



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED PROCESS FOR
EVALUATING INTERACTIVE SYSTEMS*
(UPi-TEST)
(STUDI KASUS SMK NEGERI 3 JEMBER)**

SKRIPSI

Oleh
Risha Prasetyo
NIM 102410101076

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED PROCESS FOR
EVALUATING INTERACTIVE SYSTEMS*
(UPi-TEST)
(STUDI KASUS SMK NEGERI 3 JEMBER)**

SKRIPSI

Oleh
Risha Prasetyo
NIM 102410101076

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS JEMBER
2015**



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED PROCESS FOR
EVALUATING INTERACTIVE SYSTEMS*
(UPi-TEST)
(STUDI KASUS SMK NEGERI 3 JEMBER)**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
Menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Sistem Informasi.

Oleh
Risha Prasetyo
NIM 102410101076

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS JEMBER
2015**

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Gusti Allah yang selalu memberikan hidayah, mengingatkan, kemauan dan memberikan kemudahan untuk mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Terimakasih banyak atas semua yang Engkau berikan dalam diri saya. Terimakasih Gusti Allah SWT.

Skripsi ini saya persembahkan kepada diri saya yang selalu berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini. Hampir satu tahun saya meluangkan waktu baik membaca referensi, mengimplementasikan dan memperelajari hal-hal yang menyangkut skripsi seperti php dan lain lain. Terimakasih Risha Prasetyo.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya yaitu ibu Sutiani dan bapak Hanto. Terimakasih kepada kedua orang tua saya, yang selalu berdoa untuk saya, yang selalu mendukung baik dari segi keuangan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan kepada saya ketika saya jatuh. Terimakasih banyak kedua orang tuaku yang tercinta.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kakakku Ayu wijayanti, Mas Kafi dan adek zahira yang selalu memberikan dukungan dan motivasi agar tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi. Terimakasih banyak atas dukungan selama ini sehingga skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Terimakasih banyak kakak, mas kafi dan adek zahira yang tercinta.

Skripsi ini saya persembahkan kepada teman-temean seperjuangan angkatan 2010 Program Studi Sistem Informasi yang selalu membantu, mendukung, memberikan motivasi dan inspirasi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih banyak teman-teman yang tercinta.

Skripsi ini saya persembahkan kepada Almamater Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember sebagai tempat untuk menuntut ilmu. Terimakasih banyak PSSI.

Skripsi ini saya persembahkan kepada guru-guru yang selalu memberikan ilmu baik sejak sekolah dasar sampai dengan perguruan tinggi. Terimakasih banyak Pahlawan Tanpa Tanda Jasa.

Skripsi ini saya persembahkan kepada benda-benda mati yang selalu bisa diandalkan seperti laptop dan lain-lain yang selalu membantu dan siap untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih banyak benda-benda mati.

Skripsi ini saya persembahkan kepada dunia maya yang selalu memberikan informasi apa saja yang saya butuhkan dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih banyak dunia maya.

Skripsi ini saya persembahkan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang sudah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih banyak.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risha Prasetyo

NIM : 102410101076

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru menggunakan Metode *Unified Process for Evaluating Interactive Systems (UPi-Test)***” adalah benar-benar karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Februari 2015

Yang menyatakan,

Risha Prasetyo

NIM 102410101076

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
MENGUNAKAN METODE *UNIFIED PROCESS FOR
EVALUATING INTERACTIVE SYSTEMS*
(UPi-TEST)
(STUDI KASUS SMK NEGERI 3 JEMBER)**

Oleh

**Risha Prasetyo
NIM 102410101076**

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Nelly Oktavia A, S.Si., M.T.

NIP. 198410242009122008

Dosen Pembimbing Anggota : M. Arief Hidayat, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198101232010121003

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru menggunakan Metode *Unified Process for Evaluating Interactive Systems (UPi-Test)***” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 23 Februari 2015

Tempat : Program Studi Sistem Informasi.

