



**SISTEM PENERIMAAN SISWA BARU
PADA SMK NEGERI 1
MENDOBARAT**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300028	Nadia Vitasari
2. 0822300302	Megawati

NOMOR KKP : 002/KKP/SAL/SYF/JAN/2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

2010/2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM PENERIMAAN SISWA BARU PADA SMK NEGERI 1
MENDOBARAT

NIM	NAMA
1. 0822300028	Nadia Vitasari
2. 0822300302	Megawati

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)



Pangkalpinang, 24 Januari 2011

Dosen Pembimbing

(Syafrul Irawadi, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Nadia Vitasari (0822300028)
2. Megawati (0822300302)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek Pada

Nama Instansi : SMK N 1 MENDOBARAT

Alamat : Jl. Pahlawan XII,Desa. Petaling, Kec. Mendobarat Kab.
Bangka, Kep. Bangka Belitung

Pembimbing Praktek



KATA PENGANTAR

Dengan kerendahan hati penyusun memanjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan anugerahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Prakrek ini.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus ditempuh dalam melaksanakan Tugas Akhir dalam jenjang studi Diploma Tiga (D-III), Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topik dalam Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) adalah Sistem Penerimaan Siswa Baru (PSB) di SMK N 1 Mendobarat.

Dalam proses penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghanturkan hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Syafrul Irawadi, S. Kom selaku Dosen Pembimbing KKP.
2. Selaku ketua jurusan Manajemen Informatika .
3. Bapak Eko Rianto, SP selaku kepala sekolah SMK N 1 Mendobarat.
4. Selaku pembimbing dari SMK N 1 Mendobarat beserta staf pengajar lainnya.
5. Staf pegawai STMIK Atma Luhur.
6. Teman – teman yang selama ini banyak membantu memberi saran yang berharga demi kesempurnaan laporan ini.

Sebagai manusia, yang tidak luput dari kesalahan dan kehilafan. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penyusunan laporan KKP ini, oleh karena itu pula Penulis sangat mengharapkan sekali masukan saran atau kritikan yang bersifat membangun, guna meningkatkan isi dalam mutu penulisan pada laporan dikemudian hari.

Akhir kata dari Penulis berharap laporan KKP ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak, terutama untuk kalangan Akademis STMIK Atma Luhur Pangkalpinang maupun pihak lain pada umumnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



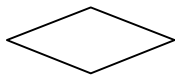
Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



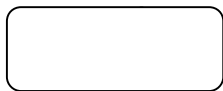
End State

Menggambarkan akhir dari aktifitas



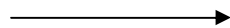
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

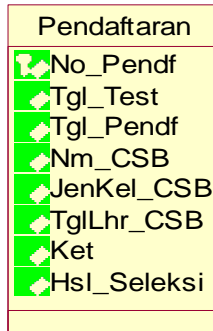
Menggambarkan proses bisnis



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state

SIMBOL CLASS DIAGRAM



Class Diagram tanpa method
menggambarkan sesuatu yang
mengkapsul informasi dan perilaku

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi
suatu objek dengan objek lainnya.

Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar
class

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu
dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..* Nola tau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9



SIMBOL USECASE DIAGRAM



Use Case

Use Case merupakan sebuah pekerjaan tertentu. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem

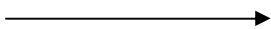


Actor

Actor menggambarkan orang, system atau eksternal entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.



Association antara actor dan use case menggunakan garis tanpa panah.



Association antara actor dan use case yang menggunakan garis panah terbuka mengindikasikan bila actor berinteraksi secara pasif dengan system.

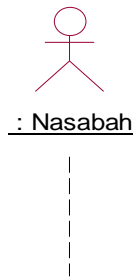
<<Include>>

Menyatakan bahwa Pemanggilan use case oleh use case lain.

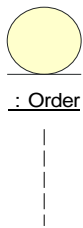
<<extend>>

Merupakan perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

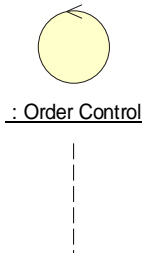
SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



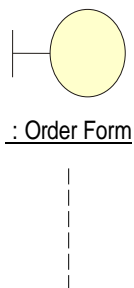
Boxes berupa actor dapat juga digambar dengan stik figure



<<Entity>> Untuk Menggambarkan Entity (Tabel)



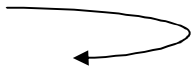
<<Controller>> Untuk Menggambarkan Controller Class



<<UI>> Untuk Menggambarkan User Interface Class



Message digambarkan dengan garis panah terbuka, yang menunjukkan arah message



Message yang dikirimkan untuk dirinya sendiri (boxes)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1: Struktur Organisasi	6
Gambar 4.1: Activity Diagram Proses Pendaftaran	17
Gambar 4.2: Activity Diagram Proses Seleksi.....	18
Gambar 4.3: Activity Diagram Proses Pembayaran.....	19
Gambar 4.4: Use Case Diagram	20
Gambar 4.5: Class Diagram	23
Gambar 4.6: Logical Record Struktire	24
Gambar 4.7: Struktur Tampilan.....	30
Gambar 4.8: Rancangan Layar Menu Utama	31
Gambar 4.9: Rancangan Layar Entry Data Pendaftaran.....	32
Gambar 4.10: Rancangan Layar Entry Data Mata Pelajaran	33
Gambar 4.11: Rancangan Layar Entry Biaya.....	34
Gambar 4.12: Rancangan Layar Entry data Seleksi	35
Gambar 4.13: Rancangan Layar Cetak Bukti Seleksi.....	36
Gambar 4.14: Rancangan Entry Daftar Ulang	37
Gambar 4.15: Rancangan Layar Cetak Bukti Daftar Ulang	38
Gambar 4.16: Rancangan Layar Entry Siswa	39
Gambar 4.17: Rancangan Layar Cetak Laporan PSB.....	40
Gambar 4.18: Sequence Diagram Form Pendaftaran.....	41
Gambar 4.19: Sequence Diagram Form Mata Pelajaran.....	42
Gambar 4.20: Sequence Diagram Form Biaya.....	43

Gambar 4.21: Sequence Diagram Form data Seleksi	44
Gambar 4.22: Sequence Diagram Form Cetak Bukti Seleksi.....	45
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Form Daftar Ulang	46
Gambar 4.24: Sequence Diagram Form Cetak Bukti Daftar Ulang.....	48
Gambar 4.26: Sequence Diagram Cetak Laporan PSB	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pendaftaran.....	25
Tabel 4.2 : Tabel Uji	25
Tabel 4.3 : Tabel Mata Pelajaran.....	25
Tabel 4.4 : Tabel Biaya	25
Tabel 4.5 : Tabel Daftar Ulang	26
Tabel 4.6 : Tabel Siswa	26
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis data form Pendaftaran	27
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis data form Uji	27
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis data form Mata Pelajaran	28
Tabel 4.10: Spesifikasi Basis Data form Biaya.....	28
Tabel 4.11: Spesifikasi Basis data form Daftar Ulang.....	29
Tabel 4.12: Spesifikasi Basis data form Siswa.....	29

LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Formulir Masukan dan Keluaran.....	51
Lampiran 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi dengan dosen pembimbing KKP....	57
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Kunjungan ke Instansi KKP	58

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Persetujuan Laporan Kuliah Kerja Praktek	ii
Lembar Pengesahan Selesai KKP	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR SIMBOL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
a. Menggambarkan system informasi yang ada secara keseluruhan pada instansi KKP	2
b. Menjelaskan sub sistem yang membatasi permasalahan.....	2
c. Menjelaskan masalah dalam sub sistem informasi yang membatasi permasalahan.....	2
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah	5
2. Struktur Orgaisasi SMK N 1 Mendobarat.....	5
a. Gambar Struktur Organisasi.....	6

b. Tugas dan Wewenang.....	7
3. Penjelasan Unit Kegiatan Menjadi tempat Riset	12
 BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	13
a. Teori Hardware	13
b. Hardware yang ada pada SMK N 1 Mendobarat	14
2. Spesifikasi software.....	14
a. Teori Software.....	14
b. Software yang ada pada SMK N 1 Mendaobarat	15
 BAB IV STUDY KASUS	
1. Proses Bisnis.....	16
2. Activity Diagram.....	17
3. Sistem Usulan dengan Usecase Diagram	20
4. Deskripsi Usecase Diagram	21
5. Rancangan Baisdata	23
a. Pemodelan Data Konseptual (Class Diagram tanpa method)	23
b. Logical Record Structure	24
c. Tabel.....	25
d. Spesifikasi Basisdata	26
6. Struktur Tampilan	30
7. Rancangan Layar	31
8. Sequence Diagram	41
 BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	50
2. Saran.....	50
 DAFTAR PUSTAKA	
 LAMPIRAN	