



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENILAIAN  
KINERJA GURU PADA SMP NEGERI 6 PANGKALPINANG BERBASIS  
WEB PHP MY SQL**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



**Disusun Oleh:**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1422500207	Barianto Reski
2. 1422500062	Nurdiah
3. 1422500162	Devi Herlina

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Srata 1

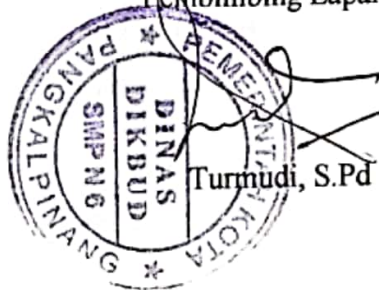
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENILAIAN KINERJA GURU PADA SMP NEGERI 6  
PANGKALPINANG BERBASIS WEB PHP MY SQL

NIM	NAMA
1. 1422500207	BARIANTO RESKI
2. 1422500062	NURDIAH
3. 1422500162	DEVIHERLINA

Menyetujui,  
Pembimbing

Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom  
NIDN.0214087702

Pangkalpinang, 26 Desember 2017  
Pembimbing Lapangan,



Turmudi, S.Pd

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okta Riza, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0211108306

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- |                   |            |
|-------------------|------------|
| 1. Barianto Reski | 1422500207 |
| 2. Nurdiah        | 1422500062 |
| 3. Devi Herlina   | 1422500162 |

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 11 Desember 2017 sampai dengan 16 Januari 2018 dengan baik.

Nama Instansi : SMP Negeri 6 Pangkalpinang

Alamat : Jl. Kalamaya Bacang Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

tanggal 16 Januari 2018



TURMUDI, S.Pd

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan merancang aplikasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web PHP MY SQL di SMP Negeri 6 Pangkalpinang yang meliputi : 1) Merancang sistem informasi penilaian kinerja guru berbasis WEB Php My Sql, 2) mengurangi resiko kesalahan pada penilaian kinerja guru 3) mempermudah asesor dalam melakukan penilaian terhadap kinerja guru 4) Meningkatkan keakuratan data penilaian kinerja guru.

Setelah melakukan observasi ke SMP Negeri 6 Pangkalpinang, proses Penilaian Kinerja Guru yang sekarang sedang berjalan masih dilakukan secara manual, kalau pun sudah berbantu komputer, namun pemakaian aplikasinya masih sangat sederhana, yaitu masih menggunakan paket aplikasi *Microsoft office*, seperti Ms.Excel. Oleh karena itu, maka penulis akan mencoba merancang Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Berbasis Web PHP MY SQL.

Aplikasi yang dirancang pada sistem ini terdiri dari penginputan data (Team PKG, Guru, Soal Kompetensi, Laporan Penilaian, Hasil Penilaian).

Sehingga pentingnya membuat program aplikasi penilaian kinerja guru ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pencarian data, mengelola nilai dan informasi serta dapat meningkatkan kinerja guru dengan memanfaatkan peranan teknologi informasi yang maksimal, sehingga akan membuat proses pelayanan pada penduduk akan lebih cepat, tepat, efektif dan efisien.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugrah yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan KP ( Kerja Praktek ) yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu ( S1 ) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

Dalam pelaksanaan dan menyusun laporan penyusun menyadari bahwa laporan KP ( Kerja Praktek ) ini masih jauh dari kata sempurna dan mendapat banyak bantuan, dukungan serta bimbingan dari berbagai pihak. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penyusun terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesabaran dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan KP (Kerja Praktek ) ini.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah memberikan Atma Luhur
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku ketua STMIK Atma Luhur
4. Bapak Hengki,S.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur
5. Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom, selaku dosen pembimbing
6. Turmudi,S.Pd Selaku Pembimbing Praktek
7. WALUYO, S.Pd, S.H, M.H, selaku Kepala Sekolah SMPN 6 Pangkalpinang
8. Seluruh Guru dan Staf kantor SMPN 6 Pangkalpinang
9. Orang Tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga laporan KP ( Kerja Praktek ) ini dapat diselesaika dengan baik
10. Rekan-rekan sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa Jurusan Sistem Informasi angkatan 2014, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusun dalam menyelesaikan KP (Kerja Praktek )