Tim Penguji:

Penguji I,

Penguji II,

Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom
NIP. 196811131994121001

Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom., MT
NIP. 198403052010122002

Mengesahkan
Ketua Program Studi,

Prof. Drs. Slamim, M.Comp. Sc., Ph.D.
NIP. 196704201992011001

PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “**Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru menggunakan Metode *Unified Process for Evaluating Interactive Systems (UPi-Test)***” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Senin, 23 Februari 2015

Tempat : Program Studi Sistem Informasi.

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Nelly Oktavia A, S.Si., MT.
NIP. 198410242009122008

M. Arief Hidayat, S.Kom, M.Kom.
NIP. 198101232010121003

RINGKASAN

“Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru menggunakan Metode *Unified Process for Evaluating Interactive Systems (UPi-Test)*”; Risha Prasetyo, 102410101076; 2015; 246- halaman; Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember.

Teknologi informasi telah merambah seluruh sektor kehidupan, mulai dari penggunaan teknologi informasi sebagai media penyimpanan data sampai dengan keputusan manajemen. Kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat ini tentu saja telah membawa dampak perubahan seluruh sektor kehidupan manusia. Teknologi informasi dibuat dengan tujuan untuk membantu kehidupan manusia supaya menjadi lebih mudah, efektif dan efisien. Demikian juga sistem informasi, ditujukan untuk membantu kehidupan manusia supaya pekerjaan yang tadinya sulit, memakan banyak waktu dan tenaga bisa menjadi lebih cepat dikerjakan dan lebih mudah.

Sistem informasi dibangun dengan syarat-syarat tertentu yang harus dipenuhi sehingga sistem informasi tersebut bisa dikatakan sukses, syarat tersebut diantaranya adalah mudah digunakan, aman, efektif dan efisien (Prihati, Mustafid and Suhartono n.d.)

Penelitian ini akan mengangkat tentang bagaimana implementasi sistem informasi di sekolah menengah kejuruan negeri 3 jember. Sekolah ini masih belum menerapkan sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi sehingga perlu adanya peningkatan dan pengembangan dalam mengelola institusi. Salah satu peningkatan dan pengembangan yang perlu dilakukan adalah pada proses penerimaan siswa baru. Pengembangan sistem informasi penerimaan siswa baru akan menerapkan konsep interaksi manusia dan computer dengan pengujian pembuatan sistemnya menggunakan metode UPi-Test.

UPi-Test merupakan sebuah acuan atau panduan yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem interaktif yang kualitasnya lebih baik dari sebelumnya. UPi-Test bertujuan untuk memberikan kenyamanan kepada pengguna, dengan demikian tujuan penerapan sistem akan dapat dicapai.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru dengan Metode *Unified Process Interactive Systems* (UPi-Test)”.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu/Bapak Sutiani/Hanto sekeluarga yang telah memberikan dukungan penuh fasilitas, materi, dan doa demi terselesaikannya skripsi ini;
2. Prof. Drs. Slamir, M.Comp. Sc., Ph.D, selaku Dekan Program Studi Sistem Informasi Universitas Jember;
3. Ibu Nelly Oktavia A, S.Si., M.T. dan Bapak M. Arief Hidayat, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Utama dan Dosen Pembimbing Anggota yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Bapak Dr. Saiful Bukhori, ST., M.Kom dan Ibu Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom., MT, selaku Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk melakukan penilaian dan membimbing saya dalam proses penyelesaian skripsi ini;
5. Pihak SMK N 3 Jember yang sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian;
6. Teman-teman seperjuangan Angga Ari Wijaya, Eka Adji, Ragilia Erick, Erwin Dwi Putra, Iwan Bagus, Rahmad Hidayat Hadi Subroto, Muliyanasyah Suciono, Bitu Diflia, Desi Wulandari, Zaqqiyah Qurrotul Ain, Ratna, Rahma, Vivi Rahmawati, Yohanes, Surya, Margareta, Fikra, Mala, Lukman, Cindy, Tutik, Fitriyana Dwi, Bekti, Kebal, Riswanda, Rozi, dinda ,Tata dan Mas Iksan;

