

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PADA
SMK SORE PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBJEK**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH :

DEVYTA ANGGRAYNI (1022500016)

YARNI WIDYASARI (1022500076)

RIZKI ANANDA (1022500111)

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**



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

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK (KP)

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1 (S1)
Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB
PADA SMK SORE PANGKALPINANG DENGAN
METODOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Oleh :

DEVYTA ANGGRAYNI	1022500016
YARNI WIDYASARI	1022500076
RIZKI ANANDA	1022500111

Pangkalpinang, 8 Januari 2014

Menyetujui,
Pembimbing

Hilyah Magdalena, M.Kom

NIDN. 0214107701

Pembimbing Lapangan,



Yudhi, S.E.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi,



Yuyt Andrika, M.Kom

NIDN.02271108001

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, shalawat dan salam kita haturkan kepada junjungan besar kita Nabi Muhammad SAW sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek yang merupakan implementasi dari ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan dan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menghadapi skripsi nanti.

Penulis meyakini bahwa dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktek ini masih terdapat banyak kekurangan, baik secara materi maupun teknik penulisan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis.

Dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktek ini penulis telah mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, kesabaran, serta kekuatan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.
2. Orang tua, yang telah memberikan doa dan dukungan dengan segenap tenaga, pikiran, serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi kami.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
5. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan pengetahuan selama pengerjaan Laporan Kerja Praktek ini.
6. Bapak Yudhi, SE selaku Kepala Sekolah SMK Sore yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Rekan-rekan Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi Angkatan 2010 terima kasih atas dukungannya.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Kerja Praktek ini masih terdapat kekurangan karena terbatasnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu penulis mohon maaf atas kekurangan dalam pengerjaan Laporan Kerja Praktek ini. Semoga Laporan Kerja Praktek ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya.

Pangkalpinang, 8 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR SIMBOL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Sistem	7
2.2. Konsep Dasar Informasi	8
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.4. Pengertian Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek.....	9
2.5. Metodologi Berorientasi Objek.....	11
2.5.1. Pengertian Berorientasi Objek	11
2.5.2. Konsep Berorientasi Objek	12
2.5.3. Pengembangan Sistem Berorientasi Objek	19
2.5.4. Keunggulan Metodologi Berorientasi Objek Di bandingkan dengan Pendekatan Terstruktur	19
2.5.5. Pemodelan Objek	20

2.6. Definisi PHP dan PHP MyAdmin.....	25
2.7. Definisi XAMPP	25

BAB III TINJAUAN ORGANISASI

3.1 Profil SMK Sore Pangkalpinang.....	27
3.2 Kegiatan SMK Sore Pangkalpinang	28
3.3 Struktur Organisasi SMK Sore Pangkalpinang.....	29
3.4 Tujuan dan Fungsi Organisasi SMK Sore Pangkalpinang.....	30
3.5 Sejarah SMK Sore Pangkalpinang.....	31

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Proses Bisnis	41
4.2 Activity Diagram	45
4.3 Analisa Keluaran.....	53
4.4 Analisa Masukan.....	54
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	58
4.6 Use Case Diagram.....	66
4.7 Deskripsi Use Case	68
4.8 ERD (Entity Relationship Diagram).....	76
4.9 Transformasi ERD ke LRS	77
4.10 LRS (Logical Record Structure)	78
4.11 Tabel	79
4.12 Spesifikasi Basis Data.....	86

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	92
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	93
LAMPIRAN C KARTU KONSULTASI	94
LAMPIRAN D SURAT KETERANGAN SELESAI RISET	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kegiatan utama dan hasilnya dalam OOA&D	10
Gambar 2.2 Use Case	23
Gambar 2.4 Actor	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Sore Pangkalpinang	29
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Sub. Bagian Tata Usaha (TU) SMK Sore Pangkalpinang	30
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Tampil Profil Sekolah	45
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Kejuruan	46
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Data Pegawai Guru	47
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Data Staff TU	48
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Data Siswa Aktif & Total Keseluruhan	49
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Sarana dan Fasilitas	50
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Kegiatan Ekstrakurikuler Sekolah	51
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Prestasi Sekolah	52
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Tampil Informasi Galeri Foto Kegiatan Sekolah	52
Gambar 4.10 <i>Use Case</i> Pengelolaan Data Admin	66
Gambar 4.11 <i>Use Case</i> Pengunjung	67
Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	76
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	77
Gambar 4.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	78

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Tabel Data Profil Sekolah	28
Tabel 4.1 Tabel Admin	79
Tabel 4.2 Tabel Profil Sekolah	79
Tabel 4.3 Tabel Guru	79
Tabel 4.4 Tabel Staff TU	80
Tabel 4.5 Tabel Siswa Aktif	80
Tabel 4.6 Tabel Kejuruan	80
Tabel 4.7 Tabel Sarana dan Fasilitas	81
Tabel 4.8 Tabel Prestasi Sekolah	81
Tabel 4.9 Tabel Ekstrakurikuler	81
Tabel 4.10 Tabel Galery Foto	82
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin	83
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Profil Sekolah	83
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Guru	84
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Staff TU	85
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Siswa Akfit & Total Keseluruhan	85
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Kejuruan	86
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Sarana dan Fasilitas	86
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Prestasi Sekolah	87
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Ekstrakurikuler	88
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Galery Foto	88

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Informasi Pegawai Guru	A-1
Lampiran 2 Informasi Pegawai Staff TU	A-2
Lampiran 3 Informasi Siswa Aktif dan Total Keseluruhan	A-3
Lampiran 4 Data Profil Sekolah	B-1
Lampiran 5 Data Kurikulum Kejuruan	B-2
Lampiran 6 Lembaran Buku Induk Pegawai	B-3
Lampiran 7 Daftar Hadir Siswa	B-4
Lampiran 8 Data Perlengkapan Sarana dan Fasilitas	B-5
Lampiran 9 Data Kegiatan Ekstrakurikuler	B-6
Lampiran 10 Data Prestasi Sekolah	B-7
Lampiran 11 Data dan Foto-foto Kegiatan Sekolah	B-8
Lampiran 12 Kartu Konsultasi Pembimbing Lapangan	C-1
Lampiran 13 Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing	C-2
Lampiran 14 Surat Riset	C-3

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



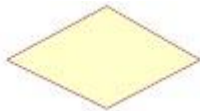
End State

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 dua state, dua activity 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 system yang menyediakan atau menerima informasi dari system 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 >>`

Include

Pemanggilan use case oleh use case lain.

`<< extend >>`

Extend

Perluasan use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.