



SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU

PADA

**SMP NEGERI 2 SUNGAILIAT**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM

NAMA

0822300013

M.SYAFIK.NURMANSAH

NOMOR KKP:

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GANJIL

2010/2011



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

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PERAKTEK**

Program studi : Manajemen Informatika  
Jenjang : Diploma III (D3)  
Judul : SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA SMP  
NEGERI 2 SUNGAILIAT

NIM  
1.0822300013

NAMA  
M.SYAFIK .NURMANSAH

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, Januari 2011  
Dosen Pembimbing

( Marini, S.Kom )

28/1  
01

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. M.SYAFIK.NURMANSAH (0822300013)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Peraktek pada

Nama Instansi : SMP NEGERI 2 SUNGAILIAT  
Alamat : Jalan.Pemuda No.20 Sungailiat BANGKA

Pembimbing Praktek

Tanggal : Januari 2011



TOGAR NIMROT TAMPUBOLON, S.Si

NIP. 197108222006041007

**PEMERINTAH KABUPATEN BANGKA**

**DINAS PENDIDIKAN**

**SMP NEGERI 2 SUNGAILIAT**

**Jalan Pemuda No.20 Sungailiat, Telp.(0717) 92060, Bangka 33215**

---

**SURAT KETERANGAN**

No: 492.1/454/DIK/SMPN 2/2010

Kepala SMP Negeri 2 Sungailiat dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : M.SYAFIK . NURMANSAH

NIM : 0822300013

Telah selesai melaksanakan kuliah kerja praktek (KKP) di SMP Negeri 2 Sungailiat.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sungailiat, 15 Januari 2011

Kepala Sekolah



**TWAN KUSUMA, S.Pd**

NIP : 19711221 199802 1 003

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) yang berjudul "SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU pada SMP NEGERI 2 SUNGAILIAT". Laporan KKP ini dibuat untuk memenuhi Tugas Akhir Diploma Tiga (D-III) STMIK ATMA LUHUR.

Dengan adanya pelaksanaan KKP ini, penulis mendapat banyak sekali ilmu dan pengalaman dalam dunia kerja. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
3. Ibu Marini, S. Kom selaku Dosen Pembimbing
4. Bapak Iwan Kusuma S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP N 2 Sungailiat
5. Bapak Togar Nimrot Tampubolon, S.Si
6. Guru-Guru dan Staf Tata Usaha SMP N 2 Sungailiat
7. Kedua Orang Tua ku Mustofa Kamal dan Khoiriah selalu memberikan dukungan dan doanya. adik ku Mutia Isnaini Rhamadha yang paling ku sayangi.
8. Keluarga ku di Sungailiat Masri Achmad dan Masnah yang selalu memberikan dukungan dan doanya, Adik-Adik ku Reydho MS Zahrial dan M.Hafiz Nur Fikri
9. Reni Pratiwi beserta keluarga besarnya
10. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan laporan Kuliah Kerja Praktek ini.

Penulis juga mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna bagi SMP Negeri 2 Sungailiat, serta sebagai bahan kajian bagi Mahasiswa STMIK Amik Atma Luhur lainnya dalam pengambilan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Sungailiat, Januari 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram



**Start Point (initial node)**

Adalah tanda yang mengawali sebuah kegiatan yang diletakkan pada pojok kiri atas



diagram

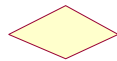
**End Point (activity final node)**

Adalah tanda yang mengakhiri sebuah kegiatan *activity*



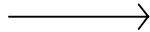
**Activities**

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai *activity state*



**Decision Point**

Merupakan percabangan atau pilihan *activity* yang akan dilakukan



**Transition**

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*



**Swimlane**

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas

### Simbol Use Case Diagram



**Actor**

Menggambarkan pengguna software aplikasi (user)



**Use case**

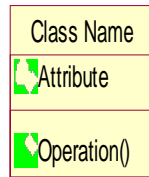
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga customer atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun



**Association**

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case

## Simbol Class Diagram



### **Class**

Menggambarkan kumpulan atau himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama

### **Attribute**

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas

### **Method/Operation**

Adalah sesuatu yang bisa dilakukan oleh sebuah kelas

### **Asosiasi**

-----  
-----  
Menggambarkan hubungan yang terjadi

### **Multiplicity**

1                      1
Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya

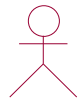
### **Aggregation**

-----  
suatu hubungan dimana satu kelas yang lebih besar berisi satu atau lebih bagian kelas yang lebih kecil



## Simbol Sequence Diagram

 Message ( ) **Simple Message**  
Simbol pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain



### **Actor**

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (misal: sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem



### **Recursive**

sebuah objek yang mempunyai sebuah *operation* kepada dirinya sendiri



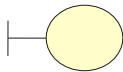
### **Lifeline**

Garis titik-titik yang terhubung dengan objek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*