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata penyusun mohon maaf apabila dalam menyusun Laporan KP ( Kerja Praktek ) ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Dengan ini penyusun berharap semoga KP ( Kerja Praktek ) ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain

Pangkalpinang, 08 Januari 2018

Penyusun

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity Diagram



**Start Point**  
Menggambarkan awal dari aktivitas.



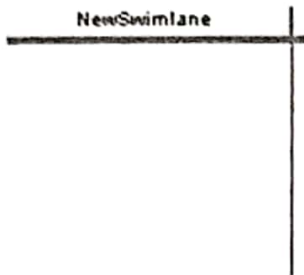
**End Point**  
Menggambarkan akhir dari aktivitas.



**Transition**  
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity.

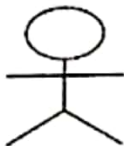


**Activity**  
Menggambarkan proses bisnis.



**Swimlane**  
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

### 2. Simbol Use Case Diagram



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



**Use Case**  
Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.

Asosiasi yang termasuk didalam use case lain :

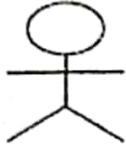
<<include>>

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.

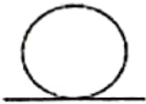
### 3. Sequence diagram



**Actor Object** Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) 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).



## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
ABSTRAKSI .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR SIMBOL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Manfaat Dan Tujuan Penulisan .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
2.1.1 Model Waterfall .....	6
2.2 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.2.1 Metode Object Oriented Programming(OOP) .....	7
2.3 Definisi Tool Perangkat Lunak .....	7
2.3.1 Unified Modeling Language .....	7
2.3.2 Use Case Diagram .....	7
2.3.3 Activity Diagram .....	8
2.3.4 Sequence Diagram .....	9
2.3.5 Class Diagram .....	10
2.3.6 Rancangan Layar .....	12
2.4 Teori Pendukung .....	12
2.4.1 Analisis .....	12
2.4.2 Perancangan .....	13
2.4.3 Sistem .....	13
2.4.4 Informasi .....	13
2.4.5 Sistem Informasi .....	13
2.4.6 Kinerja .....	13
2.4.7 Kinerja Guru .....	13
2.4.8 Guru .....	14
2.4.9 Guru Profesional .....	14
2.4.10 Sistem Penilaian Kinerja Guru .....	14
2.4.11 Web .....	14
2.4.12 PHP .....	14
2.4.13 MY SQL .....	15
2.5 Penelitian Terdahulu .....	15
2.5.1 Penelitian Nurdiah, Barianto Reski, Devi Herlina .....	15

### **BAB III ORGANISASI**

3.1	Gambaran Umum SMP Negeri 6 Pangkalpinang .....	18
3.2	Visi Dan Misi SMP Negeri 6 Pangkalpinang .....	18
3.3	Tujuan SMP Negeri 6 Pangkalpinang.....	19
3.4	Susunan Oraganisasi SMP Negeri 6 Pangkalpinang.....	19
3.5	Struktur Organisasi SMP Negeri 6 Pangkalpinang.....	21
3.6	Pembagian Tugas Dan Wewenang.....	21
3.7	Arsitektur Teknologi Informasi SMP Negeri 6 Pangkalpinang.....	21
3.8	Lampiran Photo.....	24

