

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN DATA GURU
DAN STAFF PEGAWAI DI SMP PEMBINAAN PANGKALPINANG
BERBASIS *WEBSITE* MENGGUNAKAN METODOLOGI *WATERFALL***



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1522500071	FIRMAN ISHADIANTO
2. 1522500048	DESTY SASTRIANY
3. 1522500100	FEBBY

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

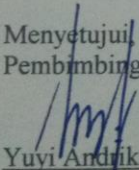
Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

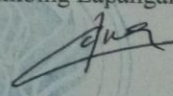
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGELOLAAN DATA GURU DAN STAFF
PEGAWAI DI SMP PEMBINAAN PANGKALPINANG
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
METODOLOGI WATERFALL**

	NIM	NAMA
1.	1522500071	FIRMAN ISHADIANTO
2.	1522500048	DESTY SASTRIANY
3.	1522500100	FEBBY

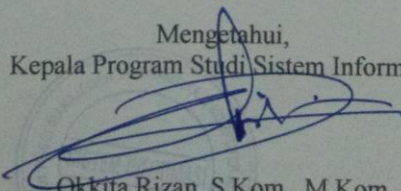
Menyetujui
Pembimbing


Yuyi Andjika, S.Kom., M.Kom
NIDN 0227108001

Pangkalpinang, 07 Januari 2019
Pembimbing Lapangan,


Moij Lan, S.Pd

Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi


Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom
NIDN 0211108036

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. FIRMAN ISHADIANTO (1522500071)
2. DESTY SASTRIANY (1522500048)
3. FEBBY (1522500100)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari tanggal 14 Oktober 2018 sampai dengan tanggal 14 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : SMP Pembinaan Pakalpinang

Alamat : Jl. Denpasar kelurahan Pasir Putih Kecamatan Bukit Intan

Pembimbing Praktek,

Tanggal, 07 Januari 2019



(Moji Lan, S.Pd)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Pelaksanaan Kerja Praktek ini.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu matakuliah yang wajib ditempuh di STMI Atma Luhur Pangkalpinang, Bangka Belitung. Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai pelengkap kerja praktek yang telah dilaksanakan lebih kurang 3 bulandi SMP PEMBINAAN Pasir putih, Pangkalpinang.

Dengan selesainya laporan kerja praktek ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Ketua STMIK Atma Luhur Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc
2. Bapak Okkita Rizan, M.Kom. Selaku Kaprodi Sism Informasi
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom, selaku Dosen pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kuliah praktek ini
4. Ibu Moij Lan, S.pd, selaku Kepala Sekolah yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini,

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

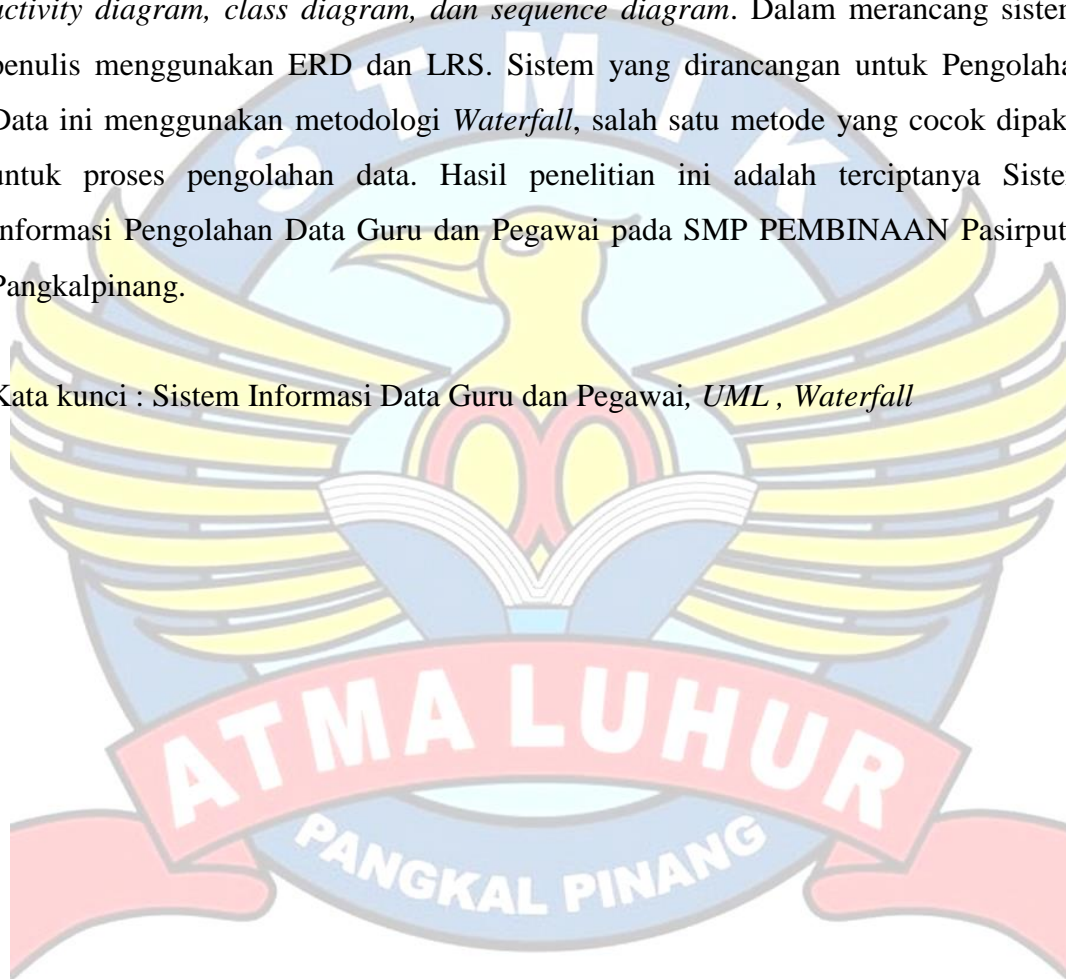
Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis

ABSTRAK

SMP PEMBINAAN Pangkalpinang merupakan salah satu sekolah yang terletak di Jl. Denpasar kelurahan Pasir Putih Kecamatan Bukit Intan. Di SMP ini masih menggunakan sistem manual untuk pengolahan data guru dan pegawai. Sehingga Penulis membuat suatu sistem terkomputerisasi proses tersebut. Penulis menggunakan sistem berorientasi objek menggunakan metode *UML* seperti *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram*. Dalam merancang sistem, penulis menggunakan ERD dan LRS. Sistem yang dirancangan untuk Pengolahan Data ini menggunakan metodologi *Waterfall*, salah satu metode yang cocok dipakai untuk proses pengolahan data. Hasil penelitian ini adalah terciptanya Sistem Informasi Pengolahan Data Guru dan Pegawai pada SMP PEMBINAAN Pasirputih Pangkalpinang.

Kata kunci : Sistem Informasi Data Guru dan Pegawai, *UML* , *Waterfall*



DAFTAR ISI

halaman	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	4
2.2 Konsep Dasa Informasi	5
2.3 Analisa Berorientasi Onjek	6
2.4 Pengertian Web	10
2.5 Pengertian PHP	12
BAB III ORGANISASI	
3.1 Sejarah Organisasi.....	14
3.2 Visi dan Misi.....	20

3.3	Struktur Guru dan Karyawan	20
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Proses Bisnis	24
4.2	Activity Diagram.....	24
4.3	Analisa Keluaran.....	30
4.4	Analisa Masukan.....	32
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	33
4.6	Use Case Diagram.....	35
4.7	Deskripsi Use Case	36
4.8	Rancangan Basis Data.....	38
4.8.1	ERD.....	38
4.8.2	Transformasi.....	40
4.8.3	LRS.....	41
4.8.4	Tabel.....	42
4.8.5	Spesifikasi Basis Data.....	44
4.9	Rancangan Antar Muka.....	48
4.10	Rancangan Dialog Layar.....	50
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	60
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA		62
LAMPIRAN		
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan		63
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan		64

