

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI SISWA
PADA SD NEGERI 10 SIMPANG KATIS
BERBASIS WEB**

SKRIPSI



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1422500139

Nama : Suastari

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI SISWA PADA
SD NEGERI 10 SIMPANG KATIS BERBASIS WEB

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 yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 08 Agustus 2018



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

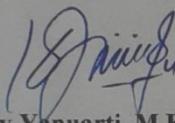
SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI SISWA
PADA SD NEGERI 10 SIMPANG KATIS
BERBASIS WEB

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

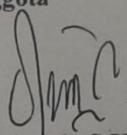
SUASTARI
1422500139

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 09 Agustus 2018

Dosen Pembimbing


Elly Yanuarti, M.Kom.
NIDN. 0218018402

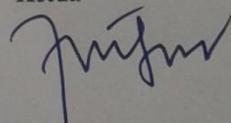
Susunan Dosen Penguji
Anggota


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



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua


Anisah, M.Kom.
NIDN. 0226078302

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 kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi starata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ASTMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

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 SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Ayahanda Mustapa dan Ibunda Sumainun tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit dan materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizzan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Elly Yanuarti, M.Kom selaku dosen pembimbing.
7. Saudara tersayang (Iit Sugianto, Ali Topan, Erwan, Tomi Ali dan Sikotan) dan teman-teman angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Seluruh Sekolah SD Negeri 10 Simpang Katis yang bersedia memberikan bantuan kepada penulis dalam melakukan riset.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencerahkan hidayah serta taufikNya Aamiin.

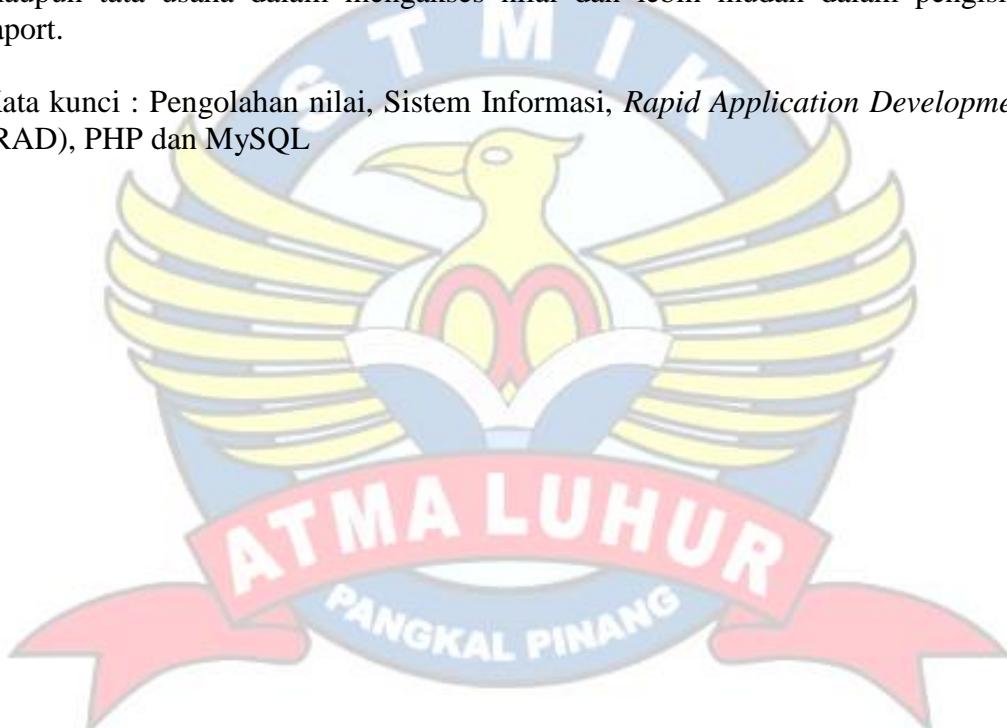
Pangkalpinang, 08 Agustus 2018

Penulis

ABSTRAK

Sekolah Dasar (SD) Negeri 10 Simpang Katis merupakan lembaga pendidikan yang berada di Desa Pinang Sebatang Kecamatan Simpang Katis Kabupaten Bangka Tengah. Sebagai lembaga pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sistem pengolahan data nilai akan menjadi tolak ukur untuk menciptakan output yang berkualitas dan mampu bersaing dengan sekolah lain. Masalah dari laporan pada SD Negeri 10 Simpang Katis belum adanya pemrograman berbasis web, penulis menggunakan model pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development* RAD. Sistem informasi ini juga menggunakan metode berorientasi objek dengan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML). Penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Adapun tujuan dari pembuatan pemrograman ini, yaitu untuk mempermudah para guru, wali kelas maupun tata usaha dalam mengakses nilai dan lebih mudah dalam pengisian raport.

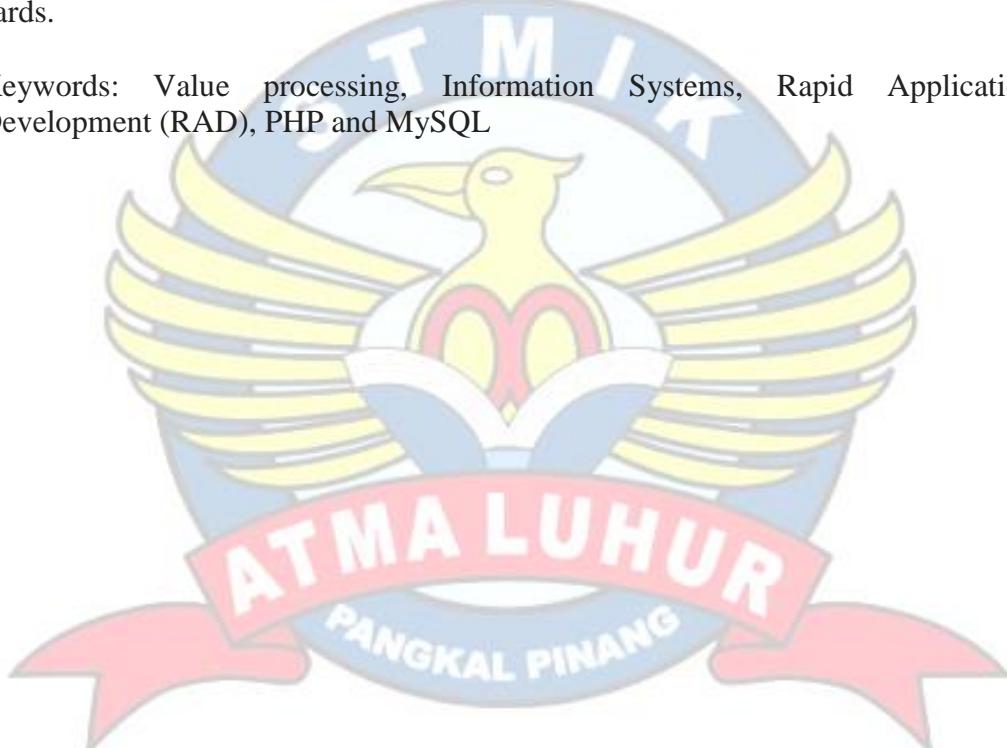
Kata kunci : Pengolahan nilai, Sistem Informasi, *Rapid Application Development* (RAD), PHP dan MySQL



ABSTRACT

State Elementary School (SD) 10 SimpangKatis is an educational institution located in Pinang Sebatang Village, SimpangKatis District, Central Bangka Regency. As an elementary school (SD) education institution. Value data processing systems will be a benchmark for creating quality output that is able to compete with other schools. The problem of the report on SD SimpangKatis 10 is the absence of web-based programming, the author uses the Rapid Application Development RAD software development model. This information system also uses object-oriented methods with the Unified Modeling Language (UML) system modeling. The author uses PHP and MYSQL programming languages. The purpose of making this programming is to make it easier for teachers, homeroom teachers and administration in accessing grades and easier in filling out report cards.

Keywords: Value processing, Information Systems, Rapid Application Development (RAD), PHP and MySQL



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	2
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep sistem informasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi	5

2.1.2 Pengertian Sistem	5
2.1.2 Pengertian Informasi	5
2.2 Pengertian Nilai.....	5
2.3 Pengertian Siswa	6
2.4 Pemrograman Berbasis Web	6
2.4.1 Pengertian <i>Website</i>	6
2.4.2 <i>Website</i> Statis	6
2.4.3 <i>Website</i> Dinamis	6
2.4.4 Pemeliharaan <i>Website</i>	7
2.4.5 Internet.....	7
2.5 Model Pengembangan Perangkat Lunak RAD	7
2.5.1 <i>Model Rapid Application Development (RAD)</i>	7
2.5.2 Fase dan Tahapan Pengembangan Aplikasi	9
2.5.3 Kelebihan dan Kekurangan RAD	10
2.6 Metodologi Berorientasi Objek.....	11
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	12
2.7.1 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	12
2.7.2 <i>Adobe dreamweaver</i>	19
2.7.3 PHP.....	19
2.7.4 Database	19
2.7.5 MySQL.....	19
2.7.6 XAMPP	20
2.8 Perancangan Basis Data	20
2.8.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	20
2.8.2 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	21
2.8.3 Tabel/Relasi.....	21
2.8.4 Spesifikasi Basis Data.....	21
2.9 Tinjauan Penelitian.....	22

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	24
---	----

3.2 Metode Berorientasi Objek	25
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	25

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Organisasi	26
4.1.1 Profil SD Negeri 10 Simpang Katis	26
4.1.2 Visi dan Misi	26
4.1.3 Struktur Organisasi	27
4.1.4 Jabatan Tugas dan Wewenang	27
4.2 Analisis Sistem Berjalan	30
4.2.1 Proses Bisnis	30
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	32
4.2.3 Analisa Keluaran	37
4.2.4 Analisa Masukan	39
4.3 Identifikasi Kebutuhan	40
4.4 Package Diagram	43
4.5 Use Case Diagram.....	40
4.6 Deskripsi Use Case	45
4.7 Perancangan Basis Data	50
4.7.1 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	50
4.7.2 Transformasi ERD ke LRS	51
4.7.3 <i>Logical Relational Structure (LRS)</i>	52
4.7.4 Tabel.....	53
4.7.5 Spesifikasi Basis Data	57
4.8 Rancangan Antar Muka.....	66
4.8.1 Rancangan Dokumen Keluaran	66
4.8.2 Rancangan Dokumen Masukan	68

4.9 Struktur Tampilan	69
4.10 Rancangan Layar.....	70
4.11 Sequence Diagram	82
4.12 Class Diagram	94
4.13 Deployment Diagram.....	95

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	96
5.2 Saran.....	96

DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	98
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	102
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	108
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....	112
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	119
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	121
LAMPIRAN F BIODATA PENULIS.....	123

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus RAD	9
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Data Siswa.....	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Data Guru	33
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Mata Pelajaran.....	34
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Data Absensi	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Nilai Siswa	36
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Raport	37
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram Package</i> Tata Usaha	43
Gambar 4.10 <i>Use Case Diagram Package</i> Guru	44
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram Package</i> Wali Kelas	44
Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	50
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS	51
Gambar 4.14 <i>Logical Relational Structure</i> (LRS)	52
Gambar 4.15 Struktur Tampilan Layar Tatap Muka.....	69
Gambar 4.16 Halaman Utama Login	70
Gambar 4.17 Halaman Tata Usaha	70
Gambar 4.18 Halaman Wali kelas	71
Gambar 4.19 Halaman Utama Guru	71
Gambar 4.20 Halaman Input Data Siswa	72
Gambar 4.21 Halaman Input Data Guru	73
Gambar 4.22 Halaman Input Data Mapel	74

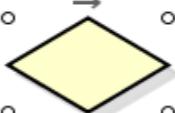
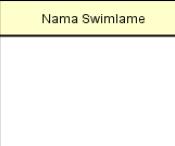
Gambar 4.23 Halaman Input DNK	75
Gambar 4.24 Halaman Cetak DNK	76
Gambar 4.25 Halaman Input DNP	77
Gambar 4.26 Halaman Cetak DNP	78
Gambar 4.27 Halaman Input Ekstrakulikuler	79
Gambar 4.28 Halaman Input Prestasi	80
Gambar 4.29 Halaman Input Kesehatan	81
Gambar 4.30 Cetak Raport	81
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login User	82
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Data Siswa	83
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Data Guru	84
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Data Mata Pelajaran	85
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Data Ekstrakulikuler	86
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Data Prestasi	87
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Kesehatan.....	88
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Input Data DNK.....	89
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Input Data DNP	90
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak DNK	91
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak DNP	92
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Raport	93
Gambar 4.43 <i>Class Diagram</i>	94
Gambar 4.44 <i>Deployment Diagram</i>	95

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Guru	53
Tabel 4.2 Tabel Mapel	53
Tabel 4.3 Tabel Siswa.....	53
Tabel 4.4 Tabel DNK.....	54
Tabel 4.5 Tabel Peroleh	54
Tabel 4.6 Tabel DNP.....	54
Tabel 4.7 Tabel Dapat	54
Tabel 4.8 Tabel Daftar_nilai	55
Tabel 4.9 Tabel Ekstrakulikuler	55
Tabel 4.10 Tabel Isi.....	55
Tabel 4.11 Tabel Kondisi_kesehatan	56
Tabel 4.12Tabel Salin	56
Tabel 4.13 Tabel Prestasi	56
Tabel 4.14 Tabel Tulis	56
Tabel 4.15 Spesifikasi Guru	57
Tabel 4.16 Spesifikasi Mata Pelajaran	58
Tabel 4.17 Spesifikasi Siswa	58
Tabel 4.18 Spesifikasi DNK	59
Tabel 4.19 Spesifikasi Peroleh.....	60
Tabel 4.20 Spesifikasi DNP	61
Tabel 4.21 Spesifikasi Dapat	62
Tabel 4.22 Spesifikasi Daftar_nilai.....	62
Tabel 4.23 Spesifikasi Ekstrakulikuler	63
Tabel 4.24 Spesifikasi Isi	64
Tabel 4.25 Spesifikasi Kondisi_kesehatan.....	64
Tabel 4.26 Spesifikasi Salin.....	65
Tabel 4.27 Spesifikasi Prestasi.....	66
Tabel 4.28 Spesifikasi Tulis.....	66

DAFTAR SIMBOL

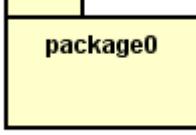
Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Deskripsi
 Start Point	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitasnya memiliki sebuah status awal.
 Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
 Percabangan / dicision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas diawali dengan kata kerja.
 Penggabungan / join	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.

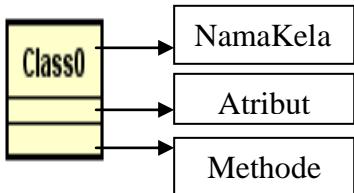
Simbol Use Case Diagram

Simbol	Deskripsi
<i>Use Case</i> 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesanan antara unit atau actor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .
<i>Aktor / actor</i> 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i> .
<i>Relasi / Asosiasi</i> 	Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan <i>actor</i> .

Simbol Package Diagram

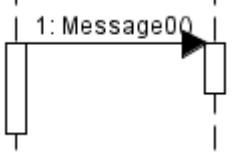
Simbol	Deskripsi
<i>Package</i> 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

Simbol Class Diagram

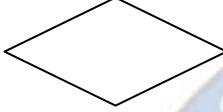
Simbol	Deskripsi
Class 	<p>Nama kelas : Menemukan hal-hal mendasar pada suatu objek dan mengabaikan hal-hal yang sifatnya mendetail.</p> <p>Property : Karakteristik data yang dimiliki suatu objek dalam kelas, Notasi dan Atribut.</p> <p>Methode : Fungsi-Fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.</p>
Assosiation 	Menggambarkan asosiasi relasi.
Assosiation class 	Menghubungkan kelas asosiasi (Asosiation Class) pada suatu asosiasi kelas.

