



BAB II

LANDASAN TEORI



Hak cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

A. Data

Menurut Juhriyansyah Dalle (2020 : 67), “data adalah bentuk informasi dengan bahasa tertentu yang telah diolah secara efisien, dapat berupa subjek tunggal maupun subjek plural, yang digunakan dalam suatu proses tertentu. Contoh data dapat berupa lembar absensi mahasiswa dalam suatu perkuliahan. Data dapat berupa informasi yang berbentuk digital biner, khususnya yang terdapat pada media transmisi dan komputer masa kini. Adapula data yang disebut data mentah yang mana merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menjelaskan data dalam bentuk digital yang paling dasar.”

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 624), data adalah aliran fakta mentah yang mewakili peristiwa yang terjadi di organisasi atau lingkungan fisik sebelum diorganisasikan dan disusun menjadi suatu bentuk yang dapat dipahami orang dan gunakan.

B. Informasi

Menurut Juhriyansyah Dalle (2020 : 68), “Informasi adalah hasil dari data yang telah diproses sedemikian rupa sehingga dapat memberikan pengetahuan kepada orang yang menerimanya. Informasi dapat dikatakan sebagai data apabila informasi tersebut di masukkan ke dalam computer, dan jika data tersebut telah diproses, maka keluarannya akan bisa dikatakan sebagai informasi lagi. Informasi didapatkan dengan cara mengumpulkan sekumpulan data dan merubahnya menjadi sesuatu bentuk yang memiliki makna. Informasi yang telah diproses lebih lanjut atau telah dimanipulasi sedemikian rupa dapat membentuk suatu hal yang dikenal dengan pengetahuan.”

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 626), Informasi adalah data yang telah dibentuk menjadi suatu bentuk yang bermakna dan bermanfaat bagi manusia.

Menurut Kelly Rainer (2020 : 10), Informasi mengacu pada data yang telah diorganisasikan sehingga mempunyai arti dan nilai kepada penerima.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Sistem Informasi

Menurut Juhriyansyah Dalle (2020 : 194), “Sistem informasi adalah perpaduan dari perangkat – perangkat yang terhubung antara satu sama lain untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi tersebut sebagai sarana pendukung dalam pembuatan keputusan, pengembangan, dan kontrol.”

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 46), “Sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai sekumpulan komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kontrol, informasi juga dapat membantu para manajer dan pekerja menganalisa masalah, memvisualisasikan subjek-subjek yang kompleks, dan menciptakan produk baru.”

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 626) sistem informasi adalah komponen komponen yang saling berkaitan yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, analisis, dan visualisasi dalam suatu organisasi.

D. Skripsi

Menurut Uus Rusmawan (2019 : 1), skripsi adalah istilah yang digunakan di Indonesia untuk mengilustrasikan suatu karya tulis ilmiah berupa paparan tulisan hasil penelitian sarjana (S1) yang membahas suatu permasalahan atau fenomena dalam bidang ilmu tertentu dengan menggunakan kaidah – kaidah yang berlaku. Skripsi bertujuan agar mahasiswa mampu menyusun dan menulis suatu karya ilmiah sesuai dengan bidang ilmunya. Mahasiswa yang mampu menulis skripsi dianggap mampu memadukan pengetahuan dan keterampilannya dalam memahami, menganalisis, menggambarkan, dan menjelaskan masalah yang berhubungan dengan bidang keilmuan yang diambilnya. Skripsi merupakan persyaratan untuk mendapatkan status sarjana (S1) di setiap Perguruan Tinggi baik negeri maupun swasta yang ada di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Menurut Darmawan Napitupulu dkk (2020 : 3), skripsi dihasilkan dari aktivitas penelitian yang mengkaji permasalahan faktual dengan menggunakan metode ilmiah dan tahapan yang sistematis. Sebagai bentuk penelitian tentunya skripsi bertujuan untuk menjawab atau memecahkan masalah dan memberikan sumbangan kontribusi pada ilmu pengetahuan.

E. *Personal Extreme Programming*

Menurut Yani Dzhurov (2009 : 253), *Personal Extreme Programming* (PXP) adalah proses pengembangan perangkat lunak yang dirancang untuk diterapkan oleh pengembang perangkat lunak secara individu. Proses pengembangan PXP bersifat berulang dan menerapkan praktik-praktiknya memungkinkan pengembang menjadi lebih fleksibel dan responsif terhadap perubahan.