7. Teman-teman KKN Mas Brian, Mas Yogi, Mbak Siti, Mbak Sulis, Mbak Kadek, Mbak Kanti, dan Mbak Riska;
8. Teman-teman Oxford Mbak Elin Makoto Can, Mas Satyo, Novi, Iim dan Holid.
9. Sahabat dan semua rekan seperjuangan ZerOne PSSI Universitas Jember;
10. Komunitas PHP Indonesia yang sudah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini;
11. Pengalaman yang selalu membuat saya berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini;
12. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 23 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSEMBAHAN	ii
PERNYATAAN	iv
SKRIPSI	v
PENGESAHAN	vi
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxiii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah	3
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	4
2.2 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer	4
2.3 Pengertian <i>User Interface</i>	5
2.4 Teknik Kegunaan (<i>Usability Engineering</i>).....	5
2.5 Teknik Semiotika (<i>Semiotic Engineering</i>).....	7

2.6	Teknik Rekayasa Perangkat lunak (<i>Software Engineering</i>)	8
2.7	<i>Unified Process for Evaluating Interactive Systems (UPi-Test)</i>	9
2.7.1	Tahap Awal (<i>Inception Phase</i>).....	11
2.7.1.1	Berbicara dengan Pengguna dan/ atau Konsumen (<i>Talk with User and or Customer</i>).....	11
2.7.1.2	Preferensi dan Batasan Pengguna dan konsumen (<i>Obtain User's and Customer' Preferences and Constrains</i>)	11
2.7.1.3	Mempertimbangkan Model HCI dan <i>Use case</i> (<i>Consider HCI model and Use case</i>).....	11
2.7.1.4	Menganalisa Sistem Awal (<i>Analyze Existing Systems</i>).....	12
2.7.1.5	Membuat Sketsa Kertas (<i>Consider Paper Sketches</i>).....	12
2.7.1.6	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>).....	12
2.7.1.7	Validasi oleh Pengguna dan Konsumen (<i>Validate with Users and Customers</i>).....	13
2.7.2	Tahap Perluasan (<i>Elaboration Phase</i>).....	13
2.7.2.1	Penggunaan Pola Perancangan (<i>Use Design Patterns</i>).....	13
2.7.2.2	Membuat Gambaran <i>Prototype</i> (<i>Consider Drawing Prototypes</i>)..	13
2.7.3	Tahap Konstruksi (<i>Construction Phase</i>)	14
2.7.1	Menerapkan dan Mengintegrasikan (<i>Implement and integrate</i>).....	14
2.7.2	Penambahan Detail <i>Test Cases</i> (<i>Elaborate Test Cases</i>)	15
2.7.3	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>)	15
2.7.4	Tahap Transisi (<i>Transition Phase</i>)	15
2.7.4.1	Mempersiapkan Lingkungan Sistem (<i>Prepare the Environment</i>) .	16
2.7.4.2	Menginstal Sistem (<i>Install the product</i>).....	16

