

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KESISWAAN PADA SD NEGERI 23 MENDOBARAT
BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KESISWAAN PADA SD NEGERI 23 MENDOBARAT
BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



**PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KESISWAAN PADA SD NEGERI 23 MENDOBARAT
BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500077

Nama : CIPTO BASUKI

Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KESISWAAN PADA SD NEGERI 23 MENDOBARAT
BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Agustus 2018



Cipto Basuki

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KESISWAAN
PADA SD NEGERI 23 MENDOBARAT BERBASIS WEB
BERDASARKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cipto Basuki
1422500077

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 08 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



Elly Yanuarti, M.Kom.
NIDN. 0218018402



Sarwindah, S.Kom., M.M.
NIDN. 0212068601

Kaprodi Sistem Informasi

Ketua



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306



Melati Suci Mayasari, M.Kom.
NIDN. 0206098301

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah Subhanahuwata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi di STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan sangat berguna untuk penulisan selanjutnya. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah Subhanahuwata'ala yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pendiri STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Elly Yanuarti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman angkatan 2014 yang telah ikut serta berpartisipasi dalam penyelesaian Skripsi ini.

Semoga Allah Subhanahuwata'ala membalas semua kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, Agustus 2018

Penulis

ABSTRACTION

SD Negeri 23 Mendobarat is one of the educational institutions having its address at Jl. Mentok KM.4 Kace Rangkui District Bangka Belitung Province. The student administration information system consists of student administration of mutation, transfer student, school data collection, student violation data, and report generation which related to student administration. Student administration in SD Negeri 23 Mendobarat still in the process using Microsoft word and Microsoft excel and storage of data or file still in store in the cabinet, this can complicate in searching old data because search must be done one by one so that takes a long time. Therefore, the author tries to build a student-based information administration system based on the web aims to facilitate the management of data related to student administration required by the school. The model used is FAST. With this student administration system will simplify the process of managing data administration and search data because it is stored in databases and data neater, safe and maintained. With the creation of student-based student information administration system will produce more accurate information and support for improving the process of student administration in SD Negeri 23 Mendobarat.

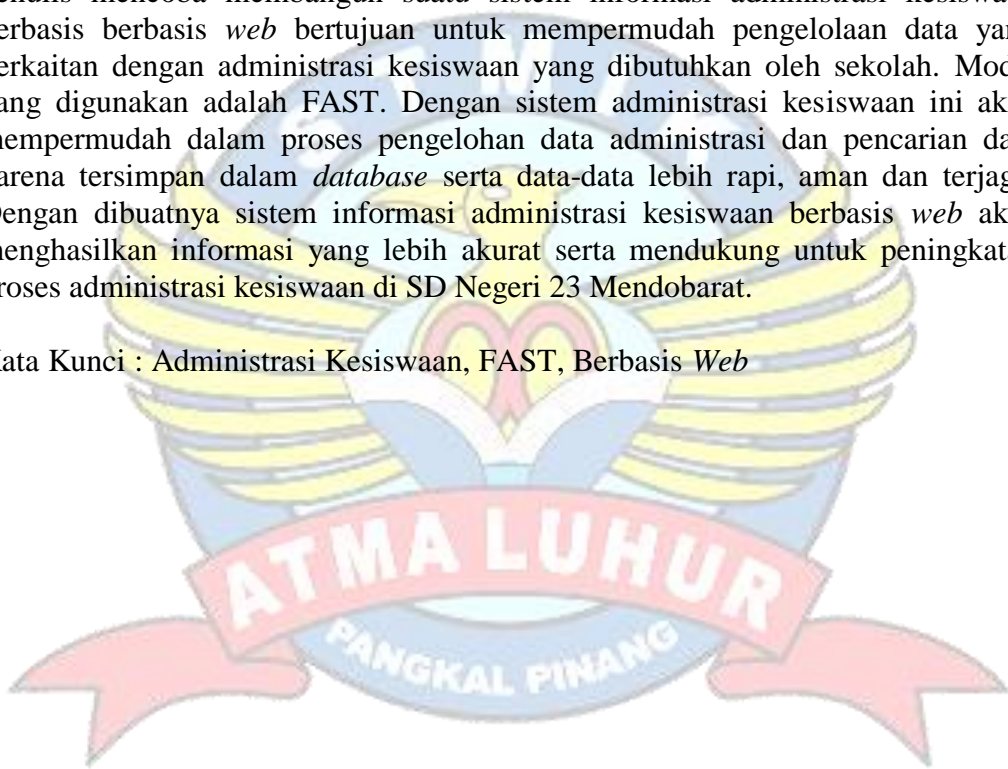
Keywords: Administration Of Students, FAST, Web-Based