### **Activation**

*Activation* mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi



### **Boundary**

Sebuah objek yang menjadi penghubung antara *user* dengan sistem



### **Control**

Suatu objek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas



### **Entity Object**

Suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu *database*

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Sungailiat .....	7
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pendataan.....	28
Gambar 4.2 : Activity Diagram Seleksi nilai .....	28
Gambar 4.3 : Activity Diagram Seleksi Tes .....	29
Gambar 4.4 : Activity Diagram Daftar Ulang .....	30
Gambar 4.5 : Activity Diagram Pembayaran.....	31
Gambar 4.6 : Activity Diagram Laporan Siswa.....	31
Gambar 4.7 : Use Case Diagram Penerimaan Siswa Baru .....	32
Gambar 4.8 : Class Diagram .....	36
Gambar 4.9 : Logical Record Structure .....	37
Gambar 4.26 : Struktur Tampilan .....	45
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Menu Utama .....	46
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Menu master .....	46
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Entry Casis.....	47
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Menu Seleksi .....	47
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Peserta Seleksi .....	48
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Hasil Seleksi Siswa.....	49
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Menu Daftar Ulang.....	50
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Entry Daftar Ulang.....	50
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Entry Biaya .....	51
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Cetak Bukti Pembayaran .....	51
Gambar 4.37 : Rancangan Layar Menu Siswa .....	52
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Entry Siswa .....	52
Gambar 4.39 : Rancangan Layar Menu Laporan .....	53
Gambar 4.40 : Rancangan Layar Cetak Laporan .....	53
Gambar 4.41: Sequence Diagram Entry Casis .....	54
Gambar 4.42: Sequence Diagram Entry Seleksi .....	55

Gambar 4.43: Sequence Diagram Cetak Hasil Seleksi.....	56
Gambar 4.44: Sequence Diagram Daftar Ulang .....	57
Gambar 4.45: Sequence Diagram Entry Biaya .....	58
Gambar 4.46: Sequence Diagram Pembayaran ... ..	59
Gambar 4.41: Sequence Diagram Cetak Laporan .....	60

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.10 : Relasi Casis .....	38
Tabel 4.11 : Relasi Peserta .....	38
Tabel 4.12 : Relasi Seleksi .....	38
Tabel 4.13 : Relasi Daftar Ulang.....	38
Tabel 4.14 : Relasi Siswa.....	39
Tabel 4.15 : Relasi Pembayaran.....	39
Tabel 4.16 : Relasi Bayar.....	39
Tabel 4.17 : Relasi Biaya .....	39
Tabel 4.18 : Struktur Tabel Casis .....	40
Tabel 4.19 : Struktur Tabel Peserta .....	41
Tabel 4.20 : Struktur Tabel Seleksi .....	41
Tabel 4.21 : Struktur Tabel Daftar Ulang.....	42
Tabel 4.22 : Struktur Tabel Pembayaran.....	43
Tabel 4.23: Struktur Tabel Bayar .....	43
Tabel 4.24 : Struktur Tabel Siswa .....	44
Tabel 4.25 : Struktur Tabel Biaya .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Formulir Masukan	
A-1 : Formulir Pendaftaran.....	65
A-2 : Formulir Daftar Ulang.....	66
Lampiran B : Formulir Keluaran	
B-1 : Form Hasil perangkan.....	67
B-2 : Laporan Pengesahan Siswa Baru.....	68
Lampiran C : Berita Acara Konsultasi Ke Dosen Pembimbing	
Lampiran D : Berita Acara Kunjungan Ke Instansi	

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP DARI INSTANSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR SIMBOL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiv

### BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Permasalahan.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan .....	3

### BAB II ORGANISASI

1. Sejarah Sekolah.....	4
a. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Merawang.....	4
2. Struktur Organisasi.....	7

### BAB III INFRASTRUKTUR

1. Spesifikasi Hardware.....	17
a. Teori Hardware .....	17
b. Spesifikasi Hardware di SMA Negeri 1 Merawang .....	22
2. Spesifikasi Software .....	23

a. Teori Software .....	23
b. Software yang digunakan pada SMA Negeri 1 Merawang .....	25

#### **BAB IV STUDI KASUS**

1. Proses Bisnis.....	26
2. Activity Diagram.....	28
3. Sistem Usulan Use Case Diagram.....	32
4. Rancangan Basis Data .....	36
A. Pemodelan Data Konseptual .....	36
B. Logical Record Structure.....	37
C. Model Data Relational.....	38
D. Spesifikasi Basis Data.....	40
5. Struktur Tampilan .....	45
6. Rancangan Layar.....	46
7. Sequence Diagram .....	54

#### **BAB V PENUTUP**

1. Kesimpulan.....	61
2. Saran.....	61

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Lampiran A : Formulir Masukan

Lampiran B : Formulir Keluaran

Lampiran C : Berita Acara Konsultasi Ke Dosen Pembimbing

Lampiran D : Berita Acara Kunjungan Ke Instansi