pemeliharaan. Metode *Waterfall* mempunyai beberapa kelebihan, yaitu mudah dipahami dan dapat diterapkan dalam proses pengembangan perangkat (Surahmat & Fuady, 2022).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah dari penelitian tersebut adalah: pendaftaran guru dan murid baru yang masih dilakukan secara manual menggunakan kertas.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini berfokus pada registrasi guru dan murid bimbel baru serta pembayaran biaya bimbel. Selain itu, penelitian ini juga mencakup pengaturan jadwal belajar, presensi murid, pembayaran bimbel, penggajian guru serta pengolahan *database* murid bimbel

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengimplementasikan sistem

informasi berbasis *website* untuk mengelola registrasi guru dan murid bimbingan baru, pengaturan jadwal belajar, presensi murid, pembayaran bimbingan dan penggajian guru.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang bangun sistem informasi berbasis *website* yang di dalamnya dapat mengelola data bimbingan pada sebuah sistem jika dibutuhkan pada waktu yang akan mendatang.

1.6 Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini adalah merancang bangun sistem informasi berbasis *website* Pengelolaan Jadwal Bimbingan RSDC pada data *report* selama 1 tahun, yaitu tahun 2024.

1.7 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah :

1) Bagi Pihak Bimbingan

Pihak Bimbingan dapat menggunakan *website* yang telah dibangun untuk kepentingan aktivitas bimbingan yang tengah berlangsung. Selain itu, pihak bimbingan tidak perlu lagi *input* data secara manual sehingga dapat menghemat waktu dan mengurangi beban kerja.

2) Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengetahuan tentang cara pembuatan *website* dengan Metode *Waterfall* dari awal hingga akhir sehingga dalam waktu yang akan datang dapat diimplementasikan ke bidang pekerjaan lain, dimana hal itu membutuhkan sistem informasi.

3) Bagi Prodi Sistem Informasi

Pembuatan sistem informasi berbasis *website* ini menjadi salah satu *output* yang dapat digunakan untuk kebutuhan penelitian di bidang atau sektor lainnya sekaligus menjadi rekomendasi bagi prodi dalam meningkatkan kualitas pembuatan sistem berbasis *website*, dimana

teknologi informasi menjadi salah satu peranan yang cukup tinggi di bidangnya..

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat guna mempermudah dalam penyusunan Tugas Akhir. Sistematika penulisan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Menyampaikan Latar Belakang, Tujuan, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penelitian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Memaparkan ringkasan penelitian terdahulu sesuai dengan topik penelitian yang dibahas, serta membahas teori-teori yang berkaitan dengan penelitian.

BAB 3 Metodologi Penelitian

Bab ini berisi metodologi yang digunakan, serta penjelasan setiap tahapan yang akan dilakukan pada penelitian.

BAB 4 Hasil dan Pembahasan

Menampilkan hasil dari penelitian yaitu *website* yang telah dibuat secara keseluruhan untuk dapat digunakan pada perusahaan

BAB 5 Penutup

Menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil *website* yang telah dirancang agar dapat dimanfaatkan dengan baik untuk kepentingan tertentu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian terdahulu

2.1.1 “SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR *NUMBER ONE* MEDAN BERBASIS *WEB*” (Manullang et al., 2021)

Artikel ini membahas tentang pengembangan Sistem Informasi Bimbingan Belajar *Number One* Medan berbasis *website* untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data serta promosi layanan. Sistem ini dirancang untuk menggantikan proses manual seperti pendaftaran siswa baru, pencatatan data, dan promosi yang sebelumnya dilakukan dengan cara lama menggunakan brosur. Dengan memanfaatkan teknologi berbasis *website*, sistem ini memungkinkan siswa dan orang tua untuk mengakses informasi, mendaftar, serta memperoleh data tentang jadwal dan profil bimbingan belajar secara *online*. Sistem ini dirancang menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)* untuk mengidentifikasi alur data, dengan fitur-fitur utama seperti pengelolaan data siswa, jadwal, galeri, dan laporan administrasi. Implementasi sistem ini diharapkan dapat memberi manfaat besar dalam menghemat waktu pendaftaran, meningkatkan transparansi data, dan memperluas jangkauan promosi melalui media digital, sehingga mampu menjangkau audiens yang lebih luas di luar area lokal.

Perbedaan pada penelitian yang sedang dilakukan diatas adalah terdapat fitur presensi murid yang bisa dilakukan oleh *owner* ataupun guru. Selain itu, terdapat fitur master guru, murid, paket dan pengguna (*owner*) untuk kontrol akses serta manajemen data.

2.1.2 “Pemanfaatan *Framework Codeigniter* Dalam Pembuatan Sistem Informasi Bimbel Bahasa Inggris Berbasis *Web*” (Dharmawan & Ardiyansyah, 2021)

Penelitian ini membahas pengembangan sistem informasi bimbingan belajar Bahasa Inggris berbasis *web* untuk Kampung Inggris Pontianak, dengan memanfaatkan *Framework CodeIgniter* dan model pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Sistem ini dirancang untuk mengatasi masalah pengelolaan data secara manual yang sering menyebabkan kesalahan pencatatan. Sistem informasi yang dihasilkan memiliki tiga jenis pengguna: admin, siswa, dan pemilik. Admin

dapat mengelola data pendaftaran, pembayaran, jadwal, dan kelas, siswa dapat melakukan pendaftaran, pembayaran, serta melihat jadwal. Sedangkan pemilik dapat memantau laporan yang telah diinput. Dengan menggunakan sistem ini, siswa dapat mendaftar dan membayar melalui perangkat seluler tanpa harus datang ke lokasi. Proses pengembangan melibatkan analisis kebutuhan, desain berbasis *UML*, implementasi menggunakan *PHP*, *HTML*, dan *CSS*, serta pengujian dengan metode *Black Box Testing*. Penelitian ini menunjukkan bahwa sistem berbasis *web* ini efektif dalam mengurangi kesalahan, meningkatkan efisiensi, dan memudahkan akses informasi, sehingga bermanfaat bagi operasional Kampung Inggris Pontianak.

Perbedaan pada penelitian yang sedang dilakukan sebelumnya ialah terdapat tiga (3) pengguna yang berkaitan dengan sistem, yaitu *owner*, guru dan murid. Selain itu, terdapat perbedaan pada fitur presensi dimana murid bimbingan hanya diberi akses untuk *view* data kehadiran, jika *owner* atau guru sudah membuka websitenya untuk mengelola data kehadiran murid. Selain itu, di dalam bimbingan ini terdapat proses pengelolaan jadwal bimbingan yang dikelola oleh *owner* guna untuk mengetahui jadwal mengajar guru.

2.1.3 “SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB” (Hafizh, 2021)

Artikel jurnal ini membahas tentang pengembangan “Sistem Informasi Pengolahan Data Bimbingan Belajar Berbasis *Web*” untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh lembaga bimbingan belajar, seperti pengolahan data manual yang menggunakan media kertas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem berbasis teknologi menggunakan *PHP* sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* untuk pengembangan *database*. Sistem ini dirancang untuk menghemat proses kinerja dalam pengelolaan data, termasuk pendaftaran siswa, pengaturan jadwal, dan pencatatan pembayaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengurangi kesalahan, mempercepat pencarian data dan menyediakan laporan yang lebih jelas dan mudah diakses. Dengan sistem ini, lembaga bimbingan belajar diharapkan dapat meningkatkan kinerja menjadi lebih efektif dan efisien serta memberikan kontribusi langsung, baik bagi siswa

maupun pengelola lembaga.

Perbedaan pada penelitian yang sedang dilakukan sebelumnya ialah tidak ada *input* data nilai karena di bimbel XYZ tidak memiliki data nilai pelajaran. Selain itu, terdapat juga metode pengujian menggunakan *black box testing*, dimana dalam artikel jurnal ini tidak dibahas.

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu

Penelitian	Perbedaan
SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR NUMBER ONE MEDAN BERBASIS WEB - Manullang	Terdapat fitur presensi murid yang bisa dilakukan oleh <i>owner</i> ataupun guru. Selain itu, terdapat fitur menu master guru, murid, paket dan pengguna (<i>owner</i>) untuk kontrol akses serta manajemen data.
Pemanfaatan <i>Framework</i> <i>Codeigniter</i> Dalam Pembuatan Sistem Informasi Bimbel Bahasa Inggris Berbasis <i>Web</i> - Dharmawan	Terdapat tiga (3) pengguna yang berkaitan dengan sistem, yaitu <i>owner</i> , guru dan murid. Selain itu, terdapat perbedaan pada fitur kehadiran dimana murid bimbel hanya diberi akses untuk <i>view</i> data kehadiran, jika <i>owner</i> atau guru sudah membuka websitenya untuk mengelola data kehadiran murid. Selain itu, di dalam bimbel ini terdapat proses pengelolaan rencana kegiatan bimbel yang dikelola oleh <i>owner</i> guna untuk mengetahui jadwal mengajar guru.
SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB - Hafizh	Perbedaan pada penelitian yang sedang dilakukan sebelumnya ialah tidak ada proses memasukkan data nilai karena di bimbel XYZ tidak tersedia data nilai pelajaran. Selain itu, terdapat juga metode pengujian menggunakan <i>black box testing</i> , dimana dalam artikel jurnal ini tidak dibahas.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Website

Website merupakan sekumpulan halaman yang berisi informasi dalam berbagai format seperti teks, gambar, dan animasi yang saling terhubung dalam sebuah struktur. *Website* dapat dibedakan menjadi dua, yaitu statis dan dinamis. *Website* statis berisi informasi tetap yang hanya dapat diubah oleh pemiliknya, sedangkan *website* dinamis memungkinkan isi informasi diperbarui secara berkala baik oleh pemilik maupun pengguna. Contoh *website* statis adalah profil perusahaan, sementara *website* dinamis seperti *Facebook* dan *Twitter* (Manullang et al., 2021).

2.2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan gabungan dari beberapa komponen yang bekerja sama untuk mengelola data menjadi informasi yang bermanfaat. Komponen utamanya meliputi proses penerimaan data, pengolahan data, dan penyajian informasi. Dalam implementasinya, sistem ini didukung oleh teknologi seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan basis data untuk menyimpan dan mengelola data. Semua elemen tersebut saling terintegrasi dan berfungsi untuk membantu organisasi dalam mengambil keputusan dan menjalankan aktivitas operasionalnya secara lebih efektif dan efisien (Manullang et al., 2021).

2.2.3 Use Case Diagram

Use Case merupakan salah satu cara untuk menggambarkan kebutuhan fungsional dari suatu sistem. *Use Case* digunakan untuk memvisualisasikan cara pengguna (aktor) berinteraksi dengan sistem melalui serangkaian fungsi yang tersedia. Diagram ini membantu menggambarkan hubungan antara pengguna, sistem, dan fungsi-fungsi yang ada, tanpa merinci alur langkah-langkah secara detail. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran umum tentang perilaku sistem dari sudut pandang pengguna atau aktor (Sukma & Petrus, 2020).

1.2.4 *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan jenis diagram yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas dalam sebuah proses atau sistem. Diagram ini menjelaskan urutan aktivitas dari awal hingga akhir, termasuk cara aktivitas tersebut saling terhubung dan dikoordinasikan. *Activity Diagram* juga digunakan untuk menjelaskan keterkaitan antar aktivitas dalam *use case*, terutama jika terdapat aktivitas yang berlangsung secara bersamaan atau memerlukan koordinasi agar proses berjalan dengan baik (Teknologi et al., 2023).

1.2.5 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang digunakan dalam perancangan basis data untuk memvisualisasikan entitas, atribut, dan hubungan antar entitas di dalam sistem. *ERD* membantu menggambarkan cara data saling terhubung dan diorganisir dalam struktur *database*. Diagram ini terdiri dari tiga elemen utama, yaitu entitas, atribut dan relasi. *ERD* berperan penting dalam mempermudah komunikasi antara pengembang sistem dan pengguna, sehingga proses desain dan implementasi *database* menjadi lebih terstruktur dan mengurangi risiko kesalahan desain (Febie Elfaladonna, 2023).

1.2.6 *Wireframe*

Wireframe adalah gambaran visual sederhana yang digunakan untuk menunjukkan kerangka dasar dari sebuah halaman *web*, aplikasi, atau antarmuka pengguna. *Wireframe* berfungsi untuk memetakan penempatan elemen-elemen penting seperti navigasi, konten, dan tombol interaksi tanpa menampilkan detail desain visual seperti warna, gambar, atau tipografi. Tujuan dari pembuatan *wireframe* adalah membantu tim pengembang dan desainer memahami alur interaksi serta struktur halaman sebelum masuk ke tahap desain yang lebih detail (Ramadhan Ardi Lestyanto et al., 2023).

1.2.7 Database

Database merupakan sekumpulan data yang disusun secara terstruktur untuk mendukung kebutuhan informasi dalam suatu sistem. *Database* mencakup entitas, atribut, dan relasi yang merepresentasikan proses bisnis di dalam aplikasi atau perangkat lunak. Dalam implementasinya, perancangan *database* juga melibatkan identifikasi elemen penting seperti *primary key*, *foreign key*, dan proses normalisasi untuk menjaga integritas data. Selain itu, dalam beberapa kasus, denormalisasi dapat diterapkan untuk mengoptimalkan kinerja sistem, khususnya pada proses pencarian data dengan skala besar (Nst et al., 2021).

1.2.8 Jasa Bimbingan Belajar

Bimbingan belajar merupakan layanan pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan akademiknya. Layanan ini biasanya diberikan melalui bimbingan belajar tambahan, baik secara individual maupun berkelompok, sesuai dengan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik. Bimbingan belajar tidak hanya berfokus pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga mencakup strategi belajar yang efektif, motivasi belajar, dan pendampingan personal agar peserta didik dapat mengembangkan potensi belajarnya secara optimal.

Bimbingan belajar dapat disesuaikan dengan metode belajar siswa, seperti visual, auditori, atau kinestetik, sehingga metode yang diberikan lebih tepat sasaran. Dengan begitu, peserta didik tidak hanya terbantu secara akademik, tetapi juga belajar cara mengelola waktu, perencanaan tujuan belajar, serta mengatasi rasa cemas terhadap ujian atau tugas. Secara umum, bimbingan belajar berperan sebagai sarana yang tidak hanya berfokus pada potensi akademik, tetapi juga membantu peserta didik pembentukan karakter hingga nilai moral dalam belajar (Sukatin et al., 2022).

1.2.9 *Waterfall*

Model *Waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara bertahap. Setiap tahap dalam model ini harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Urutan tahapan pada Model *Waterfall* biasanya dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengembangan atau pengkodean, pengujian, hingga pemeliharaan. Kelebihan dari model ini adalah prosesnya yang mudah dipahami dan terstruktur, sehingga cocok diterapkan dalam proyek-proyek dengan kebutuhan dan spesifikasinya sudah jelas sejak awal (Surahmat & Fuady, 2022).

1.2.10 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman *server-side* yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *web* dinamis. *PHP* bekerja dengan memproses kode di *server*, kemudian mengirimkan hasilnya ke *browser* dalam bentuk *HTML*. *PHP* menyediakan berbagai fitur seperti manipulasi data, akses *database*, dan pengelolaan sesi pengguna. *PHP* juga mendukung berbagai jenis *database*, seperti *MySQL*, *PostgreSQL*, dan *SQLite*. Sebagai bahasa *open-source*, *PHP* banyak digunakan karena kemudahan akses terhadap sumber daya dan dukungan komunitas yang luas, sehingga mempermudah pengembangan dan pemeliharaan aplikasi *web* (Lu et al., 2018).

1.2.11 *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan perilaku sistem dalam bentuk berbagai jenis diagram. *UML* membantu pengembang dalam spesifikasi, visualisasi, perancangan arsitektur, pembangunan, simulasi, pengujian, dan dokumentasi sistem. Tujuan utama *UML* adalah untuk menyederhanakan masalah yang kompleks agar dapat lebih mudah dipahami dan dikelola selama proses pengembangan perangkat lunak (Mluyati, 2019).

1.2.12 *MySQL*

MySQL adalah salah satu *database server* yang paling banyak digunakan karena memanfaatkan *SQL (Structured Query Language)* sebagai bahasa utama untuk mengelola data. *MySQL* bersifat *open source*, sehingga dapat digunakan secara gratis dan didukung oleh komunitas pengembang yang aktif. *MySQL* memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai operasi *database*, seperti membuat, memperbarui, dan menghapus data dengan mudah melalui perintah *SQL*. *MySQL* dikenal karena kecepatan, stabilitas, dan skalabilitasnya, sehingga cocok untuk berbagai skala proyek, mulai dari *website* sederhana hingga sistem skala besar (Lu et al., 2018).

1.2.13 *Black Box Testing*

Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada fungsi-fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur internal kode program. Pengujian ini dilakukan dengan cara memberikan berbagai *input* dan mengamati *output* yang dihasilkan. *Black Box Testing* dilihat dari sisi perilaku dan hasil akhir, sehingga sering diterapkan pada tahap akhir pengujian untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna (Utomo et al., 2020).

1.3 Aplikasi pendukung

Berikut adalah beberapa aplikasi yang digunakan, untuk mendukung dalam penelitian ini.

2.3.1 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak paket *web server* yang menyediakan berbagai komponen penting untuk pengembangan aplikasi *web* secara lokal. Komponen utama dalam *XAMPP* meliputi *Apache* sebagai *web server*, *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data, *PHP* sebagai bahasa pemrograman *server-side*, dan *phpMyAdmin* sebagai antarmuka grafis untuk pengelolaan *database*. Salah satu keunggulan *XAMPP* adalah kemudahan instalasi dan penggunaannya, terutama bagi pemula. *XAMPP* memungkinkan pengguna untuk mengaktifkan seluruh komponen tanpa perlu melakukan konfigurasi manual karena semua pengaturan telah disediakan secara otomatis dalam satu paket instalasi (Saputra & Riyadi, 2017).

2.3.2 Visual Studio Code (VSC)

Visual Studio Code (VS Code) merupakan *editor open source* yang dikembangkan oleh *Microsoft*. *VS Code* menyediakan beragam fitur yang mendukung produktivitas pengembang, di antaranya *syntax highlighting*, *code completion*, *debugging*, dan integrasi terminal langsung di dalam *editor*. Keunggulan lainnya adalah kemampuan untuk memperluas fungsionalitas melalui berbagai *extension*, yang memungkinkan pengguna untuk bekerja dengan berbagai bahasa pemrograman seperti *JavaScript*, *Python*, *Java*, *PHP*, *C++*, dan lainnya (Rahayu et al., 2023).

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian “Sistem Informasi Bimbingan Belajar RSDC Berbasis *Website* Dengan Menggunakan Metode *Waterfall*” ini merupakan penelitian kualitatif yang membahas rancang bangun sistem informasi tentang data registrasi guru dan murid, proses transaksi pembayaran bimbel murid, jadwal bimbel serta presensi kehadiran murid. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengolah data registrasi, jadwal dan presensi yang didapat melalui dokumentasi yang didapat, kemudian dikembangkan dengan membuat *website* yang berguna bagi jasa bimbel RSDC. Proses pengerjaan dimulai dari tahap perencanaan, implementasi hingga *testing* (pengujian). Dalam proses perencanaan akan diidentifikasi mengenai sistem yang akan dibuat. Kemudian, dilakukan tahap implementasi dengan membuat fitur, tombol dan fungsi lain yang dapat digunakan. Dan selanjutnya akan dilakukan tahap pengujian dengan menggunakan metode *black box testing*. Berikut ini adalah tahapan pembuatan laporan penelitian dari awal hingga akhir, yang akan disajikan dalam diagram berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian

Diagram diatas menjelaskan tentang tahapan dalam metode penelitian yang dimulai dari melakukan studi literatur, kemudian mengidentifikasi kebutuhan proses bimbel yang akan dirancang dalam sistem. Tahapan awal ini dilakukan untuk memahami proses kegiatan bimbel dan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Setelah itu, data yang diperlukan akan dikumpulkan sebagai bahan dasar atau acuan untuk mendukung pembuatan rancangan sistem.

Saat data telah terkumpul, dilanjutkan dengan merancang desain sistem yang meliputi pembuatan *Use Case Diagram* hingga *Logical Database*. Setelah desain sistem dibuat, dilakukan pengolahan data bimbel untuk diintegrasikan ke sistem. Kemudian, membuat sistem informasi berbasis *website* dengan menggunakan metode *Waterfall*. Sistem yang telah dibuat akan dilakukan tahap *testing* (pengujian) untuk mengetahui seberapa layak *website* bimbel dapat digunakan. Setelah itu, *website* akan dirilis dan dapat digunakan oleh pihak bimbel.



Gambar 3.2 Tahapan Metode *Waterfall*

Metode *Waterfall* merupakan salah satu pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara bertahap (Surahmat & Fuady, 2022). Proyek ini dimulai dengan analisis kebutuhan, yaitu tahapan untuk mengidentifikasi, mengklasifikasi, dan mendefinisikan kebutuhan sistem dari pengguna. Kemudian, dilanjutkan dengan tahap desain sistem, di mana terdapat rancangan teknis seperti struktur data, arsitektur sistem, serta antarmuka pengguna mulai dibentuk sebagai landasan implementasi sistem.

Tahap implementasi dilakukan proses pengkodean berdasarkan desain yang telah disusun sebelumnya. Setelah itu, sistem akan diuji melalui tahapan integrasi dan pengujian guna memastikan bahwa setiap modul bekerja sebagaimana mestinya serta memenuhi spesifikasi awal. Model ini dapat diterapkan dalam proyek yang memiliki ruang lingkup jelas dan kebutuhan sistem yang tidak mengalami banyak perubahan selama proses pengembangan berjalan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah pengumpulan data yang diambil dari referensi buku, hasil dari wawancara maupun observasi pada perusahaan.

3.2.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara tatap muka dan tanya jawab dengan pimpinan bimbel, yang Bernama Ibu Benedita Frederica Rahayu, S.S. pada Hari Rabu, 9 Oktober 2024, pukul 13.00 WIB sehingga didapatkan informasi mengenai data yang lebih rinci, berupa data peserta bimbel tahun 2024, pertanyaan tentang proses registrasi, proses penjadwalan, dan presensi kehadiran siswa dan data murid yang keluar dari bimbel dengan berbagai alasan.

3.2.2 Studi Literatur

Pada tahapan ini dilakukan studi banding antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan disajikan. Selain itu, melakukan pembelajaran mengenai sistem informasi Bimbel RSDC berbasis *website* dengan menggunakan Metode *Waterfall*.

3.2.3 Observasi

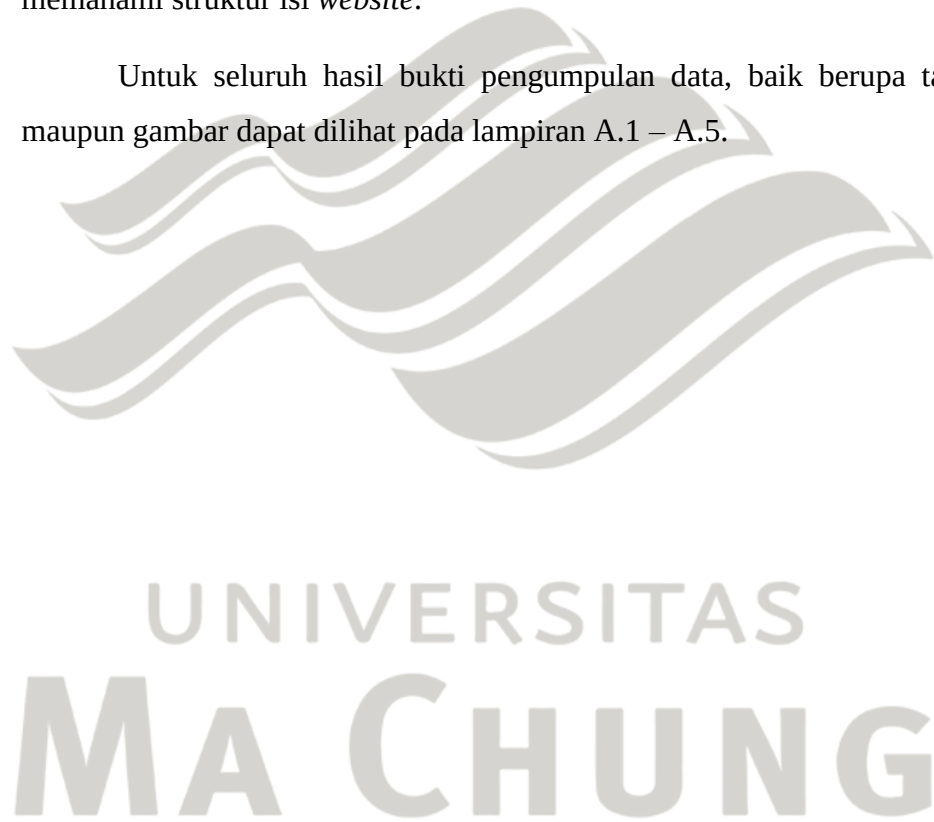
Observasi dilakukan untuk mengamati proses bisnis bimbel, yang dimulai dari kegiatan registrasi guru dan murid, proses transaksi pembayaran bimbel murid, jadwal bimbel serta presensi kehadiran murid. Selain itu, dilakukan juga observasi terhadap aplikasi dan bahasa pemrograman yang sesuai untuk digunakan pada proses bisnis bimbel.

Gambar pertama merupakan tempat murid bimbel belajar tiap harinya. Tempat ini berada di Kota Malang. Bimbel ini menerima peserta murid dari berbagai tingkatan, dimulai dari PAUD/TK, SD hingga SMP. Kemudian, pada gambar kedua adalah pertemuan dengan *Owner* untuk membahas rancangan sistem yang akan dibuat pada Bimbel RSDC ini guna kepentingan bisnis dalam jangka panjang.

