

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN SISWA BARU DI
PAUD TERPADU KUTILANG 2 PASIR GARAM PANGKALPINANG
BERBASIS DEKSTOP**

skripsi



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG BANGKA BELITUNG
TAHUN 2017/2018**

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN SISWA BARU DI
PAUD TERPADU KUTILANG 2 PASIR GARAM PANGKALPINANG
BERBASIS DEKSTOP**

Tugas akhir

Diajukan sebagai syarat meraih gelas sarjana



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG BANGKA BELITUNG
TAHUN 2017/2018**



LEMBAR PERYATAAN

Saya Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nim : 14225000133

Nama : SUBANDRI

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN MURID
BARU DI PAUD TERPADU KUTILANG 2 PASIR GARAM
PANGKALPINANG BERBASIS DEKSTOP.

Menyatakan dengan ini sesungguhnya bahwa tugas akhir ini adalah hasil karya sendiri, dan bukan plagiat. Apa bilah ternyata ditemukan didalam tugas akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap dikenakan sanksi akademik yg terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 10 agustus 2018



(subandri)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Nim : 1422500133
Nama : SUBANDRI
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN
SISWA BARU DI PAUD TERPADU KUTILANG 2
PASIR GARAM PANGKALPINANG BERBASIS
DEKSTOP.

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

PANGKALPINANG, 10 AGUSTUS 2018



Kiswanto, S.T., M.KOM
NIDN. 0228088401

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENERIMAAN MURID
BARU DI PAUD TERPADU KUTILANG 2 PASIR GARAM
PANGKALPINANG BERBASIS DEKSTOP

Yang dipersiap dan disusun oleh

SUBANDRI
1422500133

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

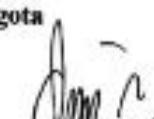
Pada tanggal 20 agustus 2018

Dosen pembimbing


Kiswanto, S.T., M.Kom.
NIDN. 0228088401


Kaprodi Sistem Informasi
Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

susunan dewan penguji


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


Ketua
Ellya Helmid, M.Kom.
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana komputer

Tanggal 4 september 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program satu strata (S1) pada jurusan sistem informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG. Skripsi ini berjudul "*sistem informasi managemen penerimaan murid baru di PAUD terpdu kulitang 2 pasir garam pangkalpinang berbasis dekstop*".

Dengan segalah keterbatasan, penulis menyadari bahwas laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak untuk itu, dengan segalah kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, atas rahmatnya yang tidak terhingga
2. Bapak. Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua stmik atma luhur
3. Bapak Okkita Rizan,M.KOM selaku ketua program studi sistem informasi STMIK Atma luhur
4. Pak Kiswanto,S.T.,M.KOM selaku bimbingan yang selalu banyak memberi masukan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Ibu Warda Rosa, S.Pd selaku kepala sekolah PAUD kutilang 2.
6. Dan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, dan membantu penulisan laporan kripsi, serta teman lainnya yang tidak dapat disebut satu-persatu.

Semoga allah SWT membalas kebaikan kalian semua, serta selalu mencurahkan hidayah dan rahmatnya, amin.

