

**PENGGUNAAN METODE *FAST* PADA PENDAFTARAN DAN
PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEBSITE
DI SD NEGERI 26 BELINYU**

SKRIPSI



Sefty Adenia Ariesinta

1522500165

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**PENGGUNAAN METODE *FAST* PADA PENDAFTARAN DAN
PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEBSITE
DI SD NEGERI 26 BELINYU**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



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

2019

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1522500165

Nama : SEFTY ADENIA ARIESINTA

Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE *FAST* PADA
PENDAFTARAN DAN PENERIMAAN SISWA BARU
BERBASIS *WEBSITE* DI SD NEGERI 26 BELINYU

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila Ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang

Penulis,



(Sefty Adenia Ariesinta)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PENGGUNAAN METODE *FAST* PADA PENDAFTARAN DAN PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEBSITE DI SD NEGERI 26 BELINYU

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**SEFTY ADENIA ARIESINTA
1522500165**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji
Pada Tanggal 01 Juli 2019

Anggota Pengaji

Dosen Pembimbing

Sujono, M.Kom.
NIDN. 0211037702

Lili Indah Sari, M.Kom.
NIDN. 0228128003

Kaprodi Sistem Informasi
3/2/19
Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua Pengaji
Bambang Adiwinoto, M.Kom.
NIDN. 0216107102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



ii

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena limpahan rahmat, hidayah, kasih sayang serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang merupakan implementasi ilmu dari pengetahuan penulis selama mengikuti perkuliahan dan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Studi Stara Satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi di STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang. Adapun judul yang diambil untuk skripsi ini adalah **“PENGGUNAAN METODE FAST PADA PENDAFTARAN DAN PENERIMAAN SISWA BARU BERBASIS WEBSITE DI SD NEGERI 26 BELINYU”**.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Rasulullah SAW yang menjadi panutan dan inspirasi.
3. Orang tua dan ketiga kakak ku tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan baik moral maupun materil dengan segenap tenaga, pikiran, serta kasih sayang yang tak tebingga untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
4. Bapak Drs. Djaetun Hs. Selaku pendiri Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ibu Lili Indah Sari , M.Kom. selaku dosen pembimbing laporan skripsi yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan,

bimbingan, pengetahuan selama penggerjaan dan penyusunan laporan skripsi ini.

8. Ibu Sudarsih, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 26 Belinyu.
9. Staff Tata Usaha dan Guru-guru SD Negeri 26 Belinyu yang membantu memberikan informasi dan data yang dibutuhkan.
10. Segenap jajaran dosen dan Staff STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang secara langsung maupun tidak memberikan semangat kepada penulis.
11. Teman-teman senasib dan seperjuangan yang telah berbagi ilmu serta memberi warna dalam persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
12. Semua sahabat-sahabat angkatan 2015 yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam mendukung dan memberikan dukungan dalam penyusunan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran akan penulis terima dengan senang hati.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan skripsi dengan mengangkat topik yang sama.