2.7.4.3	Pengujian <i>Usability</i> oleh Pengguna (<i>Usability Test “ With Users”</i>)	16
2.7.4.4	Observasi/Daftar pertanyaan (<i>Use Obeservation / Checklist / Questionnaires</i>)	16
2.7.4.5	Melakukan Koreksi (<i>Make Corrections</i>)	17
2.7.4.6	Menyerahkan Sistem yang telah dievaluasi (<i>Deliver the Evaluated Product</i>)	17
2.7.4.7	Menyusun Laporan (<i>Elaborate Reports</i>)	17
BAB 3.	METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1	Tahap Awal (<i>Inception Phase</i>).....	18
3.1.1	Berbicara dengan Pengguna dan/ atau Konsumen (<i>Talk with User and or Custome</i>).....	18
3.1.2	Preferensi dan Batasan Pengguna dan Konsumen (<i>Obtain User’s and Customer’ Preferences dan Constrains</i>).....	18
3.1.3	Mempertimbangkan Model HCI dan <i>Use case</i> (<i>Consider HCI model and Use case</i>)	19
3.1.4	Menganalisa Sistem Awal (<i>Analyze Existing Systems</i>).....	19
3.1.5	Membuat Sketsa Kertas (<i>Consider Paper Sketches</i>).....	19
3.1.6	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>).....	20
3.1.7	Validasi oleh Pengguna dan Konsumen (<i>Validate with Users and Customers</i>).....	20
3.2	Tahap Perluasan (<i>Elaboration Phase</i>).....	20
3.2.1	Penggunaan Pola Perancangan (<i>Use Design Patterns</i>).....	20
3.2.2	Membuat Gambaran <i>Prototype</i> (<i>Consider Drawing Prototypes</i>)	21

3.2.2.1	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>).....	21
3.3.2	Validasi oleh Pengguna dan Konsumen (<i>Validate with User and Customers</i>).....	21
3.3	Tahap Konstruksi (<i>Construction Phase</i>)	22
3.4.1	Menerapkan dan Mengintegrasikan (<i>Implement and Integrate</i>)	22
3.4.2	Penambahan Detail <i>Test Cases</i> (<i>Elaborate Test Cases</i>).....	22
3.4.3	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>)	22
3.4	Tahap Transisi (<i>Transition Phase</i>)	23
3.4.1	Mempersiapkan Lingkungan Sistem (<i>Prepare the Environment</i>).....	23
3.4.2	Menginstal Sistem (<i>Install The Product</i>)	23
3.4.3	Pengujian <i>Usability</i> oleh Pengguna (<i>Usability Test “ With Users”</i>)	23
3.4.4	Observasi / Daftar pertanyaan (<i>Use Observation/Checklist/Questionnaires</i>).....	24
3.4.5	Melakukan Koreksi (<i>Make Corrections</i>).....	24
3.4.6	Menyerahkan Sistem yang telah dievaluasi (<i>Deliver the Evaluated Product</i>).....	25
3.4.7	Menyusun Laporan (<i>Elaborate Reports</i>).....	25
BAB 4.	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	26
4.1	Tahap Awal (<i>Inception Phase</i>)	26
4.1.1	Berbicara dengan Pengguna dan/ atau Konsumen (<i>Talk with user and or Customer</i>)	26
4.1.2	Preferensi dan Batasan Pengguna dan Konsumen (<i>Obtain User’s and Customer’ Preference and Constrains</i>).....	28
4.1.2.1	Keinginan Pengguna	29

4.1.2.2	Hambatan Pengguna	29
4.1.3	Mempertimbangkan Model HCI dan <i>Use case (Consider HCI model and Use case)</i>	30
4.1.3.1	<i>Use case</i>	30
4.1.3.2	<i>Task Model</i>	32
4.1.3.3	<i>Activity Diagram</i>	33
4.1.4	Menganalisa Sistem Awal (<i>Analyze Existing System</i>)	63
4.1.5	Membuat Sketsa Kertas (<i>Consider Paper Sketches</i>).....	63
1.	Sketsa Kertas <i>Login</i>	64
2.	Sketsa Kertas Manajemen Data Mata Pelajaran.....	64
4.1.6	Verifikasi oleh Pakar dan Validasi oleh Pengguna dan Konsumen (<i>Verify with Expert and Validate with user's and Cusomers</i>).....	68
4. 2	Tahap Perluasan (<i>Elaboration Phase</i>)	74
4.2.1	Penggunaan Pola Perancangan (<i>Use Design Patters</i>)	74
4.2.2	Membuat Gambaran <i>Prototype (Consider Drawing Prototypes)</i>	75
4.2.3	Verifikasi oleh Pakar dan Validasi oleh pengguna dan Konsumen (<i>Verify with Expert and Validate with User and Customer</i>)	78
4. 3	Tahap Konstruksi (<i>Construction Phase</i>)	91
4.3.1	Menerapkan dan Mengintegrasikan (<i>Impelement and Integrate</i>)	91
4.3.2	Penambahan Detail <i>Test Cases (Elaborate Test Case)</i>	95
4.3.3	Verifikasi oleh Pakar (<i>Verify with Expert</i>)	98
4. 4	Tahap Transisi (<i>Transition Phase</i>)	141
4.4.1	Mempersiapkan Lingkungan Sistem (<i>Prepare the Enviroment</i>).....	141
4.4.2	Menginstal Sistem (<i>Install the product</i>).....	142