Metodologi PXP didasarkan pada prinsip-prinsip berikut:

1. PXP membutuhkan pendekatan yang disiplin.
2. Pengembang bertanggung jawab untuk mengikuti proses dan menerapkan praktik PXP.
3. Pengembang harus mengukur, melacak, dan menganalisis pekerjaan harian mereka.
4. Pengembang harus belajar dari variasi kinerja mereka dan bertujuan untuk meningkatkan proses berdasarkan data proyek yang dikumpulkan.
5. PXP melibatkan pengujian terus menerus.
6. Perbaikan kerusakan harus dilakukan pada tahap pengembangan awal.
7. Pengembang harus mencoba mengotomatiskan sebanyak mungkin pekerjaan harian mereka.

F. *Website*

Menurut Elgamar (2020 : 3), "*Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya. Karakteristik utama yang dimiliki oleh *website* adalah halaman – halaman yang saling terhubung, dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat atau *World Wide Web* (www) dan juga *hosting* sebagai media



yang menyimpan banyak data. *Website* dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan *platform* yang disebut *browser*, seperti chrome, mozilla firefox, internet explorer (IE), opera dan sebagainya.”



Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Menurut Rohi Abdulloh (2022 : 2), “*Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia.”

Menurut John Dean (2018 : 3), *Website* didefinisikan sebagai berikut:

“*A website is a collection of related web pages that are normally stored on a single web server computer.*”

(Situs *web* adalah kumpulan halaman *web* terkait yang pada umumnya disimpan di komputer *server web* tunggal.)

John Dean (2018 : 3) juga mengatakan bahwa untuk membuat sebuah *website*, diperlukan beberapa hal yaitu *editor* teks, alat unggah atau penerbitan, layanan *web hosting*, dan *browser*.

G. Database

Menurut Robin Nixon (2018 : 165), *Database* dapat diartikan dengan definisi sebagai berikut:

“*A database is a structured collection of records or data stored in a computer system and organized in such a way that it can be quickly searched and information can be rapidly retrieved.*”

(Sebuah basis data adalah kumpulan catatan atau data terstruktur yang disimpan dalam sistem komputer dan diorganisasikan sedemikian rupa sehingga dapat dicari dengan cepat dan informasi dapat diambil dengan cepat.)

Menurut Kenneth C. Laudon dan Jane P. Laudon (2022 : 624), *database* adalah kumpulan data yang diorganisasikan untuk melayani banyak aplikasi sekaligus dengan menyimpan dan mengelola data sehingga tampak berada di satu lokasi.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Menurut Adrienne Watt dan Nelson Eng (2014 : 6), *database* adalah

Ⓢ kumpulan data terkait yang digunakan bersama untuk mendukung aktivitas organisasi tertentu. Sebuah basis data dapat dilihat sebagai tempat penyimpanan data yang didefinisikan sekali dan kemudian diakses oleh berbagai pengguna.

H. HTML

Menurut Rohi Abdulloh (2022 : 10), “HTML merupakan singkatan dari *Hypertext Markup Language*, yaitu bahasa standar *web* yang dikelola penggunaannya oleh W3C (*World Wide Web Consortium*) berupa tag – tag yang menyusun setiap elemen dari *website*.”

Menurut Jennifer Niederst Robbins (2018 : 10), “HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa penulisan yang digunakan untuk membuat dokumen halaman *web*.”

I. CSS

Menurut Jennifer Niederst Robbins (2018 : 11), CSS (*Cascading Style Sheets*) menjelaskan tentang bagaimana seharusnya sebuah konten terlihat pada halaman *web* meliputi jenis teks, warna, gambar latar, spasi, tata letak halaman, dan lain sebagainya. Bahkan, CSS dapat memberikan efek spesial terhadap konten yang akan ditampilkan.

J. JavaScript

Menurut Robin Nixon (2018 : 310), “JavaScript adalah bahasa pemrograman sisi klien yang berjalan sepenuhnya dalam *web browser*.”

Menurut Jennifer Niederst Robbins (2018 : 593), “JavaScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang menambahkan interaktifitas dan perilaku khusus pada *website*. JavaScript merupakan bahasa skrip sisi klien yang berarti berjalan pada perangkat pengguna dan bukan pada *server* seperti bahasa pemrograman *web* lainnya.”

K. PHP

Menurut Elgamar (2020 : 4), PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman *web* yang digunakan secara luas untuk membuat halaman *web*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Ⓢ Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



yang dinamis. Pada awalnya, PHP merupakan singkatan dari *Personal Home Page* namun pada perkembangannya diubah menjadi *Hypertext Preprocessor*. PHP menjadi salah satu bahasa pemrograman yang bersifat interpreter, dalam artian membaca setiap instruksi dari sintaks dengan cara membaca satu persatu kode program.

Menurut Robin Nixon (2018 : 35), PHP adalah bahasa yang digunakan untuk membuat *server* menghasilkan *output* yang dinamis.