ABSTRAK

SD Negeri 23 Mendobarat merupakan salah satu institusi pendidikan yang beralamat di Jl. Mentok KM.4 Kace Kecamatan Rangkui Kabupaten Bangka Provinsi Bangka Belitung. Sistem informasi administrasi kesiswaan terdiri dari administrasi siswa mutasi, siswa masuk pindahan, pendataan sekolah, pendataan pelanggaran siswa, dan pembuatan laporan yang berhubungan dengan administrasi kesiswaan. Administrasi kesiswaan yang ada di SD Negeri 23 Mendobarat masih di proses menggunakan *Microsoft word* dan *Microsoft excel* dan penyimpanan data-data atau berkas masih di simpan di dalam lemari, hal ini dapat menyulitkan dalam pencarian data-data yang lama karena pencarian harus dilakukan satu persatu sehingga membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu penulis mencoba membangun suatu sistem informasi administrasi kesiswaan berbasis *web* bertujuan untuk mempermudah pengelolaan data yang berkaitan dengan administrasi kesiswaan yang dibutuhkan oleh sekolah. Model yang digunakan adalah FAST. Dengan sistem administrasi kesiswaan ini akan mempermudah dalam proses pengolahan data administrasi dan pencarian data karena tersimpan dalam *database* serta data-data lebih rapi, aman dan terjaga. Dengan dibuatnya sistem informasi administrasi kesiswaan berbasis *web* akan menghasilkan informasi yang lebih akurat serta mendukung untuk peningkatan proses administrasi kesiswaan di SD Negeri 23 Mendobarat.

Kata Kunci : Administrasi Kesiswaan, FAST, Berbasis *Web*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan Laporan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.1.1 Definisi Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.1.3 Definisi Informasi.....	6
2.1.4 Konsep Dasar Sistem Informasi	6
2.1.5 Definisi Administrasi Kesiswaan	7
2.1.6 Kegiatan-Kegiatan Administrasi Kesiswaan	7

2.2	Konsep Dasar Pengembangan Model FAST	8
2.3	Metodologi Berorientasi Objek	10
2.4	UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	10
2.5	Perancangan Berorientasi Objek.....	12
2.6	Perancangan Basis Data	12
2.6.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	12
2.6.2	Transformasi ERD Ke LRS (<i>Logical Record Structur</i>)	13
2.6.3	LRS (<i>Logical Record Structur</i>)	13
2.6.4	Transformasi LRS Ke Tabel Relasi.....	13
2.7	Perangkat Lunak Pendukung	13
2.7.1	Website.....	13
2.7.2	PHP.....	14
2.7.3	MySQL.....	14
2.7.4	CSS (<i>Cascading Style Sheet</i>).....	14
2.7.5	HTML (<i>Hypertext markup language</i>)	14
2.7.6	PhpMyAdmin	15
2.7.7	XAMPP	15
2.7.8	Internet (<i>interconnected computer networks</i>)	15
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	18
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	19
3.3	<i>Tools</i> (alat bantu) Pengembangan Sistem	19
3.4	<i>Tools</i> Pendukung	20
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		22
4.1	Tinjauan Organisasi	24
4.2	Struktur Organisasi	24