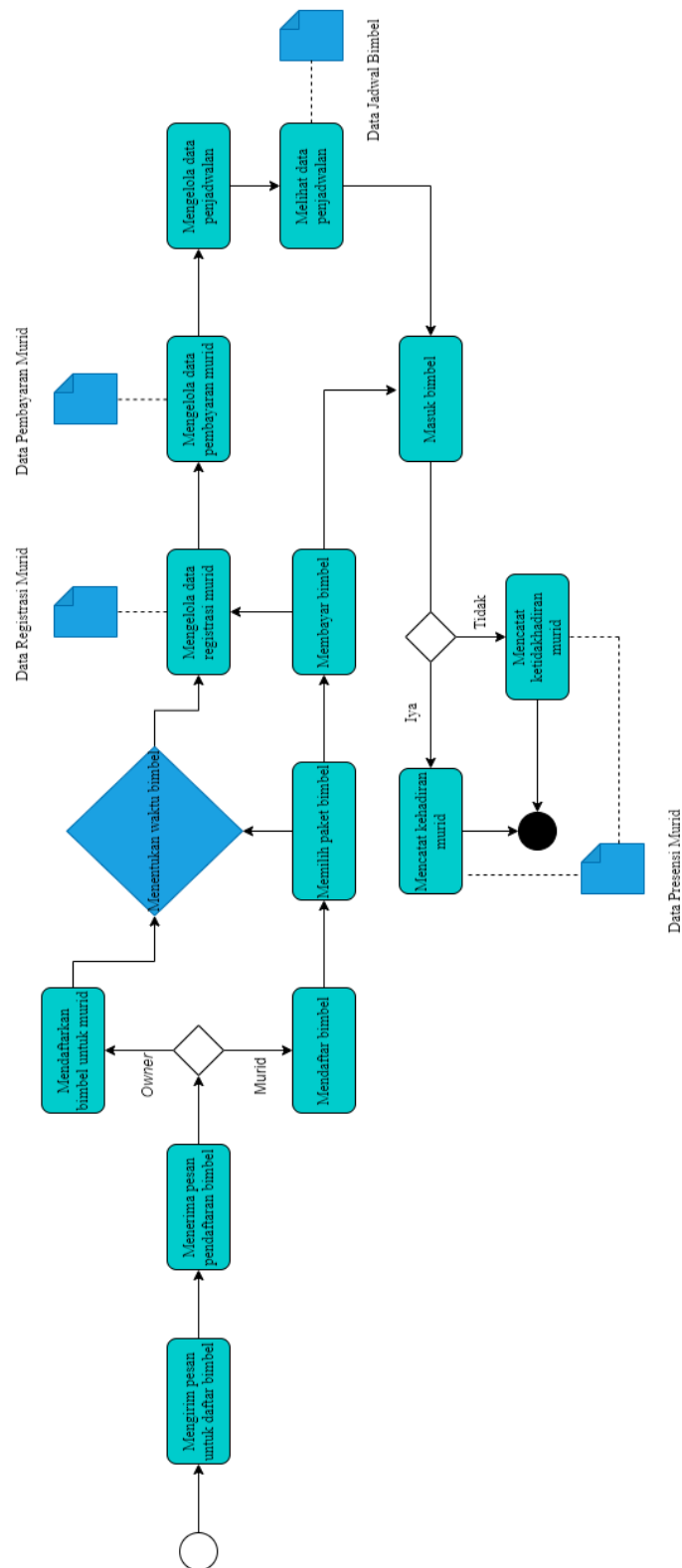
3.2.4 Analisis Dokumen

Pada tahapan analisis dokumen dilakukan pembuatan *workflow* dan *sitemap* untuk proses bisnis Bimbel RSDC. *Workflow* digunakan untuk menggambarkan urutan alur proses dari awal hingga akhir dalam suatu sistem. Terdapat dua (2) macam *workflow* yang dibuat, yaitu saat sebelum memiliki sistem dan saat sesudah memiliki sistem. Selain itu, terdapat pembuatan *sitemap* yang digunakan dalam menunjukkan tingkatan dan hubungan antar halaman *website* serta membantu pengguna dalam memahami struktur isi *website*.

Untuk seluruh hasil bukti pengumpulan data, baik berupa tabel maupun gambar dapat dilihat pada lampiran A.1 – A.5.



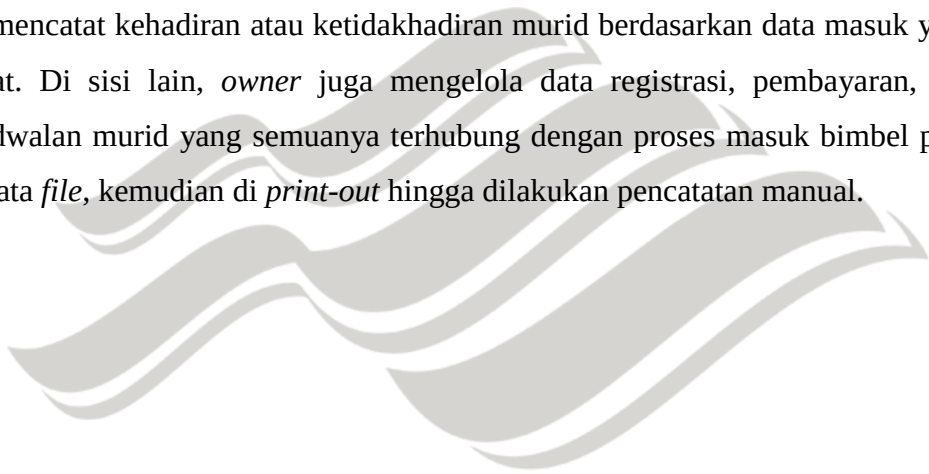
3.3 Workflow



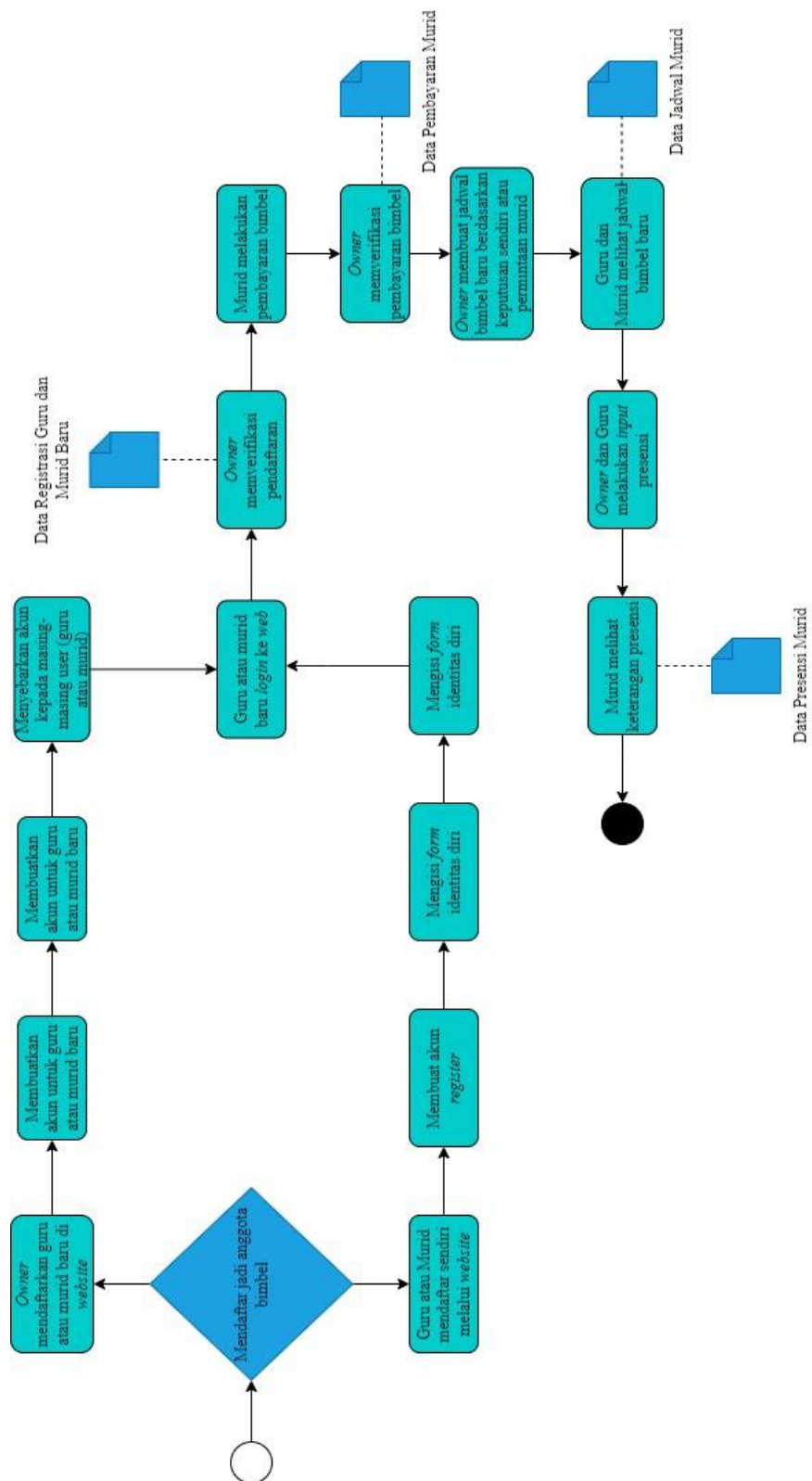
Gambar 3.3 Workflow Sebelum Ada Sistem

Gambar 3.3 merupakan alur kerja proses pelaksanaan bimbingan belajar secara menyeluruh, mulai dari tahap awal hingga kegiatan belajar berlangsung. Proses dimulai ketika calon murid baru mengirimkan pesan untuk mendaftar bimbel, lalu *owner* menerima pesan tersebut dan mendaftarkan murid dengan mencatatkan pada sebuah *file*. Setelah itu, murid memilih paket bimbel yang tersedia sesuai kebutuhannya.

Dalam menentukan waktu pelaksanaan bimbel, bisa diatur oleh *owner* atau murid sendiri. Jika sudah sesuai, murid akan melakukan pembayaran dan *owner* akan mencatat kehadiran atau ketidakhadiran murid berdasarkan data masuk yang tercatat. Di sisi lain, *owner* juga mengelola data registrasi, pembayaran, dan penjadwalan murid yang semuanya terhubung dengan proses masuk bimbel pada satu data *file*, kemudian di *print-out* hingga dilakukan pencatatan manual.



UNIVERSITAS
MA CHUNG



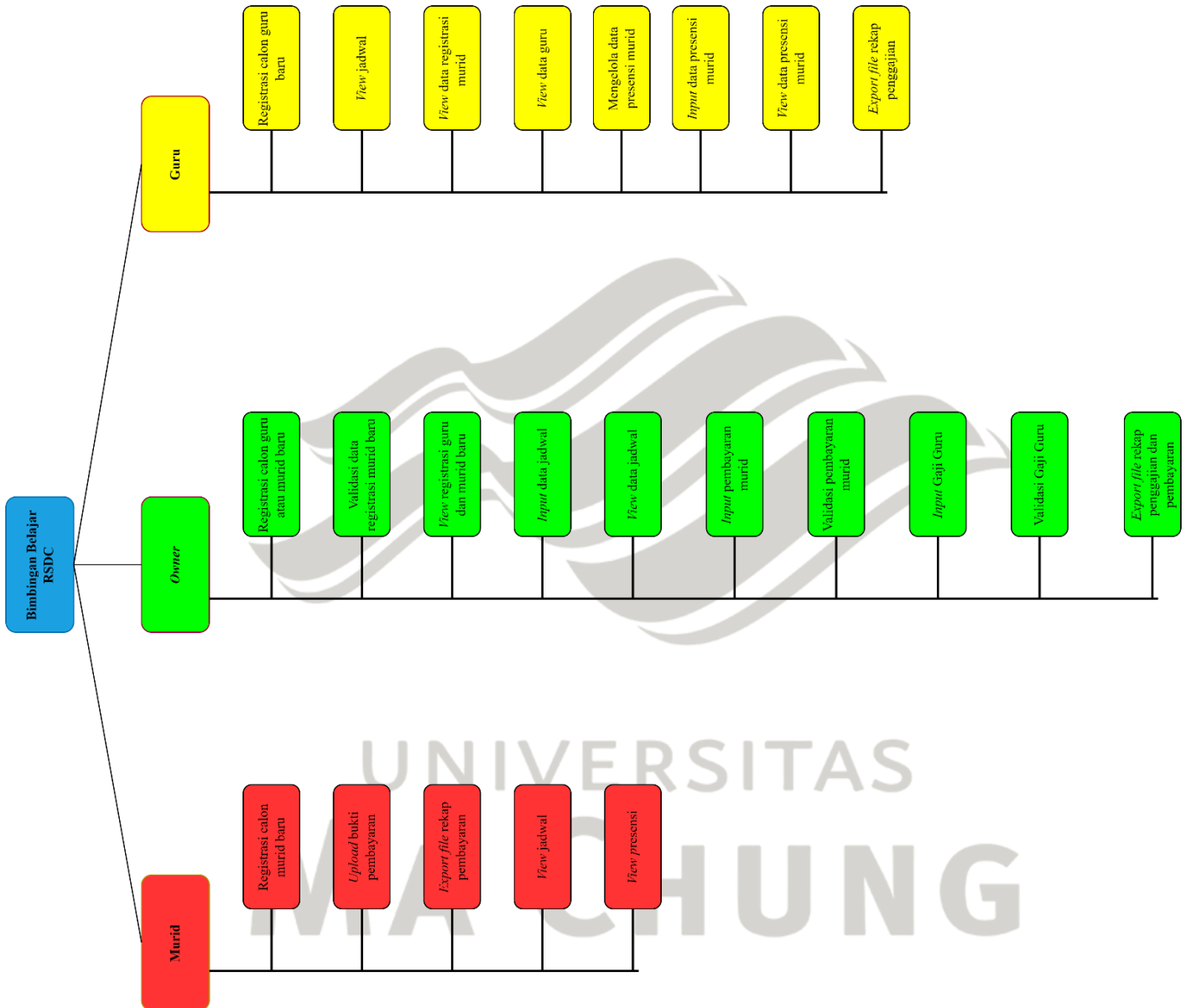
Gambar 3.4 *Workflow* Setelah Ada Sistem

Gambar 3.4 menjelaskan proses pendaftaran dan alur kerja sistem bimbingan berbasis *website*. Proses dimulai saat guru atau murid baru mendaftar sebagai anggota melalui *website*. Setelah itu, mengisi form identitas diri sebagai bagian dari registrasi awal. Di samping itu, *owner* juga dapat mendaftarkan guru atau murid secara manual, membuatkan akun masing-masing serta menyebarkan data akun ke pengguna yang bersangkutan. Setelah akun aktif, guru dan murid bisa *login* ke sistem.

Setelah proses pendaftaran selesai, *owner* akan memverifikasi data registrasi dan pembayaran bimbingan (murid). Jika sudah valid, *owner* dapat membuat jadwal bimbingan berdasarkan permintaan murid sendiri atau keputusan bersama (*owner* dengan murid). Kemudian, guru dan murid bisa melihat jadwal tersebut melalui sistem. Selanjutnya, selama proses pembelajaran berlangsung, presensi dicatat oleh guru atau *owner*. Murid juga bisa melihat status kehadiran mereka langsung dari sistem.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.4 Sitemap

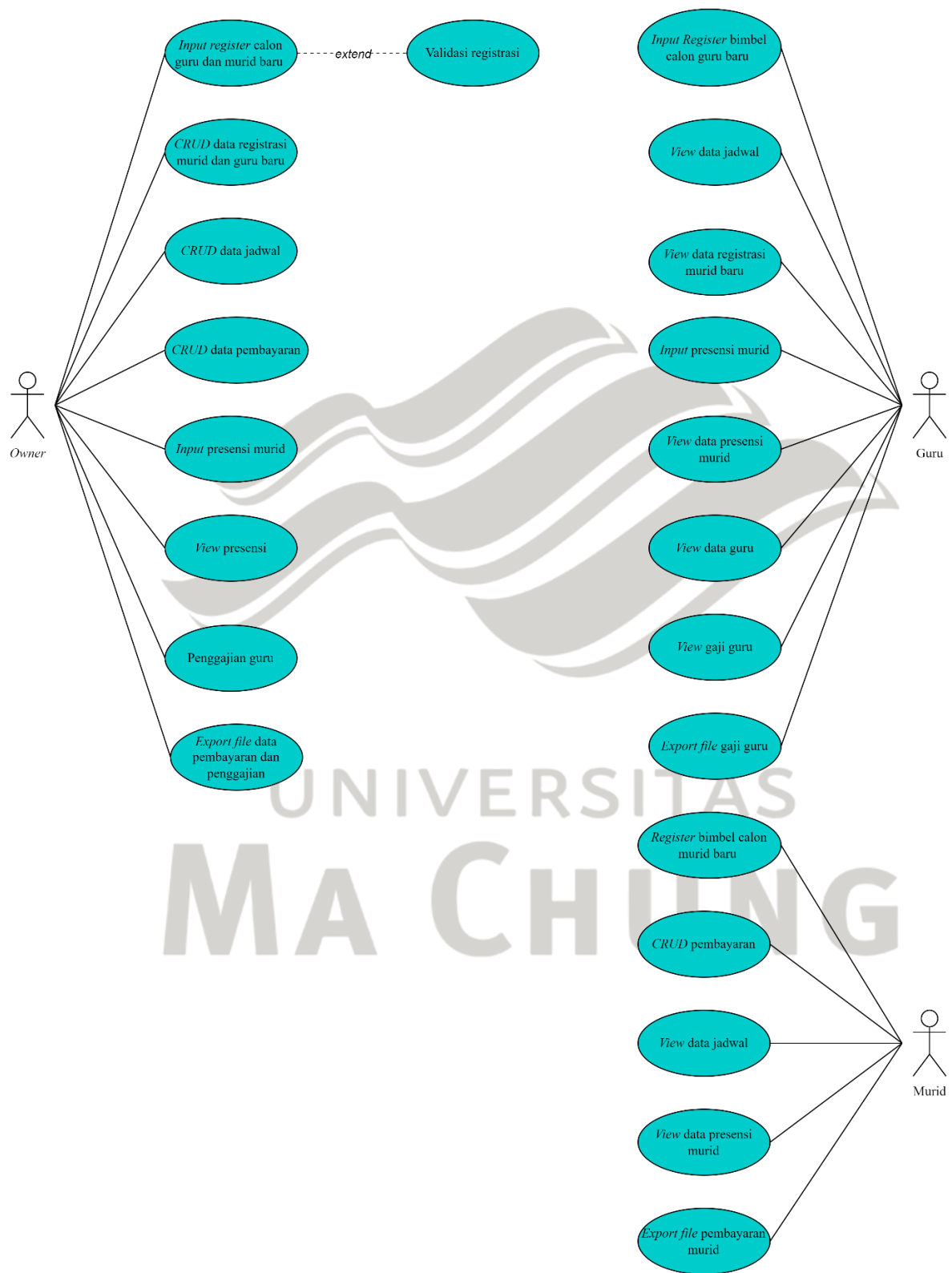


Gambar 3.5 Sitemap

Gambar 3.5 merupakan *sitemap* dari sistem informasi Bimbingan Belajar RSDC yang menunjukkan struktur halaman dan menu yang tersedia berdasarkan tiga (3) pengguna, yaitu murid, *owner*, dan guru. Pada pengguna murid terdapat fitur untuk registrasi sebagai murid baru, sekaligus memilih paket bimbel, *upload* bukti pembayaran, melihat jadwal, melihat presensi masing-masing murid dan *export file* rekap pembayaran. Pada pengguna *owner* memiliki akses ke fitur yang lebih luas, seperti *input* data registrasi guru atau murid baru, validasi data registrasi murid, *view* data registrasi guru dan murid baru, *input* data jadwal, *view* data jadwal, *input* pembayaran murid, validasi pembayaran murid, *input* gaji guru, *view* gaji guru dan *export file* rekap pembayaran serta penggajian. Sedangkan pengguna guru memiliki akses untuk melakukan registrasi sebagai calon guru, *view* data jadwal, *view* data registrasi murid, *view* data guru, mengelola data presensi murid, *input* data presensi murid, *view* data presensi serta *export file* rekap penggajian guru. *Sitemap* yang disusun ini sudah menyesuaikan hak akses pengguna dengan fungsi dan peranan yang berbeda.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.5 Usecase Diagram



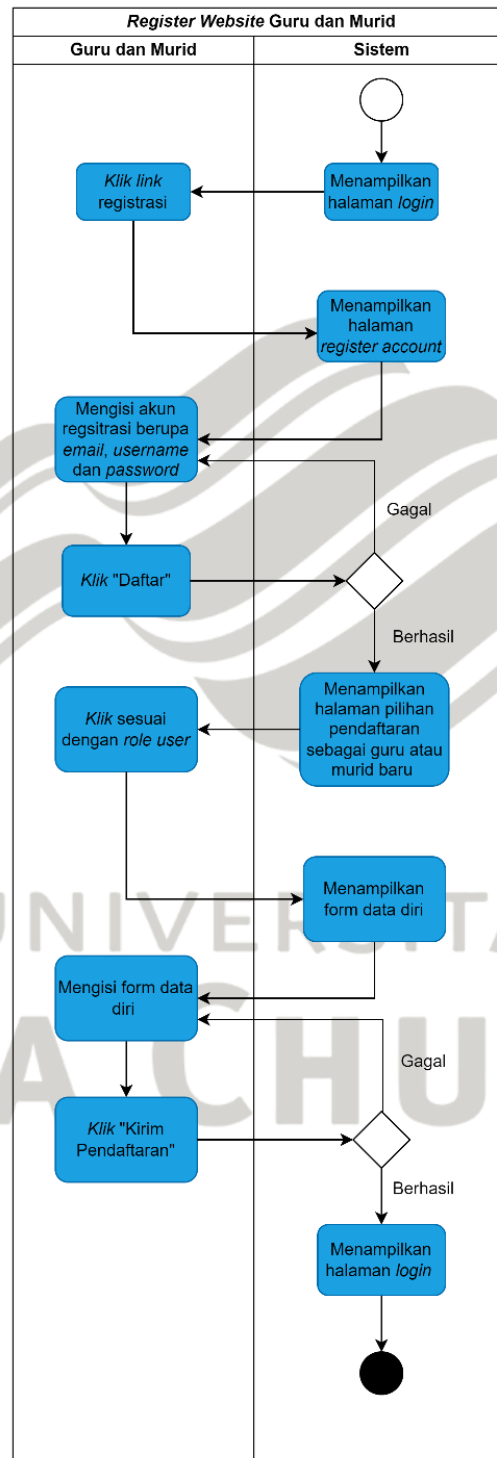
Gambar 3.6 Use Case Diagram

Diagram *Use Case* pada gambar 3.6 menampilkan proses bisnis untuk manajemen bimbingan belajar. Dalam diagram ini, terdapat tiga pengguna yang terlibat, yaitu *owner*, guru dan murid. Pada pengguna *owner* terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan, yaitu mendaftarkan calon guru atau murid baru, *CRUD* data registrasi murid atau guru baru, *CRUD* data jadwal, *CRUD* data pembayaran seluruh murid, *input* presensi murid, *view* presensi, menggaji guru serta *export file* rekapitulasi pembayaran dan penggajian. Kemudian, pengguna guru dapat melakukan registrasi pertama kali sebagai calon guru bimbingan belajar baru, *view* data jadwal, *view* data registrasi murid baru, *input* presensi murid, *view* presensi murid, *view* data guru, *view* gaji guru serta *export file* penggajian guru. Terakhir, pengguna murid dapat melakukan registrasi pertama kali sebagai calon murid bimbingan belajar baru, *CRUD* pembayaran masing-masing, *view* data jadwal, *view* data presensi masing-masing serta *export file* pembayaran masing-masing murid. Masing-masing pengguna memiliki hak akses yang berbeda dan disesuaikan dengan situasi atau kondisi sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.6 Activity Diagram

3.6.1 Register Website Guru dan Murid

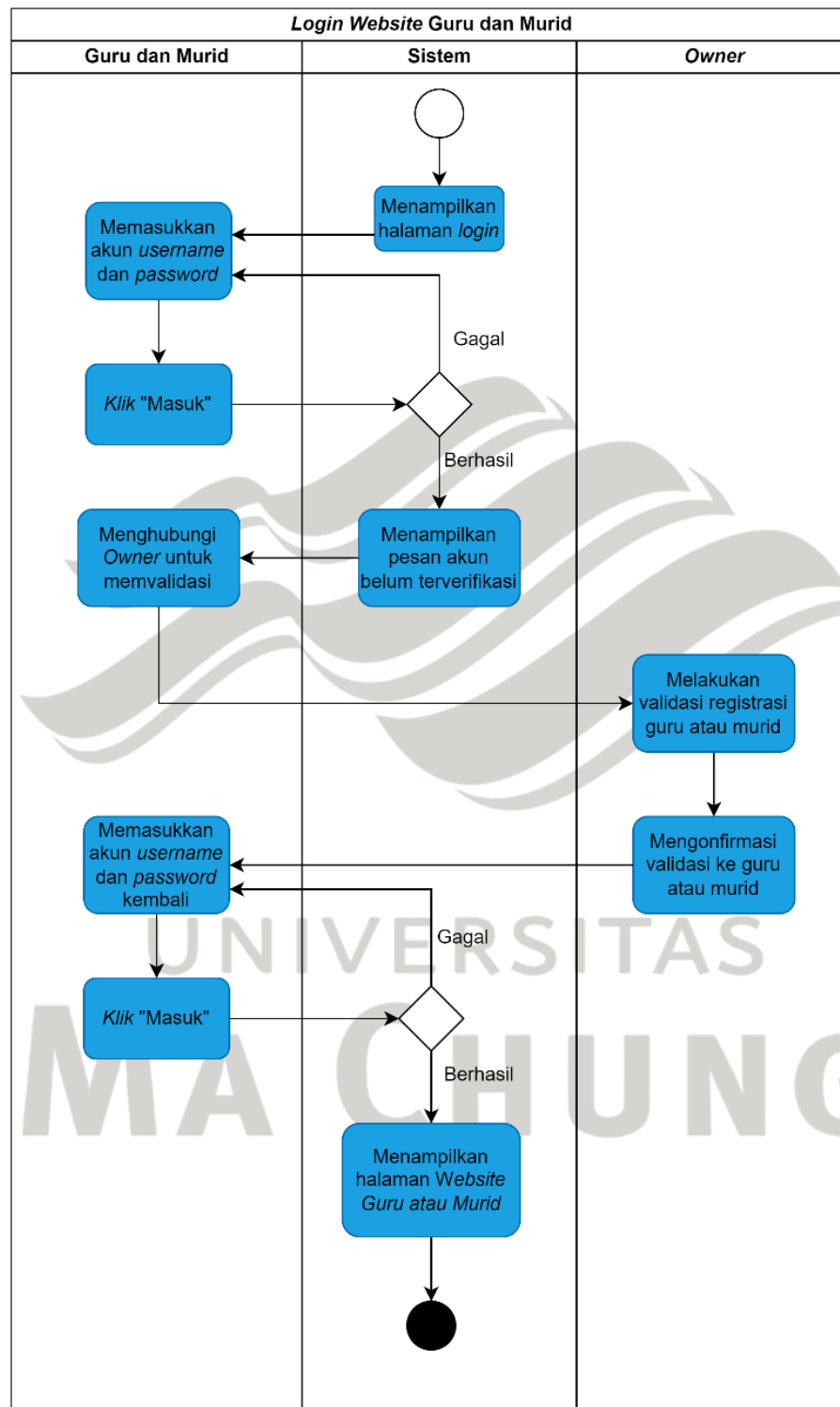


Gambar 3.7 Activity Diagram Register Website

Gambar 3.7 merupakan alur diagram aktivitas *register website* yang dilakukan oleh guru dan murid. Proses ini dimulai dari sistem menampilkan *landing page login*, pengguna membuat akun *username* dan *password* terbaru, mengisi formulir registrasi pertama kali hingga data *username* dan *password* tersimpan oleh sistem. Proses terakhir dari aktivitas ini ialah sistem menampilkan halaman *login* kembali setelah pengguna melakukan daftar akun.



