

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Tinjauan Studi berguna bagi peneliti untuk dijadikan pedoman dan pegangan penelitian yang selanjutnya akan dibuat, dengan adanya penelitian sebelumnya tersebut memudahkan peneliti sesuai topik pembahasan. Peneliti sebelumnya dapat dijadikan perbandingan penelitian sehingga menghasilkan penelitian baru yang dapat dijadikan sebagai perbandingan penelitian sehingga menghasilkan penelitian baru yang lebih bermanfaat. Dalam melaksanakan penelitian ini, diambil beberapa referensi sebagai dasar pelaksanaan penelitian tentang Sistem Informasi Manajemen (SIM) yang diterapkan dalam prodi teknik informatika UNISNU Jepara diantaranya :

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Niswatin Ratih Kumalasari dan Sanjaya Ardi (2017) yang berjudul “Sistem Informasi Berbasis Web untuk Klasifikasi Kategori Judul Skripsi”. Dalam jurnal tersebut membahas tentang kesulitan untuk program studi teknik informatika dalam menentukan kategori judul skripsi yang dikerjakan mahasiswa berdasarkan bidang minat dan bidang keahlian masing- masing mahasiswa. Penyelesaian masalahnya adalah membuat sistem guna membantu pihak program studi dan dosen dalam melakukan klasifikasi pemilihan kategori judul skripsi mahasiswa. Metode pengembangan penelitian yang dilakukan menggunakan konsep metode waterwall, dimana penelitian dilakukan secara urut melalui tahapan demi tahapan dalam proses penelitian. Hasil penelitian tersebut dapat mengklasifikasikan kategori judul skripsi berdasarkan nilai-nilai mata kuliah perencanaan dan infrastruktur teknologi informasi, rekayasa perangkat lunak, jaringan, data mining, pengolahan citra, algoritma pemrograman dan basis data. Setelah memasukan nilai menampilkan bidang minat dan hasil pengelompokkan kategori judul skripsi meliputi sistem informasi, rekayasa perangkat lunak, jaringan, data mining dan pengolahan citra. [2]

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Mochammad Reza, dkk (2017) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi *Monitoring* Skripsi”. Dalam jurnal tersebut membahas tentang pengajuan proposal skripsi Universitas Janabadra

yang masih dilakukan secara manual (harus tatap muka langsung). Penyelesaiannya merancang suatu sistem informasi untuk pengajuan proposal skripsi dan monitoring proses skripsi. Metode dalam perancangan sistem menggunakan *waterfall*. Hasil penelitian tersebut mahasiswa dapat pengajuan proposal skripsi secara online dan dosen lebih mudah menerima proposal skripsi yang diajukan mahasiswa secara online dan merevisi kekurangan proposal skripsi. [3]

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dharmawan Muhammad Andhika (2019) yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir”. Dalam jurnal tersebut membahas tentang mengajukan judul mahasiswa harus datang ke kampus untuk mengisi template yang sudah disediakan oleh petugas. Kurangnya informasi mengenai dosen pembimbing skripsi karena kurang efisien dalam pemberitahuan dari pihak petugas. Penyelesaiannya merancang sistem informasi skripsi berbasis web yang memudahkan mahasiswa dalam pendaftaran skripsi, mengajukan judul hingga informasi dosen pembimbing skripsi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*. Hasil penelitian tersebut mahasiswa dapat mendaftar proposal secara online dan dosen pembimbing dapat melakukan *review* dan *approve* judul yang dilakukan mahasiswa. [4]

Menurut penelitian yang telah dilakukan Herianto, Febriani Anita dan Melyanti Rika (2018) yang berjudul “Sistem Informasi Manajemen Skripsi Mahasiswa Stmik Hang Tuah”. Dalam jurnal tersebut membahas tentang permasalahan mengenai lamanya proses acc judul skripsi dan informasi dosen pembimbing, kesalahan dalam pengumuman jadwal ujian proposal dan hasil. Penyelesaian masalahnya adalah mengganti sistem kelola yang awalnya menggunakan *Microsoft word* dan *Microsoft* menjadi Website. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan *Waterfall*. Hasil penelitian proses-proses skripsi dilakukan secara online meliputi proses menghilangkan kesalahan dalam pengumuman jadwal ujian proposal dan hasil. [5]

Dari penelitian tersebut, peneliti ingin merencanakan perancangan dan penerapan sistem informasi manajemen berbasis web yang dapat memudahkan dalam pengelolaan skripsi prodi teknik informatika di Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen terdiri atas tiga kata, yaitu sistem, informasi dan manajemen. Sistem adalah kumpulan dari beberapa bagian yang memiliki keterkaitan dan saling bekerjasama serta membentuk kesatuan untuk mencapai \ suatu tujuan dari sistem tersebut. Maksud dari sistem adalah untuk mencapai suatu tujuan dan sasaran dalam ruang lingkup yang sempit. Sedangkan yang dimaksud dengan informasi adalah data yang diproses terlebih dahulu sehingga dapat tersusun dan terklasifikasi dengan baik sehingga memiliki arti bagi penerima yang selanjutnya menjadi pengetahuan bagi penerima tentang hal tertentu yang membantu pengambilan suatu keputusan secara tepat. Manajemen pada prinsipnya yaitu cara untuk mengatur kegiatan agar berjalan dengan lancar dan baik dalam mencapai suatu tujuan secara optimal sesuai dengan yang diinginkan. [6]

Sistem informasi manajemen merupakan sistem yang dirancang menyediakan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan pada kegiatan manajemen dalam suatu organisasi. Tujuan lain Sistem informasi manajemen yaitu menyediakan informasi yang dapat dipergunakan dalam perencanaan, pengendalian, pengevaluasian dan perbaikan berkelanjutan. [6]

2.2.2 Pemodelan Unified Modeling Language (UML)

UML kepanjangan dari “*Unifed Modelling Language*” adalah bahasa untuk senspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasi sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa pemodelan yang dalam penggunaannya mneggunakan konsep orientasi objek atau sebagai suatu bahasa yang sudah menjadi standar visualisasi perancangan dan dokumentasi sistem software. [7]

UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain untuk merancang perangkat lunak:



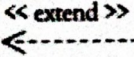
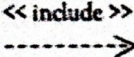

- a) Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis.
- b) Menjabarkan sistem dengan rinci untuk proses analisa dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem.

