

**SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
PADA PONDOK PESANTREN HIDAYATUSSALIKIN
BERBASIS *CLIENT SERVER***

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



OLEH :

NIM

NAMA

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1. 1511510001 | AHMAD FADHOLI |
| 2. 1511510007 | ACHMAD SUTRISNA |
| 3. 1511500150 | ZIA AMALIA |

PROGRAM STUDI

TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

STMIK Atma Luhur Pangkalpinang

2018/2019



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru
Pada Pondok Pesantren Hidayatussalikin
Berbasi *Client Server***


NIM	NAMA
1. 1511510001	Ahmad Fadholi
2. 1511510007	Achmad Sutrisna
3.1511500150	Zia Amalia

Pangkalpinang, 25 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing KP


Chandra Kirana, S.kom, M.kom
NIDN 0228108501

Pembimbing Lapangan,


Fatur Rokhman, SE

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika


R. Burham Isnanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

- 1.1 Ahmad Fadholi (1511510001)
- 2.1 Achmad Sutrisna (1511510007)
- 3.1 Zia Amalia (1511500150)

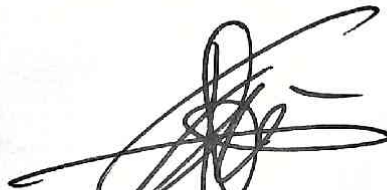
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **Oktober 2018** sampai dengan **Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : MA Hidayatussalikin

Alamat : Jl. Pantai pasir Padi Kel. Temberan Kec. Bukit
Intan

Tanggal, 25 Januari 2019

Pembimbing Praktek



Fabur Rokhman, SE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangatlah penting dalam mempercepat dan mempermudah pekerjaan pengolahan data. Sistem informasi penerimaan santri baru di Pondok Pesantren Hidayatussalikin belum sepenuhnya dimanfaatkan secara maksimal. Seperti dalam Proses pendaftaran calon siswa mendaftarkan secara langsung ke Pesantren mengisi data secara manual yang menyebabkan kekurangannya efisiensi dalam Proses Pendaftaran mengantrinya calon pendaftar dan efisiensi waktu yang kurang maksimal untuk calon Siswa yang datang dari luar Kota Maka dari itu perlu ada pengembangan dari sistem tersebut yang sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Dalam Proses Penerimaan Siswa Baru dan Informasi Pondok Pesantren Hidayatussalikin Panitia Penerimaan Siswa Baru pun akan lebih mudah untuk mendata calon Siswa Baru tidak harus menerima antrian yang panjang di Pondok Pesantren Hidayatussalikin karena biodata calon siswa baru sudah tersimpan di Database Aplikasi ini, Panitia dapat mencetak biodata calon Siswa Baru tanpa menginput manual. Misalnya adanya database calon santri, pencetakan kartu ujian, dan adanya ujian secara online. Dengan terintegrasinya system secara client server sehingga user akan lebih mudah dalam mengakses data. Metode yang digunakan dalam merancang aplikasi penerimaan santri baru yaitu metode wawancara, observasi dan studi putaka. Kesimpulan dari perancangan aplikasi ini adalah banyak manfaat dan kegunaanya bagi Pondok Pesantren Hidayatussalikin maupun calon santri baru yang ingin mendapatkan informasi lebih mudah dan akurat.

Kata-kata Kunci : aplikasi web, *Client Server*, *Android*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan sarjana S-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma luhur Pangkalpinang.

Dengan menyusun Laporan Kerja Praktek ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis untuk menyelesaikan menyusun Laporan Kerja Praktek ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan menyusun Laporan Kerja Praktek ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana ST, M.Sc selaku ketua STMIK ATMA LUHUR pangkalpinang.
5. Bapak R.Burham Isnanto,S.Si.,M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Chandra Kirana, S.kom, M.kom. selaku Dosen Pembimbing Laporan Kerja Praktek, yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun laporan Kerja Praktek ini kepada penulis.
7. Bapak Fatnur Rokhman .SE Sebagai Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Hidayatussalikin
8. Serta Narasumber dan rekan-rekan di Madrasah Aliyah Hidayatussalikin.

Oleh karena itu tak salah kami menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan laporan kerja praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun sehingga lebih baik dimasa mendatang.

Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak.