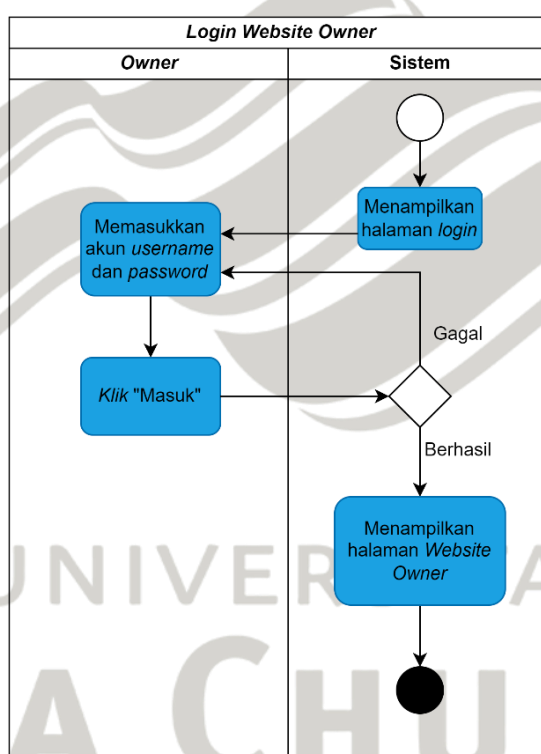
3.6.2 Login Website Guru dan Murid



Gambar 3.8 Activity Diagram Login Website Guru dan Murid

Gambar 3.8 menunjukkan alur diagram aktivitas *login website* yang dilakukan oleh guru dan murid. Proses ini dimulai dari sistem menampilkan *landing page login* dan pengguna *input* akun *username* dan *password* terbaru yang telah dibuat sebelumnya. Jika akun yang diinput sudah benar, namun sistem menampilkan pesan “Akun belum terverifikasi”, pengguna guru dan murid dapat mengonfirmasi ke *owner* agar dapat dilakukan validasi. Kemudian, pengguna mencoba masuk lagi hingga dapat masuk ke *website*.

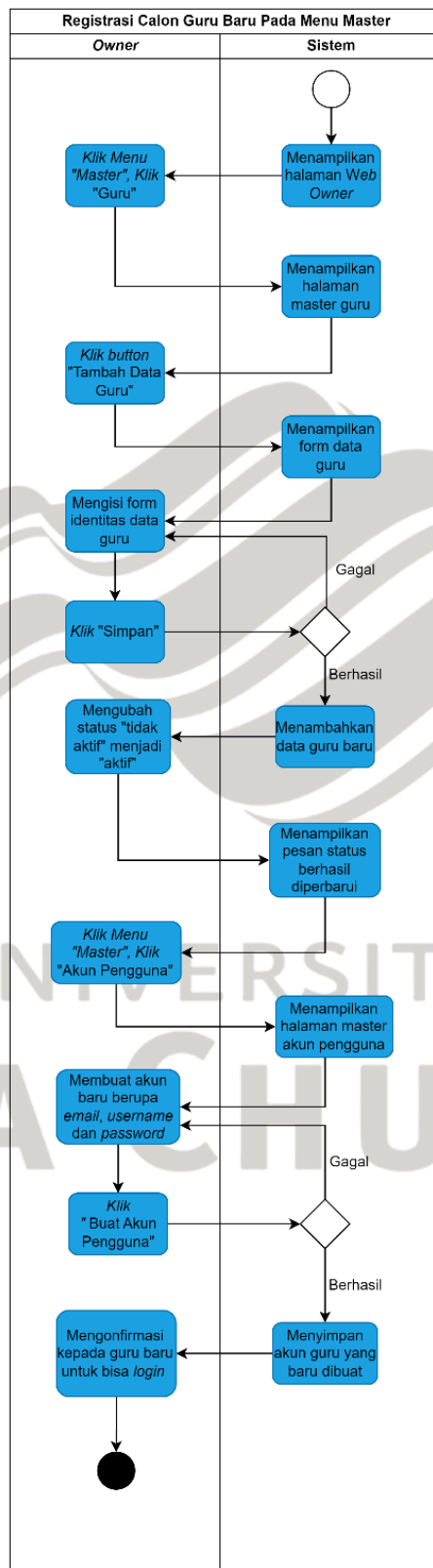
3.6.3 Login Website Owner



Gambar 3.9 Activity Diagram Login Website Owner

Gambar 3.9 adalah alur diagram aktivitas *login website* yang dilakukan oleh *owner*. Proses *login* yang dilakukan oleh *owner* lebih sederhana dibandingkan dengan pengguna guru dan murid karena *owner* berperan sebagai pemilik sistem dan *user* utama yang mengelola semua aktivitas yang ada di bimbel. *Owner* cukup memasukkan akun yang telah dibuat sebelumnya, lalu sistem akan menampilkan *landing page website owner*.

3.6.4 Registrasi Calon Guru Baru Pada Menu Master oleh Owner

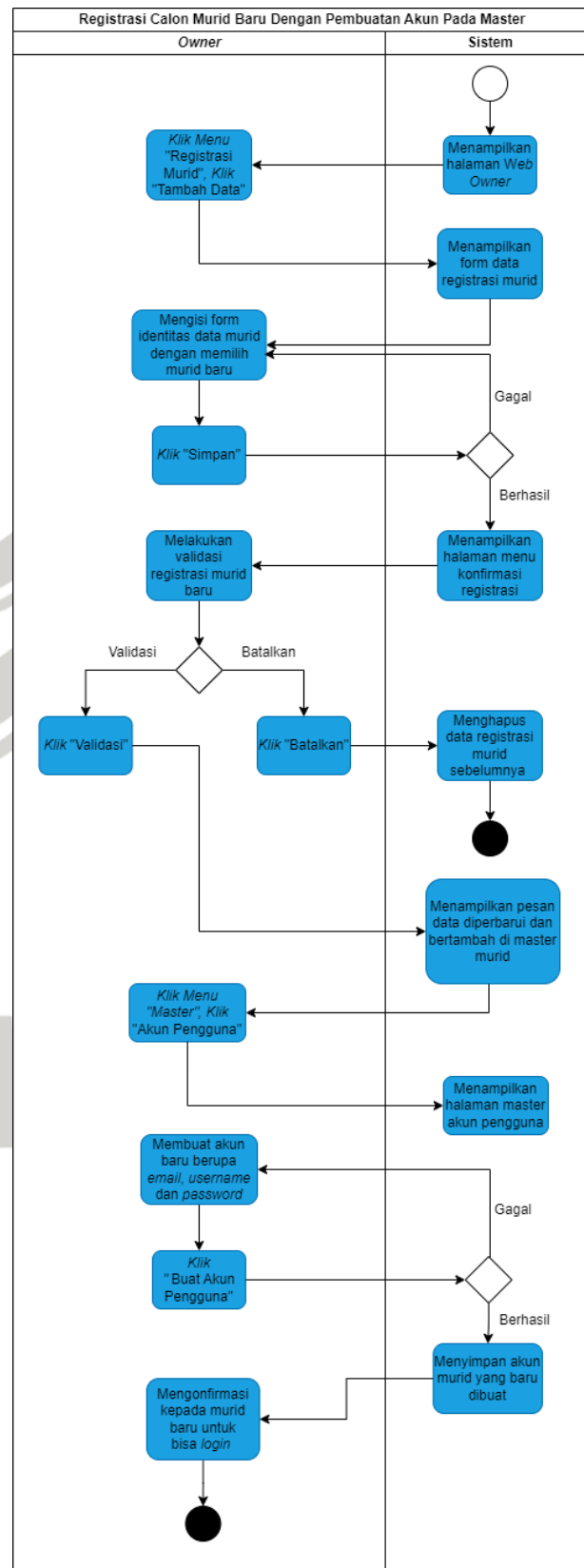


Gambar 3.10 Activity Diagram Registrasi Calon Guru Baru

Gambar 3.10 ialah alur diagram aktivitas registrasi calon guru baru yang dilakukan oleh *owner*. Kegiatan registrasi calon guru baru yang dilakukan oleh *owner* diawali dari tambah data guru dengan cara mengisi identitas di menu master. Data guru baru diperoleh dari komunikasi langsung dengan *owner* ataupun *chat* di media sosial. Setelah itu, *owner* akan membuatkan akun untuk guru baru di master akun pengguna. Jika sudah, *owner* akan mengonfirmasi guru baru untuk bisa masuk *website*.



3.6.5 Registrasi Calon Murid Baru Dengan Pembuatan Akun Master oleh Owner



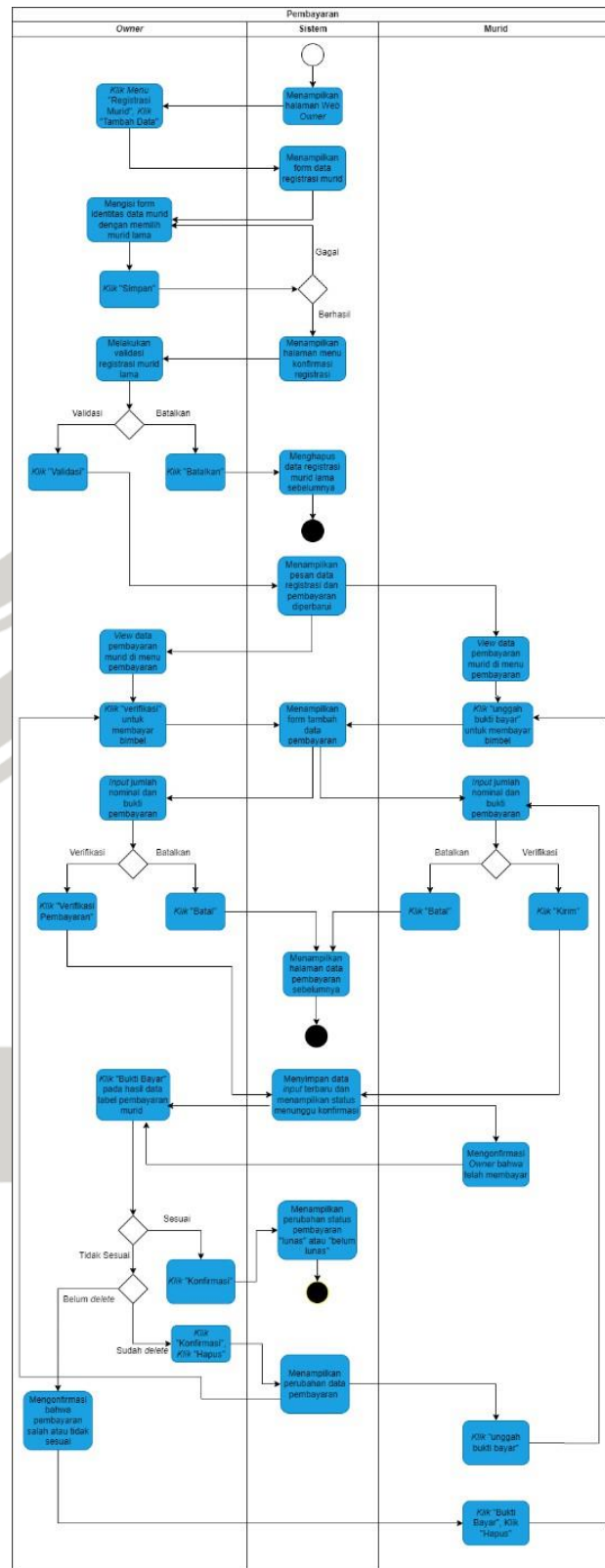
Gambar 3.11 Activity Diagram Registrasi Calon Murid Baru

Gambar 3.11 menunjukkan alur diagram aktivitas registrasi calon murid baru yang dilakukan oleh *owner*. Kegiatan registrasi calon murid baru yang dilakukan oleh *owner* diawali dari *input* registrasi murid dengan cara mengisi identitas di menu master. Sama seperti registrasi calon guru baru sebelumnya, data diperoleh dari komunikasi langsung dengan *owner* ataupun *chat* di media sosial. Setelah itu, *owner* akan membuatkan akun untuk murid baru di master akun pengguna. Jika sudah, *owner* akan mengonfirmasi murid baru untuk bisa masuk *website*.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.6.6 Pembayaran

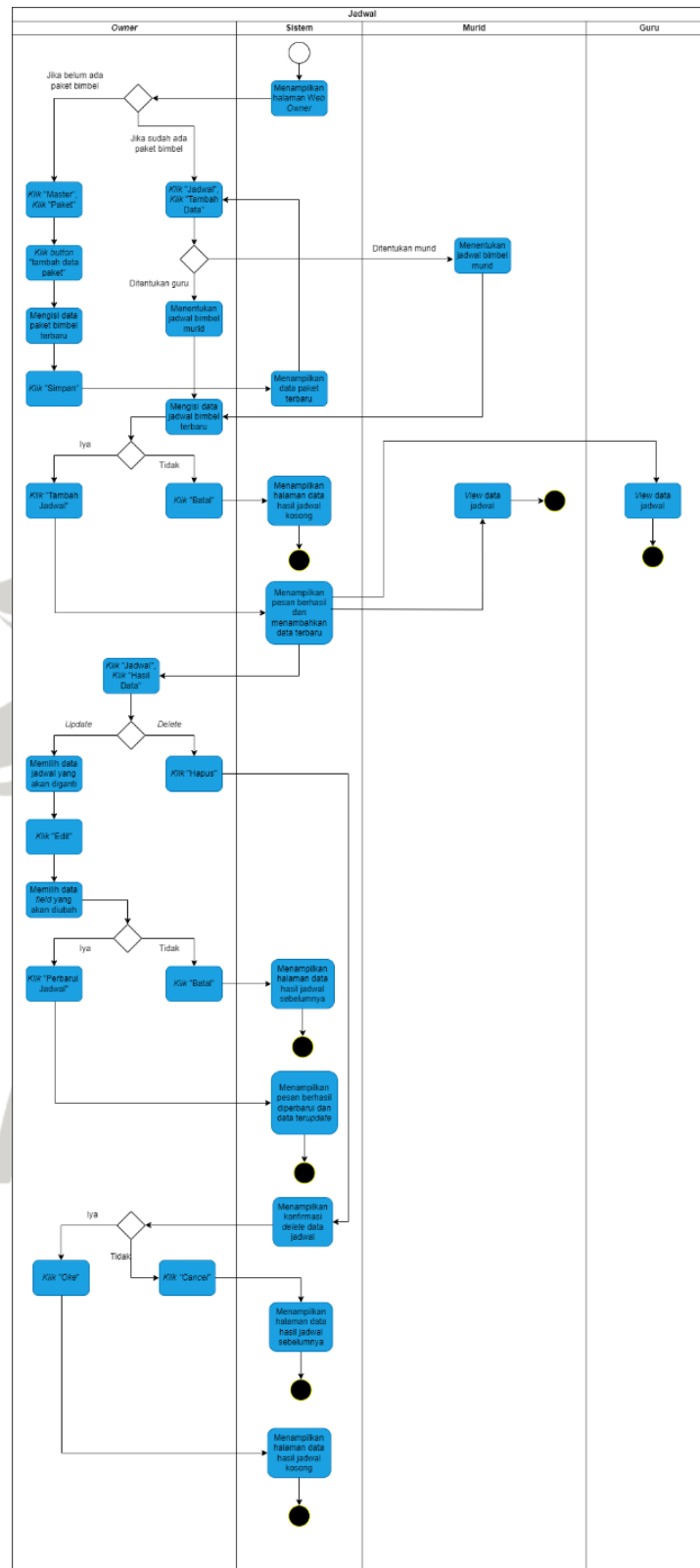


Gambar 3.12 Activity Diagram Pembayaran Paket Bimbel

Gambar 3.12 merupakan alur diagram aktivitas proses transaksi pembayaran bimbel yang dilakukan oleh murid dan *owner*. Proses ini diawali dari registrasi murid sebelumnya yang dilakukan oleh *owner*. Lalu, untuk pilihan paket bisa disesuaikan oleh masing-masing murid (bisa tetap atau berubah) tergantung kebutuhan. Jika sudah dilakukan kegiatan tersebut, data tidak hanya masuk di menu registrasi, namun juga di pembayaran saat telah divalidasi. Murid bisa melakukan pembayaran dengan cara verifikasi (*input* nominal yang dibayar dan bukti bayar), lalu menunggu konfirmasi dari *owner*. *Owner* juga dapat membantu *input* pembayaran, jika murid mengalami kendala pada sistem atau hal yang lain. Jika sudah benar, pembayaran divalidasi oleh *owner*. Jika ada yang salah, *owner* bisa langsung menghapusnya dari *website* atau mengonfirmasi murid agar *input* ulang datanya. Setelah data terkonfirmasi, *owner* dan murid dapat melihat laporan rekap pada menu “laporan” guna untuk mengetahui transaksi yang telah dilakukan sebelumnya. Laporan rekap tersebut nantinya dapat diekspor ke dalam *file* sesuai dengan kebutuhan.

UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.6.7 Jadwal

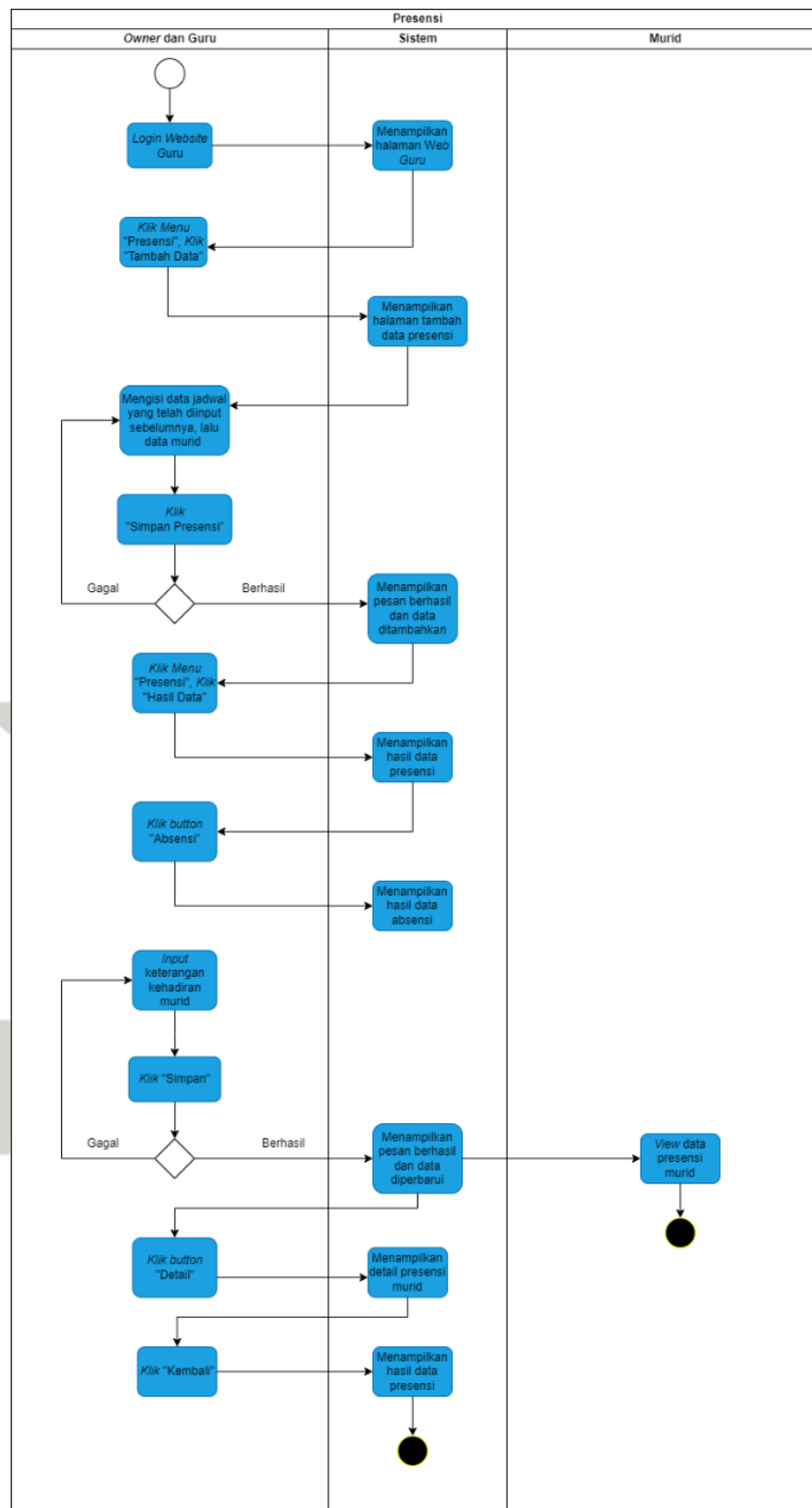


Gambar 3.13 *Activity Diagram* Jadwal

Gambar 3.13 adalah alur diagram aktivitas proses pembuatan jadwal bimbel yang dilakukan oleh *owner*. Proses ini diawali dari *owner* membuat paket bimbel baru dan memastikan data guru telah diinput. Jika data paket sudah ada atau dibuat sebelumnya dan data guru tersedia, *owner* melakukan *input* jadwal dengan waktu pelaksanaan yang dapat ditentukan sendiri. Jadwal pelaksanaan bimbel bisa diatur oleh *owner* ataupun murid sendiri. Setelah itu, data dapat diedit jika terjadi kesalahan *input* dan dihapus jika data tidak diperlukan atau sudah selesai dilakukan. Saat data jadwal telah dibuat, guru dan murid bisa *view* hasil data jadwal di *website* masing-masing.



3.6.8 Presensi



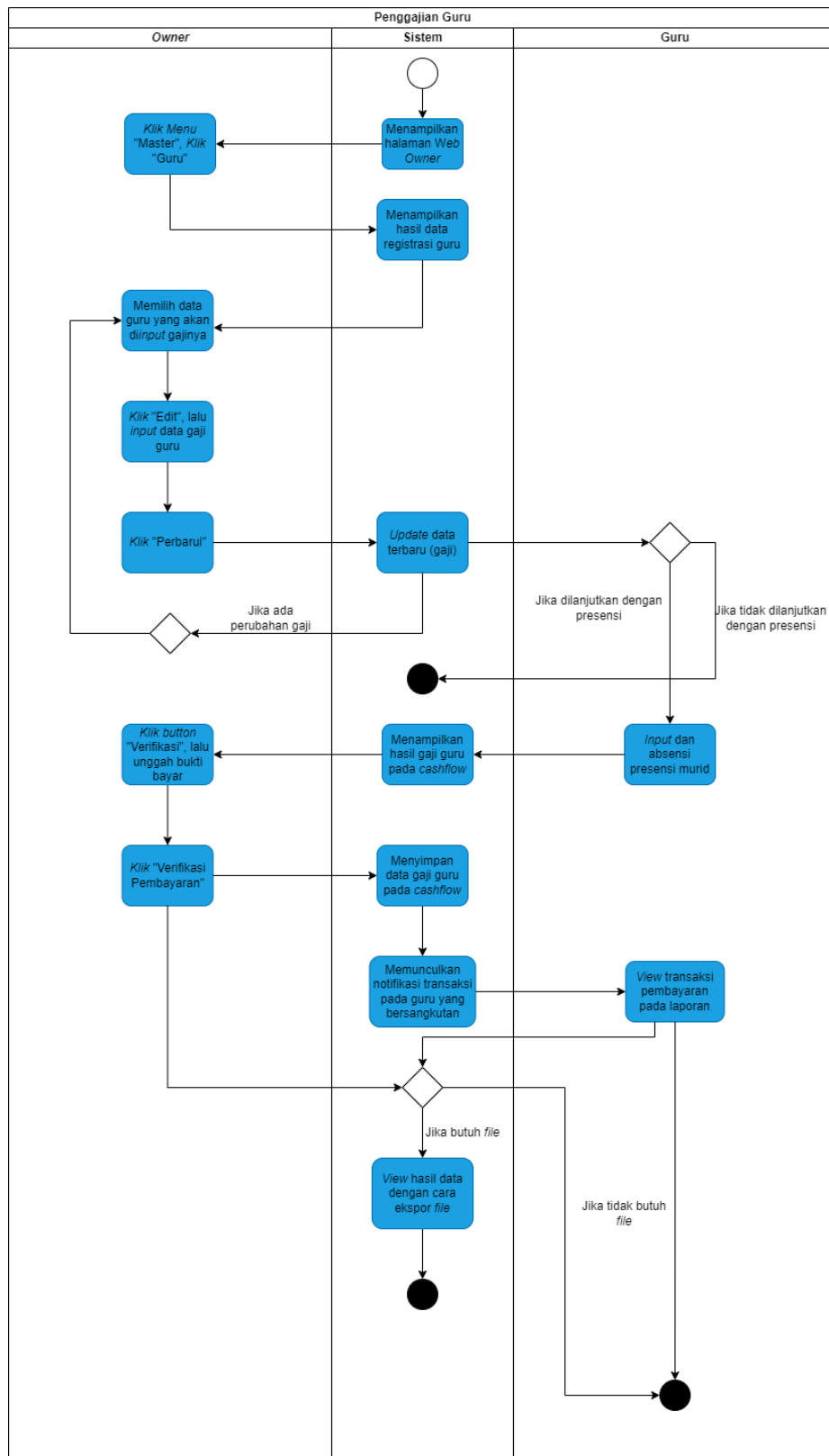
Gambar 3.14 Activity Diagram Presensi

Gambar 3.14 ialah alur diagram aktivitas proses presensi bimbel murid yang dilakukan oleh *owner* dan guru. Proses ini diawali dari *owner* dan guru melakukan *input* kehadiran murid di *website* guru berdasarkan *input* data jadwal sebelumnya. Jumlah murid yang diinput bisa lebih dari satu orang, tergantung dari jadwal masing-masing. Setelah itu, data kehadiran dapat dilihat oleh masing-masing murid pada *website*.