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Analisa.....	26
4.1.1	Analisa Masalah.....	26
4.1.2	Proses Bisnis Sistem Berjalan.....	28
4.1.3	Analisa Keluaran.....	28
4.1.4	Analisa Masukan.....	30
4.1.5	Identifikasi Kebutuhan .....	38
4.1.6	Acitivity Diagram.....	39
4.1.7	Use Case Diagram.....	45
4.2	Rancangan Basis Data.....	46
4.2.1	Entity Relationship Digram (ERD).....	46
4.2.2	Transformasi ERD ke LRS .....	47
4.2.3	LRS .....	48
4.2.4	Transformasi LRS ke Relasi Tabel .....	48
4.3	Deskripsi Use Case Diagram .....	50
4.3.1	Spesifikasi Basis Data.....	52
4.4	Rancangan Layar .....	56
4.4.1	Struktur Menu Server.....	56
4.4.2	Antarmuka Menu Login.....	57
4.4.3	Antarmuka Menu Data Guru.....	57
4.4.4	Antarmuka Menu Soal Kompetensi.....	57
4.4.5	Antarmuka Menu Laporan Penilaian .....	57
4.4.6	Antarmuka Menu Cetak Hasil.....	57

### **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Saran.....	60

### **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Actor .....	7
Gambar 2.2 Use Case .....	8
Gambar 2.3 Simbol Start Point.....	8
Gambar 2.4 Simbol End Point.....	9
Gambar 2.5 Simbol Activities .....	9
Gambar 2.6 Simbol Decision.....	9
Gambar 2.7 Simbol Actor Object.....	10
Gambar 2.8 Simbol Bounndary .....	10
Gambar 2.9 Simbol Entity .....	10
Gambar 2.10 Class.....	10
Gambar 2.11 Contoh Association.....	11
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	21
Gambar 3.2 Gerbang Tampak Depan.....	25
Gambar 3.3 Sekolah Tampak Depan.....	25
Gambar 4.1 Activity Diagram .....	39
Gambar 4.2 Use Case.....	45
Gambar 4.3 ERD.....	46
Gambar 4.4 Transformasi ERD Ke LRS .....	47
Gambar 4.5 LRS .....	48
Gambar 4.6 Struktur Menu.....	56
Gambar 4.7 Antarmuka Menu Login .....	57
Gambar 4.8 Antarmuka Menu Data Guru .....	57
Gambar 4.9 Antarmuka Menu Soal Kompetensi .....	58
Gambar 4.10 Antarmuka Menu Laporan Penilaian .....	58
Gambar 4.11 Antarmuka Menu Cetak Hasil .....	59
Gambar 4.12 Hasil Penilaian.....	59

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Team PKG .....	48
Tabel 4.2 Tabel Tabel Guru Mapel.....	49
Tabel 4.3 Tabel Soal Kompetensi.....	49
Tabel 4.4 Tabel Buat.....	49
Tabel 4.5 Tabel Penilaian .....	49
Tabel 4.6 Tabel Dapat.....	49
Tabel 4.7 Tabel Rekap Nilai.....	49
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Team PKG .....	52
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Guru Mapel .....	53
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Soal Kompetensi.....	54
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Buat.....	54
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Penilaian.....	55
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Dapat.....	55
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Hasil Rekap Nilai.....	56

## DAFTAR SIMBOL

### 4. Simbol Activity Diagram



#### **Start Point**

Menggambarkan awal dari aktivitas.



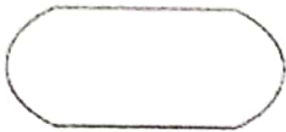
#### **End Point**

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*.



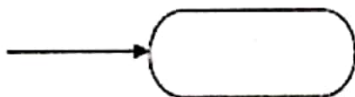
#### **Join (Penggabungan)**

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



#### **Fork (Percabangan)**

Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



#### **Black hole activities**

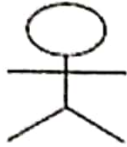
Ada masukan dan tidak ada keluaran, Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.



**Miracle activities**

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

**5. Simbol Use Case Diagram**



**Actor**

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



**Use Case**

Abstraksi dari interaksi antara sistem 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.

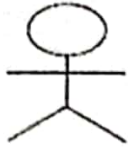
**6. Simbol Class Diagram**

*Class diagram* menggambarkan sesuatu yang mengapsulkan informasi dan perilaku.

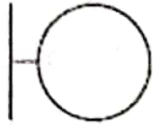


**Class Name** Merupakan nama dari sebuah *class*.

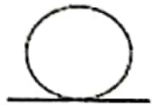
## 7. Sequence diagram



**Actor Object** Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) 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).