Pangkalpinang, 25 Januari 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR SIMBOL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian kuliah Praktek	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Sistem	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.2 Sistem Informasi	6
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi	6
2.3 Android.....	7
2.3.1 Sejarah Perkembangan Andorid.....	7
2.3.2 Karakteristik Android.....	8
2.4. Unified Modeling Language (UML).....	8
2.4.1 Pengenalana UML.....	8
2.5 PHP(Hypertext Preprocessor)	11
2.6 MySQL.....	11
2.7 Prototype	12
2.7.1 Tahapan-tahapan Prototype.....	13
2.7.2 Kelebihan Metode Prototype.....	14
2.7.3 Kekurangan Metode Prototype.....	14
2.8 Penelitian Sebelumnya	15
2.8.1 Penelitian Putu Angga Septiana Putra, I Made Agus Wirawan, Imade Gede Sunarya (2016).....	15
2.8.2 Penelitian Sri Eniyati (2011)	15
2.8.3 Penelitian Erwinsyah (2016).....	15
2.8.4 Penelitian Wahyudianto (2013).....	16
2.8.5 Penelitian Nanang Aryanto (2009).....	16

BAB III TINJAUAN ORGANISASI	17
3.1 Tinjauan Organisasi.....	17
3.1.1 Gambaran Umum Hidayatussalikin Pangkalpinang	18
3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Hidayatussalikin.....	19
3.1.3 Struktur Organisasi Hidayatussalikin	19
3.1.4 Bagan Struktur Organisasi Hidayatussalikin.....	21
3.1.5 Pembagian Tugas Dan Wewenang.....	22
3.1.6 Arsitektur Teknologi Informasi Hidayatussalikin.....	26
3.2 Proses Bisnis	27
BAB IV PEMBAHASAN.....	30
4.1 Definisi Masalah	30
4.1.1 Analisis Perangkat Keras (Hardware).....	21
4.1.2 Analisis Perangkat Lunak (Software)	31
4.2 Analisis Sistem Berjalan	31
4.3 Analisis Sistem Usulan.....	32
4.3.1 Usecase Diagram Usulan	33
4.3.2 Deskripsi Usecase Dari Sisi User.....	34
4.3.3 Deskripsi usecase dari sisi admin.....	38
4.3.4 Activity Diagram Usulan	42
4.3.5 Sequence Diagram Usulan	55
4.4 Perancangan Antarmuka	71
4.4.1 Perancangan Antarmuka dari sisi Server	71
4.4.2 Perancangan Antarmuka dari sisi User	75
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.2 : <i>Usecase</i> Diagram	9
Gambar 2.1 : <i>Prototype</i>	13
Gambar 2.3 : <i>Activity</i> Diagram.....	9
Gambar 2.4 : <i>Class</i> Diagram.....	10
Gambar 2.5 : <i>Sequence</i> Diagram	11
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Hidayatussalikin.....	21
Gambar 3.2 : <i>Diagram Activity</i> Proses Bisnis	29
Gambar 2.2 : <i>Usecase</i> Diagram	9
Gambar 2.1 : <i>Prototype</i>	13
Gambar 2.3 : <i>Activity</i> Diagram.....	9
Gambar 2.4 : <i>Class</i> Diagram.....	10
Gambar 2.5 : <i>Sequence</i> Diagram	11
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Hidayatussalikin.....	21
Gambar 3.2 : <i>Diagram Activity</i> Proses Bisnis	29
Gambar 4.1 : <i>Activity</i> Diagram sistem berjalan	32
Gambar 4.2 : <i>Usecase</i> Diagram Usulan	33
Gambar 4.18 : <i>Activity</i> Diagram usulan login	42
Gambar 4.3 : <i>Activity</i> Diagram usulan Biodata.....	43
Gambar 4.4 : <i>Activity</i> Diagram usulan formulir	44

Gambar 4.5 : Activity Diagram usulan pesan	44
Gambar 4.6 : Activity Diagram usulan cetak berkas	45
Gambar 4.7 : Activity Diagram usulan laporan	46
Gambar 4.8 : Activity Diagram usulan logout	46
Gambar 4.9 : Activity Diagram usulan daftar	47
Gambar 4.10 : Activity Diagram usulan login	48
Gambar 4.11 : Activity Diagram usulan biodata	49
Gambar 4.12 : Activity Diagram usulan formulir	50
Gambar 4.13 : Activity Diagram usulan pesan	51
Gambar 4.14 : Activity Diagram usulan cetak berkas	52
Gambar 4.15 : Activity Diagram usulan pengumuman	53
Gambar 4.16 : Activity Diagram usulan logout	54
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Berkas	55
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Biodata	56
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Formulir	57
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Laporan	58
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Log Out	59
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Pengumuman	60
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Pesan	61
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Admin Login	62
Gambar 4.25 : Sequence Diagram Berkas	63