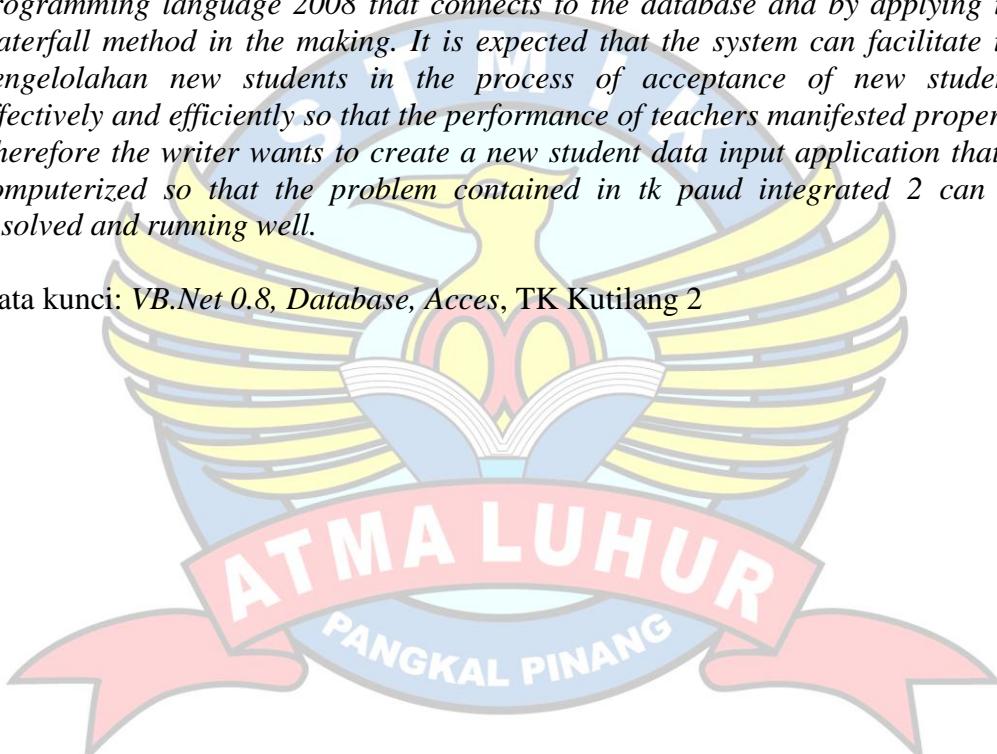
Pangkalpinang, 08 Agustus 2018

Penulis

ABSTRACTION

In today's modern era, the need for computer-based information is needed. In the world or school, of course, also requires a tool (application) that can manage the data - data that exist in the system Tk paud integrated 2. in the process of admission of new students. Therefore, this study aims to design the previous system in the form of files that are manually folded. Therefore, it is often a mistake in recording and conducting the process of data management because the making takes not too long as well. Because of that though sebeleh but can complicate a job. And here the author intends to make an application that can be operated. By utilizing desktop-based applications that use visual studio programming language 2008 that connects to the database and by applying the waterfall method in the making. It is expected that the system can facilitate the pengelolahan new students in the process of acceptance of new students effectively and efficiently so that the performance of teachers manifested properly. Therefore the writer wants to create a new student data input application that is computerized so that the problem contained in tk paud integrated 2 can be resolved and running well.

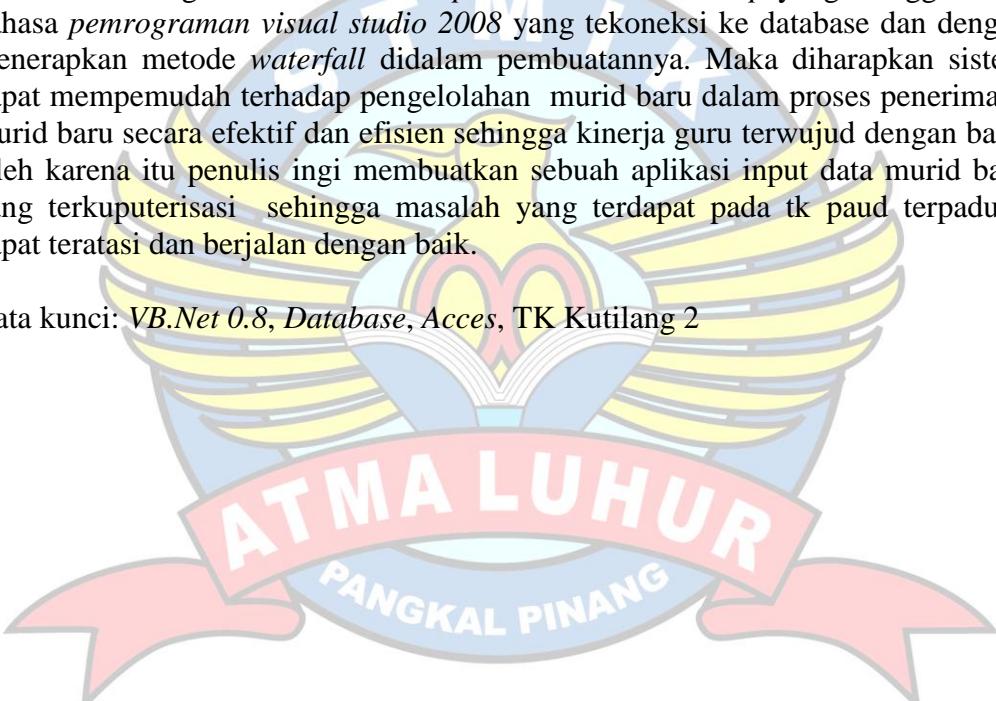
Kata kunci: VB.Net 0.8, Database, Acces, TK Kutilang 2