4.3	Jabatan, Tugas dan Wewenang.....	24
4.4	Analisis Sistem Yang Berjalan.....	27
4.4.1	Proses Bisnis.....	27
4.4.2	<i>Activity Diagram</i>	29
4.4.3	Analisis Masalah Model FAST	34
4.4.3.1	Analisa Keluaran	34
4.4.3.2	Analisa Masukan	36
4.5	Identifikasi Kebutuhan	39
4.6	Desain Logis.....	42
4.6.1	<i>Package Diagram</i>	42
4.6.2	<i>Use Case Diagram</i>	42
4.6.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	44
4.7	Analisis Keputusan.....	49
4.7.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	49
4.7.2	Transformasi ERD Ke LRS	50
4.7.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	51
4.7.4	Tabel LRS	52
4.7.5	Spesifikasi Basis Data	55
4.7.6	<i>Deployment Diagram</i>	62
4.8	Rancangan Antar Muka.....	63
4.8.1	Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	63
4.8.2	Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	65
4.9	Desain Dan Integrasi Fisik	68
4.9.1	Rancangan Layar.....	68
4.10	<i>Sequence Diagram</i>	76
4.11	<i>Class Diagram</i>	88
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		91

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model FAST	8
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Sekolah	24
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Siswa	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Siswa Masuk Pindahan.....	30
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Siswa Pindah Sekolah	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pelanggaran Siswa.....	32
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Laporan Siswa Pindah Sekolah	33
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	42
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Master	42
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Transaksi	43
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram</i> Laporan	43
Gambar 4.11 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	49
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS	50
Gambar 4.13 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	51
Gambar 4.14 <i>Deployment Diagram</i>	62
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu <i>Login</i>	62
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama	69
Gambar 4.17 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Kelas	69
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Siswa	70
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Tata Tertib Akademik	71
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Entry</i> Surat Keterangan Siswa Masuk Pindahan...71	
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Surat Tanda Terima Siswa	72
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Entry</i> Surat Permohonan Pindah Sekolah	72
Gambar 4.23 Rancangan Layar Cetak Surat Keterangan Pindah Sekolah.....	73
Gambar 4.24 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pelanggaran	73
Gambar 4.25 Rancangan Layar <i>Entry</i> Cetak Surat Panggilan Orang Tua	74
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Laporan Siswa Pindah Sekolah.....	74
Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Laporan Siswa Masuk Pindahan	75

Gambar 4.28	<i>Sequence Diagram Login</i>	76
Gambar 4.29	<i>Sequence Diagram Menu Utama</i>	76
Gambar 4.30	<i>Sequence Diagram Entry Data Kelas</i>	77
Gambar 4.31	<i>Sequence Diagram Entry Data Siswa</i>	78
Gambar 4.32	<i>Sequence Diagram Entry Data Tata Tertib Akademik</i>	79
Gambar 4.33	<i>Sequence Diagram Entry Surat Keterangan Siswa Masuk Pindahan</i>	80
Gambar 4.34	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Tanda Terima Siswa</i>	81
Gambar 4.35	<i>Sequence Diagram Entry Surat Permohonan Pindah Sekolah</i>	82
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Keterangan Pindah Sekolah</i>	83
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram Entry Pelanggaran</i>	84
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram Cetak Surat Panggilan Orang Tua</i>	85
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Siswa Pindah Sekolah</i>	86
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram Cetak Laporan Siswa Masuk Pindahan</i>	87
Gambar 4.41	<i>ClassDiagram</i>	88



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel SKSMP	52
Tabel 4.2 Tabel STTS	52
Tabel 4.3 Tabel Siswa.....	52
Tabel 4.4 Tabel Kls.....	53
Tabel 4.5 Tabel SPPS	53
Tabel 4.6 Tabel SKPS.....	53
Tabel 4.7 Tabel Pelanggaran.....	53
Tabel 4.8 Tabel SPOT.....	54
Tabel 4.9 Tabel Isi	54
Tabel 4.10 Tabel TATIB.....	54
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data SKSMP.....	55
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data STTS	56
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Siswa	57
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Kls	58
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data SPPS.....	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data SKPS	59
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pelanggaran.....	60
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data SPOT	60
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Isi.....	61
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data TATIB	61

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.



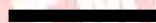
Activites

Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja.



Decision

Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.



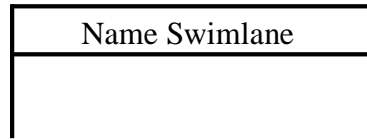
Penggabungan

Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.