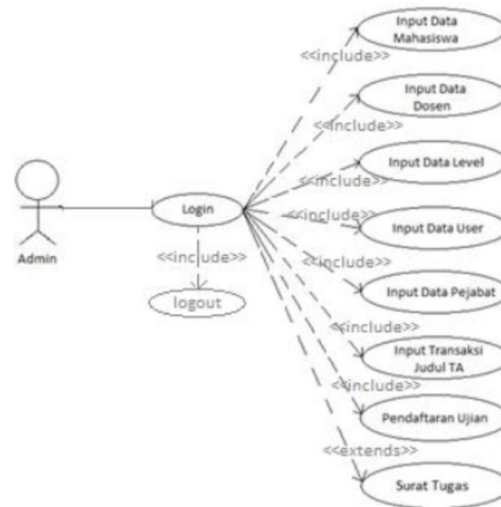
- c) Mendokumentasikan sistem yang ada dalam perangkat lunak, proses-proses dan organisasinya.

1. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan teknik yang digunakan dalam pengembangan *software* untuk menangkap kebutuhan fungsional sistem yang bersangkutan. *Use case* menjelaskan interaksi yang terjadi antara “actor” inisiator dari interaksi sistem itu sendiri dengan sistem yang ada. Sebuah *use case* ini direpresentasikan dengan langkah yang sederhana. “*Use case* mendeskripsikan interaksi terjadi antara satu atau lebih aktor dengan *software* yang dibuat”. [7]

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, alat yang digunakan ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use case	Interaksi antara sistem dan aktor
3		Association	Penghubung antara aktor dengan use case
4		Extend	Untuk menunjukkan use case seluruhnya merupakan fungsional dari use case lainnya
5		Include	Untuk menunjukkan use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
6		Generalisasi	Untuk menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case



Gambar 2.1 Contoh Use case diagram

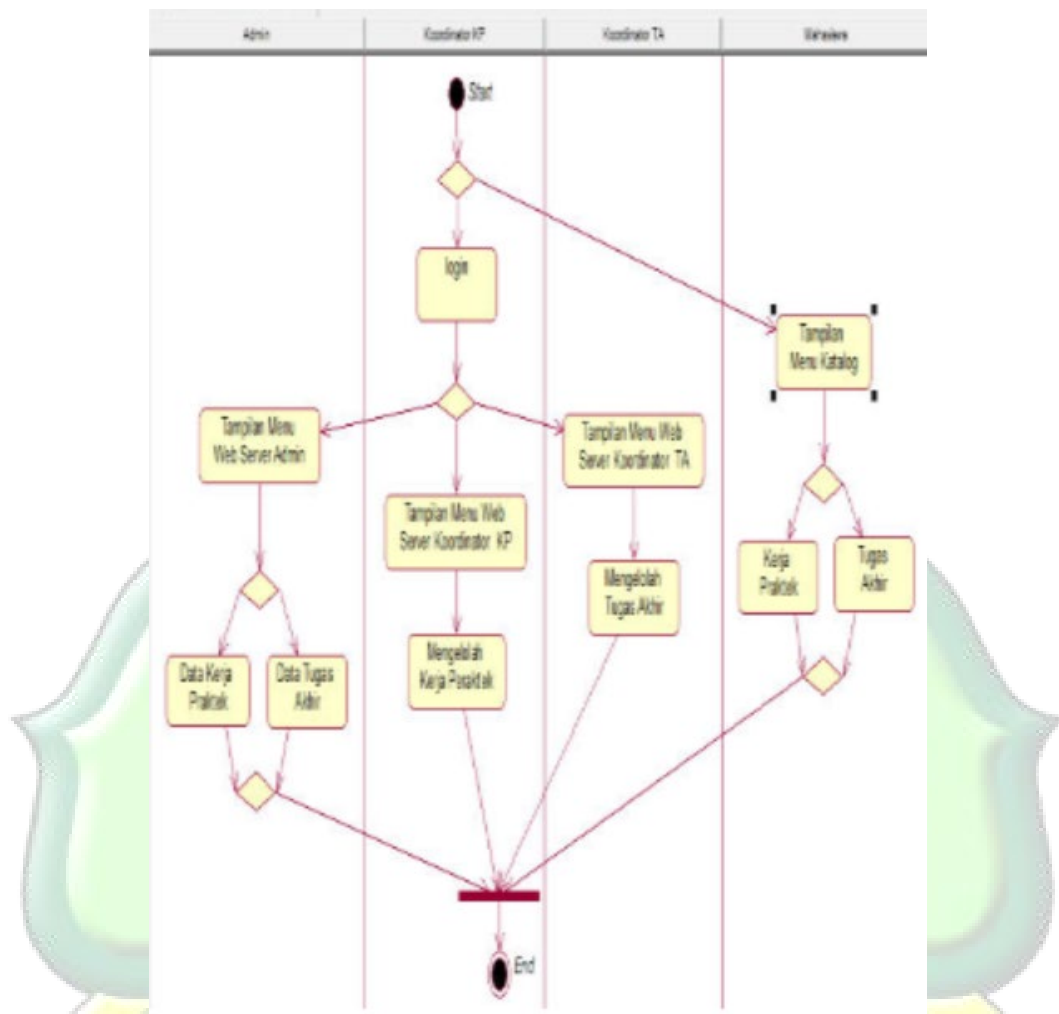
Sumber : Sistem Informasi Monitoring Tugas Akhir Mahasiswa Prodi Teknik Informatika POLINES [8]