4.4.3	Pengujian <i>Usability</i> oleh Pengguna (<i>Usability Test “ With Users”</i>) ..	142
4.4.4	Observasi / Daftar pertanyaan (<i>Use Observation/Cheklist/Questionnaires</i>)	145
4.4.5	Melakukan Koreksi (<i>Make Corrections</i>).....	151
4.4.6	Menyerahkan Sistem yang telah dievaluasi (<i>Deliver the Evaluated Product</i>).....	157
4.4.7	Menyusun Laporan (<i>Elaborate Report</i>)	157
BAB 5.	PENUTUP.....	217
	DAFTAR PUSTAKA.....	218

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Proses Perancangan <i>User Interface</i>	5
Gambar 2. Tahapan Evaluasi UPi-Tets	10
Gambar 3. Data Kriteria	27
Gambar 4. Data Formulir Pendaftaran	27
Gambar 5. Data Kompetensi Keahlian	28
Gambar 6. Data Rumus Penerimaan Siswa baru	28
Gambar 7. <i>Use Case</i> SIPESIBA	31
Gambar 8. <i>Activity Diagram Login</i>	33
Gambar 9. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Calon Pendaftar	34
Gambar 10. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Calon Pendaftar	35
Gambar 11. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Calon Pendaftar	36
Gambar 12. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Calon Pendaftar	37
Gambar 13. <i>Activity Diagram</i> Detail Data Calon Pendaftar	38
Gambar 14. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Mata Pelajaran	39
Gambar 15. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Mata Pelajaran	39
Gambar 16. <i>Activity Diagram</i> Edit Mata Pelajaran	40
Gambar 17. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Mata Pelajaran	41
Gambar 18. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Kompetensi Keahlian	42
Gambar 19. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kompetensi Keahlian	43
Gambar 20. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kompetensi Keahlian	44
Gambar 21. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Kompetensi Keahlian	45
Gambar 22. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Kriteria	46
Gambar 23. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Kriteria	47
Gambar 24. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Kriteria	48
Gambar 25. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Mata Pelajaran	48
Gambar 26. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Kriteria	49
Gambar 27. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data <i>User</i>	50
Gambar 28. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data <i>User</i>	51