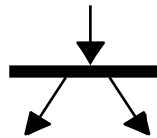
End Point

Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.



Swimlane

Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi



Fork

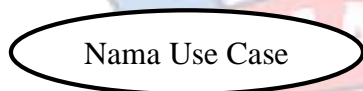
Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel



Join

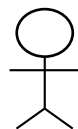
Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang digabungkan

2. Simbol Use Case Diagram



Use Case

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagian unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau faktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama *use case*.



Actor

Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar

orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Association

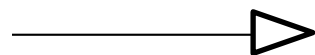
Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.

Extend

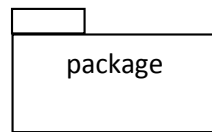
Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa *use case* tambahan itu sendiri. Mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi obyek. Biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan.

Generalization

Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.



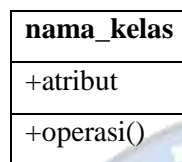
3. Simbol Package Diagram



Package

Package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

4. Simbol Class Diagram



Class

Kelas pada struktur sistem

Interface

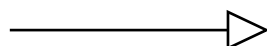
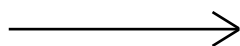
Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi obyek.

Association

Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

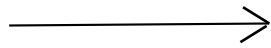
Directed association

Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai *multiplicity*.



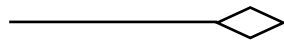
Generalisasi

Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).



Dependency

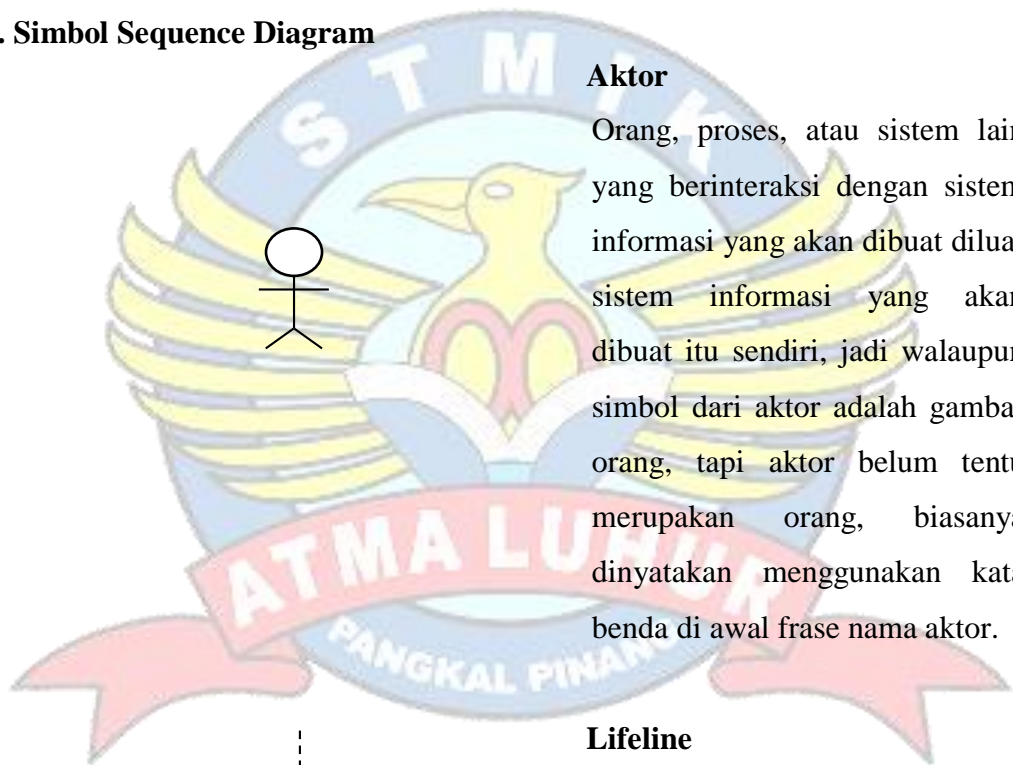
Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas



Aggregation

Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian(*whole-part*)

5. Simbol Sequence Diagram



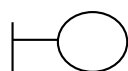
Aktor

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.



