



RINGKASAN

DHIYA'ULHAQ PUTRI KINANTY. Pembuatan Sistem Informasi Akademik Sekolah Staf dan Komando Angkatan Laut Modul Admin di PT Maxxima Innovative Engineering (*Making of the Academic Information System of the Administrator Module for the College of Naval Command and Staff at PT Maxxima Innovative Engineering*). Dibimbing oleh Bapak ENDANG PURNAMA GIRI.

PT Maxxima Innovative Engineering merupakan perusahaan yang membidangi pengembangan perangkat lunak untuk membantu manajemen proses bisnis berbagai pihak yang menjadi kliennya. Salah satu kliennya adalah Sekolah Staf dan Komando Angkatan Laut (Seskoal). Seskoal merupakan Badan Pelaksana Pusat TNI Angkatan Laut yang berkedudukan langsung di bawah Kepala Staf TNI Angkatan Laut dengan mengemban tugas pokok, yaitu melaksanakan pendidikan pengembangan umum tertinggi Perwira Angkatan Laut dan melaksanakan pengkajian masalah kejuangan dan masalah strategi pertahanan matra laut. Dalam melaksanakan tugas pokok pengembangan pendidikan, Seskoal belum memiliki Sistem Informasi Akademik yang terintegrasi dengan teknologi. Dengan adanya hal tersebut, PT Maxxima Innovative Engineering bekerja sama dengan Seskoal dalam pembuatan sistem informasi akademik. Sistem ini bertujuan agar instansi Seskoal dapat memiliki sistem yang dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan akademik, lalu admin dapat mendata berbagai master data dan melihat pelaporan rekapitulasi nilai mahasiswa.

Pembuatan sistem ini dilakukan dengan menerapkan metode Scrum. Scrum adalah sebuah kerangka kerja untuk mengembangkan, menghantarkan, dan mengelola produk yang kompleks. Dalam menerapkan metode Scrum ada beberapa tahapan yang harus dilewati, ialah *pre-game*, *game* dan *post-game*. Dalam fase *pre-game* merupakan tahap perencanaan dan analisis kebutuhan sistem. Pada tahap ini dilakukan analisis dan perancangan kebutuhan perangkat lunak, *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *entity relationship diagram*. Selanjutnya, melalui fase *game* dilakukan pengembangan produk secara iterasi dengan beberapa tahap yaitu *sprint planning meeting*, *sprint backlog*, *daily scrum meeting*, dan *sprint review*. Fase yang terakhir ialah *post-game* yang dapat disimpulkan bahwa pada tahap *game* sudah selesai dengan dilakukan *testing* atau proses validasi.

Sistem informasi akademik Seskoal pada aktor admin sudah dapat memfasilitasi admin dalam pengelolaan data master seperti data dosen, diklat, ruangan, tahun akademik, mata kuliah, jenis ruang, pengumuman, jadwal kuliah, mahasiswa, nilai, master soal, penilaian, berita, galeri, jadwal evaluasi dan user manajemen serta admin juga dapat melihat pelaporan rekapitulasi yang dilakukan oleh mahasiswa. Hasil akhir pada pembuatan ini ialah sebuah sistem informasi akademik berbasis web yang diakses menggunakan internet.

Kata kunci: Internet, Scrum, Seskoal, Sistem informasi akademik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB.

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

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Institut Pertanian Bogor (IPB)
College of Vocational Studies
Bogor Agricultural University