ABSTRAK

Di era modern seperti saat ini, kebutuhan dalam informasi-informasi berbasiskan komputer sangatlah dibutuhkan. Didalam dunia ataupun disekolahan, tentunya juga membutuhkan suatu alat (aplikasi) yang dapat mengelola data - data yang ada didalam sistem Tk paud terpadu 2 tersebut. dalam proses penerimaan siswa baru. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem yang sebelumnya berupa berkas yang bersifat manual. Oleh karna itu sering kali terjadi kesalahan dalam pencatatan dan melakukan proses pengelolahan data karna pembuatannya membutuhkan waktu yang tidak sebentar juga. Oleh karna itu walaupun sebelel tapi bisa memperlumit suatu pekerjaan. Dan disini penulis bermaksud untuk menjadikan sebuah aplikasi yang dapat di operasikan. Dengan memanfaatkan *aplikasi berbasis desktop* yang menggunakan bahasa *pemrograman visual studio 2008* yang tekoneksi ke database dan dengan menerapkan metode *waterfall* didalam pembuatannya. Maka diharapkan sistem dapat mempermudah terhadap pengelolahan murid baru dalam proses penerimaan murid baru secara efektif dan efisien sehingga kinerja guru terwujud dengan baik. Oleh karena itu penulis ingi membuatkan sebuah aplikasi input data murid baru yang terkuputerisasi sehingga masalah yang terdapat pada tk paud terpadu 2 dapat teratasi dan berjalan dengan baik.

Kata kunci: VB.Net 0.8, Database, Acces, TK Kutilang 2



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACTION.....	v
ABSTRAK.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR SIMBOL.....	xvi
DAFTAR SIMBOL.....	xvii
DAFTAR SIMBOL.....	xviii
DAFTAR SIMBOL.....	xix



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.....	1
1.2 identifikasi masalah.....	2
1.3 maksud dan tujuan.....	2
1.4 metodologi penelitian.....	3
1.5 batasan masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
1. Bab I Pendahuluan.....	4

2. Bab II landasan teori.....	4
3. Bab III Metodologi penelitian.....	4
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	4
5. Bab V Penutup.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Sistem Informasi.....	5
1. Blok Masukan.....	5
2. Blok Model.....	6
3. Blok Keluaran.....	6
4. Blok Teknologi.....	6
5. Blok Kendali.....	6
6. Blok Basis Data.....	6
2.2 Pengertian Sistem Dan Informasi.....	7
2.2.1 Pengertian Sistem.....	7
2.2.2 pengertian informasi.....	7
2.2.3 Pengertian sistem informasi.....	8
2.2.4 pengertian manajemen.....	8
2.2.5 fungsi manajemen.....	9
2.2.6 Sistem Informasi Manajemen.....	9
2.2.7 Tujuan Sistem Informasi Managemen.....	9
2.2.8 Pengelolahan Data.....	9
2.2.8.1 Pengertian Pengolahan Data.....	9
2.2.9 Pendidikan Anak Usia Dini (paud).....	10
2.2.10 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	10
2.2.11 Teori Pendukung.....	10
2.2.12 Visual Studio 2008.....	11
2.2.13 Pengertian <i>Database</i> (Basis Data).....	11
2.2.14 Kegunaan <i>Database</i>	11
2.2.15 <i>Unified Modelling Language</i>	11
2.3 Penelitian Sebelumnya.....	12

1.	Sholikhah Nurul Islam dan Solikhin.....	12
2.	Catur Sudrajat.....	12
3.	Aidil Fitriyansyah.....	12
4.	Regi witanto dan Hanhan Hanafiah Solihin.....	13
5.	Wahyudianto.....	13

BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	14
1.	Tahap Analisa Kebutuhan.....	14
2.	Tahap Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	15
3.	Tahap Desain.....	15
4.	Tahap Pembuatan Kode Program.....	15
5.	Tahap Pengujian.....	15
6.	Tahap Perawatan.....	15
3.2	Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.3	Tolls Pengembangan Perangkat Lunak.....	16
3.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML).....</i>	16
1.	<i>Activity Diagram.....</i>	16
2.	<i>Use Case Diagram.....</i>	16
3.	<i>Package Diagram.....</i>	16
4.	<i>Class diagram.....</i>	16
5.	<i>Sequence Diagram.....</i>	16

BAB IVANALISIS DAN DISAIN SISTEM

4.1	Analisa proses.....	17
1.	Proses pendaftaran siswa baru.....	17
2.	Proses pembayaran spp	17
3.	Proses laporan siswa.....	17
4.	Proses laporan kelas.....	17
4.1.1	<i>Activity Diagram</i> Proses pendaftaran.....	18
4.1.2	<i>Activity Diagram</i> proses Pembayaran.....	18
4.1.3	<i>Activity Diagram</i> pembagian kelas.....	19
4.1.4	<i>Activity Diagram</i> proses laporan siswa.....	19

4.2 Package Diagram.....	20
4.3 <i>Use Casediagram</i> usulan.....	20
1. <i>use Casediagram</i> master.....	20
2. <i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	21
3. <i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	21
4.4 analisa keluaran.....	21
4.4.1 analisa masukan.....	22
4.5 Desain.....	24
4.5.1 <i>Entity RelationShip Diagram</i> (ERD).....	24
4.5.2 <i>Tranformasi</i> dari (ERD).....	25
4.5.3 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	26
4.6 Tabel.....	27
1. Tabel siswa.....	27
2. Tabel pendaftaran.....	27
3. Tabel ada.....	27
4. Tabel pembagian kelas.....	27
5. Tabel guru.....	28
6. Tabel isi.....	28
7. Tabel mapel.....	28
4.7 Spesifikasi file data.....	29
4.8 Rancangan Tampilan Layar.....	33
4.8.1 Rancangan layar.....	33
1. struktur tampilan.....	33
2. rancangan layar login.....	34
3. rancangan layar menu master.....	34
4. rancangan layar pendaftaran.....	35
5. rancangan layar entry data siswa.....	36
6. rancangan layar entry data guru.....	37
7. rancangan layar menu transaksi.....	38
8. rancangan layar pembayaran spp.....	39

9.	Rancangan layar pembagian kelas.....	40
10.	Rancangan layar kelas.....	41
11.	rancangan layar mata pelajaran.....	42
12.	rancangan layar laporan.....	43
13.	rancangan layar laporan siswa.....	43
4.9	<i>Sequence Diagram</i>	44
1.	<i>Squence Diagram Login Admin</i>	44
2.	<i>Squence Diagram pendaftaran</i>	45
3.	<i>Squence Diagram entry data siswa</i>	46
4.	<i>Squence Diagram entry data guru</i>	47
5.	<i>Squence Diagram entry pembayaran spp</i>	48
6.	<i>Squence Diagram pembagian kelas</i>	49
7.	<i>Squence Diagram kelas</i>	50
8.	<i>Squence Diagram mata pelajaran</i>	51
9.	<i>Squence Diagram entry laporan siswa</i>	52
4.10	Class Diagram.....	53
BAB VKESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSKTAKA		56
DAFTAR PUSKTAKA		57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1Konsep Dasar Sistem Informasi: Blok-blok yang salingberinteraksi	5
Gambar.4.1 <i>activity diagram</i> Proses pendaftaran siswa baru.....	18
Gambar.4.2 <i>activity diagram</i> Proses pembayaran spp.....	18
Gambar.4.3 <i>activity diagram</i> Proses pembagian kelas.....	19
Gambar.4.4 <i>activity diagram</i> Proses laporan siswa.....	19
Gambar 4.5 <i>Package Diagram</i>	20
Gambar 4.6 <i>Usecase Diagram</i> Master.....	20
Gambar 4.7 <i>Usecase Diagram</i> transaksi.....	20
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> laporan siswa.....	21
Gambar 4.9 <i>Entity RelationShip Diagram</i> (ERD).....	24
Gambar 4.10 <i>Tranformasi</i> dari (ERD).....	25
Gambar 4.11 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	26
Gambar 4.12Struktur Menu Sistem Informasi Pengelolaan Data <i>Outsourcing</i>	33
Gambar 4.13rancangan Input login.....	34
Gambar 4.14rancangan menu master.....	34
Gambar 4.15rancangan layar pendaftaran.....	35
Gambar 4.16rancangan layar etry data siswa.....	36
Gambar 4.17rancangan layar entri data guru.....	37
Gambar 4.18rancangan layar menu transaksi.....	38
Gambar 4.19rancangan layar entry pembayaran spp.....	39
Gambar 4.20rancangan layar pembagian kelas.....	40
Gambar 4.21rancangan layar kelas.....	41
Gambar 4.22rancangan layar mata pelajaran.....	42
Gambar 4.23rancangan layar menu laporan.....	43
Gambar 4.24rancangan layar laporan data siswa.....	43
Gambar 4.25 <i>Squence Diagram</i> Login Admin.....	44