Lifeline

Menyatakan kehidupan suatu objek.



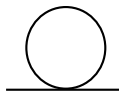
Boundary

Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.



Control Class

Digunakan untuk menghubungkan *boundary* dengan tabel



Entry Class

Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Nama Obyek : Nama Kelas

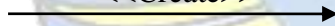
Object

Menyatakan obyek yang berinteraksi pesan.

Pesan Tipe Create

Menyatakan suatu obyek membuat obyek lain, arah panah mengarah pada obyek yang dibuat.

<<Create>>



Pesan Tipe Send

Menyatakan bahwa suatu obyek mengirimkan data/masukan/informasi ke obyek lainnya, arah panah mengarah pada obyek yang dikirim.

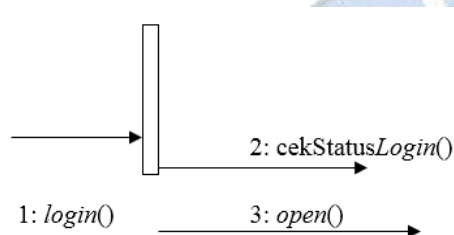
1 : masukan



--- 1 : keluaran --->

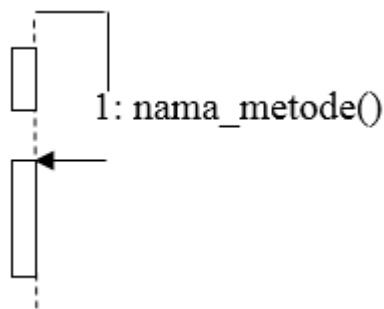
Pesan Tipe Return

Menyatakan bahwa suatu obyek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke obyek tertentu, arah panah mengarah pada obyek yang menerima kembalian.



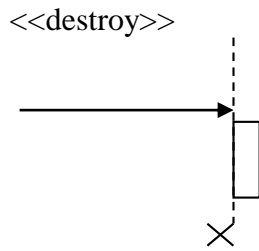
Waktu Aktif

Menyatakan obyek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.



Pesan Tipe Call

Menyatakan suatu obyek memanggil operasi/metode yang ada pada obyek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada obyek yang memiliki operasi/metode, karena ini memanggil operasi/metode maka operasi/metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan obyek yang berinteraksi.



Pesan Tipe Destroy

Menyatakan suatu obyek mengakhiri hidup obyek lain, arah panah mengarah pada obyek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy.

Link

Link yaitu relasi antar *mode*.

6. Simbol ERD

Nama_Entitas

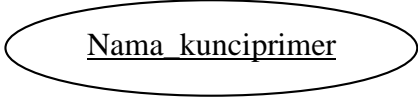
Entity

Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.

Nama_atribut

Atribut

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas



Atribut Kunci Primer

Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, biasanya berupa id, kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)



Relasi

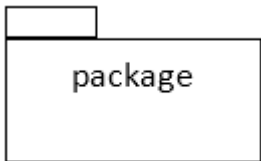
Relasi yang menghubungkan antara entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.



Association

Penghubung antara relasi dan entitas dimana dikedua ujungnya memiliki *multiplicity* kemungkinan jumlah pemakaiannya.

7. Simbol Deployment Diagram



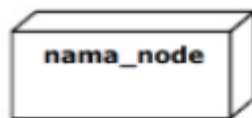
Package

Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih *mode*.



Dependency

Dependency merupakan kebergantungan antar *mode*, arah panah mengarah pada *mode* yang dipakai.



