



**SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU
PADA
SD NEGERI 18 PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300119	Hengki M. Nur
2. 0822300293	Rini Indria
3. 0822300299	Umi Erdianti

NOMOR KKP : 004 / KKP / SAL / YS / MEI / 2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL

2010 / 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang : D3
Judul : SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU PADA
SD NEGERI 18 PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

NIM	NAMA
1. 0822300119	Hengki M. Nur
2. 0822300293	Rini Indria
3. 0822300299	Umi Erdianti

Disetujui pada periode semester Ganjil tahun ajaran 2010 / 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Ayywal, M.Kom)



Pangkalpinang, 13 Juni 2011

Dosen Pembimbing

(Yohanes Setiawan, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN KKP

Dinyatakan bahwa :

- | | |
|---------------|---------------|
| 1. 0822300119 | Hengki M. Nur |
| 2. 0822300293 | Rini Indria |
| 3. 0822300299 | Umi Erdianti |

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek

Nama Instansi : SD NEGERI 18 PANGKALPINANG
Alamat : Jl. R. E Martadinata kelurahan Opas Indah
Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek

Tanggal 1 Juni 2011



(Mulyani, S.pd)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita sekalian, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Kerja Praktek yang merupakan penyerapan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan, serta untuk memenuhi salah satu persyaratan menghadapi tugas akhir nanti.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Laporan Kuliah Kerja Praktek ini masih banyak kekurangan-kekurangan, baik secara materi maupun teknik penulisan karena pengalaman dan pengetahuan penulis masih sangat terbatas.

Dalam menyusun laporan Kuliah Kerja Praktek ini penulis telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, karenanya penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka terutama:

1. Allah SWT, terima kasih telah memberikan kesehatan dan kesabaran kepada penulis sehingga terselesaikannya Laporan Kuliah Kerja Praktek.
2. Ayah, Ibundaku tercinta dan tersayang yang telah memberikan segala curahan dan kasih sayang serta segala dukungan dalam menempuh pendidikan selama ini serta Kakak kami yang tercinta, terima kasih tak terhingga atas do'a dan kasih sayang serta dorongan yang telah mereka berikan selama ini.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Yohanes Setiawan, S.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan.
6. Ibu Mulyani, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 18 Pangkalpinang yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Bapak / Ibu guru di sekolah SD Negeri 18 Pangkalpinang yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
8. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

9. Seluruh teman-teman semasa perjuangan KKP ini ImamSukrillah, Dita Karllina, Darma Firmansyah, Bams, Abdul Jabar, Muamar, Gatot, Jando, dan lain – lainnya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini masih banyak kekurangan karena pengalaman dan pengetahuan penulis yang masih sangat terbatas.karena itu dengan segala kerendahan hati penulis mohon maaf sedalam – dalamnya atas kekurangan dalam tugas merancang sistem ini. Harapan penulis semoga Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



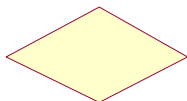
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



Swimlane

Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition to self

Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



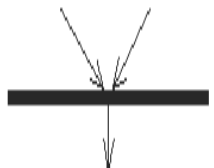
State

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Fork

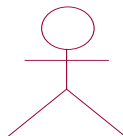
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

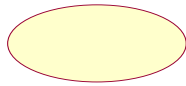
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

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



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

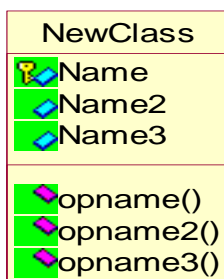
<< include >>

Pemanggilan use case oleh use lain.

<< extend >>

Perluasan use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, *method*.



Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

1 1..*

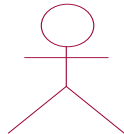
Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang saling terhubung satu dengan yang lainnya .

Contoh :

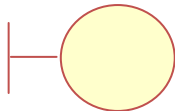
- 1 Tepat satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0...1 Nol atau Satu
- 5..8 range 5 s.d.8
- 4..6, 9 range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem , memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain dan merupakan Pembatas sistem dengan dunia Luar.



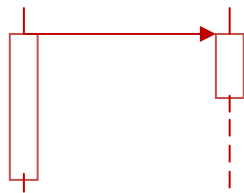
Control

Menggambarkan "perilaku mengatur" serta mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



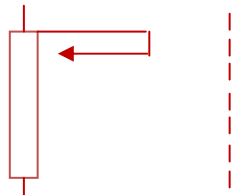
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari suatu sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar object, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to self

Menggambarkan pesan / hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Return Message

Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata / tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	6
Gambar 3.1 Deployment Diagram	14
Gambar 3.2 Componen Diagram	18
Gambar 4.1 Activty Diagram Pendaftaran Calon Siswa Baru	20
Gambar 4.2 Activty Diagram Rincian Biaya.....	21
Gambar 4.3 Activty Diagram Daftar Ulang.....	22
Gambar 4.4 Activty Diagram Laporan PSB.....	23
Gambar 4.5 Use Case Diagram Pendataan	24
Gambar 4.6 Activty Diagram Daftar Ulangi.....	24
Gambar 4.7 Activty Diagram Laporan	24
Gambar 4.8 Pemodelan Data Konseptual	27
Gambar 4.9 Logical Record Structure	28
Gambar 4.10 Struktur Tampilan	37
Gambar 4.11 Rancangan Layar Form Menu Utama	38
Gambar 4.12 Rancangan Layar Form Pendataan	39
Gambar 4.13 Rancangan Layar Form Entry Data Calon Siswa	40
Gambar 4.14 Rancangan Layar Form Entry Data Biaya	41
Gambar 4.15 Rancangan Layar Form Daftar Ulang	42
Gambar 4.16 Rancangan Layar Form Entry Data Pembayaran	43
Gambar 4.17 Rancangan Layar Form Cetak Data Kwitansi.....	44
Gambar 4.18 Rancangan Layar Form Entry Data Siswa	45
Gambar 4.19 Rancangan Layar Form Laporan.....	46
Gambar 4.20 Rancangan Layar Form Cetak Laporan PSB	47
Gambar 4.21 Sequence Diagram Entry Data Calon Siswa	48
Gambar 4.22 Sequence Diagram Entry Data Biaya.....	49
Gambar 4.23 Sequence Diagram Entry Data Pembayaran	50

Gambar 4.24 Sequence Diagram Cetak Kwitansi.....	51
Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Data Siswa	52
Gambar 4.26 Sequence Diagram Cetak Laporan PSB	53

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relasi Calon Siswa	29
Tabel 4.2 Relasi Kwitansi.....	30
Tabel 4.3 Relasi Detail Bayar	30
Tabel 4.4 Relasi Biaya	30
Tabel 4.5 Relasi Siswa	30
Tabel 4.6 Struktur Tabel Calon Siswa	32
Tabel 4.7 Struktur Tabel Kwitansi	32
Tabel 4.8 Struktur Tabel Detail Bayar	34
Tabel 4.9 Struktur Tabel Biaya.....	35
Tabel 4.10 Struktur Tabel Siswa.....	35

LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN I : Masukan dan Keluaran

1. Lampiran A -1 Formulir Pendaftaran.....
2. Lampiran A -2 Data Biaya.....
3. Lampiran A -3 Kwitansi
4. Lampiran A -4 Laporan Penerimaan Siswa Baru

LAMPIRAN II : Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing

1. Lampiran B -1 Daftar Hadir Konsultasi Dosen Pembimbing

LAMPIRAN III :Berita Acara Kunjungan KKP

1. Lampiran C -1 Daftar Kunjungan KKP

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan Sebelum Sidang	
Lembar Pengesahan selesai KKP dari instansi	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR SIMBOL	iii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah	2
3. Tujuan Penulisan	2
4. Batasan Permasalahan	2
5. Metode Penelitian.....	3
6. Sistematika Penulisan	3
BAB II ORGANISASI	
1. Sejarah	5
2. Struktur Organisasi SD Negeri 18 Pangkalpinang	6
a. Gambar Struktur Organisasi	6
b. Tugas dan Wewenang	7
3. Penjelasan Unit Kegiatan Menjadi Tempat Riset.....	8

BAB III INFRASTRUKTUR	
1. Spesifikasi Hardware	9
a. Teori Hardware.....	9
b. Hardware Yang Digunakan SD Negeri 18 Pangkalpinang	13
c. Deployment Diagram	14
2. Spesifikasi Software	14
a. Teori Software.....	14
b. Software Yang Digunakan SD Negeri 18 Pangkalpinang	17
c. Component Diagram	18
BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis.....	19
2. Aturan Bisnis	20
3. Activity Diagram.....	20
4. Use Case Diagram.....	24
5. Deskripsi Diagram.....	25
6. Rancangan Basis Data	27
a. Pemodelan Data Konseptual	27
b. Logical Record Structure.....	28
c. Tabel	29
d. Spesifikasi Basis Data.....	32
7. Struktur Tampilan	37
8. Rancangan Layar	38
9. Sequence Diagram	48
BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	54
2. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN I : Masukan dan Keluaran	
1. Lampiran A -1 Formulir Pendaftaran.....	56
2. Lampiran A -2 Data Biaya.....	57
3. Lampiran A -3 Kwitansi	58
4. Lampiran A -4 Laporan Penerimaan Siswa Baru	59
LAMPIRAN II : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing	
1. Lampiran B -1 Daftar Hadir Konsultasi Dosen Pembimbing...	61
LAMPIRAN III : Lembar Berita Acara Kunjungan KKP	
1. Lampiran C -1 Daftar Kunjungan KKP.....	62