2. Activity Diagram

Activity diagram merupakan suatu diagram yang dapat diartikan sebagai suatu tipe khusus dari diagram status yang dapat memperlihatkan aliran atau alur dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram tersebut penting untuk melakukan pemodelan fungsi-fungsi dari suatu sistem dan juga memberi tekanan pada aliran atau alur kendali antara objek. [7]

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Activity	Memperlihatkan cara masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Titik awal
4		Activity Final Note	Titik akhir
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/tindakan
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan antara satu simbol dengan simbol lainnya.



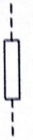

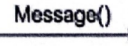



Gambar 2.2 Contoh Activity Diagram

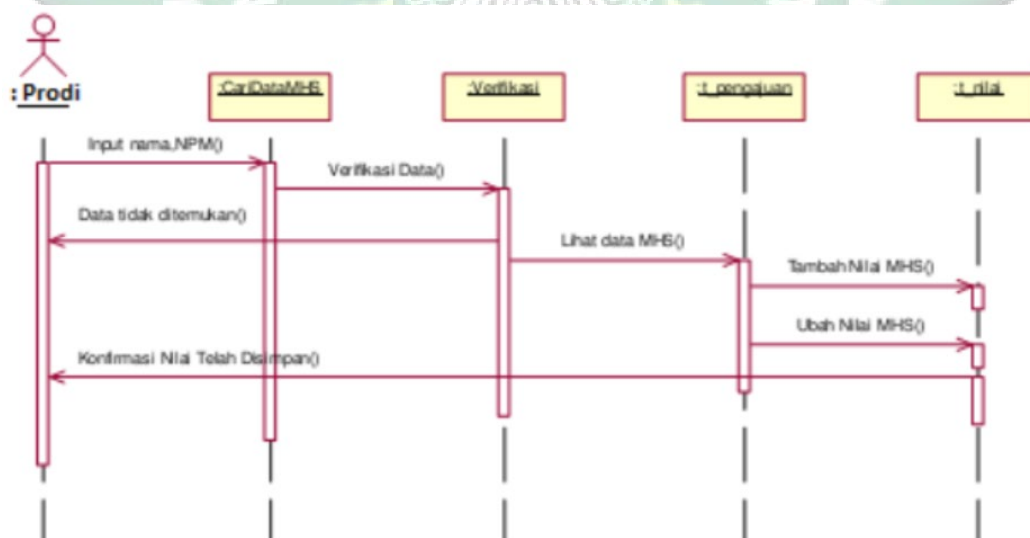
Sumber : Rancang Bangun Aplikasi Katalog Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Berbasis Android [9]

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan cara mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu, untuk menggambarkan suatu diagram *sequence* maka harus diketahui terlebih dahulu objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. [7]

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		LifeLine	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
2		Actor	Digunakan untuk menggambarkan <i>user</i> / pengguna
3		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi
4		Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form
5		Control Class	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel
6		Entity Class	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan,



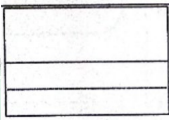
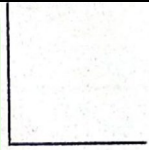

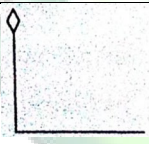
Gambar 2.3 Contoh Sequence Diagram

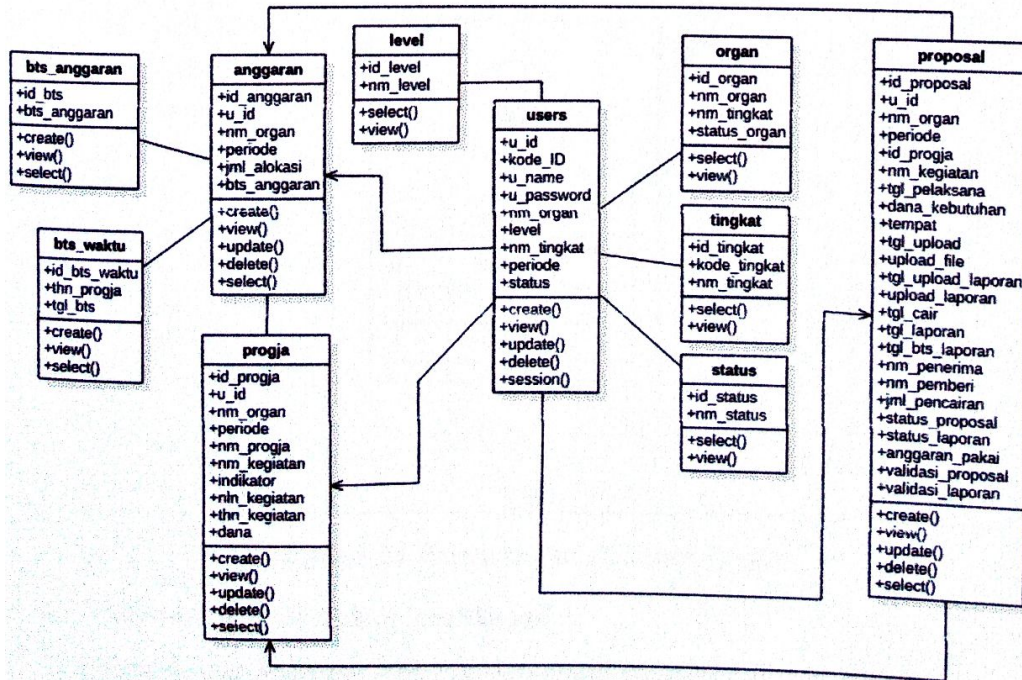
Sumber : Sistem Informasi Aplikasi Penilaian Sidang Skripsi Berbasis Web di STMIK Bina Sarana Global [10]

4. Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Class	Merupakan blok-blok pembangun pada pemograman berorientasi objek
2		Association	Merupakan suatu garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan antar kelas
3		Dependency	Digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu kelas yang menggunakan kelas yang lain
4		Aggregation	Simbol yang menghubungkan antar kelas dengan makna untuk semua bagian. Jadi relasi ini digunakan jika kelas yang lain satu adalah semua bagian dari kelas yang lain.



Gambar 2.4 Contoh Class Diagram

Sumber : Sistem Informasi Manajemen Administrasi Anggaran Organisasi Mahasiswa Berbasis Web di UNISNU Jepara [11]

2.2.3 Metode Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) merupakan pendekatan yang berorientasi objek terhadap pengembangan suatu sistem yang mencakup metode pengembangan serta perangkat-perangkat lunak. RAD bertujuan untuk mempersingkat waktu yang diperlukan dalam pengembangan sistem antara perancangan dan penerapan suatu sistem informasi. [12] Ada tiga fase pengembangan RAD diantaranya sebagai berikut :



Gambar 2.5 Metode RAD

1. Requirements Planning (Perencanaan Kebutuhan)

Pada fase ini, pengguna dan penganalisis bertemu untuk mengidentifikasi tujuan dari aplikasi serta untuk mengidentifikasi syarat informasi yang ditimbulkan dari adanya tujuan tersebut. Orientasi pada fase ini adalah menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada perusahaan. [12]

2. RAD Design Workshop (Workshop Desain RAD)

Fase ini merupakan fase untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai workshop. Penganalisis dan pemogram pada fase ini dapat bekerja membangun dan juga menunjukkan representasi visual desain serta pola kerja kepada pengguna. Workshop desain tersebut dapat dilakukan dalam beberapa hari tergantung dari ukuran program atau aplikasi yang akan dikembangkan. Pada saat workshop desain RAD, pengguna dapat merespon prototipe yang ada dan penganalisis dapat memperbaiki modul-modul yang telah dirancang berdasarkan respon pengguna. [12]

3. Implementation (Implementasi)

Pada fase implementasi, penganalisis bekerjasama dengan para pengguna secara intens selama workshop dilakukan, dan merancang aspek bisnis dan aspek nonteknis pada perusahaan. Setelah aspek-aspek tersebut disetujui dan sistem-sistem dibangun, dan juga disaring, sistem baru atau bagian dari sistem yang di ujicoba tersebut kemudian diperkenalkan kepada organisasi. [12]

2.2.4 MySQL

MySQL merupakan salah satu jenis *database server* yang banyak digunakan dalam membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan kelola datanya. Kepopuleran MySQL yaitu karena MySQL menggunakan “SQL” sebagai bahasa dasar mengakses database-nya, sehingga hal tersebut memudahkan ketika digunakan, kinerja query cepat, dan mencukupi untuk kebutuhan database perusahaan skala menengah-kecil. Selain itu, MySQL bersifat *open source* artinya tidak perlu membayar dalam menggunakan pada berbagai platform (kecuali pada Windows, yang bersifat *Shareware*). MySQL ini disebarluaskan dengan lisensi *open source GPL (General Public License)* mulai versi 3.23, pada bulan juni tahun

2000. Software MySQL ini bisa diunduh di <http://www.mysql.org> atau <http://www.mysql.com>. [13]

MySQL adalah database pertama kali yang didukung oleh bahasa pemrograman script untuk internet (PHP dan Perl). MySQL dan PHP ini dianggap sebagai suatu pasangan software pengembangan aplikasi web yang ideal. Database MySQL lebih sering digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web, umumnya pengembangan aplikasinya menggunakan bahasa pemrograman script PHP. [13]

2.2.5 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Hypertext Preprocessor (PHP) merupakan bahasa *server-side* scripting yang menyatu dengan HTML. PHP ini merupakan *server-side scripting* sehingga sintaks dan perintah pada PHP akan dieksekusi di server yang kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dengan format HTML. Berdasarkan hal tersebut, kode program yang ditulis dalam PHP ini tidak akan terlihat oleh user. Dengan tidak dilihat oleh user maka keamanan halaman web tersebut lebih terjamin. PHP dirancang membentuk halaman web yang dinamis. Halaman web tersebut dapat membantu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Permintaan tersebut seperti menampilkan isi basis data ke halaman web yang diinginkan. [13]