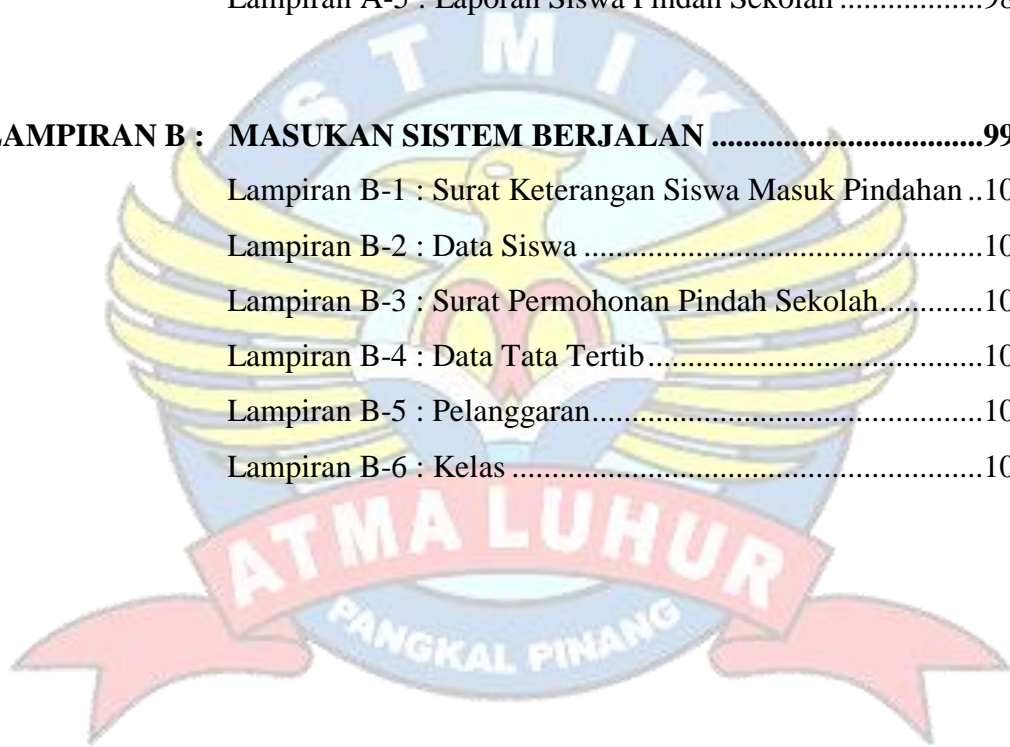
Note

Note biasanya mengacu pada *hardware* dan *software* yang tidak dibuat sendiri, jika didalam *note* disertakan komponen untuk mengkonsistensikan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : KELUARAN SISTEM BERJALAN	93
Lampiran A-1 : Surat Tanda Terima Siswa.....	94
Lampiran A-2 : Surat Keterangan Pindah Sekolah	95
Lampiran A-3 : Surat Panggilan Orang Tua	96
Lampiran A-4 : Laporan Siswa Masuk Pindahan	97
Lampiran A-5 : Laporan Siswa Pindah Sekolah	98
LAMPIRAN B : MASUKAN SISTEM BERJALAN	99
Lampiran B-1 : Surat Keterangan Siswa Masuk Pindahan ..	100
Lampiran B-2 : Data Siswa	101
Lampiran B-3 : Surat Permohonan Pindah Sekolah.....	102
Lampiran B-4 : Data Tata Tertib.....	103
Lampiran B-5 : Pelanggaran.....	104
Lampiran B-6 : Kelas	105



LAMPIRAN C	: RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN SISTEM	
	USULAN.....	106
	Lampiran C-1 : Surat Tanda Terima Siswa.....	107
	Lampiran C-2 : Surat Keterangan Pindah Sekolah	108
	Lampiran C-3 : Surat Panggilan Orang Tua	109
	Lampiran C-4 : Laporan Siswa Masuk Pindahan	110
	Lampiran C-5 : Laporan Siswa Pindah Sekolah	111
LAMPIRAN D	: RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN SISTEM	
	USULAN.....	112
	Lampiran D-1 : Surat Keterangan SMP	113
	Lampiran D-2 : Data Siswa.....	114
	Lampiran D-3 : Surat Permohonan Pindah Sekolah	115
	Lampiran D-4 : Data Tata Tertib	116
	Lampiran D-5 : Pelanggaran	117
	Lampiran D-6 : Kelas.....	118
LAMPIRAN E	: SURAT KETERANGAN RISET	119
LAMPIRAN F	: KARTU BIMBINGAN.....	121
LAMPIRAN G	: BIODATA PENULIS SKRISI.....	124