



SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
PADA
SMK NEGERI 1 PANGKALPINANG
LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM NAMA

1. 0822300076 Sitiyana
2. 0822300279 Celfi Sari Velantin

NOMOR KKP :01/KKP/SAL/ANI/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 Informasi Penerimaan Siswa Baru SMK N 1 Pangkalpinang

	NIM	NAMA
1.	0822300076	Sitiyana
2.	0822300279	Celfi Sari Velantin

Pangkalpinang, Januari 2010

Ketua Program Studi Manajemen Informatika		Dosen Pembimbing
 (Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)		 (Anisah, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Sitiyana (0822300076)
2. Celfi Sari Velantin (0822300279)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada

Nama Instansi : SMK Negeri 1 Pangkalpinang

Alamat : Jl. Merdeka No.90 Kec. Taman Sari Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal : 10 Januari 2011



(A. Sony Mustofa, SE)

KATA PENGHANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayahnya jualah penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah kerja praktek (KKP) dengan judul " Sistem Informasi Penerimaan Siswa Didik Baru " dari penyusunan ini sebagai tugas yang merupakan salah satu kurikulum akademis yang bertujuan mempraktekkan teori-teori yang telah didapat dibangku kuliah pada jurusan Komputerisasi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan pada jenjang Pendidikan D-3 di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Dalam penyusunan kuliah kerja praktek ini penulis mendapat sedikit ilmu dan pengalaman untuk dikemudian hari akan bermanfaat.

Dalam menyelesaikan kuliah kerja praktek ini penulis tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik material maupan spiritual yang telah banyak memberikan bantuan kepada penulis. Dengan segala kerendahan hati. Untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ayah dan Ibu tercinta, terima kasih atas doa restunya yang selalu diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan pendidikan dan telah membesarkan penulis dengan kasih sayang.
2. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Ibu Anisah, S.Kom selaku Dosen Pembimbing Materi dalam Penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
4. Bapak Drs. Satriyadi Muhayar selaku Kepala Sekolah SMKN 1 Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis mengadakan riset.
5. Bapak Sony Mustofa, SE selaku Pembimbing Praktek di SMKN 1 Pangkalpinang

6. Bapak Darma Firmansyah selaku Bagian Kesiswaan SMKN 1 Pangkalpinang
7. Dan semua pihak yang telah membantu kami secara langsung maupun tidak langsung dan pihak lain yang tidak dapat kami sebutkan namanya satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan kuliah kerja praktek ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran serta kritik yang berguna dari pembaca. Mudah-mudahan kuliah kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang khususnya dan masyarakat luas umumnya.

Pangkalpinang, Januari 2011

Penulis,

DAFTAR SIMBOL

SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



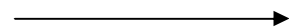
Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

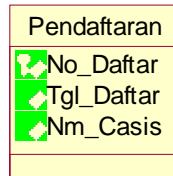
Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar 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 objek.

Multiplicity

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

1 Tepat Satu

0..* Nol atau 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

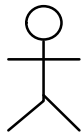
SIMBOL USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan "apa" yang dikerjakan system, bukan "bagaimana" system mengerjakannya



Actor

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

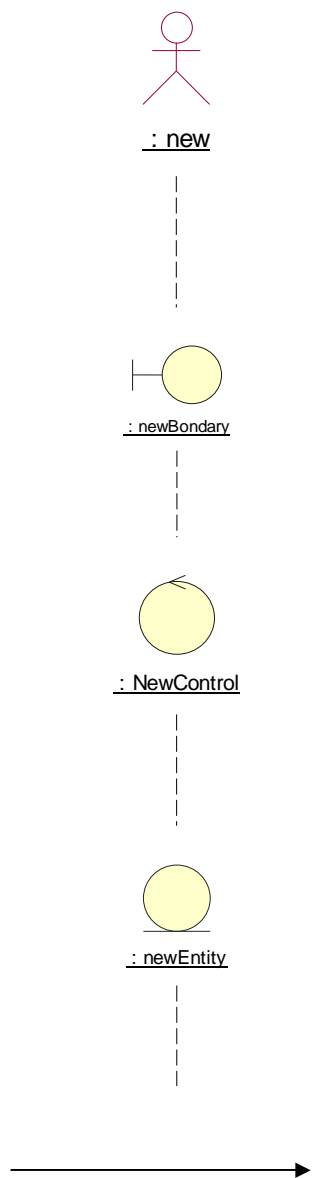
Actor memberi input atau menerima output informasi dari system



Association

Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



Actor

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

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.

Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity

Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan

Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Struktur Organisasi	7
Gambar 4.1 : Activity Diagram Pendaftaran	18
Gambar 4.2 : Activity Diagram Daftar Ulang	19
Gambar 4.3 : Activity Diagram Pembuatan Laporan	20
Gambar 4.4 : Usecase Diagram	20
Gambar 4.5 : Class Diagram tanpa Method	23
Gambar 4.6 : Logical Record Structure	24
Gambar 4.7 : Struktur Tampilan	32
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama	33
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Menu Master	33
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Entry Ruang	34
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Pendaftaran	34
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Menu Test	35
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Hasil Test	35
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Entry Daftar Ulang	36
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Entry Siswa	36
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Menu Laporan	37
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Cetak Laporan PBD	37
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Entry Ruang	38
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Entry Pendaftaran	39
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Entry Hasil Test	40
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Entry Daftar Ulang	41
Gambar 4.22 : Sequence Diagram Entry Siswa	42
Gambar 4.23 : Sequence Diagram Cetak Laporan PBD	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Relasi Ruang	25
Tabel 4.2 : Relasi Pendaftaran	25
Tabel 4.3 : Relasi HasilTest	25
Tabel 4.4 : Relasi DaftarUlang	26
Tabel 4.5 : Relasi Siswa	26
Tabel 4.6 : Struktur Tabel Ruang	27
Tabel 4.7 : Struktur Tabel Pendaftaran	28
Tabel 4.8 : Struktur Tabel HasilTest	29
Tabel 4.9 : Struktur Tabel DaftarUlang	30
Tabel 4.10 : Struktur Tabel Siswa	31

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN 1 : Formulir Masukan dan Keluaran	46
LAMPIRAN 2 : Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Dosen Pembimbing KKP	50
LAMPIRAN 3 : Lembar Berita Acara Kunjungan ke Instansi	51

DAFTAR ISI

JUDUL	
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK	
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI	x
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 Organisasi	4
2. Struktur Organisasi	6
3. Penjelasan Unit Kegiatan yang Menjadi Tempat Riset	8
BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	11
2. Spesifikasi Software	15
BAB IV STUDY KASUS	
1. Proses Bisnis	17
2. Activity Diagram	18
3. Sistem Usulan dengan Use Case Diagram dan Deskripsi Diagram	20

4. Rancangan Basis Data	23
5. Struktur Tampilan	32
6. Rancangan Layar	33
7. Sequence Diagram	38
BAB V PENUTUP	
1. KESIMPULAN	44
2. SARAN	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN	
1. Formulir Masukan dan Keluaran	46
2. Lembar Berita Acara Konsultasi dengan Dosen Pembimbing KKP	50
3. Lembar Berita Acara Kunjungan ke Instansi	51