

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA
BARU BERBASIS WEB DENGAN METODE FAST PADA SMK
SORE PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



OLEH :

NIM	NAMA
1. 1522500088	ARKIRY SARGITA PUTRI
2. 1522500147	ALFIRA VIONIKA
3. 1522500177	WINDA JULITA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



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

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEB
DENGAN METODE FAST PADA SMK SORE
PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 1522500088	ARKIRY SARGITA PUTRI
2. 1522500147	ALFIRA VIONIKA
3. 1522500177	WINDA JULITA

Pangkalpinang, 30 Desember 2019

Pembimbing

Hamidah, S.Kom,M.Kom

NIDN 0210048302

Menyetujui,

Pembimbing Lapangan,

Yudhi, SE

Mengetahui,

Ketua Program Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom,M.Kom.

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

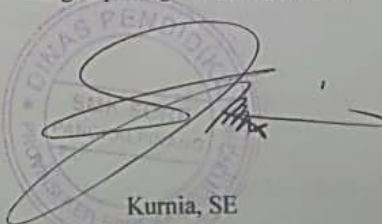
Dinyatakan bahwa :

1. ARKIRY SARGITA PUTRI (1522500088)
2. ELFIRA VIONIKA (1522500147)
3. WINDA JUWITA (1522500177)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 11 Okt sampai 28 Des dengan dengan baik.

Nama Instansi : SMK Sore Pangkalpinang
Alamat : Jl. Bukit Abadi No.32 Semabung Lama,
Pangkalpinang.

Kepala Sekolah SMK Sore Pangkalpinang
Pangkalpinang, Desember 2019



Kurnia, SE

2020-1-8 09:13

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena limpahan Rahmat dan Kasih sayang serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek(KP) yang berjudul “Rancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dengan Metode Fast Pada Smk Sore Pangkalpinang”

Penyusun menyadari bahwa laporan Kuliah Praktek(KP) ini jauh dari sempurna, karna itu kritik dan saran akan senantiasa penyusun terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktek(KP) ini akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktek(KP) ini.
2. Keluarga, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran, serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pendiri Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T,M.sc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan,M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
6. Ibu Hamidah selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan pengetahuan selama pengerjaan dan penyusunan laporan Kuliah Praktek(KP) ini.
7. Bapak Kurnia, S.E , selaku kepala sekolah SMK Sore Pangkalpinang yang telah memberikan izin penulis mengadakan penelitian.

Pangkalpinang, Juli 2014

Penyusun

ABSTRAKSI

SMK Sore Pangkalpinang merupakan sebuah lembaga pendidikan yang berada di Jln. Mustika I, Semabung Lama yang bertujuan untuk mewujudkan lembaga pendidikan kejuruan yang akuntabel sebagai pusat kompetensi dan mendidik sumber daya manusia yang mempunyai etos kerja dan kompetensi berstandar internasional. Di dalam dunia pendidikan pada saat ini telah banyak menggunakan website pada sekolah-sekolah. Teknologi website dalam perkembangannya telah banyak pada dunia pendidikan di Indonesia. Masalah yang dihadapi pada SMK Sore adalah lambatnya dalam penyampaian informasi, serta sering terjadinya kesalahan dalam pengisian data. Berdasarkan masalah tersebut maka dibuatlah Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada SMK Sore Pangkalpinang merupakan suatu sistem yang tepat karena dapat memberikan informasi secara online seperti jadwal mata pelajaran, nilai siswa, serta kehadiran, dan kebutuhan lainnya pada SMK Sore Pangkalpinang, sehingga membantu kecepatan dan kualitas dalam penyampaian informasi. Selain itu dengan berbasis web maka informasi dapat diakses pada waktu dan tempat yang tidak ditentukan.

Kata kunci : Sistem Informasi Pendaftaran Online, sekolah, website.



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL
HALAMAN PERSETUJUAN KPi
HALAMAN PENGESAHAN KPii
KATA PENGANTARiii
ABSTRACTiv
DAFTAR ISIv
DAFTAR GAMBARvi
DAFTAR SIMBOLvii
DAFTAR TABELviii
DAFTAR LAMPIRANix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup Penelitian.....	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Perancangan	6
2.2. Sistem Informasi	7
2.2.1. Definisi Sistem.....	7
2.2.2. Karakteristik Sistem.....	7
2.2.3. Klasifikasi Sistem.....	9
2.3. Konsep Dasar Informasi.....	9
2.3.1. Informasi	10
2.4. Model Waterfall	10
2.5. UML (Unified Modeling Language).....	13

2.5.1	Pengertian UML	13
2.5.2.	Tujuan Penggunaan UML	14
2.6.	Analisa dan Perancangan	14
2.6.1	Analisa.....	14
2.6.1.1.	Use Case Diagram	14
2.6.1.2.	Activity Diagram	17
2.6.1.3.	Analisa Masukan	18
2.6.1.4.	Analisa Keluaran	18
2.6.2.	Perancang Basis Data	18
2.7.	Teori Pendukung	24
2.7.1.	Manajemen Proyek.....	24
2.7.2.	Identifikasi Stakeholder	26
2.7.3	Work breakdown struktur	27
2.7.4	The Project schedule and budget	28
2.7.5.	The Risk Management Plan	29
2.7.6.	IT Project Risk Management Planning Process	30
2.7.7.	MySQL.....	31
2.7.7.1.	Sejarah MySQL	31
2.7.7.2.	Perkembangan MySQL.....	33
2.7.7.3.	Keuntungan MySQL.....	33
2.7.8.	PHP	34
2.7.8.1.	Kelebihan PHP.....	35
2.7.8.2.	Kelemahan PHP	35
2.7.9.	XAMPP.....	36
2.7.10.	Adobe Photoshop CS6	36
2.7.11.	Internet	38
2.7.11.1.	Sejarah Internet	39
2.7.12.	Pemrograman Web.....	40
2.7.13.	WWW(World Wide Web)	40
2.4.14.	Web Server.....	40
2.4.15.	Web Browser.....	41

2.8. Hosting dan Domain	41
2.8.1. Hosting	41
2.8.2. Domain	43
BAB III TINJAUAN ORGANISASI	
3.1. Sejarah SMK Sore Pangkalpinang	44
3.2. Profil SMK Sore Pangkalpinang	45
3.3. Kegiatan SMK Sore Pangkalpinang.....	47
3.4. Struktur Organisasi SMK Sore Pangkalpinang.....	48
3.5. Pembagian Tugas dan Wewenang	49
3.6. Tujuan dan Fungsi Organisasi SMK Sore Pangkalpinang	58
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1. Analisa Sistem Berjalan	59
4.1.1. Proses Bisnis	59
4.1.2. Activity Diagram.....	60
4.1.3. Analisa Keluaran.....	62
4.1.4. Analisa Masukan.....	64
4.2. Identifikasi Kebutuhan	65
4.3. Use Case Diagram.....	66
4.3.1. Deskripsi Use Case	67
4.4. Perancangan Basis Data	70
4.4.1. ERD (Entity Relationship Diagram)	70
4.4.2. Transformasi ERD ke LRS	71
4.4.3. LRS (Logical Record Structure)	72
4.4.4. Tabel.....	73
4.4.5. Spesifikasi Basis Data	75
4.4.6. Class Diagram	80
4.4.7. Sequence Diagram	81
4.4.8. Kelebihan dan Kekurangan PSB berbasis web	89
4.4.9. Rancangan Layar.....	91

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	96
5.2. Saran.....	96

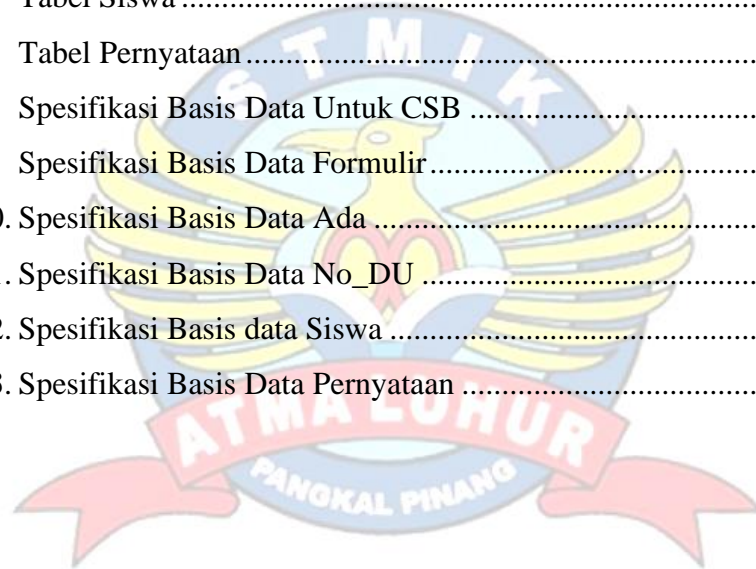
LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<i>Gambar 2.1 Model Waterlfall</i>	<i>11</i>
<i>Gambar 3.4 Struktur Organisasi</i>	<i>48</i>
<i>Gambar 4.1. Activty Diagram Proses Pendaftaran.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.2. Activity Diagram Pendaftaran Ulang.....</i>	<i>60</i>
<i>Gambar 4.3. Activity Diagram Proses Pembayaran</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4.4. Activity Diagram Pembagian Kelas</i>	<i>61</i>
<i>Gambar 4.5. Activity Diagram Pembuatan Laporan.....</i>	<i>62</i>
<i>Gambar 4.6. Use Case Diagram TU.....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 4.7. ERD.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4.8. Transformasi ERD ke LRS.....</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4.9. LRS</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4.10. Class Diagram.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 4.11. Squence Diagram Login TU</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 4.12. Squence Diagram Entry Data CSB</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 4.13. Squence Diagram Entry Data Siswa</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 4.14. Squence Diagram Cetak Seleksi.....</i>	<i>84</i>
<i>Gambar 4.15. Squence Diagram Login CSB.....</i>	<i>85</i>
<i>Gambar 4.16. Squence Diagram Entry Data Formulir.....</i>	<i>86</i>
<i>Gambar 4.17. Squence Diagram Entry Daftar Ulang.....</i>	<i>87</i>
<i>Gambar 4.18. Squence Diagram Entry Pernyataan.....</i>	<i>88</i>

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Tabel Profil Sekolah.....	46
Tabel 4.1. Tabel CSB	73
Tabel 4.2. Tabel Formulir.....	73
Tabel 4.3. Tabel Ada	73
Tabel 4.4. Tabel Seleksi	73
Tabel 4.5. Tabel Daftar Ulang.....	74
Tabel 4.6. Tabel Siswa	74
Tabel 4.7. Tabel Pernyataan	74
Tabel 4.8. Spesifikasi Basis Data Untuk CSB	75
Tabel 4.9. Spesifikasi Basis Data Formulir	76
Tabel 4.10. Spesifikasi Basis Data Ada	77
Tabel 4.11. Spesifikasi Basis Data No_DU	78
Tabel 4.12. Spesifikasi Basis data Siswa	79
Tabel 4.13. Spesifikasi Basis Data Pernyataan	80



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



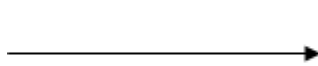
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



Activity

Menggambarkan proses bisnis.



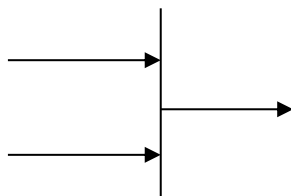
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



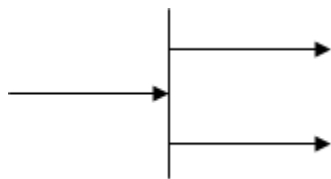
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



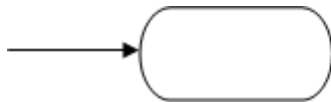
Join (Penggabungan)

Mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



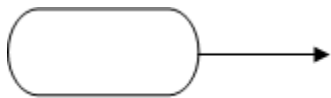
Fork (Percabangan)

Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



Blackhole activities

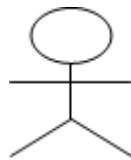
Ada masukan dan tidak ada keluaran, Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu strat point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan *system*.



Use Case

Abstraksi dari interaksi antara *system* dan *actor*.

Asosiasi yang termasuk didalam use case lain :

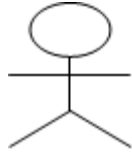
<<include>>

Yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

<<extend>>

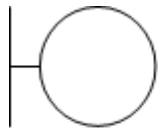
Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Simbol *Sequence Diagram*



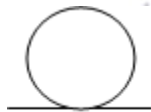
Actor Object

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 disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Entity

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



Control

Digunakan untuk mengontrol kelas dari *form* layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Object 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.

Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.

Message

Yang dikirim untuk dirinya sendiri.