PHP termasuk dalam *Open Source Product* yaitu *source code* PHP tersebut dapat diubah dan didistribusikan secara bebas. Selain itu, PHP juga dapat berjalan pada berbagai web server. Web server tersebut seperti IIS(*Internet Information Server*), PWS(*Personal Web Server*), Apache, Xitami. PHP juga dapat lintas *platform*, Artinya PHP dapat dijalankan dibanyak sistem operasi yang beredar saat ini, PHP juga dapat dibangun sebagai modul pada *web server* Apache. Selain itu, PHP juga dapat dibangun sebagai binary yang mana dapat berjalan sebagai CGI(*Common Gateway Interface*). PHP dapat mengirim seperti HTTP header dan juga dapat mengatur *cookies*, *authentication* dan *redirect users*. [13]

Salah satu keunggulan PHP adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam software sistem manajemen basis data/DataBase

Management Sistem (DBMS), sehingga PHP dapat menciptakan halaman web yang dinamis. [13]

2.2.6 Full Text Search

Full-Text Searching adalah fungsionalitas yang terdapat pada *database* memungkinkan pengguna melakukan pencarian tertentu dalam suatu tabel dengan melakukan perbandingan *string*. Beberapa hal perlu diketahui dalam melakukan *Full-Text Searching* pada *database* MySQL antara lain:

- a. *Full-Text index* pada MySQL adalah index dengan tipe FULLTEXT.
- b. *Full-Text index* hanya dapat digunakan pada *database* MYISAM dan dapat digunakan untuk *field* dengan tipe data CHAR, VARCHAR, atau, TEXT.
- c. *Full-Text index* dapat dibuat saat proses pembuatan tabel dengan perintah “CREATE TABEL” atau saat perubahan struktur tabel yang sudah ada dengan menggunakan perintah “ALTER TABEL” atau “CREATE INDEX”.

Full-Text Searching menjadi pilihan dalam melakukan fungsi pencarian pada *database* MySQL. Syarat untuk dapat menjalankan fungsi *Full-Text Searching* adalah dengan menambahkan index dengan tipe FULLTEXT pada *field* yang ingin dicari. [14]

2.2.7 Xampp

Xampp merupakan suatu perangkat lunak yang bebas atau *open source* (gratis) yang banyak mendukung sebuah sistem operasi. Xampp merupakan *tools* yang menyediakan banyak paket perangkat lunak yang dibungkus dalam satu paket (*HTTP Server, Apache, MySQL dan PHP*). Dengan adanya Xampp tidak diperlukan dalam konfigurasi web server *Apache, PHP dan MySQL* yang dilakukan secara manual [15]. Dengan adanya Xampp memungkinkan pengembang aplikasi web dapat menjalankan program web secara offline atau tanpa adanya bantuan jaringan internet.

Dalam menjalankan Xampp memiliki perbedaan ketika menjalankan program pada operasi sistem yang berbeda (Windows dan Linux), langkah membuka Xampp disistem operasi Windows, sebagai berikut:

Pilih menu Start →Pilih Aplikasi Xampp→ Jalankan Aplikasi Xampp
Sedangkan dalam sistem operasi Linux, dalam membuka aplikasi Lampp/ Xampp adalah sebagai berikut :

- 1) Buka terminal pada Linux.
- 2) Ketik `sudo/opt/lampp/lampp start` pada terminal
- 3) Klik Enter. Maka aplikasi Lampp secara otomatis telah berjalan/ hidup.
- 4) Jika mematikan Lampp, ketikan pada terminal `sudo/opt/lampp/lampp stop`. Maka secara otomatis aplikasi Lampp berhenti/ mati.

2.2.7 Framework CodeIgniter

Framework CI merupakan *framework* yang memiliki dokumentasi jelas dan lengkap, yang mana memudahkan pengembangan untuk mempelajari dengan mudah. Pendekatan CI sangat mudah, yaitu membuat sekadar tulisan sampai dengan membuat yang kompleks. Tidak seperti *framework* lainnya, untuk mendapatkan tampilan *Hello World* di *browser*, harus membutuhkan beberapa tahap. Sedangkan CI hanya dengan satu file dan satu prosedur atau method. [16]

Framework CI telah dibahas juga dalam forum IBM dan Oracle untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menggunakan PHP. Seperti telah diketahui, IBM dan Oracle telah memiliki kerjasama dengan Zend, yang mengembangkan PHP, dengan produk yang dikenal dengan ZendCore dipesan khusus oleh kedua perusahaan tersebut, untuk memudahkan pengembangan aplikasi dengan PHP menggunakan database IBM DB2 atau Informix, dan Oracle. Pengembang tidak harus direpotkan atau sulit memasang PHP agar bisa mengakses database-database tersebut. [16]