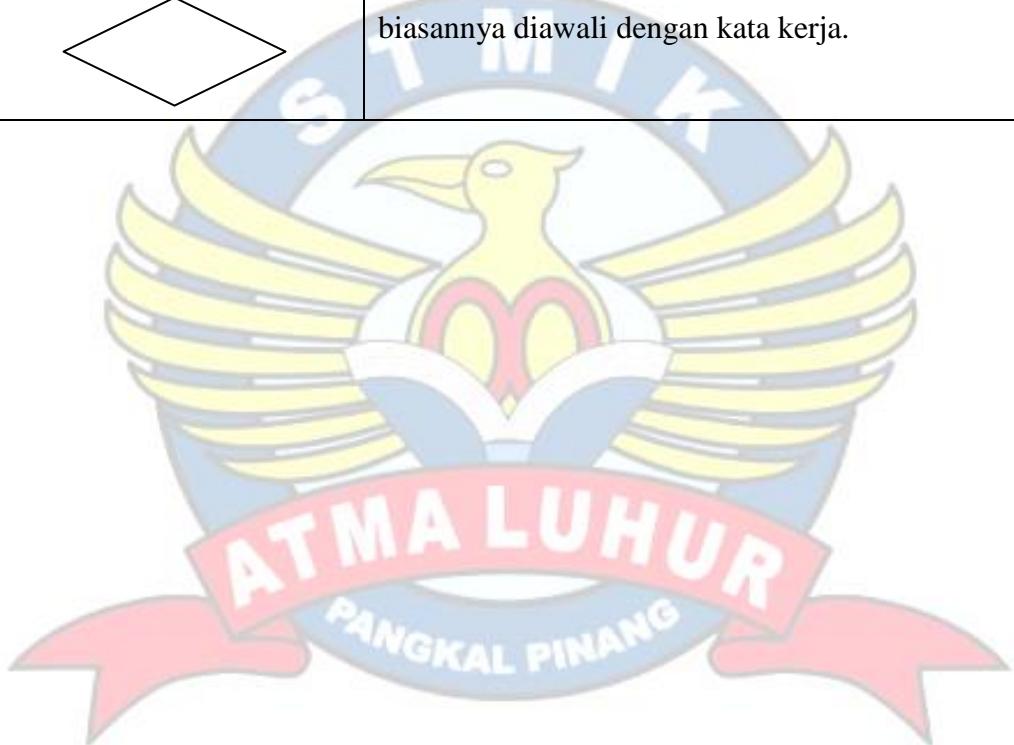
Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambaran orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang ,biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali frase nama aktor.

<p>Boundary</p>  <p>:Boundary0</p>	Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
<p>Control</p>  <p>:Controlo</p>	Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
<p>Entity</p>  <p>:Entity0</p>	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
<p>Object Message</p> 	Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan kejadian yang terjadi.
<p>Message Of Self</p> 	Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
<p>Object</p> 	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Simbol	Deskripsi
Entitas/entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer, penamaan entitas biasanya lebih kekata benda dan belum merupakan nama tabel.
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Raport Peserta Didik dan Profil Peserta Didik	99
Lampiran A-2 : Daftar Nilai Keterampilan	100
Lampiran A-3 : Daftar Nilai Pengetahuan	101
Lampiran B-1 : Data Siswa	103
Lampiran B-2 : Data Guru	104
Lampiran B-3 : Mata Pelajaran	105
Lampiran B-4 : Absensi	106
Lampiran B-5 : Prestasi	107
Lampiran C-1 : Raport Peserta Didik dan Profil Peserta Didik	109
Lampiran C-2 : Daftar Nilai Keterampilan	110
Lampiran C-3 : Daftar Nilai Pengetahuan	111
Lampiran D-1 : Guru	113
Lampiran D-2 : Siswa	114
Lampiran D-3 : Mata Pelajaran	115
Lampiran D-4 : Ekstrakulikuler	116
Lampiran D-5 : Prestasi	117
Lampiran D-6 : Kesehatan	118
Lampiran E-1 : Surat Keterangan Riset	120
Lampiran F-1 : Kartu Bimbingan	122
Lampiran G-1 : Biodata Penulis	124