L. MySQL

Menurut Sufyan bin Uzayr (2022 : 8), “MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang cepat dan mudah digunakan yang digunakan oleh banyak bisnis kecil dan besar.”

Sistem manajemen basis data relasional atau *Relational Database Management System* sendiri menurut Sufyan bin Uzayr (2022 : 2) adalah sebuah perangkat lunak yang memungkinkan penggunaanya untuk mengimplementasikan *database* dengan tabel, kolom, dan indeks.

M. Framework

Menurut David Upton (2007 : 12), *Framework* atau kerangka kerja adalah potongan – potongan kode yang disimpan dalam *file* terpisah, yang menyederhanakan operasi pengkodean berulang (*repetitive*).

N. MVC (*Model-View-Controller*)

Menurut Chris Pitt (2012 : 1), MVC (*Model-View-Controller*) merupakan sebuah pola desain perangkat lunak yang terstruktur dengan dasar interkoneksi tiga komponen utama. Pada bahasa pemrograman seperti PHP, pendekatan ini umumnya diterapkan dengan penekanan pada paradigma berorientasi objek. Komponen –



komponennya, yaitu *model*, *view*, dan *controller* saling terhubung namun memiliki keterkaitan yang fleksibel.

Menurut Chris Pitt (2012 : 1), *Model* adalah tempat semua logika bisnis aplikasi disimpan. Logika bisnis dapat berupa sesuatu yang spesifik tentang bagaimana aplikasi menyimpan data, atau menggunakan layanan pihak ketiga, untuk memenuhi persyaratan bisnisnya. Jika aplikasi harus mengakses informasi dalam *database*, kode untuk melakukannya akan disimpan dalam *model*. Jika diperlukan, misalnya, untuk mengambil data stok atau *tweet* tentang produk baru, kode tersebut juga akan disimpan di dalam *model*.

Menurut Chris Pitt (2012 : 1), *View* adalah tempat penyimpanan semua elemen antarmuka pengguna aplikasi kita. Hal ini dapat mencakup HTML, CSS, dan *file* JavaScript. Apa pun yang dilihat atau berinteraksi dengan pengguna dapat disimpan dalam *view* dan terkadang apa yang dilihat pengguna sebenarnya merupakan kombinasi dari banyak *view* yang berbeda dalam permintaan yang sama.

Menurut Chris Pitt (2012 : 1), *Controller* adalah komponen yang menghubungkan *model* dan *view* secara bersama-sama. Pengontrol mengisolasi bisnis logika *model* dari elemen antarmuka pengguna dari suatu tampilan, dan menangani bagaimana aplikasi akan merespons interaksi pengguna dalam tampilan. *Controller* adalah titik masuk pertama ke dalam trio komponen ini, karena permintaan pertama kali diteruskan ke *controller*, yang kemudian akan menginstansiasi *model* dan tampilan yang diperlukan untuk memenuhi permintaan ke aplikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



O. CodeIgniter

Menurut David Upton (2007 : 7), CodeIgniter adalah sebuah alat untuk membuat PHP menjadi lebih mudah. CodeIgniter akan membantu untuk memotong atau mengurangi jumlah kode yang diketik dan membuatnya menjadi lebih mudah dibaca dan diperbarui. CodeIgniter merupakan salah satu dari *framework* untuk PHP yang memiliki banyak keunggulan, beberapa seperti dapat mempercepat proses pengetikkan kode, tidak membutuhkan waktu lama untuk dipelajari, dan dapat mencegah *crash* pada basis data dengan adanya *data preparation* sebelum disubmit ke *database*.

Menurut Heru Sulistiono (2018 : 7), CodeIgniter adalah sebuah aplikasi open source yang berupa kerangka kerja atau *framework* untuk membangun *website* menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuannya memungkinkan pengembangan proyek yang lebih cepat daripada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak *library* yang biasanya digunakan dalam pengerjaan.

Menurut Chris Pitt (2012 : 3), CodeIgniter dikembangkan dan dikelola oleh EllisLab dan dapat dijelaskan sebagai kerangka kerja *open source*. CodeIgniter berkomitmen untuk mempertahankan jejak yang ringan, menyediakan dokumentasi pengembang yang sangat baik, dan mencapai standar kualitas kode yang tinggi.