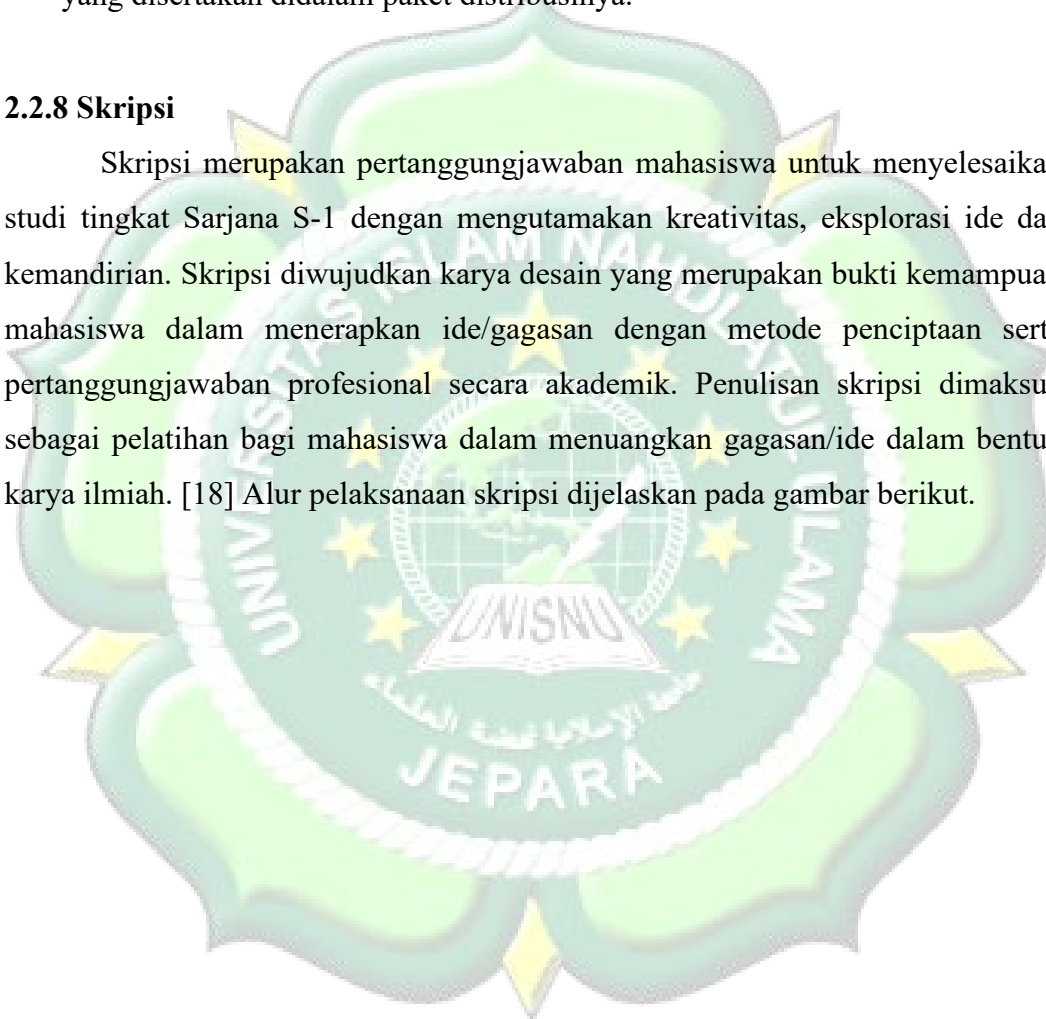
Beberapa keunggulan yang ditawarkan oleh CodeIgniter [17] adalah sebagai berikut:

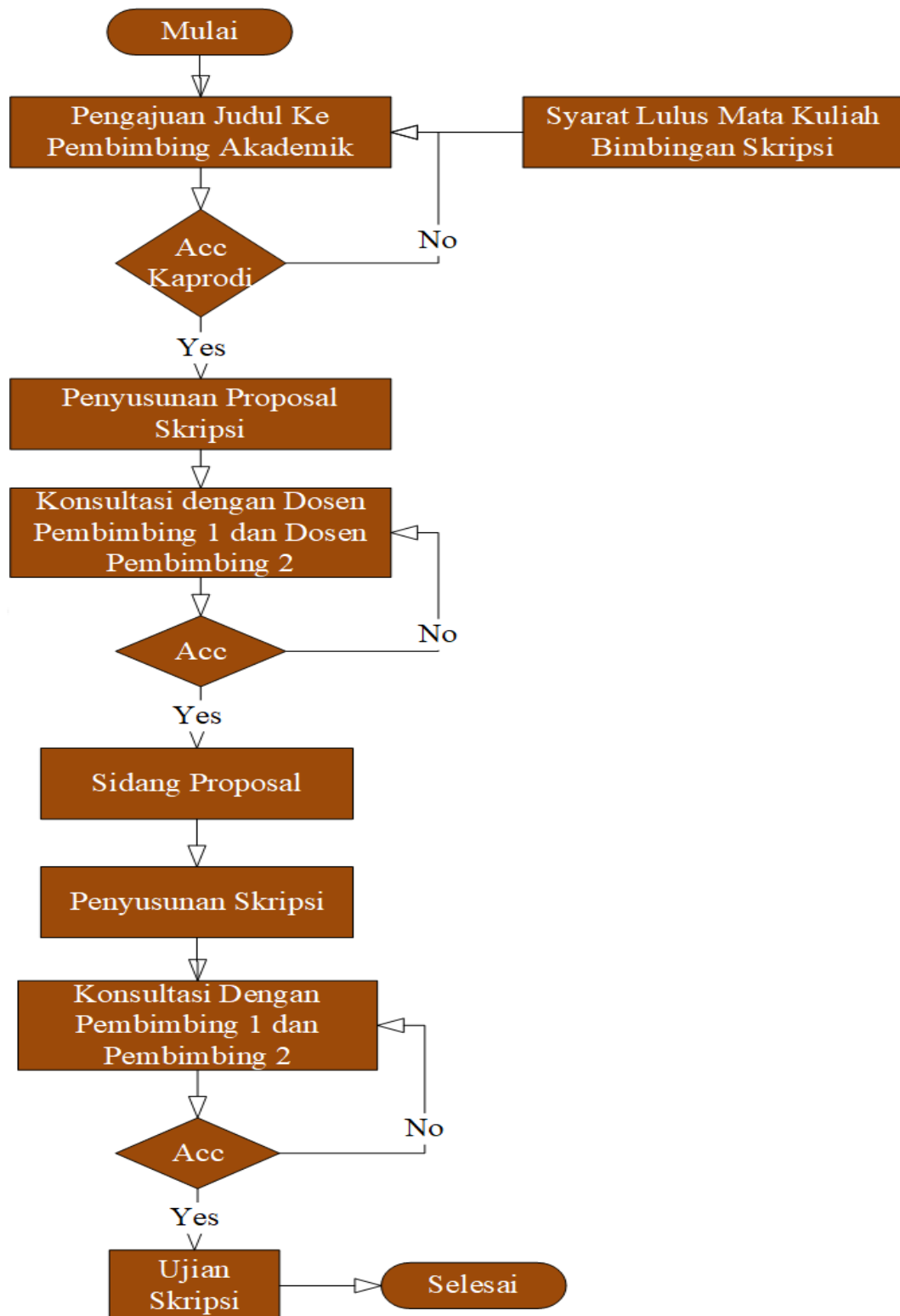
1. CodeIgniter adalah *framework* yang bersifat *free* dan *open-source*.
2. CodeIgniter memiliki ukuran yang kecil dibandingkan dengan *framework* lain.
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan CodeIgniter bisa berjalan cepat.