Gambar 4.26 <i>Squence Diagram</i> pendaftaran.....	45
Gambar 4.27 <i>Squence Diagram</i> entry data siswa.....	46
Gambar 4.28 <i>Squence Diagram</i> entry data guru.....	47
Gambar 4.29 <i>Squence Diagram</i> entry pembayaran spp.....	48
Gambar 4.30 <i>Squence Diagram</i> pembagian kelas.....	49
Gambar 4.31 <i>Squence Diagram</i> kelas.....	50
Gambar 4.32 <i>Squence Diagram</i> mata pelajaran.....	51
Gambar 4.33 <i>Squence Diagram</i> laporan siswa.....	52
Gambar 4.34 <i>class diagram</i>	53



DAFTAR TABEL

Tabel 4.6.1tabelsiswa.....	27
Tabel 4.6.2tabelpendaftaran.....	27
Tabel 4.6.3tabelada.....	27
Tabel 4.6.4tabelpembagian kelas.....	27
Tabel 4.6.5tabelguru.....	28
Tabel 4.6.6tabelisi.....	28
Tabel 4.6.7tabelmapel.....	28
Tabel 4.6.8 tabel kelas.....	28
Tabel 4.6.9struktur tabel siswa.....	29
Tabel 4.6.10struktur tabel pendaftaran.....	30
Tabel 4.6.11struktur tabel ada.....	30
Tabel 4.6.12struktur tabel pembagian kelas.....	31
Tabel 4.6.13struktur tabel isi.....	31
Tabel 4.6.14struktur tabel mapel.....	32
Tabel 4.6.15struktur tabel guru.....	33

DAFTAR SIMBOL



NO	SOMBOL	NAMA	KETERANGAN
1		aktor	Menggambarkan pihak yang berhubungan dengan sistem baik itu merupakan pengguna atau sistem lainnya yang berada dari sistem yang sedang dibahas
2		Use case	Menggambarkan suatu kegiatan(aktivitas) yang terjadi pada sistem atau kegiatan yang dapat dilakukan aktor.
3		Association	Menggambarkan hubungan keterkaitan antara use case dengan aktor.
4		System Boundary	Menspesifikasiakan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
5		InitialState	Menggambarkan awal dari Aktivitas.
6		FinalState	Menggambarkan akhir dari Aktivitas.
7		ActionState	Menggambarkan aktivitas Yangterjadi
8		Decision Asosiasi	percabangan dimana jika ada Pilihan aktivitas lebih dari satu
9		Transition	Menggambarkan aliran aktivitas dari Suatu action state ke action state lain.
10		Synchronization	Menggambarkan keadaan beberapa aktivitas dalam satu lirik horizontal
11		asosiasi/association	relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
12		asosiasi berara/ directed association	relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga

13		generalisasi	antar kelas dengan Makna generalisasi spesialisasi(umum khusus)
14		kebergantungan/dependency	relasi antar kelas dengan Makna kebergantungan antar kelas
15		agregasi/aggregation	relasi antar kelas dengan makna semua bagian (whole-part)
16		Object	Menggambarkan suatu Objek yang saling berinteraksi
17		Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
18		Stimulus	Menggambarkan proses /kegiatan aktivitas dari satu objek ke objek lain
19		SelfStimulus	Menggambarkan proses/Kegiatan aktivitas di dalam satu objek

20



usecase

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

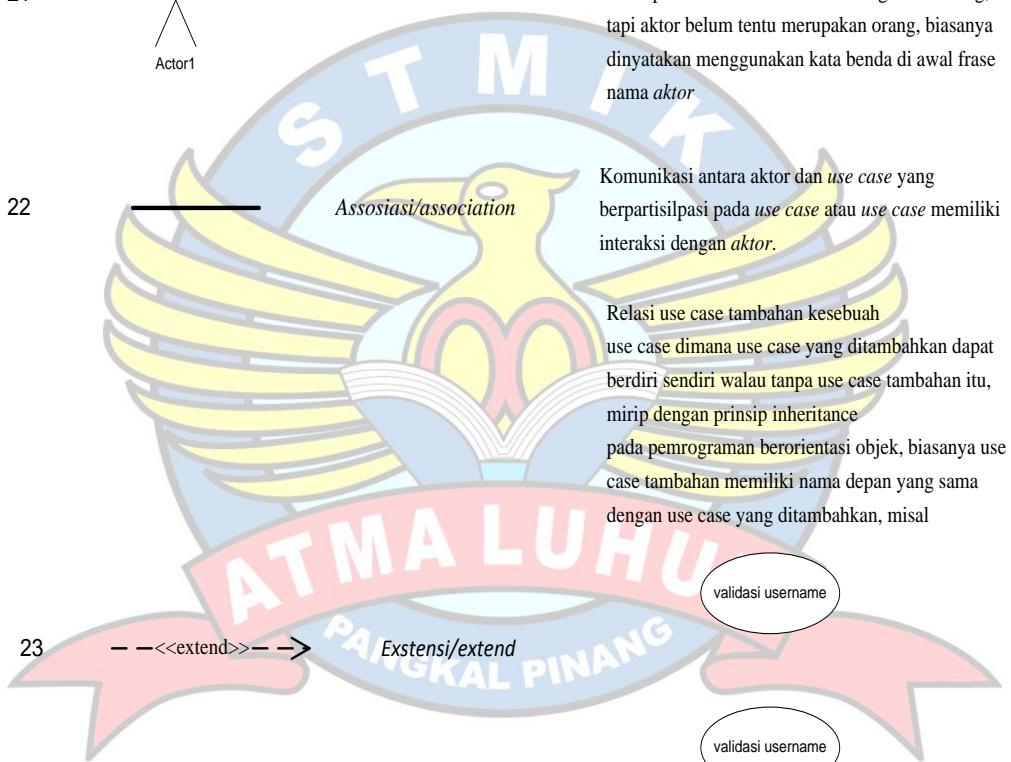
21



aktor

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar 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*.

22



Relasi use case tambahan kesebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan, misal

23



Exstensi/extend

validasi username

validasi username

validasi username

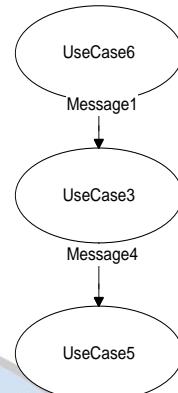
Arah panah mengarah pada *use case* yang ditambahkan, biasanya *use case* yang menjadi extendnya merupakan jenis yang sama dengan *use case* yang menjadi induknya.