DAFTAR GAMBAR

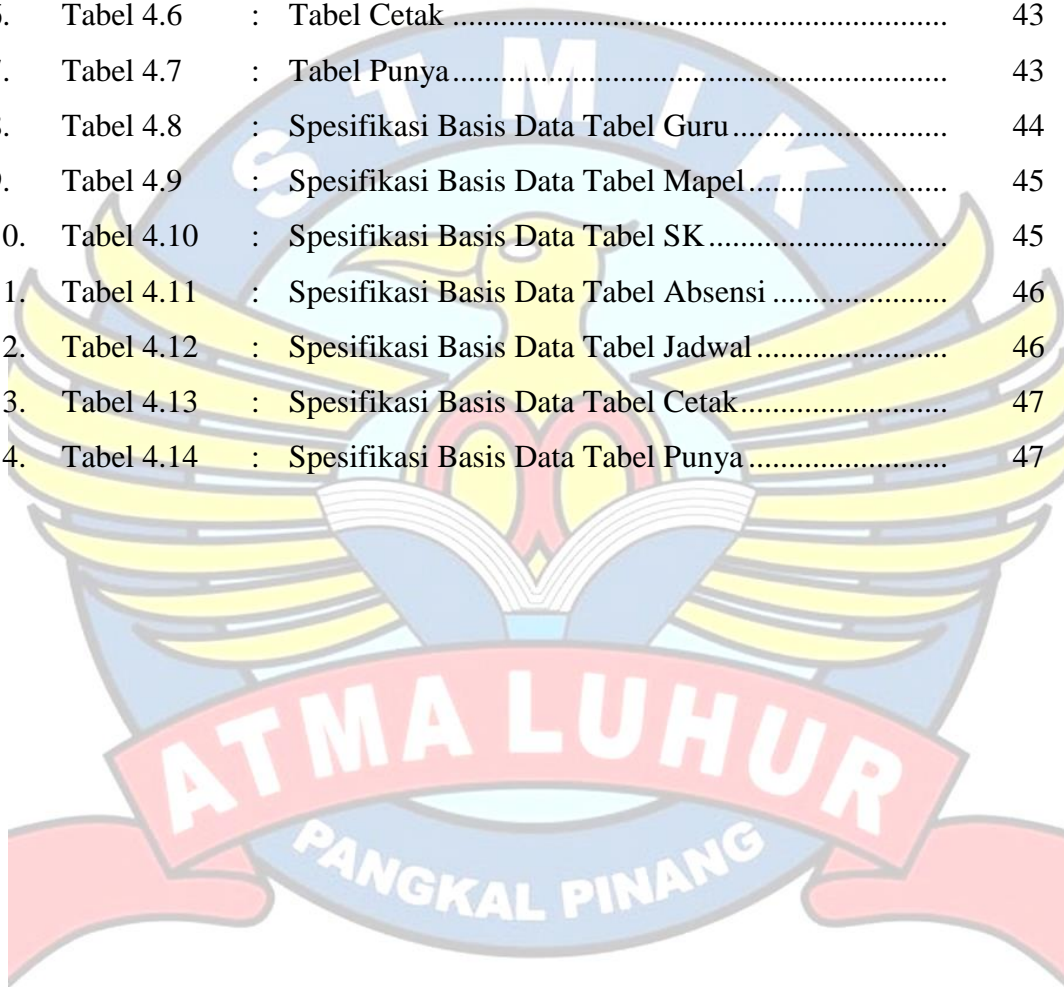
halaman

1.	Gambar 3.1	: Activity Diagram Pendataan Guru.....	25
2.	Gambar 4.2	: Activity Diagram Proses Pembuatan SK	26
3.	Gambar 4.3	: Activity Diagram Proses Pencatatan Absensi	27
4.	Gambar 4.4	: Activity Diagram Pembuata Rekap Absensi.....	28
5.	Gambar 4.5	: Activity Diagram Pendataan Mapel.....	29
6.	Gambar 4.6	: Activity Diagram Pendataan Mapel.....	30
7.	Gambar 4.7	: Use Case Diagram	35
8.	Gambar 4.8	: ERD.....	39
9.	Gambar 4.9	: Transformasi.....	40
10.	Gambar 4.10	: LRS.....	41
11.	Gambar 4.11	: Struktur Tampilan	50
12.	Gambar 4.12	: Rancangan Layar Login Admin	51
13.	Gambar 4.13	: Rancangan Layar Halaman Menu Admin.....	51
14.	Gambar 4.14	: Rancangan Layar Halaman Data Guru.....	52
15.	Gambar 4.15	: Rancangan Layar Halaman Data Mapel.....	52
16.	Gambar 4.16	: Rancangan Layar Halaman Entry SK	53
17.	Gambar 4.17	: Rancangan Layar Halaman Entry Jadwal	54
18.	Gambar 4.18	: Rancangan Layar Halaman Entry Rekap Absesnsi..	55
19.	Gambar 4.19	: Rancangan Layar Halaman Cetak Jadwal	55
20.	Gambar 4.20	: Rancangan Layar Halaman Cetak SK.....	56
21.	Gambar 4.21	: Rancangan Layar Halaman Cetak Rekap Absensi..	57
22.	Gambar 4.22	: Rancangan Layar Halaman Login Guru.....	57
23.	Gambar 4.23	: Rancangan Layar Halaman Entry Absensi.....	58
24.	Gambar 4.24	: Rancangan Layar Halaman Lihat Jadwal.....	58
25.	Gambar 4.25	: Rancangan Layar Halaman Lihat SK Tugas.....	

DAFTAR TABEL

halaman

1.	Tabel 4.1	:	Tabel Guru.....	42
2.	Tabel 4.2	:	Tabel Mapel.....	42
3.	Tabel 4.3	:	Tabel SK Pembagian Tugas	42
4.	Tabel 4.4	:	Tabel Absensi	42
5.	Tabel 4.5	:	Tabel Jadwal.....	43
6.	Tabel 4.6	:	Tabel Cetak	43
7.	Tabel 4.7	:	Tabel Punya.....	43
8.	Tabel 4.8	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Guru.....	44
9.	Tabel 4.9	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Mapel.....	45
10.	Tabel 4.10	:	Spesifikasi Basis Data Tabel SK.....	45
11.	Tabel 4.11	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Absensi	46
12.	Tabel 4.12	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Jadwal	46
13.	Tabel 4.13	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Cetak.....	47
14.	Tabel 4.14	:	Spesifikasi Basis Data Tabel Punya	47