Gambar 29. <i>Activity Diagram</i> Edit Data User	52
Gambar 30. <i>Activity Diagram</i> Hapus Data User	53
Gambar 31. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data User.....	54
Gambar 32. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Nilai Tulis	55
Gambar 33. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Nilai Bakat	56
Gambar 34. <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Nilai Bakat	57
Gambar 35. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Nilai Bakat	58
Gambar 36. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Kesehatan	59
Gambar 37. <i>Activity Diagram</i> Edit Data Nilai Bakat	60
Gambar 38. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Perhitungan Nilai	61
Gambar 39. <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Penerimaan Siswa	62
Gambar 40. Sketsa Kertas <i>Login</i>	64
Gambar 41. Sketsa Kertas <i>View</i> Data Mata Pelajaran.....	65
Gambar 42. Sketsa Kertas <i>Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran.....	66
Gambar 43. Sketsa Kertas <i>View</i> Data Mata Pelajaran berhasil disimpan	66
Gambar 44. Sketsa Kertas <i>Form</i> Edit Data Mata Pelajaran	67
Gambar 45. Sketsa Kertas Hapus Data Mata Pelajaran	68
Gambar 46. Evaluasi Sketsa Kertas	69
Gambar 47. Sketsa Kertas <i>Login</i>	69
Gambar 48. Hasil Evaluasi Sketsa Kertas <i>Login</i>	70
Gambar 49. Sketsa Kertas <i>View</i> Mata Pelajaran	70
Gambar 50. Hasil Evaluasi Sketsa Kertas <i>View</i> Mata Pelajaran.....	71
Gambar 51. Sketsa Kertas <i>View</i> Data Mata Pelajaran.....	71
Gambar 52. Sketsa Kertas <i>Form</i> Edit Mata Pelajaran.....	72
Gambar 53. Hasil Evaluasi <i>Form</i> Edit Data Mata Pelajaran.....	72
Gambar 54. Sketsa Kertas Konfirm Hapus Mata Pelajaran	73
Gambar 55. Hasil Evaluasi Hapus Data Mata Pelajaran.....	73
Gambar 56. <i>Prototype View</i> <i>Login</i>	75
Gambar 57. <i>Prototype View</i> Data Mata Pelajaran.....	76

Gambar 58. <i>Prototype View</i> Tambah Data Mata Pelajaran.....	76
Gambar 59. <i>Prototype View Form Edit</i> Data Mata Pelajaran	77
Gambar 60. <i>Prototype</i> Hapus Data Mata Pelajaran	77
Gambar 61.Penambahan pada <i>Prototype</i>	78
Gambar 62.Hasil Evaluasi pada <i>Prototype</i>	79
Gambar 63. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	80
Gambar 64. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	80
Gambar 65.Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	81
Gambar 66.Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	81
Gambar 67.Penambahan <i>Prototype</i>	82
Gambar 68. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	83
Gambar 69. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	83
Gambar 70. <i>Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran (Tombol banyak warna).....	84
Gambar 71. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	84
Gambar 72. Penambahan pada <i>Protoype</i>	85
Gambar 73. <i>Evaluasi Prototype</i> Pesan Pemberitahuan	86
Gambar 74. Hasil Evaluasi pada <i>Protoype</i>	86
Gambar 75. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	87
Gambar 76. <i>View Login</i>	87
Gambar 77. Hasil Evaluasi <i>Prototype</i>	88
Gambar 78. Hasil Evaluasi <i>Home</i> Kuirkulum.....	89
Gambar 79. <i>Dashboard</i> Kurikulum.....	89
Gambar 80. Hasil Evaluasi <i>View Administrator</i>	90
Gambar 81. Hasil Evaluasi <i>View Dashboard</i> Siswa	91
Gambar 82. <i>View</i> Data Mata Pelajaran	92
Gambar 83. <i>View Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran	92
Gambar 84. <i>View</i> Data Mata Pelajaran Berhasil disimpan	93
Gambar 85. <i>View Form Edit</i> Data Mata Pelajaran	93
Gambar 86. <i>View</i> Data Mata Pelajaran berhasil diupdate	94