P. Responsive Web Design

Menurut Ben Frain (2022 : 4), *Responsive Web Design* adalah sebuah desain *web* yang memungkinkan situs *web* berfungsi di beberapa perangkat dan layar. Hal ini memungkinkan tata letak dan kemampuan situs untuk merespons lingkungannya sesuai dengan perangkat yang digunakan untuk membuka *web*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Ben Frain (2022 : 5) menyatakan bahwa dalam tahap awal, desain responsif

umumnya diterapkan dengan memulai dari desain desktop yang memiliki lebar tetap, sebelum kemudian menyesuaikan desain untuk layar yang lebih kecil. Namun, seiring berjalannya waktu, proses ini berkembang, dan terlihat bahwa pendekatan yang lebih baik adalah memulai dari layar terkecil terlebih dahulu. Dalam pendekatan ini, semua aspek, mulai dari desain hingga manajemen dan pengembangan konten, berfungsi lebih baik jika dimulai dari layar yang lebih kecil, kemudian secara progresif meningkatkan desain dan konten untuk layar yang lebih besar atau perangkat yang lebih canggih.

Q. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut James Rumbaugh (2004 : 3), UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan visual tujuan umum yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak. UML menangkap keputusan dan pemahaman tentang sistem yang harus dibangun. UML digunakan untuk memahami, merancang, menelusuri, mengkonfigurasi, memelihara, dan mengontrol informasi tentang sistem tersebut.

Menurut Russ Miles dan Kim Hamilton (2006 : 22), UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa permodelan standar untuk sistem dan pengembangan perangkat lunak. Russ Miles menjelaskan bahwa UML memiliki 6 keuntungan utama yaitu :

1. Merupakan bahasa yang formal

Setiap elemen dari UML memiliki arti yang kuat sehingga tidak akan terjadi kesalahpahaman pada sistem yang dibuat menggunakan UML

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik IBI RKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Ringkas
 3. Komprehensif
 4. Dapat diukur
 5. Dibangun berdasarkan pelajaran yang didapat
 6. Merupakan sebuah standar
- Notasi yang ada pada UML bersifat simpel dan mudah sehingga mudah digunakan.
- UML mendeskripsikan semua aspek penting dari sebuah sistem.
- Ketika dibutuhkan, UML cukup formal untuk menangani proyek pemodelan sistem dengan skala besar, tetapi juga dapat digunakan untuk proyek dengan skala kecil.
- UML merupakan puncak dari praktik terbaik dalam *object-oriented community* selama lima belas tahun terakhir.
- UML dikendalikan oleh kelompok *open standards* dengan kontribusi aktif dari kelompok di seluruh dunia dan akademisi. Standar ini memastikan transformabilitas dan interoperabilitas dari UML, yang berarti penggunaannya tidak terikat.

© Hak cipta milik IBI IKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Menurut Ian Sommerville (2016 : 140) UML (*Unified Modeling Language*)

adalah sekumpulan 13 jenis diagram yang berbeda yang dapat digunakan untuk memodelkan sistem perangkat lunak.

Ian Sommerville (2016 : 141) mengatakan bahwa sebagian besar pengguna

UML berpikir bahwa terdapat lima jenis diagram yang dapat mewakili hal – hal penting dari sebuah sistem. Berikut adalah lima diagram tersebut:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



1. *Activity diagrams*, yang menunjukkan aktivitas yang terlibat dalam suatu proses atau dalam data pemrosesan.
2. *Use case diagrams*, yang menunjukkan interaksi antara sistem dan lingkungannya
3. *Sequence diagrams*, yang menunjukkan interaksi antara aktor dan sistem dan antar komponen sistem.
4. *Class diagrams*, yang menunjukkan kelas objek dalam sistem dan asosiasi di antara kelas – kelas ini.
5. *State diagrams*, yang menunjukkan bagaimana sistem bereaksi terhadap peristiwa internal dan eksternal.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

R. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, terdapat penelitian terdahulu yang telah dilakukan dengan topik pembuatan sistem bimbingan skripsi. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penulis dalam melakukan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Feri Delianto (2017) dengan judul “Sistem Informasi Manajemen Bimbingan Skripsi Berbasis *Web*”. Penelitian ini membahas tentang pembuatan sebuah sistem untuk memanajemen bimbingan skripsi pada Universitas Brawijaya yang masih bersifat manual. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi yang memudahkan penentuan jadwal bimbingan skripsi dan menjadi fungsi kontrol dalam pengerjaan skripsi. Sistem yang dibuat berbasis *website* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Septiawan (2021) dengan judul “Pengembangan Sistem Informasi *Monitoring* Proses Bimbingan Skripsi di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung”. Penelitian ini membahas tentang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

pengembangan sistem informasi yang dapat memantau proses bimbingan skripsi. Sistem yang dibuat berbasis *website* dan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Sistem yang dibuat pada penelitian ini membantu mahasiswa dan dosen pembimbing dalam melakukan *monitoring* pada proses bimbingan skripsi.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