4. CodeIgniter menggunakan pola desain *Model-View-Controller* (MVC) sehingga satu file tidak terlalu berisi banyak kode. Hal ini menjadikan kode lebih mudah dibaca, dipahami dan dipelihara di kemudian hari.
5. CodeIgniter dapat diperluas sesuai dengan kebutuhan.
6. CodeIgniter terdokumentasi dengan baik. Informasi tentang pustaka kelas dan fungsi yang disediakan oleh CodeIgniter dapat diperoleh melalui dokumentasi yang disertakan didalam paket distribusinya.

2.2.8 Skripsi

Skripsi merupakan pertanggungjawaban mahasiswa untuk menyelesaikan studi tingkat Sarjana S-1 dengan mengutamakan kreativitas, eksplorasi ide dan kemandirian. Skripsi diwujudkan karya desain yang merupakan bukti kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ide/gagasan dengan metode penciptaan serta pertanggungjawaban profesional secara akademik. Penulisan skripsi dimaksud sebagai pelatihan bagi mahasiswa dalam menuangkan gagasan/ide dalam bentuk karya ilmiah. [18] Alur pelaksanaan skripsi dijelaskan pada gambar berikut.





Gambar 2.6 Pelaksanaan Skripsi

Sumber : Panduan Skripsi Program Studi Teknik Informatika [19]

Secara umum penyusunan skripsi ini melalui 4 (empat) tahap sebagai berikut :

1. Pengajuan proposal skripsi

Pada proses pengajuan skripsi terdapat beberapa persyaratan yang harus diikuti mahasiswa yaitu:

- a. Telah lulus minimal 120 sks dan mata kuliah yang disyaratkan oleh Program Studi.
- b. Mengajukan outline skripsi pada Ketua Program Studi masing-masing.
- c. Bagi Program Studi yang mempunyai konsentrasi studi, topik Skripsi atau Tugas Akhir harus sesuai dengan konsentrasi yang dipilih.
- d. IPK yang telah dicapai $\geq 2,00$ dan nilai D sebanyak-banyaknya 3 mata kuliah dan tanpa ada nilai E.
- e. Tercatat sebagai mahasiswa aktif pada semester yang bersangkutan dan tidak sedang terkena skorsing akademik.
- f. Memenuhi persyaratan lain yang ditetapkan oleh Program Studi.

2. Seminar Proposal

Melaksanakan seminar proposal skripsi yang dikoordinir oleh Fakultas dibantu tenaga administrasi Fakultas, dengan persyaratan yang harus dipenuhi:

- a. Proposal skripsi sudah lengkap dan disetujui oleh Ketua Program Studi.
- b. Membayar biaya seminar proposal ke bagian keuangan.

3. Pembimbingan skripsi

Dalam proses penyusunan skripsi, mahasiswa dibimbing oleh dosen pembimbing skripsi. Ketentuan Dosen Pembimbing Skripsi atau Tugas Akhir adalah sebagai berikut :

- a. Dosen tetap Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara minimal bergelar Magister (S2) atau dosen yang ditunjuk oleh Ketua Program Studi.
- b. Jumlah Dosen Pembimbing Skripsi atau Tugas Akhir diperkenankan dua orang dengan ketentuan **Pembimbing I** adalah dosen tetap UNISNU dari Program Studi yang sama dengan mahasiswa yang dibimbingnya, mempunyai jabatan fungsional akademik Lektor dengan tambahan gelar Doktor, atau seseorang yang kompeten atau bila tidak ada kualifikasi sebagaimana dimaksud maka Prodi berhak menunjuk Dosen Pembimbing

sesuai dengan kompetensinya. **Pembimbing II** adalah dosen UNISNU Jepara yang memenuhi syarat sebagai pembimbing yang sekurang-kurangnya mempunyai jabatan fungsional Asisten Ahli dengan tambahan gelar Magister atau apabila tidak ada kualifikasi sebagaimana dimaksud, maka Prodi berhak menunjuk Dosen Pembimbing sesuai dengan kompetensinya.

c. Tugas Dosen Pembimbing skripsi secara umum adalah:

1. Membantu mahasiswa merumuskan permasalahan atau topik Skripsi atau Tugas Akhir.
2. Membuat rencana bimbingan bersama mahasiswa.
3. Mengarahkan mahasiswa dalam hal metodologi penelitian atau metodologi desain dan metode penulisan ilmiah.
4. Menunjuk acuan materi keilmuan yang relevan dengan topik skripsi.
5. Memberikan persetujuan untuk seminar proposal.
6. Memimpin seminar proposal.
7. Memberikan persetujuan akhir untuk sidang skripsi.
8. Memberikan penilaian akhir bagi skripsi yang diujikan.
9. Hadir dalam sidang skripsi.
10. Memberikan arahan dalam penyelesaian revisi skripsi.

