

## **ABSTRAK**

Dalam mengembangkan pengetahuan non akademik, siswa biasanya mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Dalam hal ini pihak sekolah yang mengurus dan mengelola kegiatan ekstrakurikuler ini akan sangat membutuhkan sebuah sistem yang dapat menyusun kegiatan ekstrakurikuler dikarenakan pada saat ini proses yang berjalan masih mengandalkan pencatatan manual melalui berkas kertas. Tujuan Perancangan ini adalah untuk mempermudah proses informasi kegiatan ekstrakurikuler pada SMA Negeri 31 Kabupaten Tangerang yang lebih informatif dan terstruktur. Pada sistem yang berjalan, penulis menggunakan metode analisis SWOT. Sedangkan pada sistem usulan penulis menggunakan . Metode Pengembangan sistem menggunakan Metode Prototype dan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menggambarkan desain sistem. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa informasi kegiatan ekstrakurikuler pada SMAN 31 Kabupaten Tangerang membutuhkan sistem yang mempermudah proses informasi sehingga dengan adanya sistem ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

**Kata Kunci : Ekstrakurikuler, Informasi, Sistem, Prototype, UML**

## **ABSTRACT**

*In developing non-academic knowledge, students usually participate in extracurricular activities at school. In this case, the school that manages and manages these extracurricular activities will really need a system that can arrange extracurricular activities because at this time the process that is running still relies on manual recording through paper files. The purpose of writing this practical work report is to facilitate the information process of extracurricular activities at SMA Negeri 31 Tangerang Regency which is more informative and structured. The data collection method used by the author consists of interview method, observation method, Archival Method, and Literature Method. In the running system, the author uses the SWOT analysis method. While in the proposed system, the author uses Unified Modeling Language (UML) to describe the system design. The conclusion of this study shows that information on extracurricular activities at SMAN 31 Tangerang Regency requires a system that facilitates the information process so that this system can solve the problems that occur.*

***Keywords : Extracurricular, Information, System, Prototype, UML***