Gambar 87. <i>View</i> Konfirmasi Hapus Data Mata Pelajaran	94
Gambar 88. <i>View</i> Data Mata Pelajaran Berhasil dihapus.....	95
Gambar 89. <i>Association Use Case</i> Data Mata Pelajaran.....	95
Gambar 90. <i>View</i> data Mata Pelajaran	98
Gambar 91. <i>Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran	99
Gambar 92. Mengisi <i>Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran	99
Gambar 93. Mengisi <i>Form</i> Masukan Tidak Sesuai.....	100
Gambar 94. Mengisi <i>Form</i> dengan Data belum lengkap.....	100
Gambar 95. <i>View</i> Data Mata Pelajaran berhasil disimpan	101
Gambar 96. <i>Form Edit</i> Data Mata Pelajaran	101
Gambar 97. Pembaharuan Data Mata Pelajaran.....	102
Gambar 98. <i>View</i> data Mata Pelajaran berhasil diupdate	102
Gambar 99. <i>View</i> Konfirmasi hapus data mata Pelajaran	103
Gambar 100. <i>View</i> Data Mata Pelajaran berhasil dihapus	103
Gambar 101. Identifikasi Masalah pada <i>form</i> tambah data calon pendaftar	104
Gambar 102. Identifikasi Masalah pada <i>Form</i> Tambah Data Calon Pendaftar	105
Gambar 103. Hasil Evaluasi <i>Form</i> Tambah Calon Pendaftar	105
Gambar 104. Identifikasi pada <i>form</i> kompetensi keahlian.....	106
Gambar 105. Hasil Evaluasi pada <i>Form</i> Kompetensi Keahlian.....	107
Gambar 106. Identifikasi Masalah pada <i>Form</i> Nilai Bakat.....	107
Gambar 107. Hasil Evaluasi pada <i>Form</i> Nilai Bakat	108
Gambar 108. <i>View Login</i>	108
Gambar 109. <i>View Home</i> Bagian Kurikulum.....	109
Gambar 110. <i>View Admin</i>	109
Gambar 111. <i>View Siswa</i>	110
Gambar 112. <i>View</i> Data Calon Pendaftar.....	111
Gambar 113. <i>View Form</i> Tambah Data Calon Pendaftar.....	111
Gambar 114. <i>View</i> Data Calon Pendaftar berhasil disimpan	112
Gambar 115. <i>View Form Edit</i> Data Calon Pendaftar	112

Gambar 116.	<i>View</i> Data Calon Pendaftar Berhasil Diupdate.....	113
Gambar 117.	<i>View</i> Detail Calon Pendaftar	113
Gambar 118.	<i>View</i> Cetak Formulir Pendaftaran	114
Gambar 119.	<i>View</i> Konfirmasi Hapus Data Calon Pendaftar	114
Gambar 120.	<i>View</i> Data Calon Pendaftar Berhasil dihapus	115
Gambar 121.	<i>View</i> Kompetensi Keahlian	116
Gambar 122.	<i>View form</i> Tambah Kompetensi Keahlian.....	116
Gambar 123.	<i>View</i> Data Kompetensi Keahlian berhasil disimpan	117
Gambar 124.	<i>View Form Edit</i> Kompetensi Keahlian.....	117
Gambar 125.	<i>View</i> Data Kompetensi Keahlian berhasil diperbaharui	118
Gambar 126.	<i>View</i> konfirmasi Hapus Kompetensi Keahlian.....	118
Gambar 127.	<i>View</i> Data Kompetensi Berhasil Dihapus.....	119
Gambar 128.	<i>View</i> Data Mata Pelajaran	120
Gambar 129.	<i>View Form</i> Tambah Data Mata Pelajaran	120
Gambar 130.	<i>View</i> Data Mata Pelajaran Berhasil disimpan	121
Gambar 131.	<i>View Form Edit</i> Data Mata Pelajaran	121
Gambar 132.	<i>View</i> Data Mata Pealajaran Berhasil diupdate.....	122
Gambar 133.	<i>View</i> Konfirmasi Hapus Data Mata Pelajaran.	122
Gambar 134.	<i>View</i> Data Mata Pelajaran Berhasil dihapus.	123
Gambar 135.	<i>View</i> Data Kriteria	124
Gambar 136.	<i>View Form</i> Tambah Data Kriteria	124
Gambar 137.	<i>View</i> Data Kriteria Berhasil disimpan	125
Gambar 138.	<i>View Form Edit</i> Data Kriteria.....	125
Gambar 139.	<i>View</i> Data Kriteria Berhasil diupdate	126
Gambar 140.	<i>View</i> Konfirmasi Hapus Data Mata Pelajaran	126
Gambar 141.	<i>View</i> Data Kriteria Berhasil dihapus.	127
Gambar 142.	<i>View</i> Data Nilai Tulis	127
Gambar 143.	<i>View Form Edit</i> Data Nilai Tulis	128
Gambar 144.	<i>View</i> Data Nilai Tulis Berhasil diupdate	128

