

ABSTRAK

SDN Harapan sebagai instansi pendidikan dasar menjadikannya harus memiliki kontribusi dan kerjasama terhadap orang tua siswa serta memberikan informasi yang cepat, terkoordinir dan sistematis. Tujuan penulisan laporan skripsi ini adalah perancangan dan pengembangan untuk kemudahan proses pemberian informasi kegiatan siswa, dimana saat ini proses yang berjalan dapat dikatakan tidak tercatat, serta belum terorganisir dengan baik. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis terdiri dari metode wawancara, metode observasi, Metode Kearsipan, dan Metode Kepustakaan. Pada sistem yang berjalan, penulis menggunakan *flowmap* sebagai gambaran serta dalam rancangan pengembangan sistem dengan model prototipe. Sedangkan pada sistem usulan penulis menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) untuk menggambarkan desain sistem. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa informasi kegiatan siswa pada SDN Harapan membutuhkan sistem yang mempermudah proses pemberian informasi sehingga dengan adanya sistem ini dapat menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

Kata Kunci : Kegiatan, Prototipe, Sistem Informasi, UML

ABSTRACT

SDN Harapan as a basic education institution makes it necessary to have contributions and cooperation with students' parents and provide information quickly, coordinated and systematically. The purpose of writing this thesis report is to design and develop to facilitate the process of providing information on student activities, where currently the process that is running can be said to be unrecorded, and not well organized. The data collection methods used by the author consist of interview methods, observation methods, archival methods, and literature methods. In the running system, the author uses flowmap as an illustration and in the design of system development with a prototype model. Meanwhile, 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 student activities at SDN Harapan requires a system that simplifies the process of providing information so that this system can solve the problems that occur.

Keywords : Activities, Information Systems, Prototypes, UML