DAFTAR LAMPIRAN

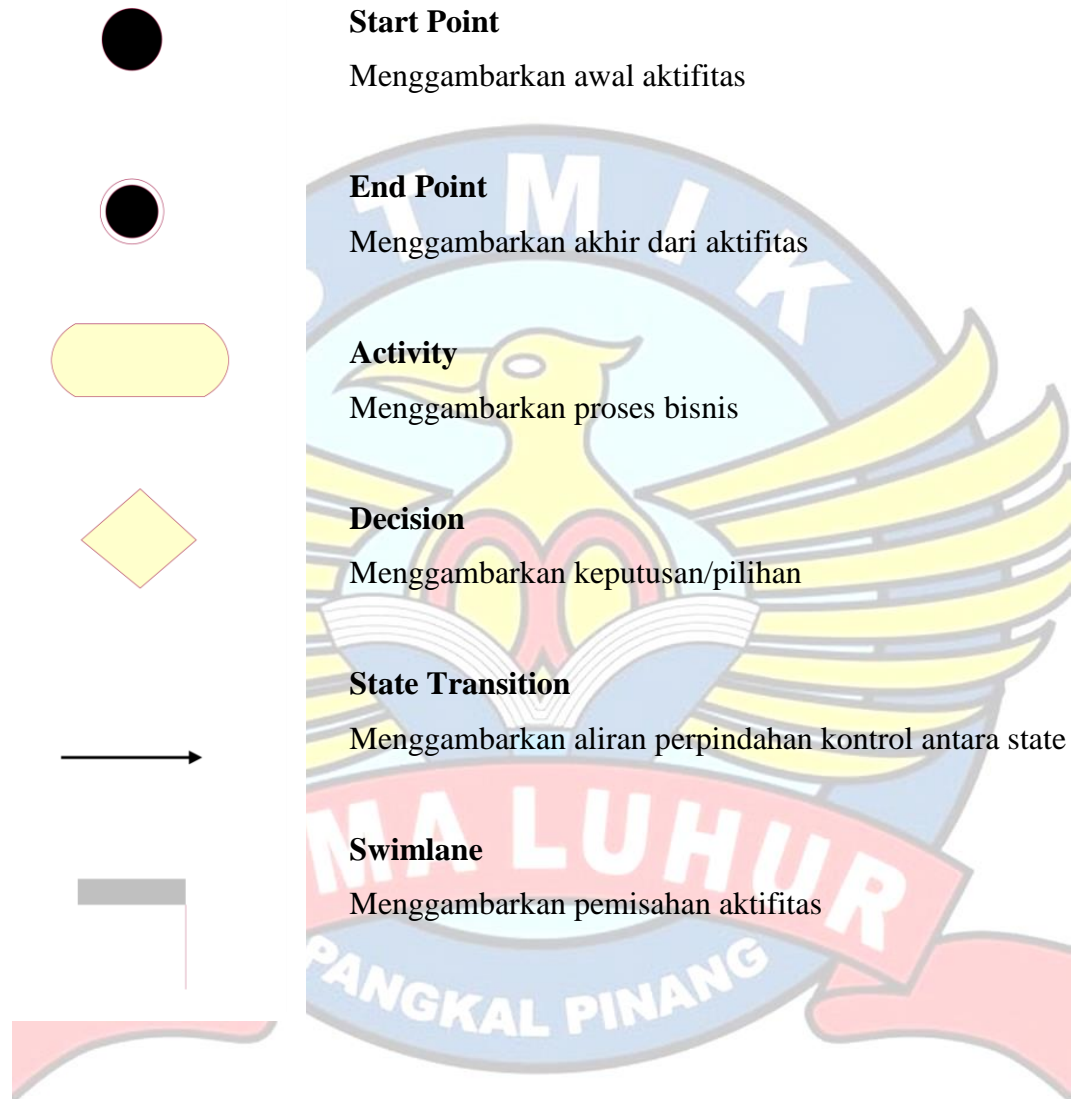
halaman

1.	Lampiran A-1	: SK Pembagian Tugas	63
2.	Lampiran A-2	: Rekap Absensi	64
3.	Lampiran A-3	: Jadwal Pelajaran	65
4.	Lampiran B-1	: Data Guru	68
5.	Lampiran B-2	: Data Absensi	69
6.	Lampiran B-3	: Data Mata Pelajaran	70

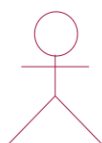


DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas

Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan system

Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Class Name

Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method/Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Assosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol ERD (Entity Relation Diagram)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.

Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.

Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Sequence Diagram



Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan