



**SISTEM INFORMASI  
PENERIMAAN SISWA BARU  
PADA  
SD 13 PANGKALAN BARU**

**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 0922300037	Devi Notarini
2. 0922300050	Razikinallah
3. 0922300084	Yusika

**NOMOR KKP : 001 / KKP / SAL / YS / JAN / 2012**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**SEMESTER GASAL**

**2011 / 2012**



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  
PADA DI SD 13 PANGKALANBARU DENGAN  
METODOLOGI BEORIENTASI OBYEK**

	NIM	NAMA
1.	0922300037	DEVI NOTARINI
2.	0922300050	RAZIKINALLAH
3.	0922300084	YUSIKA

Ketua Program Studi  
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Pangkalpinang, 30 Desember 2011

Dosen Pembimbing,



(Yohanes Setiawan, S.Kom)

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

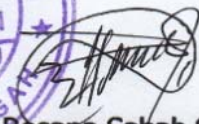
1. Devi Notarini (0922300037)
2. Razikinallah (0922300050)
3. Yusika (0922300084)

Dinyatakan selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek (KKP) pada :

Nama Instansi : SD 13 PANGKALANBARU  
Alamat : JL.Sungai Selan Km.7 Desa Pedindang Kec.Pkl.Baru



Pembimbing Praktek  
Tanggal : Desember 2011

  
Rosana Sahab, S.Pd  
195912221982022008

## 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 (KKP).
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 Rosana Sahab, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD 13 Pangkalan Baru yang telah mengizinkan penulis mengadakan penelitian.
7. Bapak / Ibu guru di sekolah SD 13 Pangkalan Baru yang telah banyak membantu penulis dalam mengadakan riset.
8. Dosen dan karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

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, Desember 2011

Penulis

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



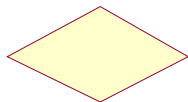
End State

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*.



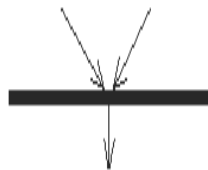
State

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



Fork

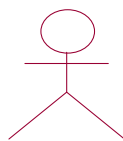
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



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.

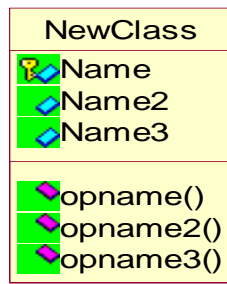
<< include >>

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

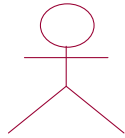
Menggambarkan banyaknya object yang saling terhubung satu dengan yang lainnya .

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

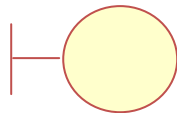


#### 4. Sequence Diagram



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.



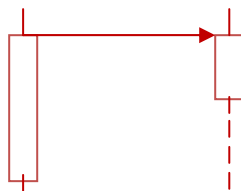
Control

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



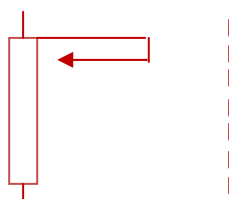
Entity

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 4.1 Activity Diagram Pendaftaran Calon Siswa Baru .....	15
Gambar 4.2 Activity Diagram Daftar Ulang .....	16
Gambar 4.3 Activity Diagram Pencatatan Data Siswa .....	17
Gambar 4.4 Activity Diagram Rekapitulasi Siswa Baru.....	17
Gambar 4.5 Activity Diagram Laporan Penerimaan Siswa Baru .....	18
Gambar 4.6 Usacase Diagram .....	19
Gambar 4.7 Pemodelan Data.....	22
Gambar 4.8 Logical Record Structure .....	23

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Relasi Calon Siswa .....	24
Tabel 4.2 Relasi Daftar Ulang .....	24
Tabel 4.3 Relasi Isi .....	24
Tabel 4.4 Relasi Biaya .....	24
Tabel 4.5 Relasi Kwitansi .....	24
Tabel 4.6 Relasi Siswa .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Masukan .....	28
Lampiran A – 1 : Formulir Pendaftaran .....	29
Lampiran A - 2 : Formulir Daftar Ulang (1) .....	30
Lampiran A – 3 : Formulir Daftar Ulang (2) .....	31
Lampiran B : Dokumen Keluaran .....	32
Lampiran B – 1 : Kwitansi .....	33
Lampiran B - 2 : Rekapitulasi Siswa Mendaftar.....	34
Lampiran B - 3 : Laporan Penerimaan Siswa Baru .....	35
Lampiran C : Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing.....	36
Lampiran D : Berita Acara Kunjungan Kuliah Keja Praktek (KKP) .....	37

## DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR SIMBOL .....	iii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1. Latar Belakang .....	1
2. Masalah .....	1
3. Tujuan Penulisan.....	2
4. Batasan Permasalahan.....	2
5. Metode Penelitian.....	2
6. Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II ORGANISASI</b>	
1. Sejarah .....	5
2. Struktur Organisasi SD 13 Pangkalan Baru .....	6
a. Gambar Struktur Organisasi .....	6
b. Tugas dan Wewenang .....	7
3. Penjelasan Unit Kegiatan Menjadi Tempat Riset.....	8
<b>BAB III INFRASTRUKTUR</b>	
1. Spesifikasi Hardware .....	11
a. Teori Hardware .....	11
b. Hardware Yang Digunakan SD 13 Pangkalan Baru .....	12
2. Spesifikasi Software .....	12
a. Teori Software .....	12
b. Software Yang Digunakan SD 13 Pangkalan Baru .....	13

BAB IV STUDI KASUS	
1. Proses Bisnis .....	14
2. Activity Diagram .....	15
3. Sistem Usulan dengan Use Case Diagram.....	19
4. Deskripsi Diagram.....	20
5. Rancangan Basis Data.....	22
a. Pemodelan Data Konseptual.....	22
b. Logical Record Structure .....	23
c. Tabel .....	24
 BAB V PENUTUP	
1. Kesimpulan.....	26
2. Saran .....	26
 DAFTAR PUSTAKA .....	27