UNIVERSITAS
MA CHUNG

3.6.9 Penggajian Guru

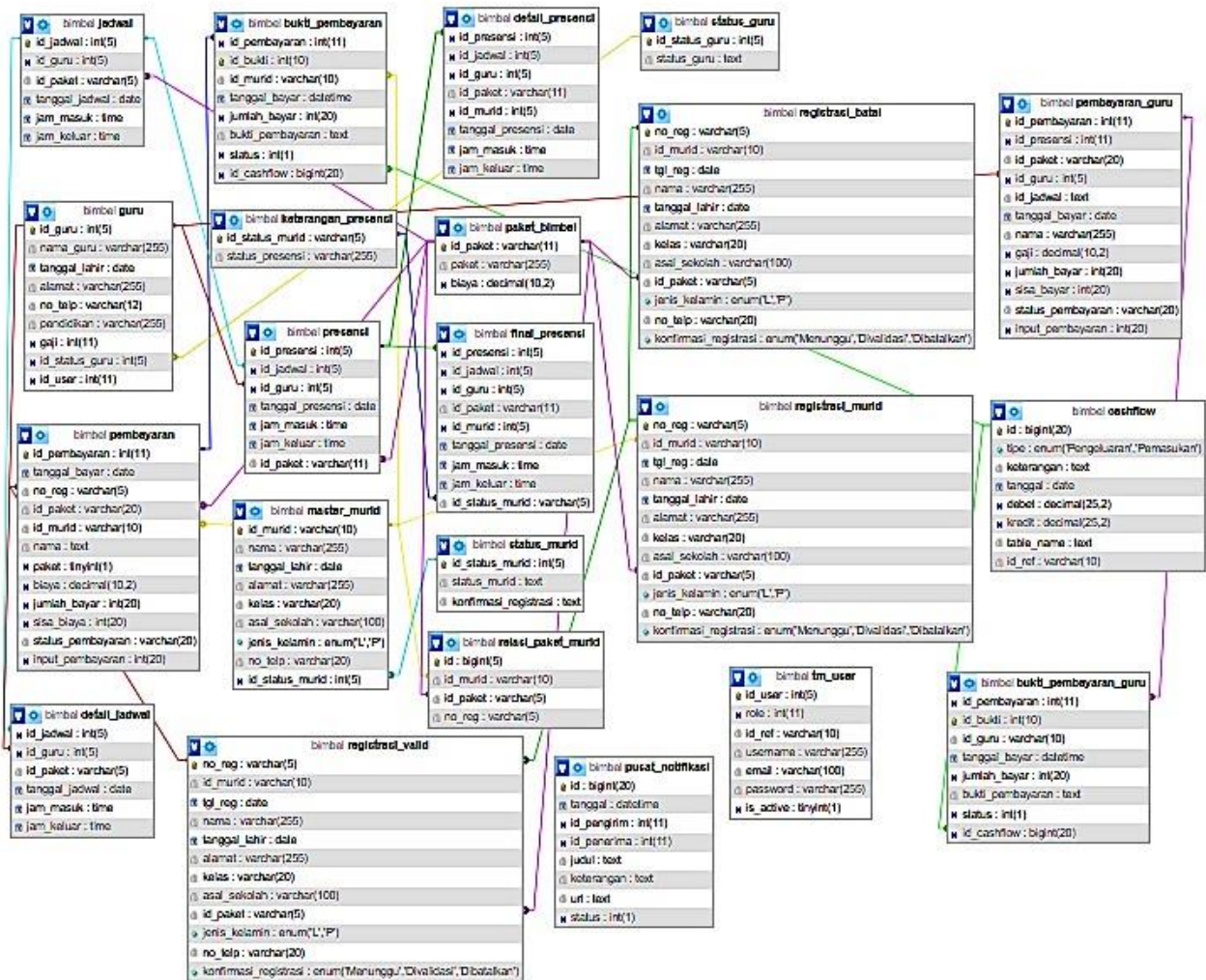


Gambar 3.15 Activity Diagram Penggajian Guru

Gambar 3.15 ialah alur diagram aktivitas penggajian guru yang melibatkan *owner* dan guru. Proses ini diawali dari *owner* melakukan *input* jumlah gaji yang dapat diterima masing-masing guru berdasarkan data presensi yang telah disimpan sebelumnya dan berdasarkan jumlah pertemuan yang dilakukan terhadap murid. *Owner* akan menggaji guru dengan mengunggah bukti bayar dan nominal sama seperti pembayaran murid. Jika ada perubahan gaji, dapat diedit melalui master guru. Setelah itu, guru akan menerima gaji dan dapat melihat laporan rekapnya, begitu pula dengan *Owner*. Laporan rekap transaksi ini nantinya juga dapat diekspor dalam bentuk *file* sesuai dengan kebutuhan.



3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)



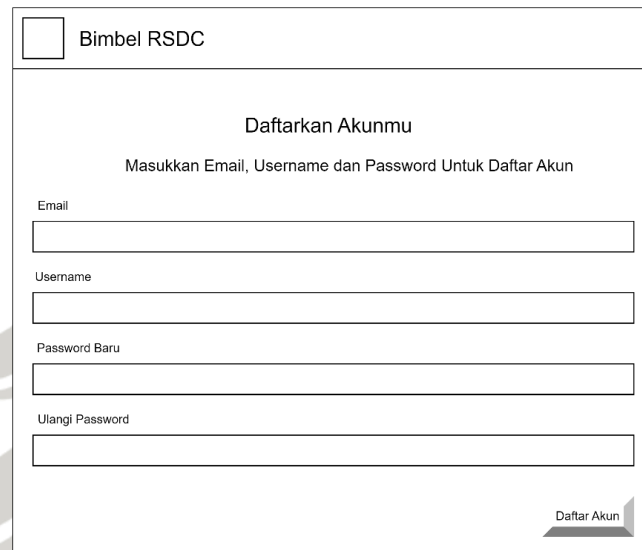
Gambar 3.16 ERD Bimbel RSDC

Gambar 3.16 merupakan *Entity Relationship Diagram (ERD)* dari sistem informasi bimbingan belajar yang menggambarkan relasi antar tabel dalam database. Setiap entitas atau tabel terdapat relasi yang menunjukkan data saling terhubung, seperti antara master murid dengan tabel registrasi valid, pembayaran, dan presensi yang menjelaskan aktivitas murid dalam proses registrasi, pembayaran bimbel, dan kehadiran kelas. Diagram ini juga menampilkan hubungan antara paket bimbel dengan berbagai tabel lain, seperti jadwal, pembayaran, dan relasi paket murid, yang memperlihatkan informasi paket digunakan dalam perencanaan jadwal hingga pembayaran. Selain itu, terdapat tabel lainnya seperti keterangan presensi dan status murid atau guru yang memberikan informasi status pada presensi dan akun.

3.8 Wireframe

3.8.1 Wireframe Register dan Login Semua Pengguna

Wireframe ini menampilkan proses *register website* yang dilakukan oleh guru dan murid serta *login* yang dilakukan oleh semua pengguna (*owner*, guru dan murid).



The wireframe shows a registration form for 'Bimbel RSDC'. It includes a header with the logo and name. The main heading is 'Daftarkan Akunmu' (Register your account), followed by the instruction 'Masukkan Email, Username dan Password Untuk Daftar Akun' (Enter Email, Username and Password to Register Account). The form contains four input fields: 'Email', 'Username', 'Password Baru' (New Password), and 'Ulangi Password' (Repeat Password). A 'Daftar Akun' (Register Account) button is located at the bottom right.

Gambar 3.17 Register Website Guru dan Murid

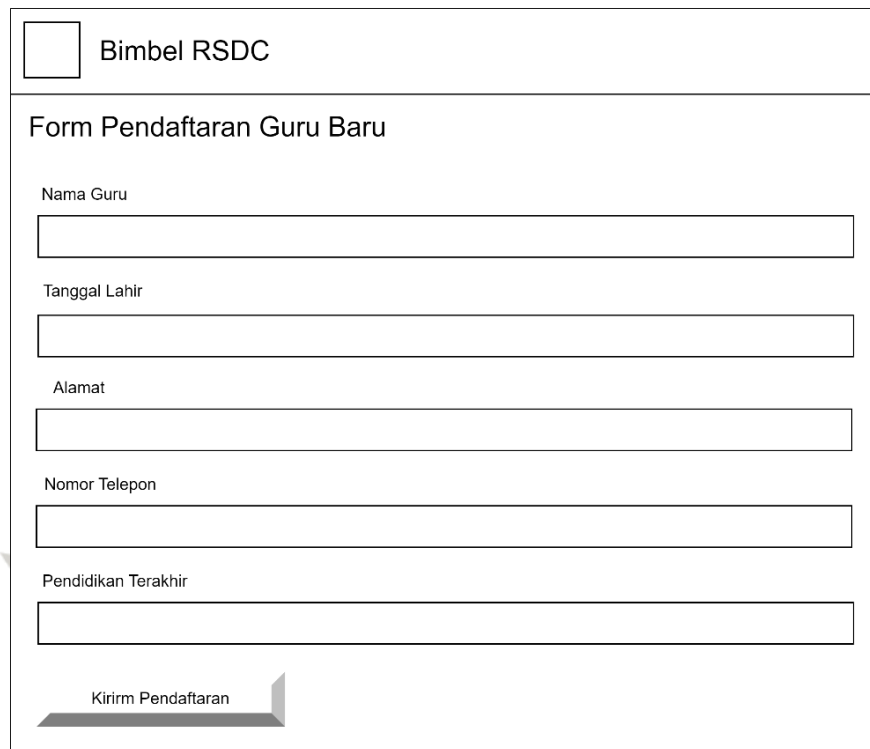
Gambar 3.17 merupakan *wireframe register website* guru dan murid sebagai langkah awal untuk masuk ke sistem. Pengguna memasukkan akun baru berupa *email*, *username* dan *password*. Setelah itu, *klik button* “daftar akun” jika sudah dibuat.



The wireframe shows a page for 'Bimbel RSDC' with the heading 'Setelah Melakukan Register, Silahkan Mengisi Data Diri Anda Terlebih Dahulu!' (After Registration, Please Fill in Your Data First!). It asks the user to 'Pilih Posisi Anda Saat Ini, Sebagai Guru atau Murid?' (Choose your current position, as a Teacher or Student?). Below this, it says 'Setelah mengisi, Anda dapat melakukan login' (After filling in, you can login). There are two options: 'Silakan isi formulir berikut untuk mendaftar sebagai guru baru.' (Please fill out the following form to register as a new teacher.) with a 'Daftar Sebagai Guru Baru' button, and 'Silakan isi formulir berikut untuk mendaftar sebagai murid baru.' (Please fill out the following form to register as a new student.) with a 'Daftar Sebagai Murid Baru' button.

Gambar 3.18 Pilihan Isi Form Registrasi Sebagai Guru atau Murid Baru

Gambar 3.18 merupakan *wireframe* pilihan isi form registrasi sebagai guru atau murid baru setelah membuat akun untuk daftar sebelumnya. Hal ini dibuat dengan tujuan agar *owner* dapat mengetahui pendaftar baru hingga dilakukan proses validasi nantinya.



The wireframe shows a registration form for 'Bimbel RSDC'. At the top left is a square logo placeholder. To its right is the text 'Bimbel RSDC'. Below this is the title 'Form Pendaftaran Guru Baru'. The form contains five input fields, each with a label to its left: 'Nama Guru', 'Tanggal Lahir', 'Alamat', 'Nomor Telepon', and 'Pendidikan Terakhir'. At the bottom left of the form is a button labeled 'Kirim Pendaftaran' with a 3D effect.

Gambar 3.19 Form Pendaftaran Guru Baru

Gambar 3.19 merupakan *wireframe* form pendaftaran sebagai guru baru, setelah *klik button* “Daftar Sebagai Guru Baru”. Pengguna akan mengisi identitas berupa nama, tanggal lahir, alamat, nomor telepon dan pendidikan terakhir. Jika sudah diisi, *klik button* “Kirim Pendaftaran”.

☐ Bimbel RSDC

Form Registrasi Murid Baru

Nama Murid

Tanggal Lahir

Alamat

Kelas

Asal Sekolah

Jenis Kelamin

☐ Laki-Laki
 ☐ Perempuan

Nomor Telepon

Pilih Paket Bimbel

Kirim Pendaftaran

Gambar 3.20 Form Pendaftaran Murid Baru

Gambar 3.20 merupakan *wireframe* form pendaftaran sebagai murid baru, setelah *klik button* “Daftar Sebagai Murid Baru”. Pengguna akan mengisi identitas berupa nama, tanggal lahir, alamat, kelas, asal sekolah, jenis kelamin, nomor telepon dan memilih paket. Pilihan paket tersedia saat *owner* telah *input* data paket bimbel sebelumnya. Jika sudah diisi, *klik button* “Kirim Pendaftaran”.

☐ Bimbel RSDC

Masuk ke Akunmu

Masukkan Username dan Password Anda

Username

Password

Anda belum memiliki akun untuk masuk website? Silahkan registrasi terlebih dahulu!

Masuk

Gambar 3.21 Login Website Owner, Guru dan Murid

Gambar 3.21 merupakan *wireframe login website owner, guru dan murid*. Semua pengguna memasukkan akun *username* dan *password* yang telah dibuat sebelumnya. Untuk *owner* dapat langsung masuk ke sistem tanpa perlu *register* terlebih dahulu karena *owner* merupakan pemilik sistem bimbel. Selain itu, terdapat keterangan jika belum memiliki akun untuk masuk, pengguna guru dan murid bisa *register* terlebih dahulu seperti sebelumnya.

3.8.2 Wireframe Owner

Wireframe ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh *owner*, yaitu beranda, registrasi murid, jadwal, pembayaran dan master. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.

ID Jadwal	Nama Guru	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX

Gambar 3.22 Beranda Owner

Gambar 3.22 merupakan *wireframe beranda owner*. Pada beranda *owner*, ditampilkan keterangan jumlah data pembayaran bimbel murid yang telah lunas dan belum lunas guna untuk mengetahui banyaknya murid yang telah membayar maupun belum bayar. Selain itu, terdapat hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya beserta dengan pilihan paketnya.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Owner

Beranda

Registrasi Murid

Tambah Data

Konfirmasi Registrasi

Lihat Konfirmasi

Jadwal

Pembayaran

Master

Laporan

Tambah Data Registrasi

Nomor Registrasi

XX

Tanggal Registrasi

Murid Baru atau Lama

☐ Baru
☐ Lama

ID Murid

XX

Nama Murid

Tanggal Lahir

Alamat Rumah

Kelas

Asal Sekolah

Jenis Kelamin

☐ Laki-Laki
☐ Perempuan

Nomor Telepon

Pilih Paket Bimbel

Pilih Paket

Simpan

Gambar 3.23 Tambah Data Registrasi Murid

Gambar 3.23 merupakan *wireframe* tambah data registrasi murid. Pada *wireframe* ini, *owner* akan *input* data berupa tanggal registrasi, memilih murid baru atau lama, nama murid, tanggal lahir, alamat rumah, kelas, asal sekolah, jenis kelamin dan memilih paket bimbel yang telah dibuat sebelumnya. Sedangkan data nomor registrasi sudah terisi secara otomatis. Setelah terisi semua, *klik button* “simpan”. Pada pilihan murid baru atau lama, *owner* akan *input* semua data jika murid pertama kali melakukan pendaftaran. Sedangkan jika memilih murid lama, data murid sebelumnya akan muncul secara otomatis guna untuk melanjutkan proses transaksi pembayaran bimbel nantinya.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Owner

Beranda

Registrasi Murid

Tambah Data

Konfirmasi Registrasi

Lihat Konfirmasi

Jadwal

Pembayaran

Master

Laporan

Konfirmasi Data Registrasi Murid

10

▼

entries per page

Search:

No Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Kelas	Asal Sekolah	Jenis Kelamin	No Telepon	Paket	Konfirmasi Registrasi	Aksi
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Divalidasi	Batalan

Showing 1 to 10 of 5 entries

«

<

1

2

3

>

»

Gambar 3.24 Konfirmasi Registrasi Murid

Gambar 3.24 merupakan *wireframe* konfirmasi registrasi murid. Pada *wireframe* ini, *owner* akan melakukan validasi atau pembatalan proses registrasi murid. Jika murid memang ingin bimbel, maka *owner* akan *klik button* “validasi” dan data akan tersimpan di sistem. Sedangkan jika murid tidak jadi bimbel atau terdapat kesalahan teknis saat registrasi, maka *owner* akan *klik button* “batalan” dan data akan terhapus.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Owner

Beranda

Registrasi Murid

Tambah Data

Konfirmasi Registrasi

Lihat Konfirmasi

Jadwal

Pembayaran

Master

Laporan

Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid

Murid yang Divalidasi

10 entries per page

Search:

No Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Kelas	Asal Sekolah	Jenis Kelamin	No Telepon	Paket
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX

Showing 1 to 10 of 5 entries

<

1

2

3

>

Gambar 3.25 Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid

Gambar 3.25 merupakan *wireframe* lihat konfirmasi data registrasi murid. Jika proses registrasi murid telah divalidasi oleh *owner*, maka hasil data juga akan muncul di *sidemenu* “lihat konfirmasi”.

Bimbel RSDC

Notifikasi
Owner

Beranda
Registrasi Murid
Jadwal
Tambah Data
Hasil Data
Pembayaran
Master
Laporan

Tambah Data Jadwal

ID Jadwal

Pilih Paket

Pilih ID Guru

Nama Guru

Tanggal Jadwal

Jam Masuk

Jam Keluar

Tambah Jadwal

Batal

Gambar 3.26 Tambah Data Jadwal

Gambar 3.26 merupakan *wireframe* tambah data jadwal. Pada *wireframe* ini, *owner* akan *input* data dengan memilih paket, memilih guru bimbel, menentukan tanggal jadwal dan waktu. Untuk data ID sudah terisi otomatis. Setelah data terisi, *klik button* “tambah jadwal”. Sedangkan jika terjadi kesalahan teknis atau tidak jadi *input*, dapat *klik button* “batal”.

Bimbel RSDC

Notifikasi
Owner

Beranda
Registrasi Murid
Jadwal
Tambah Data
Hasil Data
Pembayaran
Master
Laporan

Hasil Data Jadwal

10 entries per page
Search:

ID Jadwal	Nama Paket	Nama Guru	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar	Aksi
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	Edit Hapus

Showing 1 to 10 of 5 entries

«
<
1
2
3
>
»

Gambar 3.27 Hasil Data Jadwal

Gambar 3.27 merupakan *wireframe* hasil data jadwal. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat hasil data jadwal yang telah diinput sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “edit” guna untuk *update* data terbaru dan fitur “hapus” guna untuk

menghapus data jika tidak diperlukan.

Gambar 3.28 Edit Jadwal

Gambar 3.28 merupakan *wireframe* edit jadwal. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melakukan ubahan data (*update*) pada tanggal dan waktu jika terdapat kesalahan. Sedangkan pada data lain sudah terisi secara otomatis. Setelah dilakukan perubahan, klik *button* “ubah jadwal”. Jika tidak jadi *update* data, dapat klik *button* “batal”.

No Registrasi	Nama	Paket	Biaya	Jumlah Bayar	Sisa Biaya	Status Pembayaran	Aksi
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar

Gambar 3.29 Hasil Data Pembayaran Murid (*Owner*)

Gambar 3.29 merupakan *wireframe* hasil data pembayaran. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat hasil data berdasarkan validasi registrasi murid sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “verifikasi” untuk *input* pembayaran dan fitur “bukti bayar” untuk melihat hasil pembayaran terbaru.

Bimbel RSDC

Notifikasi Owner

Beranda

Registrasi Murid

Jadwal

Pembayaran

Hasil Data Murid

Gaji Guru

Master

Laporan

Verifikasi Pembayaran

ID Pembayaran

XX

ID Murid

XX

Nama Murid

XXXXXXXXXX

Pilihan Paket

XXXXXXXXXX

Biaya Paket

XXXXXXXXXX

Jumlah Bayar

Sisa Biaya

Status Pembayaran

Belum Lunas

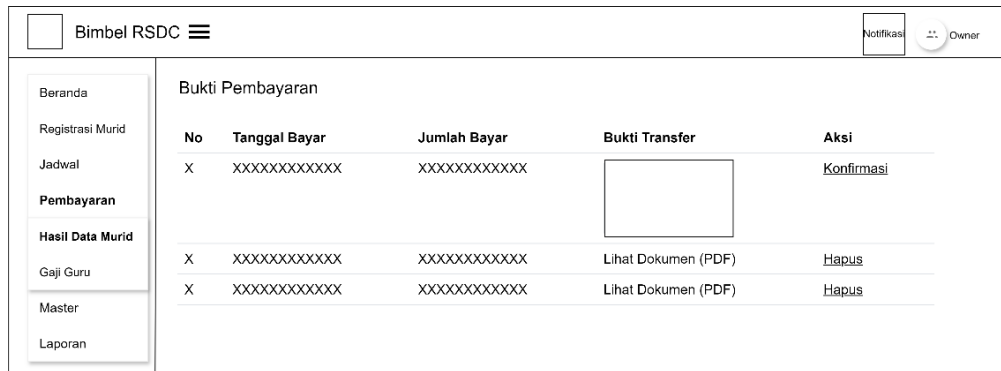
Upload Bukti Pembayaran

Choose File No file chosen

Verifikasi Pembayaran Batal

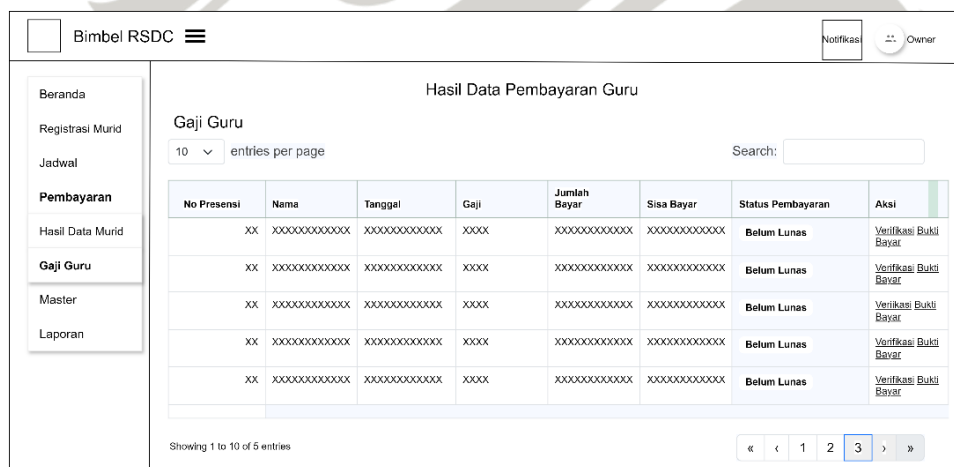
Gambar 3.30 Verifikasi Pembayaran (*Owner*)

Gambar 3.30 merupakan *wireframe* verifikasi pembayaran. Pada *wireframe* ini, *owner* melakukan *input* pembayaran berupa nominal yang dibayarkan dan unggah bukti pembayaran. Sedangkan data yang lain sudah terisi otomatis. Setelah *input* data, *klik button* “verifikasi pembayaran”. Jika tidak jadi *update* data, *klik button* “batal”.



Gambar 3.31 Bukti Pembayaran (Owner)

Gambar 3.31 merupakan *wireframe* bukti pembayaran. Pada *wireframe* ini, owner dapat melihat dan mengecek bukti pembayaran bimbel murid. Selain itu, terdapat *button* “konfirmasi” jika ada murid yang telah melakukan pembayaran namun belum divalidasi kesesuaiannya. Dan terdapat *button* “hapus” jika ada ketidaksesuaian data yang diinput.



Gambar 3.32 Hasil Data Gaji Guru (Owner)

Gambar 3.32 merupakan *wireframe* hasil data gaji guru. Pada *wireframe* ini, owner dapat melakukan *input* pembayaran gaji guru setelah selesai mengajar murid berdasarkan presensi sebelumnya. Selain itu, terdapat *button* “verifikasi” dan “bukti bayar” yang fungsinya sama, seperti *wireframe* data pembayaran murid sebelumnya berdasarkan pada gambar 3.30 dan 3.31.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Owner

Beranda

Registrasi Murid

Jadwal

Pembayaran

Master

Murid

Guru

Paket

Akun Pengguna

Laporan

Tabel Murid

Filter Status: Semua

10 entries per page

Search:

ID Murid	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	No Telepon	Kelas	Asal Sekolah	Status	Aksi
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX	Tidak Aktif	Edit
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX	Aktif	Edit
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX	Aktif	Edit
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX	Aktif	Edit
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXX	Aktif	Edit

Showing 1 to 10 of 5 entries

1

2

3

Gambar 3.33 Master Murid

Gambar 3.33 merupakan *wireframe* master murid. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat data murid berdasarkan registrasi pertama kali. Di master ini, *owner* dapat mengubah status murid menjadi aktif atau tidak aktif serta fitur “edit” guna untuk *update* data jika terjadi kesalahan atau perubahan.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Owner

Beranda

Registrasi Murid

Jadwal

Pembayaran

Master

Murid

Guru

Paket

Akun Pengguna

Laporan

Tabel Guru

Tambah Data Guru

10 entries per page

Search:

ID Guru	Nama Guru	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telepon	Pendidikan	Gaji	Status	Aksi
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXX	Tidak	Edit
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXX	Aktif	Edit
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXX	Aktif	Edit
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXX	Aktif	Edit
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXX	XXXX	Aktif	Edit

Showing 1 to 10 of 5 entries

1

2

3

Gambar 3.34 Master Guru

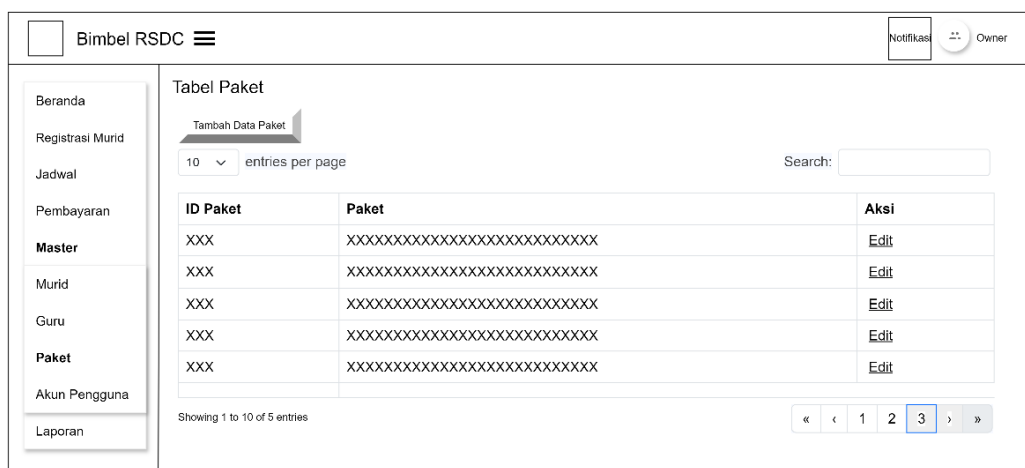
Gambar 3.34 merupakan *wireframe* master guru. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat data guru berdasarkan registrasi pertama kali pada *button* “tambah data guru”. Di master ini, *owner* dapat mengubah status guru menjadi aktif atau tidak aktif serta fitur “edit” guna untuk *update* data jika terjadi kesalahan atau perubahan.