Gambar 145.	<i>View</i> Nilai Bakat.....	129
Gambar 146.	<i>View Form</i> Tambah Nilai Bakat.....	130
Gambar 147.	<i>View</i> Data Nilai Tulis Berhasil disimpan.	130
Gambar 148.	<i>View Form Edit</i> Data Nilai Bakat.....	131
Gambar 149.	<i>View</i> Data Nilai Bakat Berhasil diupdate	131
Gambar 150.	<i>View</i> Data <i>User</i>	132
Gambar 151.	<i>View Form</i> Tambah Data <i>User</i>	133
Gambar 152.	<i>View</i> Data Berhasil Disimpan	133
Gambar 153.	<i>View Form Edit</i> Data <i>User</i>	134
Gambar 154.	<i>View</i> Data <i>User</i> Berhasil diupdate.....	134
Gambar 155.	<i>View</i> Konfirmasi Hapus Data <i>User</i>	135
Gambar 156.	<i>View</i> Data <i>User</i> Berhasil Dihapus.	135
Gambar 157.	<i>View</i> Data Kesehatan.....	136
Gambar 158.	<i>View Form Edit</i> Data Kesehatan.	137
Gambar 159.	<i>View</i> Data Kesehatan Berhasil Diupdate.....	137
Gambar 160.	<i>View</i> Data Pehitungan.....	138
Gambar 161.	<i>View</i> Cetak Data Pehitungan	139
Gambar 162.	<i>View</i> Data Penerimaan Siswa.	140
Gambar 163.	<i>View</i> Data Siswa Diterima (Berdasarkan Kompetensi Keahlian)	140
Gambar 164.	<i>View</i> Cetak Data Siswa Diterima	141
Gambar 165.	Bagian Kurikulum Berinteraksi dengan Sistem	143
Gambar 166.	<i>Administrator</i> dan Siswa Berinteraksi dengan sistem	144
Gambar 167.	Daftar Pertanyaan Penilaian Sistem	145
Gambar 168.	Identifikasi Masalah pada Sistem.....	152
Gambar 169.	<i>View Form</i> Data Calon Pendaftar.....	153
Gambar 170.	<i>View</i> Data Calon Pendaftar Berhasil disimpan.....	153
Gambar 171.	<i>View</i> Tambah Data Kompetensi Keahlian.....	154
Gambar 172.	<i>View</i> Hasil Evaluasi <i>Form</i> Data Kompetensi Keahlian.	154
Gambar 173.	<i>View</i> Data Calon Pendaftar.	155

Gambar 174. <i>View</i> Data Calon Pendaftar (tombol cetak)	155
Gambar 175. Hasil Mencetak Back-up Nilai UN.....	156
Gambar 176. Hasil Mencetak Data Nilai UN (Tidak ada logo SMK N Jember).....	156
Gambar 177. Hasil Evaluasi Mencetak Data Nilai UN.....	157

DAFTAR TABEL

Table 1. <i>Task Modal</i> SIPESIBA.....	33
Table 2. Pengujian Sistem Valid, Tidak Valid dan Output	98
Table 3. Skala Pengukuran.....	145
Table 4. Hasil Penyebaran Kuesioner	147
Table 5. Hasil Uji Validasi Kuesioner SIPESIBA	148
Table 6. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner SIPESIBA	149
Table 7. Hasil Persentase Setiap Pertanyaan.....	150
Table 8. Hasil Pengelolaan Kuesioner	151