4. Sidang Skripsi

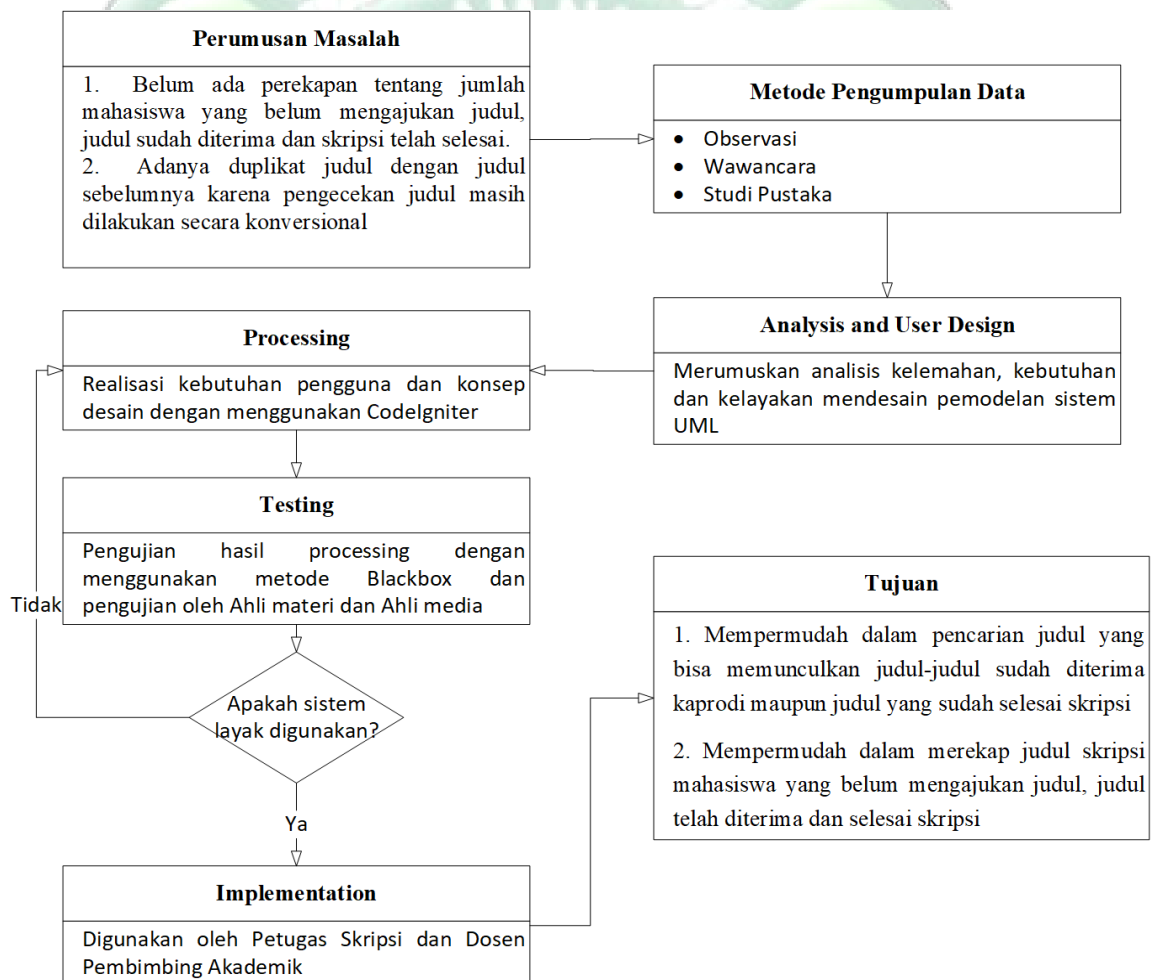
Sidang Skripsi adalah ujian secara verbal/oral/presentasi yang harus diikuti setiap mahasiswa yang memprogram skripsi sebagai syarat kelulusan. Sidang Skripsi bertujuan untuk mempertanggungjawabkan pembuatan Skripsi yang dilakukan oleh mahasiswa yang bersangkutan. Ada beberapa syarat mengikuti sidang skripsi sebagai berikut:

1. Mendapatkan persetujuan dari Dosen Pembimbing yang bersangkutan (mengisi formulir persetujuan mengikuti sidang skripsi yang ditandatangani oleh pembimbing skripsi)
2. Mahasiswa telah memiliki kesiapan untuk maju sidang.
3. Mahasiswa wajib menyerahkan : cek plagiasi dengan hasil plagiasi dibawah 30% (Plagiarism Checker X)

4. Mahasiswa telah lulus dari semua mata kuliah non skripsi dengan nilai D tidak melebihi 7 SKS untuk mata kuliah umum dan mata kuliah program studi.
5. Mahasiswa telah lulus KKL, KP/PKN dan KKN.
6. Memenuhi persyaratan lain yang diberlakukan di Fakultas.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pada tahapan ini peneliti membuat suatu kerangka pemikiran secara bertahap. Kerangka pemikiran merupakan pola pikir atau konsep dalam melakukan suatu penelitian.



Gambar 2.7 Kerangka Pemikiran