Gambar 3.35 Tambah Data Guru

Gambar 3.35 merupakan *wireframe* tambah data guru. Pada *wireframe* ini, *owner* melakukan *input* data berupa nama guru, tanggal lahir, alamat, nomor telepon, Pendidikan dan gaji. Pada kolom gaji, *owner* melakukan *input* pembayaran tiap guru disaat setelah selesai mengajar murid berdasarkan hasil presensi sebelumnya. Sedangkan ID guru sudah terisi otomatis. Setelah *input* data, *klik button* “simpan” agar dapat tersimpan di sistem.

Gambar 3.36 Edit Data Guru

Gambar 3.36 merupakan *wireframe* edit data guru. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melakukan perubahan data (*update*) pada semua data jika terdapat kesalahan, kecuali ID guru yang sudah terisi secara otomatis. Setelah dilakukan perubahan, *klik button* “perbarui”. Jika tidak jadi *update* data, dapat *klik button* “batal”.

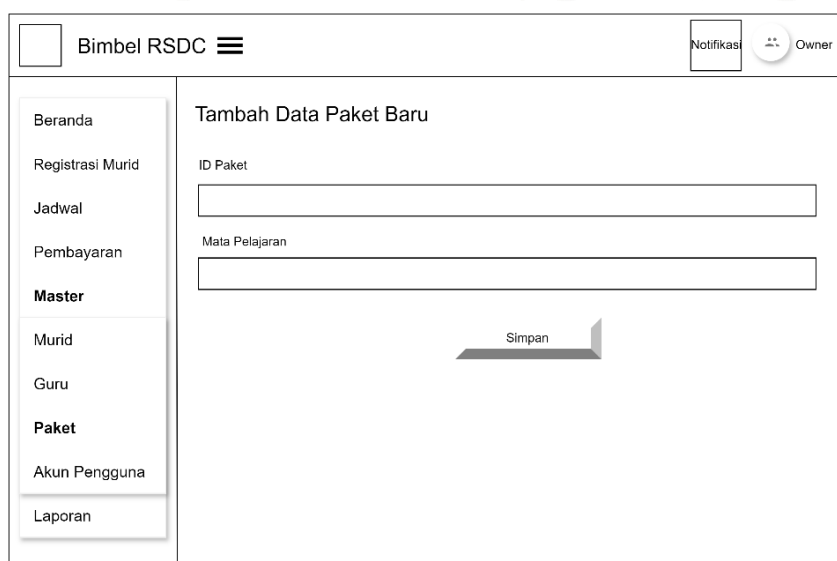


The wireframe shows a web application interface for 'Bimbel RSDC'. On the left is a sidebar menu with options: Beranda, Registrasi Murid, Jadwal, Pembayaran, Master (highlighted), Murid, Guru, Paket, Akun Pengguna, and Laporan. The main content area is titled 'Tabel Paket' and includes a 'Tambah Data Paket' button. Below this is a search bar and a table with 5 entries. Each entry has an 'ID Paket' (XXX), a 'Paket' name (XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX), and an 'Aksi' column with an 'Edit' button. At the bottom, it says 'Showing 1 to 10 of 5 entries' and has pagination controls showing page 3 of 3.

ID Paket	Paket	Aksi
XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Edit
XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Edit
XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Edit
XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Edit
XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Edit

Gambar 3.37 Master Paket

Gambar 3.37 merupakan *wireframe* master paket. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat data paket berdasarkan *input* paket baru pada *button* “tambah data paket”. Di master ini, *owner* dapat melakukan “edit” guna untuk *update* data paket jika terjadi kesalahan atau perubahan.



The wireframe shows the 'Tambah Data Paket Baru' form. It has a sidebar menu identical to the previous one. The main content area has a title 'Tambah Data Paket Baru' and two input fields: 'ID Paket' and 'Mata Pelajaran'. Below the input fields is a 'Simpan' button.

Gambar 3.38 Tambah Data Paket Baru

Gambar 3.38 merupakan *wireframe* tambah data paket baru. Pada *wireframe* ini, *owner* melakukan *input* data berupa ID paket guna untuk mengetahui kode paket yang mudah diingat dan mata pelajaran. Setelah *input* data, *klik button* “simpan” agar dapat tersimpan di sistem.

Gambar 3.39 Master Akun Pengguna

Gambar 3.39 merupakan *wireframe* master akun pengguna. Pada *wireframe* ini, *owner* membuat akun baru berdasarkan registrasi guru atau murid baru di *website owner*. *Owner input* data berupa *email*, *username* dan *password*. Kemudian, pilih *role user* sebagai guru atau murid dan pilih nama pengguna yang dimaksud. Jika sudah *input* data, *klik button* “tambah akun pengguna” agar data tersimpan. Selain itu, terdapat *button* “lihat daftar pengguna” guna untuk mengubah *password* pengguna dan mengaktifkan atau nonaktifkan akun pengguna.

Bimbel RSDC

Notifikasi
Owner

Beranda
Registrasi Murid
Jadwal
Pembayaran
Master
Murid
Guru
Paket
Akun Pengguna
Laporan

Daftar Akun Pengguna

Kembali ke Tambah Master Akun Pengguna

10
entries per page

Search:

ID	Username	Email	Peran	Status	Atur Ulang Password	Aktif / Nonaktif
XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Guru	—	Atur Ulang	—
XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan
XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Guru	—	Atur Ulang	—
XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan
XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan

Showing 1 to 10 of 5 entries

«
<
1
2
3
>
»

Gambar 3.40 Daftar Akun Pengguna

Gambar 3.40 merupakan *wireframe* daftar akun pengguna. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat daftar pengguna berdasarkan *input* master baru. Di daftar master akun pengguna ini, *owner* dapat melakukan “atur ulang” guna untuk mengganti *password* jika ada pembaruan atau lupa *password* pada pengguna guru dan murid. Selain itu, terdapat fitur *button* “aktifkan” atau “nonaktifkan” yang digunakan pada saat murid cuti atau tidak bimbel lagi. Untuk pengguna guru tidak terdapat fitur status dan *button* untuk mengaktifkan karena sudah ada pada master guru sebelumnya.

Bimbel RSDC

Notifikasi
Owner

Beranda
Registrasi Murid
Jadwal
Pembayaran
Hasil Data Murid
Gaji Guru
Master
Laporan
Cashflow
Gaji Guru
Pembayaran Murid

Data Cashflow Bulan Juni 2025

Bulan
Tahun

Juni
2025

Filter
Eksport ke Excel
Eksport ke PDF

No	Tanggal	Tipe	Keterangan	Debet	Kredit
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
Total				XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX

Gambar 3.41 Data *Cashflow*

Gambar 3.41 merupakan *wireframe* data *cashflow*. Pada *wireframe* ini, *owner* dapat melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa pembayaran murid dan penggajian guru (keseluruhan transaksi). Terdapat *button* “filter” untuk melihat beberapa data yang dibutuhkan saja serta filter berupa bulan dan tahun untuk membedakan waktu transaksi yang dilakukan. Selain itu, terdapat

button “Eksport ke Excel” dan “Eksport ke PDF” jika membutuhkan rekapan data *cashflow* aslinya.

No	Nama Guru	Tanggal	Paket	Total Gaji	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
Total				XXXXXXX	XXXXXXX		

Gambar 3.42 Laporan Gaji Guru

Gambar 3.42 merupakan *wireframe* data laporan gaji guru. Pada *wireframe* ini, owner hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan input sebelumnya berupa penggajian guru. Terdapat button “filter” untuk melihat beberapa data yang dibutuhkan saja serta filter berupa bulan dan tahun untuk membedakan waktu transaksi yang dilakukan. Sedangkan filter berupa guru dan status pembayaran digunakan untuk melihat identitas yang diperlukan saja. Selain itu, terdapat button “Eksport ke Excel” dan “Eksport ke PDF” jika membutuhkan rekapan data gaji guru.

No	Nama Murid	Tanggal	Paket	Total Biaya	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
Total				XXXXXXX	XXXXXXX		

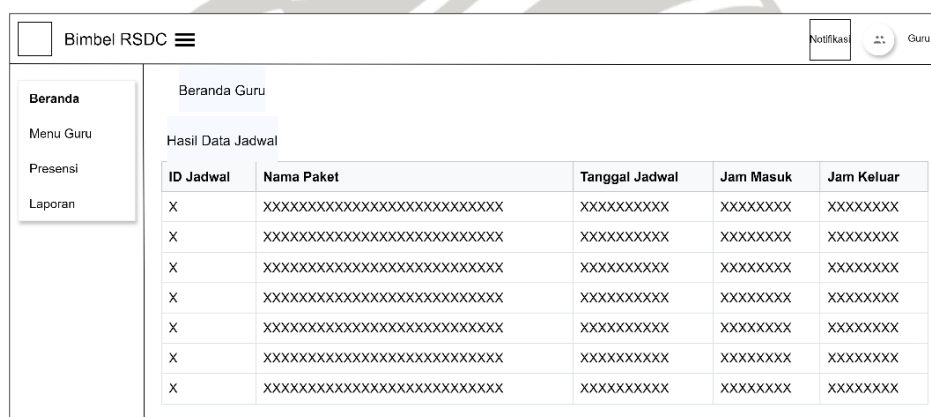
Gambar 3.43 Laporan Pembayaran Murid

Gambar 3.43 merupakan *wireframe* data laporan pembayaran murid. Pada *wireframe* ini, owner hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input*

sebelumnya berupa pembayaran murid. Terdapat *button* “filter” untuk melihat beberapa data yang dibutuhkan saja serta filter berupa bulan dan tahun untuk membedakan waktu transaksi yang dilakukan. Sedangkan filter berupa murid dan status pembayaran digunakan untuk melihat identitas yang diperlukan saja. Selain itu, terdapat *button* “Eksport ke Excel” dan “Eksport ke PDF” jika membutuhkan rekapan data pembayaran.

3.8.3 Wireframe Guru

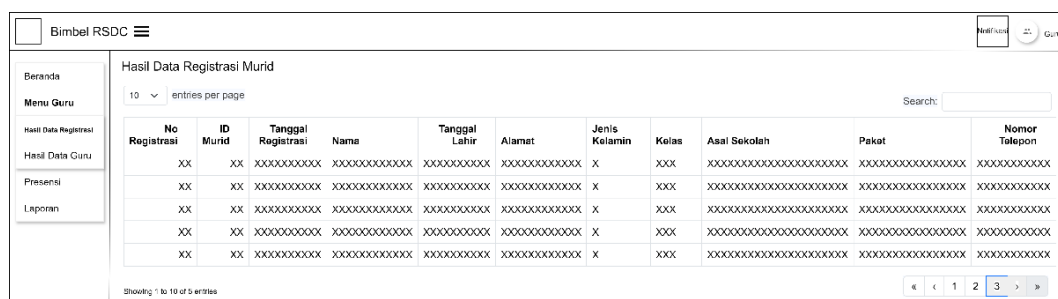
Wireframe ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh guru, yaitu beranda, menu guru yang berisi hasil data registrasi murid dan guru, serta presensi. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.



ID Jadwal	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX

Gambar 3.44 Beranda Guru

Gambar 3.44 merupakan *wireframe* beranda guru. Pada beranda guru, ditampilkan hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya beserta dengan pilihan paketnya.



No Registrasi	ID Murid	Tanggal Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Jenis Kelamin	Kelas	Asal Sekolah	Paket	Nomor Telepon
XX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	X	XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
XX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	X	XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
XX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	X	XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
XX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	X	XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX
XX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	X	XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX

Gambar 3.45 Hasil Data Registrasi Murid

Gambar 3.45 merupakan *wireframe* hasil data registrasi murid. Pada *wireframe* ini, ditampilkan hasil data registrasi guna untuk mengetahui daftar murid yang masih aktif di bimbel.

ID Guru	Nama Guru	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telepon	Pendidikan
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXX

Gambar 3.46 Hasil Data Registrasi Guru

Gambar 3.46 merupakan *wireframe* hasil data registrasi guru. Pada *wireframe* ini, ditampilkan hasil data registrasi guna untuk mengetahui daftar guru yang tersedia di bimbel.

Tambah Data Presensi

ID Presensi:

Pilih Jadwal:

ID Guru:

ID Paket:

Pilih ID Murid:

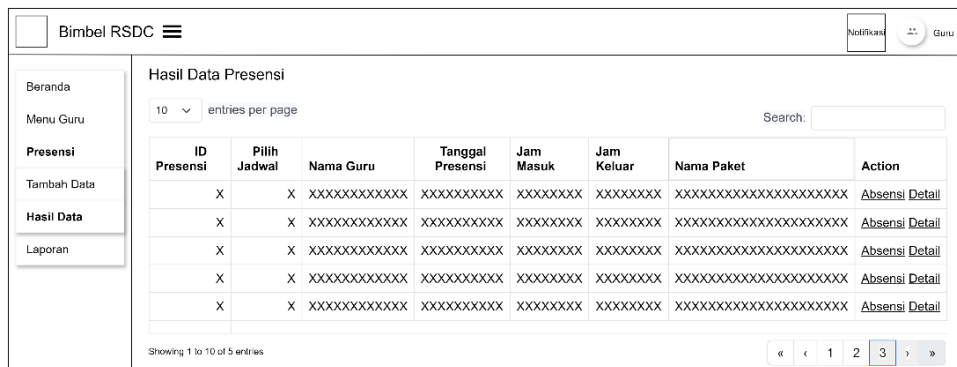
Tanggal Presensi:

Jam Masuk:

Jam Keluar:

Gambar 3.47 Tambah Data Presensi Murid

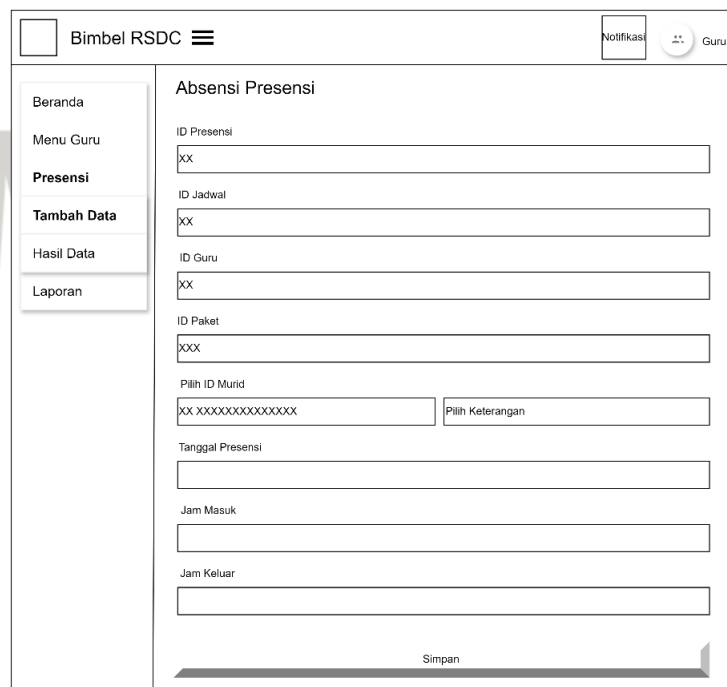
Gambar 3.47 merupakan *wireframe* tambah data presensi murid. Pada *wireframe* ini, *owner* dan guru akan *input* data dengan memilih jadwal dan memilih nama murid yang akan mengikuti bimbel. Untuk data ID dan waktu pelaksanaan sudah terisi otomatis berdasarkan data jadwal sebelumnya. Setelah data terisi, *klik button* “simpan presensi”.



ID Presensi	Pilih Jadwal	Nama Guru	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	Nama Paket	Action
X	X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Absensi Detail
X	X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Absensi Detail
X	X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Absensi Detail
X	X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Absensi Detail
X	X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Absensi Detail

Gambar 3.48 Hasil Data Presensi (Guru)

Gambar 3.48 merupakan *wireframe* hasil data presensi. Pada *wireframe* ini, *owner* dan guru dapat melihat hasil data berdasarkan *input* sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “absensi” untuk memberi keterangan kehadiran murid dan fitur “detail” untuk lihat hasil keterangan kehadiran murid.



Gambar 3.49 Absensi Presensi

Gambar 3.49 merupakan *wireframe* absensi presensi murid. Pada *wireframe* ini, *owner* dan guru akan *input* data keterangan kehadiran murid saja (hadir, sakit, izin atau absen). Untuk data yang lainnya sudah terisi otomatis berdasarkan data jadwal dan presensi sebelumnya. Setelah data kehadiran terisi, klik *button* “simpan”.

ID Presensi	ID Jadwal	ID Guru	Nama Guru	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	ID Paket	Nama Paket	Nama Murid	Keterangan Presensi
XX	XX	XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXX

[Kembali](#)

Gambar 3.50 Detail Presensi (Guru)

Gambar 3.50 merupakan *wireframe* detail presensi murid setelah dilakukan absensi. Pada *wireframe* ini, *owner* dan guru dapat lihat detail keterangan presensi. Selain itu, terdapat *button* “kembali” jika sudah selesai lihat.

No	Nama Guru	Tanggal	Paket	Total Gaji	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
Total				XXXXXX	XXXXXX		

Gambar 3.51 Laporan Data Gaji Guru (Individu)

Gambar 3.51 merupakan *wireframe* data laporan gaji guru tiap akun atau *user*. Pada *wireframe* ini, guru hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa penggajian guru dari *owner*. Terdapat beberapa fungsi *button*, seperti filter dan ekspor *file* dengan fungsi yang sama seperti pada gambar 3.42.

3.8.4 Wireframe Murid

Wireframe ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh murid, yaitu beranda, pembayaran dan hasil data presensi masing-masing murid. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Murid

Beranda

Pembayaran

Hasil Data Presensi

Laporan

Beranda Murid

Hasil Data Jadwal

ID Jadwal	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX

Gambar 3.52 Beranda Murid

Gambar 3.52 merupakan *wireframe* beranda murid. Pada beranda murid, ditampilkan hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya beserta dengan pilihan paketnya.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Murid

Beranda

Pembayaran

Hasil Data Presensi

Laporan

Hasil Data Pembayaran

Murid yang Divalidasi

10 entries per page

Search:

No Registrasi	Nama	Paket	Biaya	Jumlah Bayar	Sisa Biaya	Status Pembayaran	Aksi
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Unggah Bukti Bayar Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Unggah Bukti Bayar Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Unggah Bukti Bayar Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Unggah Bukti Bayar Bukti Bayar
XX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	Belum Lunas	Unggah Bukti Bayar Bukti Bayar

Gambar 3.53 Hasil Data Pembayaran Murid

Gambar 3.53 merupakan *wireframe* hasil data pembayaran murid. Pada *wireframe* ini, murid dapat melihat hasil data masing-masing berdasarkan validasi registrasi murid sebelumnya. Sedangkan *owner* bisa melihat data pembayaran seluruh murid. Selain itu, terdapat fitur “unggah bukti bayar” untuk *input* pembayaran dan fitur “bukti bayar” untuk *view* hasil pembayaran terbaru.

Bimbel RSDC [Notifikasi] [Murid]

Beranda
Pembayaran
 Hasil Data Presensi
 Laporan

Tambah Data Pembayaran

ID Pembayaran
 XX

ID Murid
 XX

Nama Murid
 XXXXXXXXXXXX

Pilihan Paket
 XXXXXXXXXXXX

Biaya Paket
 XXXXXXXXXXXX

Jumlah Bayar

Sisa Biaya

Status Pembayaran
 Belum Lunas

Upload Bukti Pembayaran
 Choose File No file chosen

Kirim Batal

Gambar 3.54 Tambah Data Pembayaran (Murid)

Gambar 3.54 merupakan *wireframe* tambah data pembayaran. Pada *wireframe* ini, murid melakukan *input* pembayaran berupa nominal yang dibayarkan dan unggah bukti pembayaran. Sedangkan data yang lain sudah terisi otomatis. Setelah *input* data, klik *button* “*irim*”. Jika tidak jadi *update* data, klik *button* “*batal*”.

Bimbel RSDC [Notifikasi] [Murid]

Beranda
Pembayaran
 Hasil Data Presensi
 Laporan

Bukti Pembayaran

No	Tanggal Bayar	Jumlah Bayar	Bukti Transfer	Aksi
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX		Hapus
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Lihat Dokumen (PDF)	Hapus
X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	Lihat Dokumen (PDF)	Hapus

Gambar 3.55 Bukti Pembayaran (Murid)

Gambar 3.55 merupakan *wireframe* bukti pembayaran. Pada *wireframe* ini, murid dapat melihat dan mengecek bukti pembayaran masing-masing. Selain itu, terdapat *button* “hapus” jika ada ketidaksesuaian data yang telah dilakukan *input*.

ID Presensi	Pilih Jadwal	Nama Murid	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	Nama Paket	Action
X	X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Detail
X	X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Detail
X	X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Detail
X	X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Detail
X	X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX	Detail

Gambar 3.56 Hasil Data Presensi (Murid)

Gambar 3.56 merupakan *wireframe* hasil data presensi. Pada *wireframe* ini, murid dapat melihat hasil data masing-masing berdasarkan *input* sebelumnya yang dilakukan oleh *owner* atau guru. Selain itu, terdapat fitur “detail” untuk melihat hasil keterangan kehadiran masing-masing murid.

Nama Murid	ID Presensi	Tanggal Presensi	Nama Guru	Status Presensi
XXXXXXXXXXXX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXX
XXXXXXXXXXXX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXX
XXXXXXXXXXXX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXX
XXXXXXXXXXXX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXX
XXXXXXXXXXXX	XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	XXXXX

[Kembali](#)

Gambar 3.57 Detail Presensi (Murid)

Gambar 3.57 merupakan *wireframe* detail presensi murid setelah dilakukan absensi. Pada *wireframe* ini, murid dapat melihat detail keterangan presensi masing-masing. Selain itu, terdapat *button* “kembali” jika sudah selesai *view*.

Bimbel RSDC

Notifikasi

Murid

Beranda

Pembayaran

Hasil Data Presensi

Laporan

Data Rekap Murid Bulan Juni 2025

Bulan

Tahun

Status Pembayaran

Juni

2025

Pilih Status

Filter

Ekspor ke Excel

Ekspor ke PDF

No	Nama Murid	Tanggal	Paket	Total Biaya	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
X	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXXXXX
Total				XXXXXX	XXXXXX		

Gambar 3.58 Laporan Hasil Data Pembayaran Murid

Gambar 3.58 merupakan *wireframe* data laporan pembayaran murid tiap akun atau *user*. Pada *wireframe* ini, murid hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa hasil pembayaran. Terdapat beberapa fungsi *button*, seperti filter dan ekspor *file* dengan fungsi yang sama seperti pada gambar 3.43.

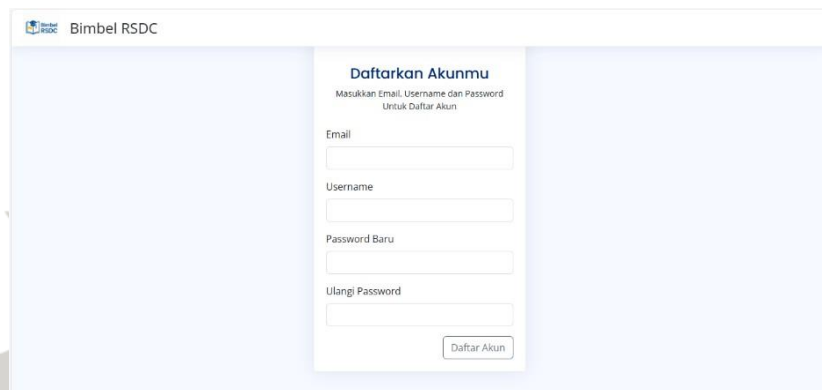
BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Sistem

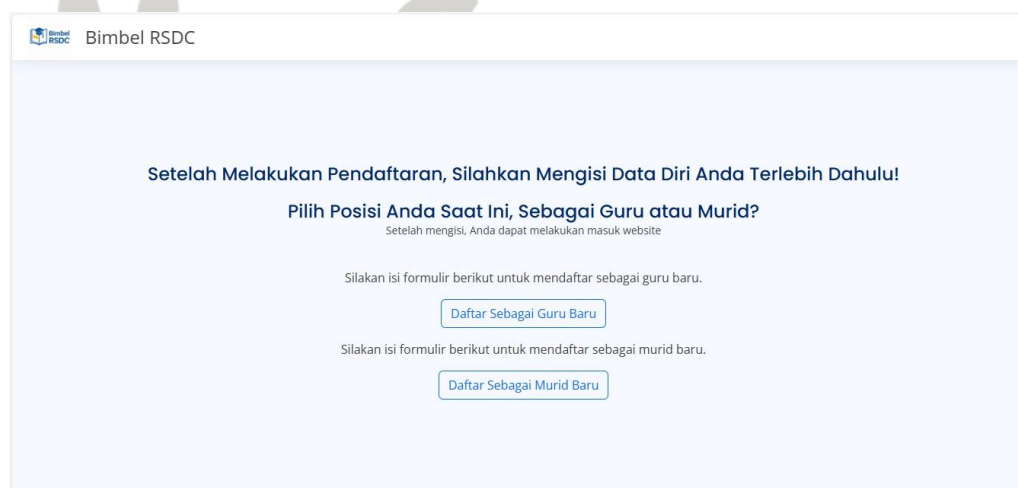
4.1.1 User Interface (UI) Register dan Login Website Semua Pengguna

User Interface (UI) ini menampilkan proses *register website* yang dilakukan oleh guru dan murid serta *login* yang dilakukan oleh semua pengguna (*owner*, guru dan murid).