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

24 → Generalisasi/generalization

Menggunakan / include / uses

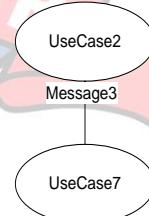
<<include>>



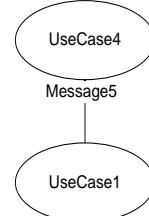
arah panah mengarah pada use case yang menjadi generalisasinya (umum)
Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau

25 →

sebagai syarat dijalankan use case ini Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di use case Include berarti use case yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat use case tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :



Include berarti use case yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah use case yang ditambahkan telah dijalankan sebelum use case tambahan dijalankan, misal pada kasus berikut :



26 → <<user>>

27



Status awal

Status awal aktivitas sistem, sebuah Diagram Aktivitas memiliki sebuah status awal.

28



Aktivitas

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas Biasanya diawali dengan kata kerja.

29



Status awal

Asosiasi percabangan dimana jika Ada pilihan aktivitas lebih dari satu.

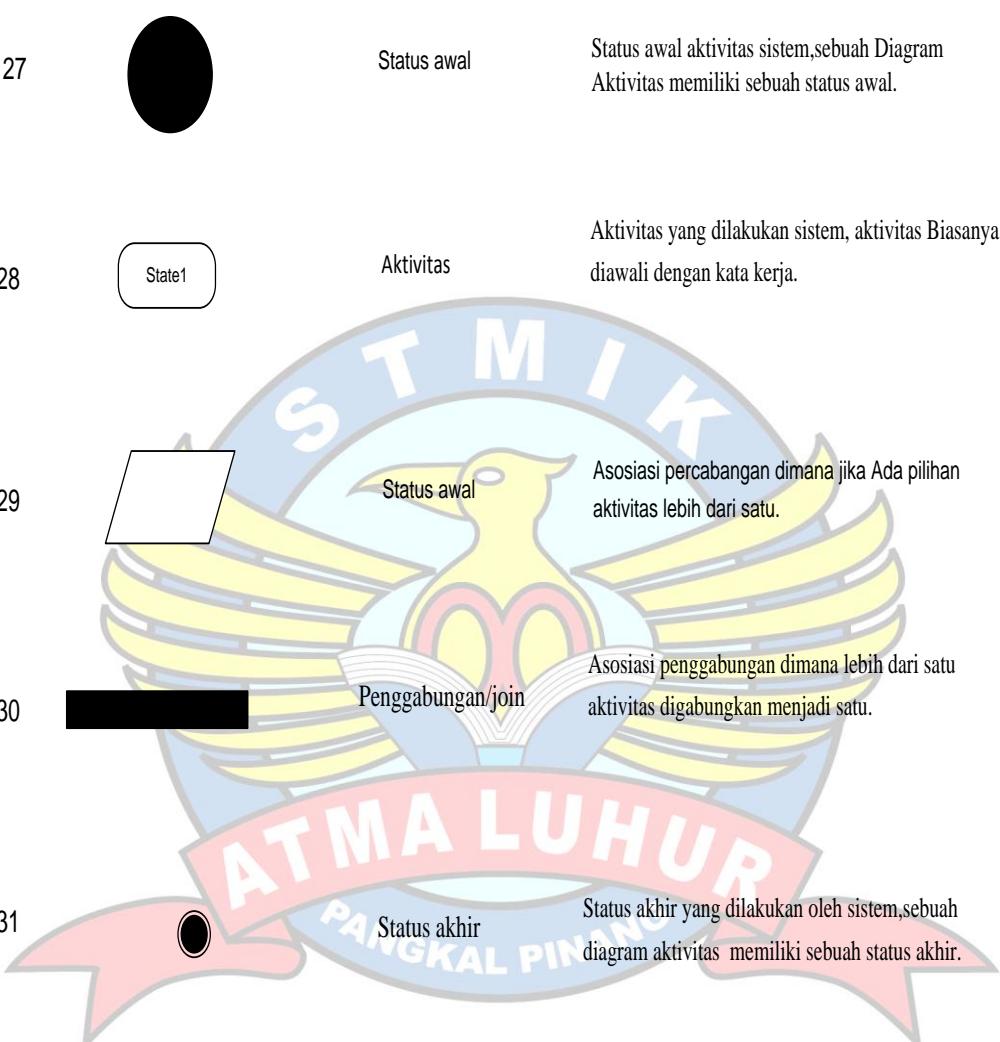
30



Penggabungan/join

Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

31



32

Swimlane

Memisahkan organisasi bisnis Yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.