Gambar 4.26 : Sequence Diagram Biodata	64
Gambar 4.27 : Sequence Diagram Daftar	65
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Log Out	66
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Pengumuman	68
Gambar 4.30 : Sequence Diagram Pesan	69
Gambar 4.32 : Perancangan Antarmuka Login	71
Gambar 4.33 : Perancangan Antarmuka Biodata	71
Gambar 4.34 : Perancangan Antarmuka Berkas	72
Gambar 4.35 : Perancangan Antarmuka Laporan	73
Gambar 4.36 : Perancangan Antarmuka Pengumuman	73
Gambar 4.37 : Perancangan Antarmuka Pesan	74
Gambar 4.38 : Perancangan Antarmuka Login	75
Gambar 4.39 : Perancangan Antarmuka Menu Utama	76
Gambar 4.40 : Perancangan Antarmuka Formulir	77
Gambar 4.41 : Perancangan Antarmuka Biodata	78
Gambar 4.42 : Perancangan Antarmuka Pesan	79
Gambar 4.43 : Perancangan Antarmuka Pengumuman	80
Gambar 4.44 : Perancangan Antarmuka Berkas	81

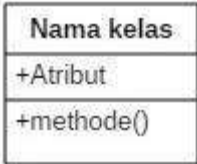


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel. 4.1 Deskripsi <i>Usecase</i> Daftar <i>User</i>	34
Tabel. 4.2 Deskripsi <i>Usecase</i> Login <i>User</i>	34
Tabel. 4.3 Deskripsi <i>Usecase</i> Formulir <i>User</i>	35
Tabel. 4.4 Deskripsi <i>Usecase</i> Biodata <i>User</i>	35
Tabel. 4.5 Deskripsi <i>Usecase</i> Pesan <i>User</i>	36
Tabel. 4.6 Deskripsi <i>Usecase</i> Pengumuman <i>User</i>	36
Tabel. 4.7 Deskripsi <i>Usecase</i> Berkas <i>User</i>	37
Tabel. 4.8 Deskripsi <i>Usecase</i> Logout <i>User</i>	37
Tabel. 4.9 Deskripsi <i>Usecase</i> Login	38
Tabel. 4.10 Deskripsi <i>Usecase</i> Biodata	38
Tabel. 4.11 Deskripsi <i>Usecase</i> Formulir	39
Tabel. 4.12 Deskripsi <i>Usecase</i> Pesan	40
Tabel. 4.13 Deskripsi <i>Usecase</i> Pengumuman	40
Tabel. 4.14 Deskripsi <i>Usecase</i> Berkas	40
Tabel. 4.15 Deskripsi <i>Usecase</i> Laporan	41
Tabel. 4.16 Deskripsi <i>Usecase</i> Logout	41
Tabel. 4.17 Deskripsi Antarmuka <i>Login</i>	75
Tabel. 4.18 Deskripsi Antarmuka Menu Utama	76
Tabel. 4.19 Deskripsi Antarmuka Formulir	77
Tabel. 4.20 Deskripsi Antarmuka Biodata	78
Tabel. 4.21 Deskripsi Antarmuka Pesan	79
Tabel. 4.22 Deskripsi Antarmuka Pengumuman	80
Tabel. 4.23 Deskripsi Antarmuka Berkas	82

DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

Diagram Sequence	
	Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user
	Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu object mengirim data masuk
	Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek
	Waktu Aktif Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya
	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan
	Boundary Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan
	Control Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
	Entity Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

Simbol Class diagram	
	<p>Class</p> <p>Menggambarkan sebuah kelas pada sistem yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah nama kelas. Bagian tengah adalah atribut kelas. Bagian bawah adalah methode dari kelas.</p>
	<p>Association</p> <p>Hubungan statis antar kelas. menggambarkan kelas yang memiliki atribut berupa kelas lain atau kelas yang harus mengetahui eksistensi kelas lain.</p>
	<p>Agregation</p> <p>Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain.</p>