The screenshot shows a web browser window with the title "Bimbel RSDC". The main content is a registration form titled "Daftarkan Akunmu" (Register Your Account). Below the title, it says "Masukkan Email, Username dan Password Untuk Daftar Akun" (Enter Email, Username and Password to Register Account). The form has four input fields: "Email", "Username", "Password Baru" (New Password), and "Ulangi Password" (Repeat Password). At the bottom right of the form is a button labeled "Daftar Akun" (Register Account).

Gambar 4.1 Register Website

Gambar 4.1 merupakan *UI register website* guru dan murid sebagai langkah awal untuk masuk ke sistem. Pengguna memasukkan akun baru yang dapat dimodifikasi sendiri dan mudah diingat. Setelah itu, *klik button* “Daftar Akun” jika sudah dibuat.

The screenshot shows a web browser window with the title "Bimbel RSDC". The main content is a post-registration screen. It starts with the text "Setelah Melakukan Pendaftaran, Silahkan Mengisi Data Diri Anda Terlebih Dahulu!" (After Registration, Please Fill Out Your Personal Data First!). Below this is a heading "Pilih Posisi Anda Saat Ini, Sebagai Guru atau Murid?" (Choose Your Position Now, As Teacher or Student?). Underneath, it says "Setelah mengisi, Anda dapat melakukan masuk website" (After filling out, you can log in to the website). There are two options: "Silakan isi formulir berikut untuk mendaftar sebagai guru baru." (Please fill out the following form to register as a new teacher.) with a button "Daftar Sebagai Guru Baru" (Register as New Teacher), and "Silakan isi formulir berikut untuk mendaftar sebagai murid baru." (Please fill out the following form to register as a new student.) with a button "Daftar Sebagai Murid Baru" (Register as New Student).

Gambar 4.2 Register Public

Gambar 4.2 merupakan *UI register public* setelah membuat akun untuk *register* sebelumnya. *UI* ini dibuat dengan tujuan agar *owner* dapat mengetahui pendaftar baru hingga dilakukan proses validasi nantinya. Pengguna guru atau murid baru dapat *klik button* tersebut sesuai dengan *role* nya.

Bimbel RSDC

Form Registrasi Murid Baru

Nama Murid

Tanggal Lahir
dd----yyyy

Alamat

Kelas

Asal Sekolah

Jenis Kelamin
☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Nomor Telepon

Pilih Paket Bimbel
 -- Pilih Paket --

[Kirim Pendaftaran](#)

Gambar 4.3 Form Registrasi Guru

Gambar 4.3 merupakan *UI* form pendaftaran sebagai guru baru, setelah *klik button* “Daftar Sebagai Guru Baru”. Guru akan mengisi identitas diri seperti yang tertera pada tampilan *landing page*. Jika sudah diisi, *klik button* “Kirim Pendaftaran”.

Bimbel RSDC

Form Pendaftaran Guru Baru

Nama Guru

Tanggal Lahir
dd----yyyy

Alamat

Nomor Telepon

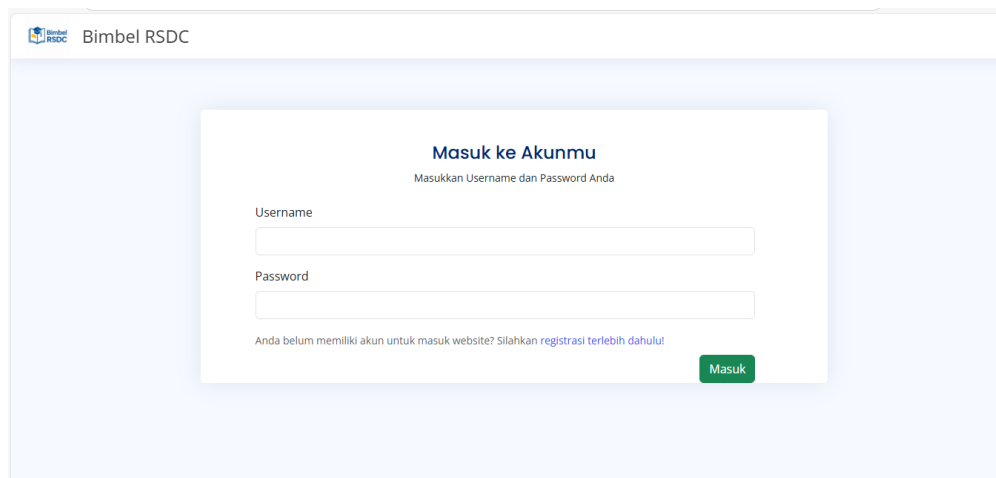
Pendidikan Terakhir

[Kirim Pendaftaran](#)

Gambar 4.4 Form Registrasi Murid

Gambar 4.4 merupakan *UI* form pendaftaran sebagai murid baru, setelah *klik button* “Daftar Sebagai Murid Baru”. Pengguna akan mengisi identitas diri

seperti yang tertera pada tampilan *landing page*. Jika sudah diisi, klik button “Kirim Pendaftaran”.

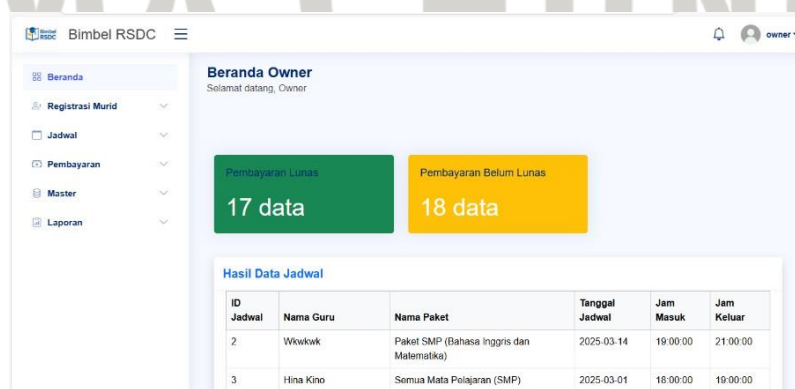


Gambar 4.5 Login Website

Gambar 4.5 merupakan *UI login website owner, guru dan murid (all role user)*. Semua pengguna memasukkan akun yang telah dibuat sebelumnya, seperti pada tampilan *landing page*. Untuk *owner* dapat langsung masuk ke sistem tanpa perlu *register* terlebih dahulu karena *owner* merupakan pemilik sistem bimbel. Jika sudah *input* akun, klik button “Masuk”.

4.1.2 User Interface (UI) Website Owner

User Interface (UI) ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh *owner*, yaitu beranda, registrasi murid, jadwal, pembayaran dan master. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.



ID Jadwal	Nama Guru	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
2	Wkwkwk	Paket SMP (Bahasa Inggris dan Matematika)	2025-03-14	19:00:00	21:00:00
3	Hina Kino	Semua Mata Pelajaran (SMP)	2025-03-01	18:00:00	19:00:00

Gambar 4.6 Beranda Owner

Gambar 4.6 merupakan *UI* beranda *owner*. Pada beranda *owner*, ditampilkan keterangan jumlah data pembayaran bimbel murid yang telah lunas dan belum lunas. Selain itu, terdapat hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya beserta dengan pilihan pakatnya. Tampilan keterangan pembayaran ada di atas pada *landing page*, sedangkan hasil data jadwal ada di bawahnya.

Gambar 4.7 Tambah Data Registrasi Murid

Gambar 4.7 merupakan *UI* tambah data registrasi murid. *Owner* akan *input* data seperti yang tertera pada *landing page*. Setelah terisi semua, *klik button* “Simpan”. Pada pilihan murid baru, *owner* akan *input* semua data murid yang pertama kali melakukan pendaftaran dan otomatis masuk ke master murid. Sedangkan jika memilih murid lama, data murid sebelumnya akan muncul secara otomatis guna untuk melanjutkan proses transaksi pembayaran bimbel nantinya.

No Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Kelas	Asal Sekolah	Jenis Kelamin	No Telepon	Paket	Konfirmasi Registrasi	Aksi
03	Yanto	2025-04-19	Banyuwangi	TK A	TK Al-Ikhlas	Laki-laki	08888888888	Calistung (TK)	Divalidasi	Batal
19	Didit	2025-05-10	Blitar	1 SD	SDN 1 Malang	Laki-laki	08222333444	Matematika (SD)	Divalidasi	Batal
21	aabbcc	2025-05-10	Kedu	5 SD	SDK Santa Maria Malang	Laki-laki	083223567282	Bahasa Inggris (SD)	Divalidasi	Batal
22	Steven	2025-01-31	Malang	1 SD	SDK Santa Maria Malang	Laki-laki	08555555555	Semua Mata Pelajaran (SD)	Divalidasi	Batal
24	Steven	2025-01-31	Malang	1 SD	SDK Santa Maria	Laki-laki	08555555555	Semua Mata Pelajaran	Divalidasi	Batal

Gambar 4.8 Konfirmasi Registrasi Murid

Gambar 4.8 merupakan *UI* konfirmasi registrasi murid. *UI* ini menampilkan hasil data registrasi murid dengan menampilkan status validasi dan *button* “validasi” atau “batalkan”. Jika murid memang ingin bimbel, maka *owner* akan *klik button* “validasi” dan data akan tersimpan di sistem. Sedangkan jika terdapat kesalahan teknis saat registrasi, maka *owner* akan *klik button* “batalkan” dan data akan terhapus.



Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid

✓ Murid yang Divalidasi

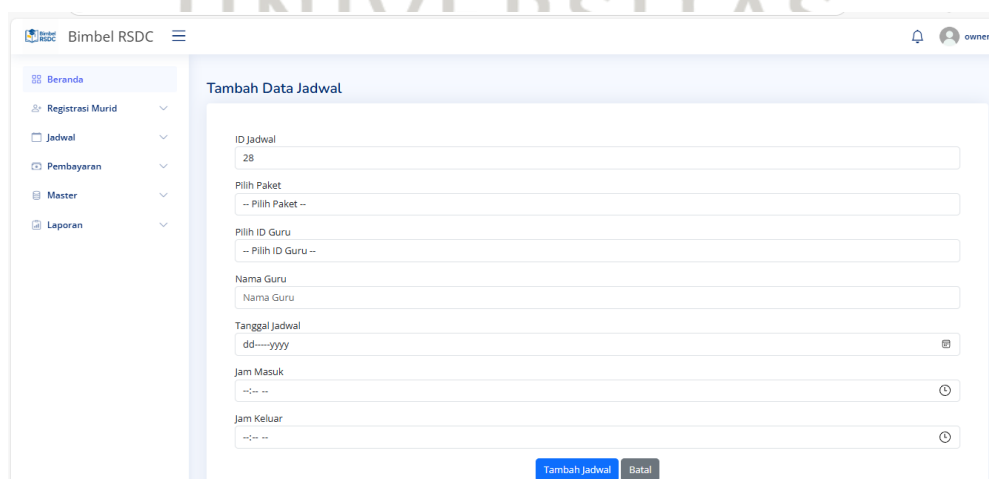
10 entries per page

Search:

No Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Kelas	Asal Sekolah	Jenis Kelamin	No Telepon	Paket
03	Yanto	2025-04-19	Banyuwangi	TK A	TK Al-Ikhlas	Laki-laki	088888888888	Calistung (TK)
19	Didit	2025-05-10	Blitar	1 SD	SDN 1 Malang	Laki-laki	08222333444	Matematika (SD)
21	aabbcc	2025-05-10	Kedu	5 SD	SDK Santa Maria Malang	Laki-laki	083223567282	Bahasa Inggris (SD)
22	Steven	2025-01-31	Malang	1 SD	SDK Santa Maria Malang	Laki-laki	08555555555	Semua Mata Pelajaran (SD)

Gambar 4.9 Lihat Konfirmasi Data Registrasi Murid

Gambar 4.9 merupakan *UI* lihat konfirmasi data registrasi murid. Data di *sidemenu* akan muncul jika proses registrasi murid telah divalidasi oleh *owner*.



Tambah Data Jadwal

ID Jadwal
28

Pilih Paket
-- Pilih Paket --

Pilih ID Guru
-- Pilih ID Guru --

Nama Guru
Nama Guru

Tanggal Jadwal
dd--yyyy

Jam Masuk
--:--

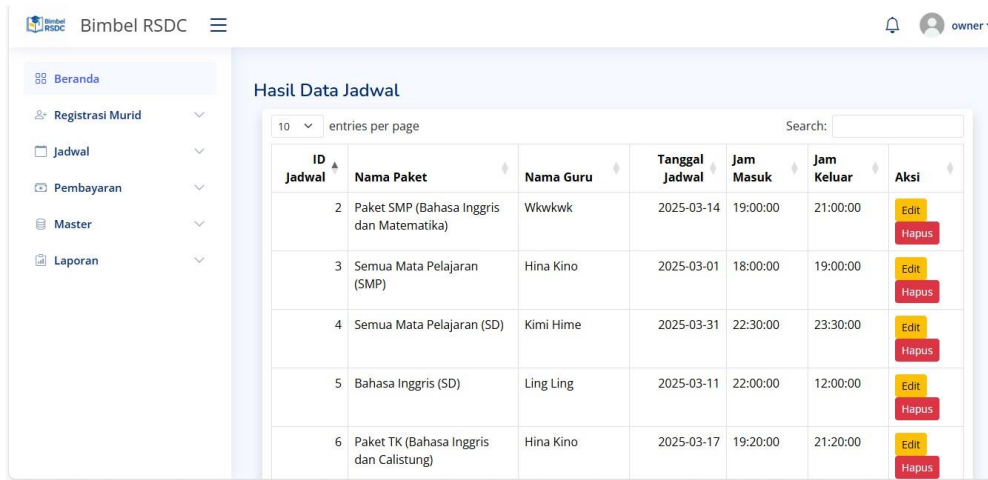
Jam Keluar
--:--

Tambah Jadwal Batal

Gambar 4.10 Tambah Data Jadwal

Gambar 4.10 merupakan *UI* tambah data jadwal. *Owner* akan *input* data sesuai dengan data yang tertera pada *landing page*. Setelah data terisi, *klik button*

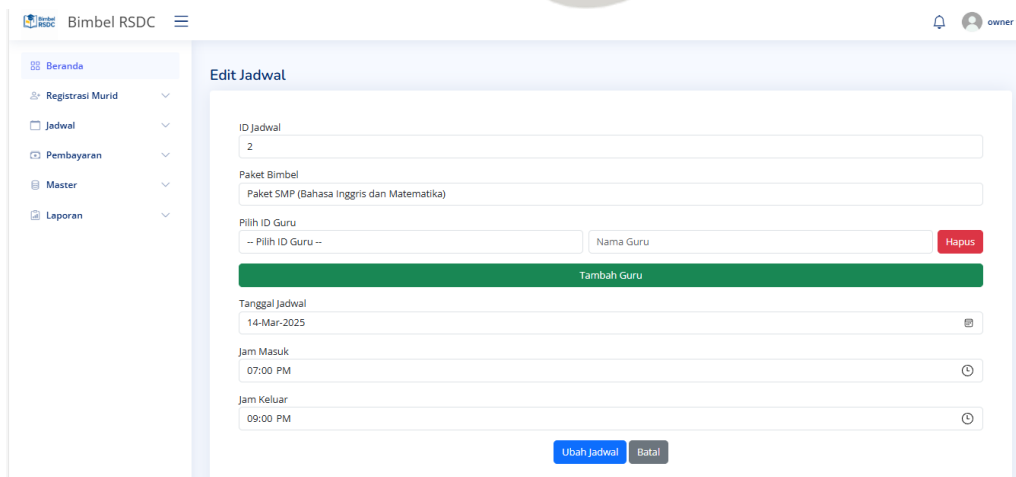
“Tambah Jadwal”. Sedangkan jika terjadi kesalahan teknis atau tidak jadi *input*, dapat klik *button* “Batal”.



ID Jadwal	Nama Paket	Nama Guru	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar	Aksi
2	Paket SMP (Bahasa Inggris dan Matematika)	Wkwkwk	2025-03-14	19:00:00	21:00:00	Edit Hapus
3	Semua Mata Pelajaran (SMP)	Hina Kino	2025-03-01	18:00:00	19:00:00	Edit Hapus
4	Semua Mata Pelajaran (SD)	Kimi Hime	2025-03-31	22:30:00	23:30:00	Edit Hapus
5	Bahasa Inggris (SD)	Ling Ling	2025-03-11	22:00:00	12:00:00	Edit Hapus
6	Paket TK (Bahasa Inggris dan Calistung)	Hina Kino	2025-03-17	19:20:00	21:20:00	Edit Hapus

Gambar 4.11 Hasil Data Jadwal

Gambar 4.11 merupakan *UI* hasil data jadwal. *Owner* dapat melihat hasil data jadwal berdasarkan *input* sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “Edit” guna untuk *update* data terbaru dan fitur “Hapus” guna untuk menghapus data jika tidak diperlukan.



Edit Jadwal

ID Jadwal: 2

Paket Bimbel: Paket SMP (Bahasa Inggris dan Matematika)

Pilih ID Guru: -- Pilih ID Guru -- Nama Guru: [Hapus]

Tanggal Jadwal: 14-Mar-2025

Jam Masuk: 07:00 PM

Jam Keluar: 09:00 PM

[Tambah Guru] [Ubah Jadwal] [Batal]

Gambar 4.12 Edit Jadwal

Gambar 4.12 merupakan *UI* edit jadwal. *Owner* dapat melakukan *update* data pada tanggal dan waktu jika terdapat kesalahan. Sedangkan pada data lain sudah terisi secara otomatis sesuai dengan tampilan *landing page*. Setelah dilakukan perubahan, *owner* dapat klik *button* “Ubah Jadwal”. Sedangkan jika tidak jadi *update* data, dapat klik *button* “Batal”.

Hasil Data Pembayaran Murid

✓ Murid yang Divalidasi

10 entries per page Search:

No Pembayaran	Nama	Paket	Biaya	Jumlah Bayar	Sisa Biaya	Status Pembayaran	Aksi
54	Yanto	Calistung (TK)	Rp 350.000,00	Rp 350.000,00	Rp 0,00	Lunas	Bukti Bayar
67	Didit	Matematika (SD)	Rp 550.000,00	Rp 250.000,00	Rp 300.000,00	Belum Lunas	Verifikasi Bukti Bayar
71	Steven	Semua Mata Pelajaran (SD)	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00	Rp 0,00	Lunas	Bukti Bayar
73	Steven	Semua Mata Pelajaran	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00	Rp 0,00	Lunas	Bukti Bayar

Gambar 4.13 Hasil Data Pembayaran (Owner)

Gambar 4.13 merupakan *UI* hasil data pembayaran. Owner dapat melihat hasil data berdasarkan validasi registrasi murid sebelumnya, seperti yang tertera pada *landing page*. Selain itu, terdapat *button* “Verifikasi” untuk *input* pembayaran dan *button* “Bukti Bayar” untuk lihat hasil pembayaran terbaru. Terdapat juga tiga macam status pembayaran, yaitu lunas, belum lunas dan menunggu konfirmasi.

Verifikasi Pembayaran

ID Pembayaran: 67

ID Murid: 29 - Didit

Nama Murid: Didit

Pilih Paket: Matematika (SD)

Biaya Paket: 550000.00

Jumlah Bayar: 250000

Sisa Biaya: 300000.00

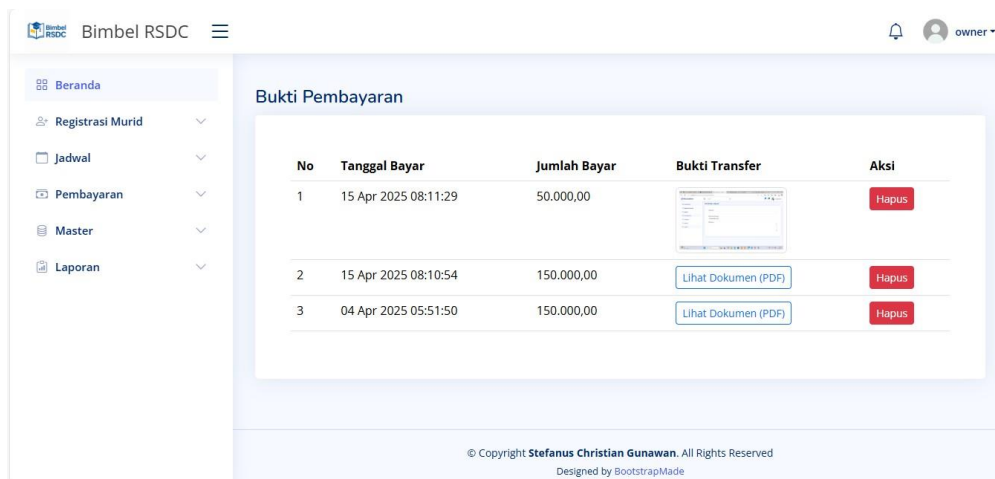
Status Pembayaran: Belum Lunas

Upload Bukti Pembayaran: Choose File No file chosen

Verifikasi Pembayaran Batal

Gambar 4.14 Verifikasi Pembayaran (Owner)

Gambar 4.14 merupakan *UI* verifikasi pembayaran. Owner melakukan *input* pembayaran sesuai dengan form yang tertera pada *landing page*. Setelah *input* data, klik *button* “Verifikasi Pembayaran”. Jika tidak jadi *update* data, klik *button* “Batal”.



Gambar 4.15 Bukti Pembayaran (Owner)

Gambar 4.15 merupakan *UI* bukti pembayaran. Owner dapat melihat dan mengecek bukti pembayaran bimbel murid. Data tabel yang ditampilkan adalah tanggal bayar, jumlah bayar dan bukti transfer. Selain itu, terdapat *button* “Konfirmasi” jika ada murid yang telah melakukan pembayaran namun belum divalidasi kesesuaiannya. Dan terdapat *button* “Hapus” jika ada ketidaksesuaian data yang dimasukkan.



Gambar 4.16 Hasil Data Gaji Guru

Gambar 4.16 merupakan *UI* hasil data gaji guru. Owner dapat melakukan *input* pembayaran gaji guru setelah selesai mengajar murid berdasarkan presensi sebelumnya. Selain itu, terdapat *button* “verifikasi” dan “bukti bayar” yang fungsinya sama, seperti *UI* data pembayaran murid sebelumnya berdasarkan pada gambar 4.14 dan 4.15.

Tabel Murid

Filter Status: Semua

10 entries per page

ID Murid	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	No Telepon	Kelas	Asal Sekolah	Status	Aksi
03	Yanto	19 April 2025	Banyuwangi	088888888888	TK B	TK Al-Ikhlash	Aktif	Edit
26	murid123	23 April 2025	Taoyuanagawa	08555555555	1 SMP	SMPK Santo Yusuf	Aktif	Edit
27	murid2	30 November -0001	Taoyuanagawa	08555555555	1 SMP	SMPK Santo Yusuf	Aktif	Edit
28	Putri	28 February 2025	Malang	08222333444	1 SD	SDN 1 Malang	Aktif	Edit
29	Didit	10 May 2025	Blitar	08222333444	1 SD	SDN 1 Malang	Aktif	Edit

Gambar 4.17 Master Murid

Gambar 4.17 merupakan *UI* master murid. *Owner* dapat melihat data murid berdasarkan registrasi pertama kali. Di master ini, *owner* dapat mengubah status murid menjadi aktif atau tidak aktif serta terdapat fitur “Edit” guna untuk *update* data jika terjadi kesalahan atau perubahan. Selain itu, terdapat filter status untuk mengidentifikasi status *random*, aktif atau tidak aktif.

Tabel Guru

Tambah Data Guru

10 entries per page

ID Guru	Nama Guru	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telepon	Pendidikan	Gaji	Status	Aksi
1	Wkwkwk	2025-03-02	Malang Malangan	083223567282	S2	0	Tidak	Edit
2	Kimi Hime	2025-03-01	Malang	083223567283	S2	0	Aktif	Edit
3	Hina Kino	2024-12-01	Jepang	08787878787	S2	0	Aktif	Edit
4	Ling Ling	2014-12-01	Gang Buntu	081234567890	S1	0	Aktif	Edit
5	Sensei	2024-12-01	Malang	08222333444	S1	0	Aktif	Edit
18	Mentor1	2025-02-08	Malang	083223567282	S1	0	Aktif	Edit

Gambar 4.18 Master Guru

Gambar 4.18 merupakan *UI* master guru. *Owner* dapat melihat data guru berdasarkan registrasi pertama kali pada *button* “Tambah Data Guru”. Pada *button* ini, *owner* akan mengisi identitas guru baru. Di master guru, *owner* juga dapat mengubah status guru menjadi aktif atau tidak aktif serta fitur “Edit” guna untuk *update* data jika terjadi kesalahan atau perubahan.

The screenshot shows the 'Tambah Data Guru' form in the Bimbel RSDC application. The form is titled 'Tambah Data Guru' and is located on the right side of the page. The left sidebar contains a menu with options: Beranda, Registrasi Murid, Jadwal, Pembayaran, Master, and Laporan. The form fields are as follows:

- ID Guru: 33
- Nama Guru:
- Tanggal Lahir: dd-yyyy
- Alamat:
- Nomor Telepon:
- Pendidikan:
- Gaji:

A blue 'Simpan' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.19 Tambah Data Guru

Gambar 4.19 merupakan *UI* tambah data guru. *Owner* melakukan *input* data seperti yang tertera pada *landing page*. Setelah *input*, klik button “Simpan” agar data dapat tersimpan di sistem.

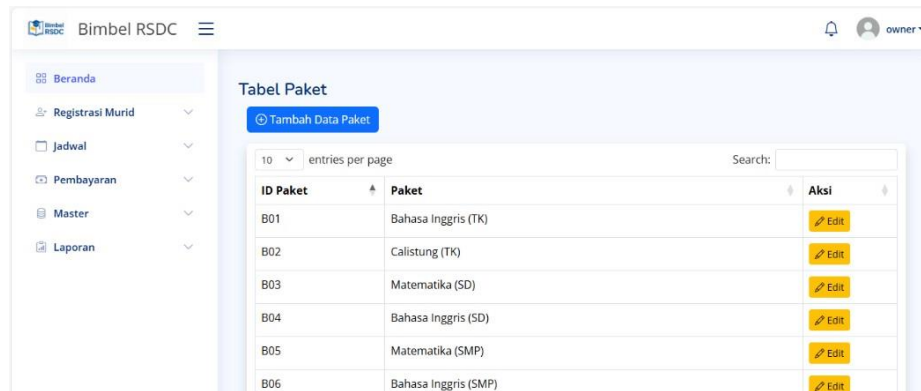
The screenshot shows the 'Edit Data Guru' form in the Bimbel RSDC application. The form is titled 'Edit Data Guru' and is located on the right side of the page. The left sidebar contains a menu with options: Beranda, Registrasi Murid, Jadwal, Pembayaran, Master, and Laporan. The form fields are as follows:

- ID Guru: 19
- Nama Guru: Nana
- Tanggal Lahir: 25-Apr-2025
- Alamat: Malang Surabaya
- Nomor Telepon: 0808080808
- Pendidikan: S2
- Gaji: 0

At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Perbarui' (blue) and 'Batal' (grey).

Gambar 4.20 Edit Data Guru

Gambar 4.20 merupakan *UI* edit data guru. *Owner* dapat melakukan *update* data sesuai dengan tampilan *landing page* ini. Setelah dilakukan perubahan, klik button “Perbarui”. Jika tidak jadi *update* data, dapat klik button “Batal”.



Gambar 4.21 Master Paket

Gambar 4.21 merupakan *UI* master paket. *Owner* dapat melihat data paket berdasarkan *input* paket baru pada *button* “Tambah Data Paket”. Pada *button* ini, *owner* mengisi identitas paket baru Di master paket, *owner* juga dapat melakukan “Edit” guna untuk *update* data paket jika terjadi kesalahan atau perubahan.



Gambar 4.22 Tambah Data Paket Baru

Gambar 4.22 merupakan *UI* tambah data paket baru. *Owner* melakukan *input* data seperti yang tertera pada *landing page*. Setelah *input*, klik *button* “Simpan” agar data dapat ditambahkan di sistem.

Gambar 4.23 Master Akun Pengguna

Gambar 4.23 merupakan *UI* master akun pengguna. *Owner* membuatkan akun baru berdasarkan registrasi guru atau murid baru sebelumnya di *website owner*. Untuk *password*, *Owner* dapat membuat dengan identitas sementara, kemudian nantinya dapat diubah sendiri oleh guru atau murid. Jika sudah *input*, klik *button* “Buat Akun Pengguna” agar data dapat tersimpan dan dapat mengonfirmasi bahwa sudah bisa *login website*. Selain itu, terdapat *button* “Lihat Daftar Pengguna” guna untuk melihat hasil akun yang telah dibuat serta mengaktifkan atau nonaktifkan status pengguna (murid).

ID	Username	Email	Peran	Status	Atur Ulang Password	Aktif / Nonaktif
2	guru		Guru	—	Atur Ulang	—
3	murid		Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan
44	pengajar1	pengajar1@gmail.com	Guru	—	Atur Ulang	—
45	didik12	didik@gmail.com	Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan
47	abc123	anaksd123@gmail.com	Murid	Aktif	Atur Ulang	Nonaktifkan

Gambar 4.24 Daftar Pengguna

Gambar 4.24 merupakan *UI* daftar pengguna. *Owner* dapat melihat daftar pengguna berdasarkan *input* master baru sebelumnya. Di daftar master pengguna ini, *owner* dapat mengatur ulang guna untuk mengganti *password* jika ada *update* atau *forgot password* pada pengguna guru dan murid sesuai dengan akun masing-

masing. Untuk pengguna guru tidak terdapat fitur status dan *button* untuk mengaktifkan karena sudah ada pada master guru sebelumnya.

No	Tanggal	Tipe	Keterangan	Debet	Kredit
1	13-06-2025	Pengeluaran	Pembayaran Guru	0.00	50,000.00
2	13-06-2025	Pemasukan	Pembarayan murid Didit (No. Pembayaran : 67)	150,000.00	0.00
3	13-06-2025	Pengeluaran	Pembarayan guru Soetam Rizky Wicaksono (Paket : Semua Mata Pelajaran (SD))	0.00	50,000.00

Gambar 4.25 Laporan Data *Cashflow*

Gambar 4.25 merupakan *UI* laporan data *cashflow*. *Owner* dapat melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa pembayaran murid dan penggajian guru (keseluruhan transaksi). Terdapat *button*, seperti *filter* dan ekspor *file* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

No	Nama Guru	Tanggal	Paket	Total gaji	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
1	Ariel	11-06-2025	Bahasa Inggris (SMP)	50,000	0.00	0.00	Belum Lunas
2	Ariel	11-06-2025	Bahasa Inggris (SMP)	50,000	0.00	0.00	Belum Lunas
3	Stefanus	18-06-2025	Calistung (TK)	50,000	50,000.00	0.00	Lunas

Gambar 4.26 Laporan Gaji Guru

Gambar 4.26 merupakan *UI* data laporan gaji guru. *Owner* hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa penggajian guru. Terdapat *button*, seperti *filter* dan ekspor *file* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

No	Nama Murid	Tanggal	Paket	Total Biaya	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
1	bejo	11-06-2025	bahasa tagalog	0	0.00	0.00	Belum Lunas
2	abcd	11-06-2025	Semua Mata Pelajaran (SD)	750,000	750,000.00	0.00	Lunas

Gambar 4.27 Data Laporan Pembayaran Murid

Gambar 4.27 merupakan *UI* data laporan pembayaran murid. *Owner* hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan input sebelumnya berupa pembayaran murid. Terdapat *button*, seperti filter dan ekspor *file* yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan *user*.

4.1.3 User Interface (UI) Webiste Guru

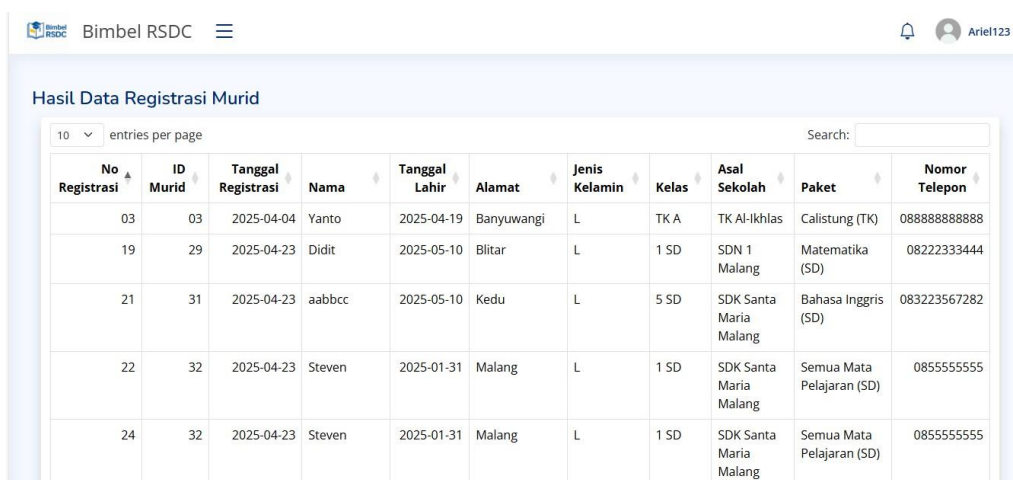
User Interface (UI) ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh guru, yaitu beranda, menu guru yang terdiri dari hasil data registrasi murid dan guru, serta presensi kehadiran murid. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.

ID Jadwal	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
20	Semua Mata Pelajaran (SMP)	2025-06-10	16:30:00	18:30:00
21	Semua Mata Pelajaran (SD)	2025-06-10	13:00:00	14:30:00
22	Bahasa Inggris (SMP)	2025-06-11	13:30:00	15:00:00
23	Semua Mata Pelajaran (SD)	2025-06-18	10:00:00	00:00:00
26	Semua Mata Pelajaran (SMP)	2025-06-19	22:20:00	12:20:00

Gambar 4.28 Beranda Guru

Gambar 4.24 merupakan *UI* beranda guru. *UI* ini menampilkan hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya

beserta dengan pilihan paket. Selain itu, terdapat nama pengguna di beranda pada saat melakukan *register* hingga *login* sebelumnya.



No Registrasi	ID Murid	Tanggal Registrasi	Nama	Tanggal Lahir	Alamat	Jenis Kelamin	Kelas	Asal Sekolah	Paket	Nomor Telepon
03	03	2025-04-04	Yanto	2025-04-19	Banyuwangi	L	TK A	TK Al-Ikhlash	Calistung (TK)	088888888888
19	29	2025-04-23	Didit	2025-05-10	Blitar	L	1 SD	SDN 1 Malang	Matematika (SD)	08222333444
21	31	2025-04-23	aabbcc	2025-05-10	Kedu	L	5 SD	SDK Santa Maria Malang	Bahasa Inggris (SD)	083223567282
22	32	2025-04-23	Steven	2025-01-31	Malang	L	1 SD	SDK Santa Maria Malang	Semua Mata Pelajaran (SD)	08555555555
24	32	2025-04-23	Steven	2025-01-31	Malang	L	1 SD	SDK Santa Maria Malang	Semua Mata Pelajaran (SD)	08555555555

Gambar 4.29 Hasil Data Registrasi Murid

Gambar 4.29 merupakan *UI* hasil data registrasi murid. *UI* ini menampilkan hasil data registrasi guna untuk mengetahui daftar murid yang masih aktif di bimbel. Data hanya bisa dilihat saja tanpa ada hak akses yang lain.



ID Guru	Nama Guru	Tanggal Lahir	Alamat	Nomor Telepon	Pendidikan
1	Wkwkwk	2025-03-02	Malang Malang	083223567282	S2
2	Kimi Hime	2025-03-01	Malang	083223567283	S2
3	Hina Kino	2024-12-01	Jepang	08787878787	S2
4	Ling Ling	2014-12-01	Gang Buntu	081234567890	S1
5	Sensei	2024-12-01	Malang	08222333444	S1
18	Mentor1	2025-02-08	Malang	083223567282	S1
19	Nana	2025-04-25	Malang Surabaya	080808080808	S2
20	Soetam Rizky Wicaksono	2025-04-28	Malang	080808080808	S3
21	Riri	2025-04-28	Malang	080808080808	S3
23	Perempuan123	2025-05-05	Malang	080808080808	S1

Gambar 4.30 Hasil Data Registrasi Guru

Gambar 4.30 merupakan *UI* hasil data registrasi guru. *UI* ini menampilkan hasil data registrasi guna untuk mengetahui daftar guru yang tersedia di bimbel. Data hanya bisa dilihat saja tanpa ada hak akses yang lain.

Gambar 4.31 Tambah Data Presensi Murid

Gambar 4.31 merupakan *UI* tambah data presensi murid. *Owner* dan guru akan *input* data sesuai dengan tampilan *landing page*. Setelah data terisi, *klik* *button* “Simpan Presensi”.

ID Presensi	Pilih Jadwal	Nama Guru	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	Nama Paket	Action
30	20	Ariel	2025-06-10	16:30:00	18:30:00	Semua Mata Pelajaran (SMP)	Absensi Detail
31	21	Ariel	2025-06-10	13:00:00	14:30:00	Semua Mata Pelajaran (SD)	Absensi Detail
32	22	Ariel	2025-06-11	13:30:00	15:00:00	Bahasa Inggris (SMP)	Absensi Detail
41	20	Ariel	2025-06-10	16:30:00	18:30:00	Semua Mata Pelajaran (SMP)	Absensi Detail
45	22	Ariel	2025-06-11	13:30:00	15:00:00	Bahasa Inggris (SMP)	Absensi Detail

Gambar 4.32 Hasil Data Presensi (Guru)

Gambar 4.32 merupakan *UI* hasil data presensi. *Owner* dan guru dapat melihat hasil data berdasarkan *input* sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “Absensi” untuk memberi keterangan kehadiran murid dan fitur “Detail” untuk lihat hasil keterangan kehadiran murid. Langkah pertama diawali dengan *klik* *button* “Absensi”, jika sudah *klik* *button* “Detail” untuk lihat hasil akhirnya.

Absensi Presensi

ID Presensi: 45

ID Jadwal: 22

ID Guru: 30

ID Paket: B06

Pilih ID Murid: 40 - Wongso -- Pilih Keterangan --

Tanggal Presensi: 11-Jun-2025

Jam Masuk: 01:30 PM

Jam Keluar: 03:00 PM

[Simpan](#)

Gambar 4.33 Absensi Presensi

Gambar 4.33 merupakan *UI* absensi presensi murid. *Owner* dan guru akan *input* data keterangan kehadiran murid berdasarkan tampilan *landing page* ini. Setelah data kehadiran terisi, *klik button* “Simpan”.

Detail Presensi

ID Presensi	ID Jadwal	ID Guru	Nama Guru	Tanggal Presensi	Jam Masuk	Jam Keluar	ID Paket	Nama Paket	Nama Murid	Keterangan Presensi
45	22	30	Ariel	2025-06-11	13:30:00	15:00:00	B06	Bahasa Inggris (SMP)	Wongso	Hadir

[Kembali](#)

© Copyright **Stefanus Christian Gunawan**. All Rights Reserved
Designed by BootstrapMade

Gambar 4.34 Detail Presensi (Guru)

Gambar 4.34 merupakan *UI* detail presensi murid setelah dilakukan absensi. *Owner* dan guru dapat lihat detail keterangan presensi sesuai dengan tampilan *landing page*. Selain itu, terdapat *button* “Kembali” jika sudah selesai *view*.

No	Nama Guru	Tanggal	Paket	Total gaji	Total Bayar	Sisa Bayar	Status
1	Ariel	11-06-2025	Bahasa Inggris (SMP)	50,000	0.00	0.00	Belum Lunas
2	Ariel	11-06-2025	Bahasa Inggris (SMP)	50,000	0.00	0.00	Belum Lunas
Total				0.00	0.00		

Gambar 4.35 Laporan Data Gaji Guru (Individu)

Gambar 4.35 merupakan *UI* data laporan gaji guru tiap akun atau *user*. Pada *UI* ini, guru hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa penggajian guru dari *owner*. Terdapat beberapa fungsi *button*, seperti filter dan ekspor *file* dengan fungsi yang sama seperti pada gambar 4.26.

4.1.4 User Interface (UI) Website Murid

User Interface (UI) ini menampilkan beberapa *sidemenu* yang dapat diakses oleh murid, yaitu beranda, pembayaran dan hasil data presensi masing-masing murid. Masing-masing memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda.

ID Jadwal	Nama Paket	Tanggal Jadwal	Jam Masuk	Jam Keluar
15	Bahasa Inggris (TK)	2025-05-22	15:15:00	16:15:00
11	Paket SMP (Bahasa Inggris dan Matematika)	2025-05-02	13:20:00	15:20:00

Gambar 4.36 Beranda Murid

Gambar 4.36 merupakan *UI* beranda murid. *UI* ini menampilkan hasil data jadwal guna untuk mengetahui waktu bimbel guru yang akan mengajar nantinya



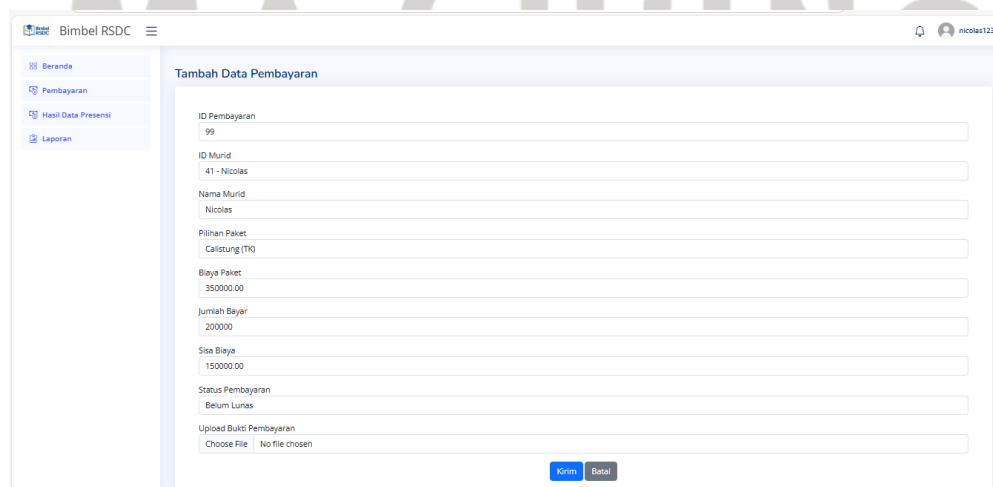
The screenshot shows a web application interface for 'Bimbel RSDC'. On the left is a sidebar with navigation links: Beranda, Pembayaran, Hasil Data Presensi, and Laporan. The main content area is titled 'Hasil Data Pembayaran' and features a green checkmark icon with the text 'Murid yang Divalidasi'. Below this is a table with columns: No Registrasi, Nama, Paket, Biaya, Jumlah Bayar, Sisa Biaya, Status Pembayaran, and Aksi. The table contains one entry for a student named Nicolas with registration number 99, package Calistung (TK), and a payment status of 'Lunas'. A 'Bukti Bayar' button is visible next to the entry. The interface also includes a search bar, a pagination control showing 'Showing 1 to 1 of 1 entry', and a footer with copyright information for Stefanus Christian Gunawan.

No Registrasi	Nama	Paket	Biaya	Jumlah Bayar	Sisa Biaya	Status Pembayaran	Aksi
99	Nicolas	Calistung (TK)	Rp 350.000,00	Rp 350.000,00	Rp 0,00	Lunas	Bukti Bayar

beserta dengan pilihan paketnya. Selain itu, terdapat nama pengguna di beranda pada saat melakukan *register* hingga *login* sebelumnya.

Gambar 4.37 Hasil Data Pembayaran (Murid)

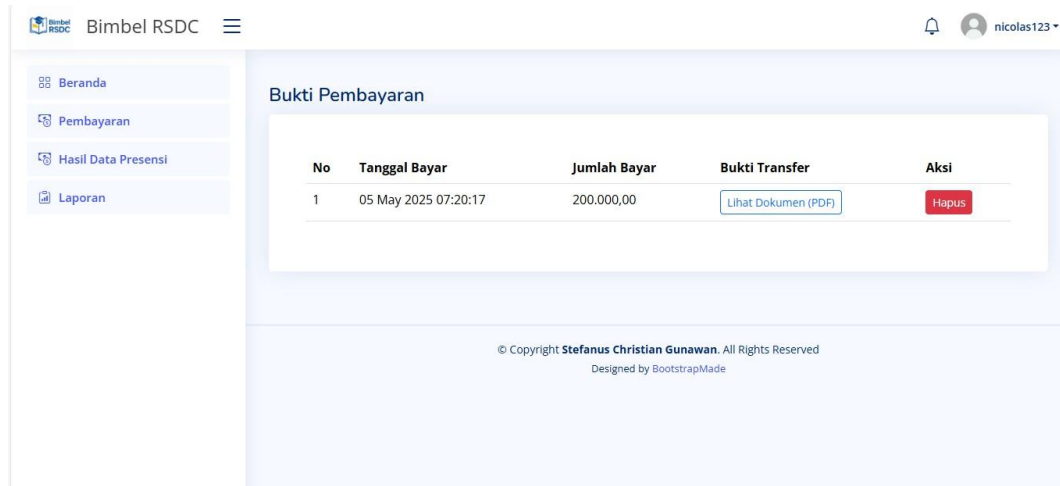
Gambar 4.37 merupakan *UI* hasil data pembayaran. Murid dapat melihat hasil data masing-masing berdasarkan validasi registrasi murid sebelumnya. Selain itu, terdapat fitur “Unggah Bukti Bayar” untuk *input* pembayaran dan fitur “Bukti Bayar” untuk lihat hasil pembayaran terbaru. Langkah pertama diawali dengan *klik button* “Unggah Bukti Bayar”, jika sudah *klik button* “Bukti Bayar” untuk lihat hasil akhirnya.



The screenshot shows the 'Tambah Data Pembayaran' form in the Bimbel RSDC application. The form contains several input fields for recording a payment: ID Pembayaran (99), ID Murid (41 - Nicolas), Nama Murid (Nicolas), Pilihan Paket (Calistung (TK)), Biaya Paket (350000.00), Jumlah Bayar (200000), Sisa Biaya (150000.00), Status Pembayaran (Belum Lunas), and Upload Bukti Pembayaran (Choose File). At the bottom of the form are two buttons: 'Kirim' and 'Batal'.

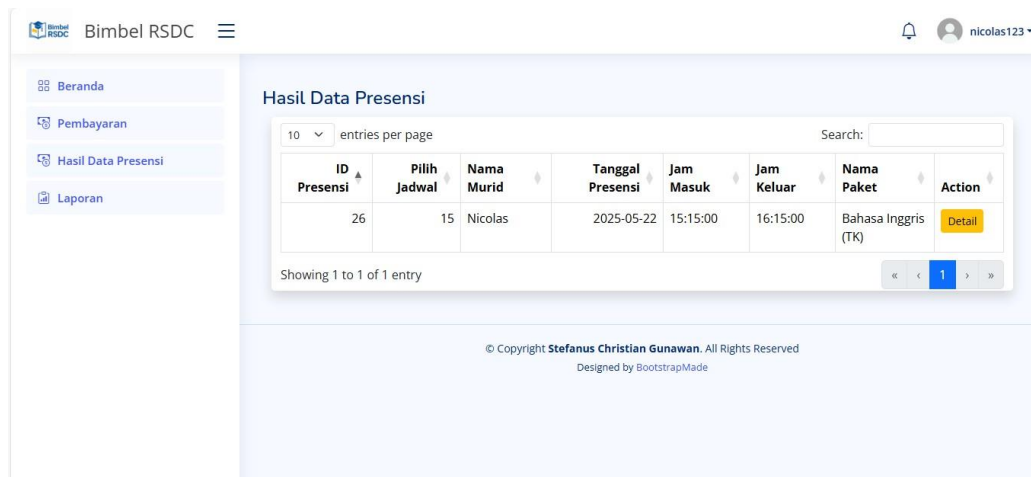
Gambar 4.38 Tambah Data Pembayaran (Murid)

Gambar 4.38 merupakan *UI* tambah data pembayaran. Murid melakukan *input* pembayaran sesuai dengan tampilan *landing page*. Setelah *input* data, klik *button* “Kirim”. Jika tidak jadi *update* data, klik *button* “Batal”.



Gambar 4.39 Bukti Pembayaran (Murid)

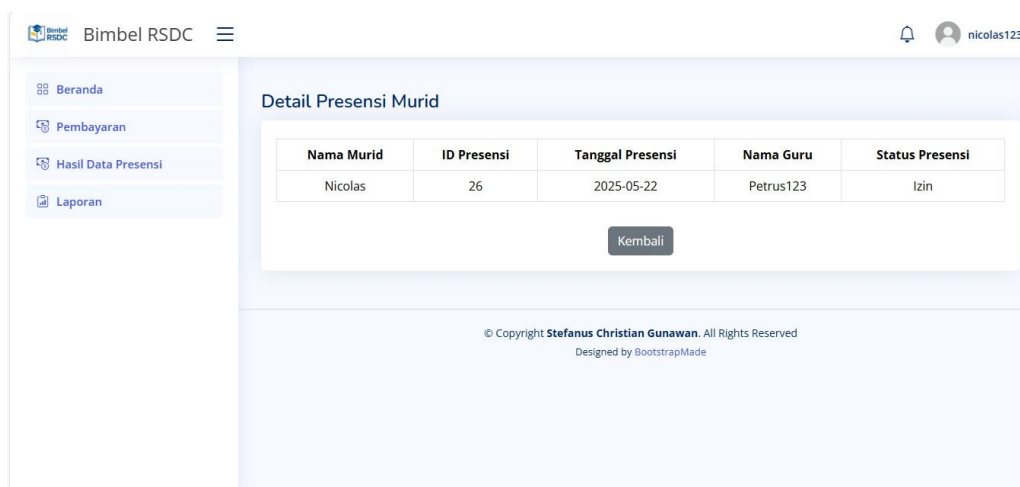
Gambar 4.39 merupakan *UI* bukti pembayaran. Murid dapat melihat dan mengecek bukti pembayaran masing-masing. Selain itu, terdapat *button* “Hapus” jika ada ketidaksesuaian data yang dimasukkan. Bukti transfer yang diunggah bisa berupa foto atau *file*.



Gambar 4.40 Hasil Data Presensi (Murid)

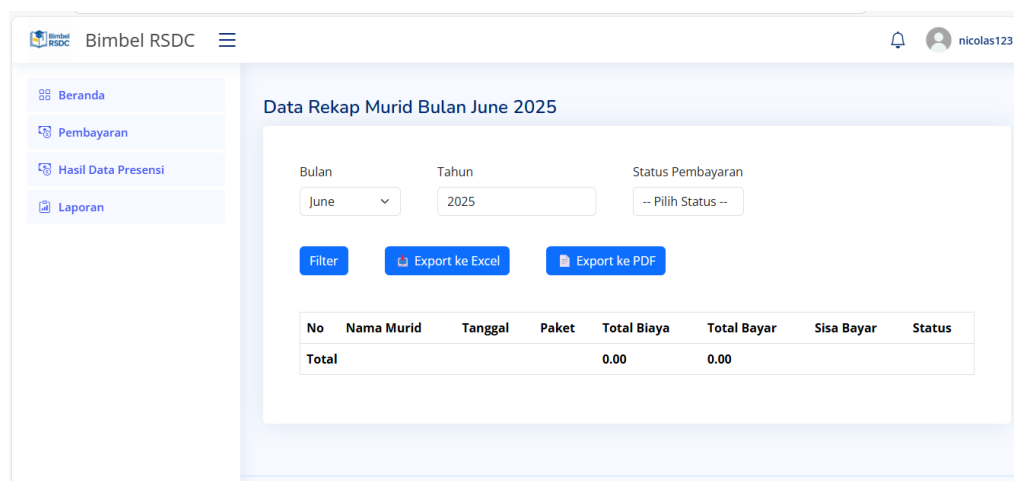
Gambar 4.40 merupakan *UI* hasil data presensi. Murid dapat melihat hasil data masing-masing berdasarkan *input* sebelumnya yang dilakukan oleh *owner* atau guru. Selain itu, terdapat fitur “Detail” untuk lihat hasil keterangan kehadiran

masing-masing murid. Jumlah data yang ditampilkan lebih sedikit karena hanya menampilkan masing-masing nama.



Gambar 4.41 Detail Presensi (Murid)

Gambar 4.41 merupakan *UI* detail presensi murid setelah dilakukan absensi. Murid dapat lihat detail keterangan presensi masing-masing. Hasil tabel yang ditampilkan tidak terlalu kompleks seperti detail presensi guru. Selain itu, terdapat *button* “Kembali” jika sudah selesai *view*.



Gambar 4.42 Laporan Data Pembayaran Murid (Individu)

Gambar 4.42 merupakan *UI* data laporan pembayaran murid tiap akun atau *user*. Pada *UI* ini, murid hanya melihat data transaksi yang telah dilakukan *input* sebelumnya berupa hasil pembayaran. Terdapat beberapa fungsi *button*, seperti filter dan ekspor *file* dengan fungsi yang sama seperti pada gambar 4.27.

4.2 Hasil *Blackbox Testing*

Setelah dilakukan pembuatan sistem, hasil *website* akan dilakukan pengujian menggunakan salah satu metode, yaitu *Blackbox Testing*. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pemilik bimbel (*Owner*) dan salah satu mahasiswa. Kriteria pengujian yang dilakukan meliputi proses registrasi hingga presensi. Untuk hasil data *testing* berupa tabel dapat dilihat pada lampiran B.1 – B.2.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pengembangan sistem informasi bimbingan belajar berbasis *web* di Bimbel RSDC telah dilakukan dengan menggunakan Metode *Waterfall*. Sistem ini sudah diuji menggunakan metode *Blackbox Testing* dengan tingkat keefektisitas yang valid (sesuai) di tiap fitur dan proses transaksi yang dilakukan, mulai dari registrasi guru dan murid baru hingga presensi murid. Hasil penerapan juga menunjukkan bahwa sistem dapat mengoptimalkan proses kinerja pengguna menjadi lebih efisien dan tepat. Evaluasi yang dilakukan terhadap sistem menunjukkan bahwa pengguna merasa terbantu dengan adanya sistem ini, terutama dalam aspek *user-friendly*, kecepatan waktu dan keakuratan data.

5.2 Saran

Sistem ini dapat dijadikan kebutuhan untuk meningkatkan pelaksanaan bimbingan belajar murid di Bimbel RSDC, serta dapat dikembangkan lebih lanjut, dengan perihal sebagai berikut : 1) Fitur tambahan untuk pembayaran berupa pilihan metode transaksi dan keterangan pembayaran yang lebih detail, 2) Presensi murid melalui sistem dan dapat terintegrasi dengan *fingerprint*, 3) Fitur tambahan notifikasi jadwal bimbel.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmawan, W. S., & Ardiyansyah, A. (2021). Pemanfaatan Framework Codeigniter Dalam Pembuatan Sistem Informasi Bimbel Bahasa Inggris Berbasis Web. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.30865/json.v3i2.3611>
- Febie Elfaladonna. (2023). Aplikasi Arsip Digital (E-Arsip) Data Pegawai. *Jurnal Ilmiah Teknik Unida*, 4(1), 119–127. <https://doi.org/10.55616/jitu.v4i1.533>
- Hafizh. (2021). Kata kunci ۞. *Kinabalu*, 2(1), 1671–1678.
- Lu, W., Zhang, X., Shui, Z., Peng, Z., Zhang, X., Du, X., Huang, H., Wang, X., Pan, A., & Li, H. (2018). Msql+. *Proceedings of the VLDB Endowment*, 11(12), 1970–1973. <https://doi.org/10.14778/3229863.3236237>
- Manullang, A. H., Aritonang, M., & Purba, M. J. (2021). Sistem Informasi Bimbingan Belajar Number One Medan Berbasis Web. *TAMIKA: Jurnal Tugas Akhir Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 1(1), 44–49. <https://doi.org/10.46880/tamika.vol1no1.pp44-49>
- Mluyati, S. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Kiki Rias. *Jurnal Teknik*, 7(2), 29–35. <https://doi.org/10.31000/jt.v7i2.1355>
- Nst, C. J., Putri, N., & Lawita, N. F. (2021). Perancangan Basis Data (Emos Marketplace) Sebagai Transaksi PT. Primarintis Sejahtera. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3771–3781. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1463>
- Rahayu, W. I., Mutiara Bintang, J., & Pramana, D. A. (2023). Implementasi Framework Laravel Pada Perancangan Aplikasi Sistem Pendaftaran Programming Course Roblox. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 9568.
- Ramadhan Ardi Lestyanto, A Dani Paska, Y.P Nugraha Sahna Emmanuel, P Pundi Trianggulo, & Widiati Sholihah Ina. (2023). Perancangan UI/UX di dalam Aplikasi Reservasi Hotel Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informasi Formosa (FJCIS)*, 2(2), 209–222.
- Saputra, M. R., & Riyadi, S. (2017). Sistem Informasi Populasi dan Historikal Unit Alat-Alat Berat Pada PT . Daya Kobelco Construction Machinery Indonesia. *Jurnal Peneltian Dosen FIKOM (UNDA)*, 6(2), pp.1-6.
- Sukatin, Nurkhalipah, Kurnia, A., Ramadani, D., & Fatimah. (2022). Bimbingan Dan Konseling Belajar. *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 1(9), 1278–1285.
- Sukma, I., & Petrus, M. (2020). Menggunakan Metode Forwardfile:///C:/Users/Evaluation Software/Desktop/1 TUGAS WT BAB I/BAB II PAKE JURNAL WT/92 JURNAL USECASE DIAGRAM PAKE 5/simbol usecase pake.pdf. *Sistem Pakar Penyakit Kucing Menggunakan*

Metode Forward Chaining Berbasis Web, 5(1).

- Surahmat, A., & Fuady, T. D. (2022). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Koperasi Terbaik Dinas Perdagangan Perindustrian Dan Koperasi Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process (Ahp) Di Kota Serang. *Journal of Innovation And Future Technology (IFTECH)*, 4(1), 67–76. <https://doi.org/10.47080/iftech.v4i1.1745>
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya Website Sebagai Media Informasi Destinasi Wisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4), 1–17. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadiurnakomunikasi/article/view/31117/29843>
- Teknologi, K. J., Industri, I., Spesifikasi, S., & Perangkat, K. (2023). *ANALISIS KEBUTUHAN SOFTWARE UNTUK SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LAYANAN RSUD XYZ* Keywords : *Software Requirements Specification yang diterjemahkan menjadi Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak ini merupakan kumpulan terstruktur dari kebutuhan utama (fungsi . 6*, 30–41.
- Utomo, A., Sutanto, Y., Tiningrum, E., & Susilowati, E. M. (2020). Pengujian Aplikasi Transaksi Perdagangan Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Bisnis Terapan*, 4(2), 133–140. <https://doi.org/10.24123/jbt.v4i2.2170>

UNIVERSITAS
MA CHUNG

DAFTAR LAMPIRAN



Lampiran A.1 Tempat Bimbel RSDC



Lampiran A.2 *Entrepreneurship*

Time	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
08.00						
08.30						
09.00						
09.30					Fiona Arden	
10.00					Nora Zee	
10.30					Rani	
11.00		Rani Nora	Keanu Arden		Vita	
11.30		Vriel	Ara Rani		Vriel Ara	
12.00				Nova	Gyora Ezra Zee	
12.30		Leo Fiona	Leo Ezra	Ezra	Fia Jessie Brielle	
13.00			Danika	Nirvana	Nirvana Arkana Gyora	
13.30	Ezra		Niam	Jennifer	Beatrice Safa Fatih	
14.00	Queen	Queen Kenneth	Beatrice	Fatih Queen Arden		
14.30	Vicent	Fia	Fia Arkana Gyora	Kenneth	Mika Kayla Niam	
15.00		Fallen Baim	Ghani	Fallen Jajosh	Baim Jajosh	
15.30	Alex Kevin	Samran Sarif Redjo	Samran Sarif Queen Rindu Alex	Redjo Alex	Queen Kia Katya Rindu	
16.00	Mika Kayla	Alyssa Kenzie Farah	Alyssa Kenzie Farah	Kevin Kenzie Fatih SD		
16.30		Saras Juna Yohana SD	Saras Juna	Saras Juna Safa Icha Qiara	Saras Juna	
17.00		Fathan Nora Alia	Fathan Nora Jewita			
17.30		A		A		

Lampiran A.3 Dokumentasi Jadwal Bimbel RSDC

BULAN OKTOBER 2024

DATE	QIARA	ALEX	KENNETH	FATH SABIL	KATYA	KIA	KEANU	LEO
	IN	OUT	IN	OUT	IN	OUT	IN	OUT
1								
2		14.56					11.00	13.00
3			14.15	16.30				
4			12.28		15.40	15.23	1.5	9.50
5								
6								
7		15.00						
8			13.52				11.00	12.49
9		14.44	14.28					13.00
10			14.09	16.04	13.24	16.59		10.00
11								
12								
13								
14		13.00	14.35					13.00
15			14.00					13.00
16			14.29			19.30	1.5	13.00
17	16.19		14.04	16.50				
18	11.39		10.00					
19								
20								
21		14.45						
22			12.40				11.00	13.00
23		14.44	11.00	14.10	16.30	16.34	11.00	12.50
24	16.30		12.18					
25	12.10				13.30			
26								
27								
28		15.07		14.10				
29								
30		14.45	14.14				11.00	12.50
	17.10		14.00	15.00		15.36		18.23

Lampiran A.4 Dokumentasi Presensi Bimbel RSDC

Hasil Data Gathering

- Jam belajar Murid TK : 1 jam (Paket Bahasa Inggris dan Paket Calistung).
- Jam belajar Murid SD dan SMP : 1,5 jam - 2 jam (Paket Bahasa Inggris, Paket Matematika dan Paket Semua Mapel).
- Bisa ganti paket lain jika murid membutuhkannya dan tidak ada sistem penilaian pelajaran (hanya pemahaman materi).
- Terdapat 1 asisten guru (jam masuk bisa bebas, sehari 8 jam kerja) dan guru yang mengajar tidak diwajibkan memiliki keahlian khusus dalam bidang mata pelajaran tertentu.
- Murid melakukan bimbingan belajar minimal 1 minggu sekali, maksimal hari bebas (tidak ada batasan). Jadwal bimbel pernah mengalami bentrokan antar satu murid dengan yang lainnya. Jika ada murid yang sakit atau izin, bisa ditukar harinya.
- Cara pendaftaran bimbel melalui *chat* di media sosial dengan mengisi identitas: nama, kelas dan tanggal lahir. Bimbel RSDC buka setiap Hari Senin – Jumat.
- Proses pembayaran bimbel murid dilakukan tiap bulan dengan rincian biaya tiap paket dirahasiakan oleh *owner* sendiri. Transaksi dapat dilakukan dengan membayar langsung di tempat bimbel ataupun transfer melalui rekening juga *e-money*.
- Proses registrasi, penjadwalan dan presensi murid bimbel masih dilakukan secara manual dengan cara mengetikkan data-data yang akan digunakan pada suatu file tertentu, lalu *print-out* data tersebut dan mencatatkan di kertas (terutama pada kegiatan presensi murid).

Lampiran A.5 Data Gathering

Lampiran B.1 Hasil *Testing* 1

No.	Deskripsi	Kondisi atau <i>Input</i>	Uji	Hasil	Status	Keterangan
1.	Registrasi Guru dan Murid	<i>Email, Username, Password</i> valid	Validasi dan simpan data	Registrasi berhasil dan data tersimpan	Berhasil	Tanggal lahir masih bisa dipilih hari besok dan seterusnya
2.	Registrasi Guru dan Murid	<i>Field</i> kosong	Validasi <i>input</i>	Muncul pesan <i>error</i>	Berhasil	-
3.	<i>Login</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i> benar	Proses <i>login</i> dan <i>redirect</i>	Masuk ke beranda sesuai <i>role</i>	Berhasil	-
4.	<i>Login</i>	<i>Password</i> salah	Validasi akun	Muncul pesan ' <i>password</i> salah'	Berhasil	-
5.	Registrasi Murid	Identitas Murid	Simpan ke registrasi	Tampil di daftar registrasi	Berhasil	-
6.	View Registrasi Murid	Identitas Murid	Tampilkan registrasi murid	Data registrasi tampil	Berhasil	-
7.	<i>Upload</i> Pembayaran	Bukti transfer (foto atau <i>file</i>), nominal pembayaran	<i>Upload</i> dan validasi <i>file</i>	Data masuk dan tampil di daftar pembayaran	Berhasil	-
8.	<i>Upload</i> Pembayaran	<i>File</i> tidak sesuai format	Validasi format <i>file</i>	Muncul pesan <i>error</i>	Berhasil	-
9.	View Pembayaran	Bukti transfer (foto atau <i>file</i>), nominal pembayaran	Tampilkan pembayaran murid	Data pembayaran tampil	Berhasil	-
10.	<i>Input</i> Jadwal	Paket, Guru,	Simpan ke	Data tampil di	Berhasil	-

		Tanggal, Jam	tabel jadwal	daftar jadwal		
11.	<i>Input Jadwal</i>	Jam bertabrakan	Cek jadwal tabrakan	Tolak <i>input</i> dan tampil pesan	Berhasil	Masih bisa memilih tanggal sebelum hari tersebut
12.	Edit Data Jadwal	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
13.	<i>Input Presensi</i>	ID Murid, Tanggal, Jam	Simpan ke presensi	Tampil di daftar presensi	Berhasil	-
14.	<i>Absensi Presensi Murid</i>	keterangan kehadiran	Tampilkan presensi murid	Data kehadiran muncul	Gagal	Data murid detail <i>double</i>
15.	Edit Data Murid	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
16.	<i>Input Data Guru</i>	Klik tombol “tambah data guru”	Validasi dan tambah data	Data tersimpan	Berhasil	-
17.	Edit Data Guru	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
18.	<i>Input Data Paket</i>	Klik tombol “tambah data paket”	Validasi dan tambah data	Data tersimpan	Berhasil	-
19.	Edit Data Paket	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
20.	<i>Input Akun Pengguna</i>	<i>Email, Username, Password</i> valid	Validasi dan simpan data	Akun berhasil dibuat dan data tersimpan	Berhasil	-
21.	Register Guru dan Murid	Username sudah digunakan	Validasi <i>username</i> unik	Muncul pesan <i>error “username telah digunakan”</i>	Berhasil	-

Lampiran B.2 Hasil *Testing* 2

No.	Deskripsi	Kondisi atau <i>Input</i>	Uji	Hasil	Status	Keterangan
1.	Registrasi Guru dan Murid	<i>Email, Username, Password</i> valid	Validasi dan simpan data	Registrasi berhasil dan data tersimpan	Berhasil	-
2.	Registrasi Guru dan Murid	<i>Field</i> kosong	Validasi <i>input</i>	Muncul pesan <i>error</i>	Berhasil	-
3.	<i>Login</i>	<i>Username</i> dan <i>Password</i> benar	Proses <i>login</i> dan <i>redirect</i>	Masuk ke beranda sesuai <i>role</i>	Berhasil	-
4.	<i>Login</i>	<i>Password</i> salah	Validasi akun	Muncul pesan ' <i>password salah</i> '	Berhasil	-
5.	Registrasi Murid	Identitas Murid	Simpan ke registrasi	Tampil di daftar registrasi	Berhasil	-
6.	View Registrasi Murid	Identitas Murid	Tampilkan registrasi murid	Data registrasi tampil	Berhasil	-
7.	<i>Upload</i> Pembayaran	Bukti transfer (foto atau <i>file</i>), nominal pembayaran	<i>Upload</i> dan validasi <i>file</i>	Data masuk dan tampil di daftar pembayaran	Berhasil	-
8.	<i>Upload</i> Pembayaran	<i>File</i> tidak sesuai format	Validasi format <i>file</i>	Muncul pesan <i>error</i>	Berhasil	-
9.	View Pembayaran	Bukti transfer (foto atau <i>file</i>), nominal pembayaran	Tampilkan pembayaran murid	Data pembayaran tampil	Berhasil	-
10.	<i>Input</i> Jadwal	Paket, Guru, Tanggal, Jam	Simpan ke tabel jadwal	Data tampil di daftar jadwal	Berhasil	-
11.	<i>Input</i> Jadwal	Jam	Cek jadwal	Tolak <i>input</i> dan	Gagal	Masih bisa

		bertabrakan	tabrakan	tampil pesan		memilih tanggal sebelum hari tersebut
12.	Edit Data Jadwal	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
13.	Input Presensi	ID Murid, Tanggal, Jam	Simpan ke presensi	Tampil di daftar presensi	Berhasil	-
14.	Absensi Presensi Murid	keterangan kehadiran	Tampilkan presensi murid	Data kehadiran muncul	Gagal	Data murid dalam detail masih <i>double</i>
15.	Edit Data Murid	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
16.	Input Data Guru	Klik tombol “tambah data guru”	Validasi dan tambah data	Data tersimpan	Berhasil	-
17.	Edit Data Guru	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
18.	Input Data Paket	Klik tombol “tambah data paket”	Validasi dan tambah data	Data tersimpan	Berhasil	-
19.	Edit Data Paket	Ubah data	Simpan data perubahan	Perubahan tersimpan	Berhasil	-
20.	Input Akun Pengguna	Email, Username, Password valid	Validasi dan simpan data	Akun berhasil dibuat dan data tersimpan	Berhasil	-
21.	Register Guru dan Murid	Username sudah digunakan	Validasi username unik	Muncul pesan <i>error “username telah digunakan”</i>	Berhasil	-

Universitas Ma Chung
Senggang Hendarto Bhakti Perkasa Building
Vila Puncak Tidar H-03
Malang 65131, Indonesia
info@ma-chung.ac.id (Email)
+62 341 530573 (Phone)
+62 341 530575 (Fax)

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

FORM TA_FT002 **PERMOHONAN SURAT PENGANTAR PENELITIAN
TUGAS AKHIR**

Yth. Ketua Program Studi Sistem Informasi
up. Sekretariat Fakultas Teknologi dan Desain
Universitas Ma Chung
Di tempat

Berkaitan dengan penelitian Tugas Akhir (TA), maka saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa	: Stefanus Christian Gunawan
NIM	: 322110009
Program Studi	: Sistem Informasi
Topik Penelitian	: SISTEM INFORMASI BIMBINGAN BELAJAR RSDC BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

Memohon bantuannya agar diterbitkan Surat Pengantar Penelitian Tugas Akhir (TA) ke perusahaan/instansi berikut :

Nama Perusahaan	: Rumah Sinar Dharma Course (RSDC)
Divisi/Departemen	: Jasa Bimbel atau Les
Nama Contact Person	: Benedita Frederica Rahayu, S.S.
Alamat Perusahaan	: Jl. Selorejo Blok A no 32a, Malang
Telp./Fax	: 0853 3403 1428
Periode Penelitian	: ± 9 bulan

Dengan ini saya menyatakan pula:

- Kegiatan penelitian tersebut saya lakukan dalam rangka pengerjaan Tugas Akhir (TA).
- Saya berjanji menjaga nama baik almamater selama melakukan kegiatan penelitian.

Malang, 9 September 2024
Yang mengajukan,

Stefanus Christian Gunawan
NIM. 322110009

Lampiran C.1 Surat Pengantar Penelitian

Universitas Ma Chung
Senggang Hendarto Bhakti Perkasa Building
Vila Puncak Tidar H-03
Malang 65131, Indonesia
info@ma-chung.ac.id (Email)
+62 341 530573 (Phone)
+62 341 530575 (Fax)

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

FORM TA_FT004 **LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa	: Stefanus Christian Gunawan
NIM	: 322110009
Program Studi	: Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir	: Sistem Informasi Bimbingan Belajar RSDC Berbasis Website Dengan Menggunakan Waterfall

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Selasa, 24 September 2024	Konsultasi bab 1 & revisi	R
2.	Selasa, 1 Oktober 2024	Lanjutan konsultasi bab 1	R
3.	Selasa, 8 Oktober 2024	Konsultasi bab 2 & revisi	R
4.	Selasa, 15 Oktober 2024	Lanjutan konsultasi bab 2	R
5.	Selasa, 22 Oktober 2024	Konsultasi bab 3 & revisi	R
6.	Selasa, 29 Oktober 2024	Lanjutan konsultasi bab 3	R
7.	Selasa, 19 November 2024	Revisi Bab 1	R
8.	Senin, 22 November 2024	Revisi Bab 2	R
9.	Selasa, 26 November 2024	Revisi Bab 3	R
10.	Selasa, 10 Desember 2024	Use Case Diagram, Activity Diagram, UML Package, Diagram → direvisi	R
11.	Selasa, 17 Desember 2024	Revisi Activity Diagram, UML Package dan Buat Use Case kepelindung berdasarkan yg diminta	R

Lampiran C.2 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 1)

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG

Universitas Ma Chung
Senggang Hendarto Bina Pendidikan Building
Villa Puncak Tidar No.01
Malang 65121, Indonesia
info@ma-chung.ac.id (Email)
+62 341 595171 (Phone)
+62 341 595175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Stefanus Christian Gunawan
NIM	: 322110009
Program Studi	: Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir	: Sistem Informasi Bimbingan Belajar PSDC Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Waterfall

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
12	Selasa, 14 Desember 2024	Review wireframe, activity diagram, dan use scenario use case, ER diagram.	Muhammad Nurrobbil
13	Selasa, 24 Desember 2024	Review ERD, Lanjut ke code	Muhammad Nurrobbil
14	Selasa, 14 Januari 2025	Sudah ok ERD, tetapi disaranin selanjutnya menggunakan getubis ke er code.	Muhammad Nurrobbil
15	Rabu, 15 Januari 2025	Sudah connect ke Github, lanjut ke code	Muhammad Nurrobbil
16	Senin, 20 Januari 2025	Review code	Muhammad Nurrobbil
17	Rabu, 22 Januari 2025	Perbaikan code di index.php & error warning	Muhammad Nurrobbil
18	Jumat, 24 Januari 2025	Lanjutan perbaikan code di halaman-halaman lain	Muhammad Nurrobbil
19	Jumat, 31 Januari 2025	Benarin code proses pdf, formulir, php dan lainnya	Muhammad Nurrobbil
20	Selasa, 4 Februari 2025	1. Review skripsi tidak di semua halaman 2. Review skripsi tidak di semua halaman	Muhammad Nurrobbil
21	Kamis, 6 Februari 2025	1. Buat halaman Statistik Data Tug 2. Buat halaman Statistik Data Tug	Muhammad Nurrobbil
22	Senin, 10 Februari 2025	1. Review skripsi tidak di semua halaman 2. Review skripsi tidak di semua halaman	Muhammad Nurrobbil

- Perbaiki: Apache Server

Lampiran C.3 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 2)

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN UNIVERSITAS MA CHUNG

Universitas Ma Chung
Senggang Hendarto Bina Pendidikan Building
Villa Puncak Tidar No.01
Malang 65121, Indonesia
info@ma-chung.ac.id (Email)
+62 341 595171 (Phone)
+62 341 595175 (Fax)

FORM TA_FTD04

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa	: Stefanus Christian Gunawan
NIM	: 322110009
Program Studi	: Sistem Informasi
Judul Tugas Akhir	: Sistem Informasi Bimbingan Belajar PSDC Berbasis Website Dengan Menggunakan Metode Waterfall

No	Hari, tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
12	Jumat, 14 Feb 25	Membuatkan fitur (halaman poster, gambar, pembayaran, dan prestasi)	Muhammad Nurrobbil
13	Kamis, 20 Feb 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
14	Jumat, 14 Maret 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
15	Senin, 24 Maret 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
16	Rabu, 3 April 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
17	Selasa, 15 April 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
18	Senin, 24 April 25	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil
19	Senin, 19 Mei 2025	Membuatkan fitur pembayaran di halaman poster dengan data pembayaran	Muhammad Nurrobbil

20. Selasa, 27 Mei 2025

Konsultasi panduan dokumen laporan TA

Rudy S.

Lampiran C.4 Form Bimbingan Tugas Akhir (Bagian 3)

Universitas Ma Chung
Sungang Hangatsu Road, Puncak, Bandung
Jawa Barat 40132, Indonesia
info@machung.ac.id (Email)
+62 343 530273 (Phone)
+62 343 530275 (Fax)

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

FORM TA_FTD06

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Stetanus Christian Gunawan
NIM : 322110009
Program Studi : Sistem Informasi

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Proposal	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Senin, 28 Oktober 2024	Monica May Jeska Rani	Sistem Informasi Manajemen Aset	✓
2	Jumat, 1 November 2024	Wahyu Utami Ningtoris	Implementasi BI untuk Analisis Ke- rhasilan Layanan pada Pelayanan Berbasis BI di Rumah Sakit PT Padi Intan	✓
3	Jumat, 1 November 2024	Graciella Prayitna	Rancangan Bangun Sistem Informasi Sda Bangun Berbasis Web Usaha Toko Plastik Panda Lela Taly Kris	✓
4	Jumat, 1 November 2024	Philip Nathanael	Rancangan Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Program Kerja Lembaga ke- kerjasama Ma Chung, Berbasis PHP	✓
5	Jumat, 8 November 2024	Ruben Rini Jaya Setyo Atmaja	Rancangan Bangun Sistem Informasi Rawat Jarak Pada Rumah Sakit XYZ Berbasis Website	✓
6				
7				
8				
9				
10				

Download dengan CamScanner

Lampiran C.5 Form Partisipasi Seminar Proposal

Universitas Ma Chung
Sungang Hangatsu Road, Puncak, Bandung
Jawa Barat 40132, Indonesia
info@machung.ac.id (Email)
+62 343 530273 (Phone)
+62 343 530275 (Fax)

**FAKULTAS
TEKNOLOGI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MA CHUNG**

FORM TA_FTD11

**LEMBAR PARTISIPASI KEHADIRAN
SEMINAR HASIL TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : Stetanus Christian Gunawan
NIM : 322110009
Program Studi : Sistem Informasi

No	Hari, tanggal	Nama Pemateri Seminar Hasil	Judul Tugas Akhir	TTD Dosen Pembimbing Pemateri
1	Jumat, 24 Januari 2025	Philip Nathanael	Rancangan Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Program Kerja Lembaga ke- kerjasama Ma Chung dengan PHP	✓
2	Rabu, 5 Februari 2025	Graciella Prayitna	Rancangan Bangun Sistem Informasi Atribut Bangun Berbasis Web dengan Penggunaan Metode Economic Order Quantity	✓
3	Rabu, 5 Februari 2025	Adinda Abi- la Mulya Narasari	Rancangan Bangun Sistem Informasi Balas Feedit Menggunakan PHP Berbasis Website (Creative Class)	✓
4	Rabu, 5 Februari 2025	Wahyu Utami Ningtoris	Implementasi Dashboard Business Intelligence Untuk Analisis Kinerja Layanan Keuangan Berbasis Power BI	✓
5	Selasa, 4 Februari 2025	Ruben Rini Jaya Setyo Atmaja	Rancangan Bangun Sistem Informasi Rawat Jarak Pada Rumah Sakit XYZ	✓
6				
7				
8				
9				
10				

Download dengan CamScanner

Lampiran C.6 Form Partisipasi Seminar Hasil



UNIVERSITAS
MA CHUNG