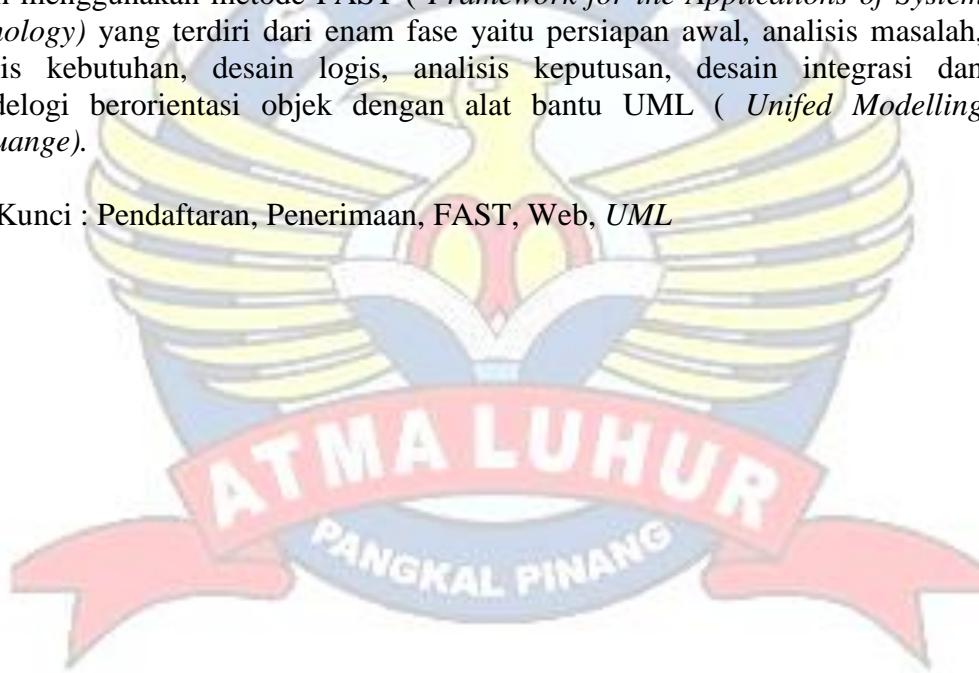
Pangkalpinang, Juli 2019

Sefty Adenia Ariesinta

ABSTRAKSI

Pendaftaran dan Penerimaan Siswa Baru merupakan salah satu proses yang ada diinstansi pendidikan seperti sekolah yang berguna untuk menyaring calon siswa yang terpilih sebagai anak didik di sekolah tersebut sesuai dengan kriteria dan syarat tertentu. Selama proses ini, sistem yang ada sekarang masih sedikit merepotkan petugas panitia yang ada dalam melakukan pendaftaran, dimana berkas-berkas yang ada di meja menumpuk, atau sering bercerakan ataupun terkadang kehilangan data karena kertas tersebut tidak awet dan orang tua calon siswa berdatangan secara berdesakan. Dimana dengan adanya sistem terkomputerisasi maka dapat mengurangi kesalahan yang mungkin sering terjadi dan memudahkan petugas panitia penerimaan tersebut dalam melakukan pendaftaran dan memudahkan untuk menyampaikan informasi mengenai Penerimaan Siswa Baru dan calon siswa atau orang tua murid tidak susah payah untuk dating ke SD Negeri 26 Belinyu. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode FAST (*Framework for the Applications of System Technology*) yang terdiri dari enam fase yaitu persiapan awal, analisis masalah, analisis kebutuhan, desain logis, analisis keputusan, desain integrasi dan metodologi berorientasi objek dengan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*).

Kata Kunci : Pendaftaran, Penerimaan, FAST, Web, *UML*



ABSTRACTION

New Student Registration and Acceptance is one of the processes that is installed in education such as schools that are useful for screening prospective students selected as students in the school according to certain criteria and conditions. During this process, the existing system is still a little inconvenient for existing committee members to register, where the files on the table pile up, or often scatter or sometimes lose data because the paper is not durable and the parents of prospective students arrive in crowds. Where the existence of a computerized system can reduce errors that may occur frequently and facilitate the reception committee officers in registering and making it easier to convey information about New Student Admissions and prospective students or parents of students are not bothered to come to SD 26 Belinyu. The research method used is using the Framework for the Applications of System Technology, which consists of six phases namely initial preparation, problem analysis, needs analysis, logical design, decision analysis, integration design and object-oriented methodology with UML tools (Unified Modeling Language).

Keywords: Registration, Acceptance, FAST, Web, UML



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	I
LEMBAR PENGESAHAN	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRAKSI.....	IV
ABSTRACTION.....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR SIMBOL	IX
DAFTAR LAMPIRAN	X
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.4.1 Tujuan.	3
1.4.2 Manfaat.	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.	6
2.1.2 Pengertian Informasi.....	6
2.1.3 Sistem Informasi.....	6
2.2 Pengertian Penerimaan Siswa Baru	7
2.3 Model Fast	7
2.3.1 Pengertian FAST	7
2.4 Metode Berorientasi Object.....	8
2.5 <i>Unified Modelling Languange (UML)</i>	8

2.5.1 <i>Activity Diagram</i>	8
2.5.2 Analisa Dokumen Keluaran.	12
2.5.3 Analisa Dokumen Masukan.	12
2.5.4 <i>Package Diagram</i>	12
2.5.5 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.5.6 <i>Sequence Diagram</i>	13
2.5.7 <i>Class Diagram</i>	13
2.5.8 <i>Deployment Diagram</i>	14
2.6 Perancangan Basis Data.....	14
2.6.1 Pengertian Perancangan Basis Data.	14
2.6.2 <i>Entity Relationship Diagram</i>	15
2.6.3 <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	16
2.6.4 <i>Logical Record Strukture (LRS)</i>	16
2.6.5 Tabel/Relasi.	17
2.6.6 Spesifikasi Basis Data.	17
2.7 Definisi Software Pengembangan Perangkat Lunak.....	18
2.7.1 PHP.	18
2.7.2 Pengertian Website.	18
2.7.4 XAMPP.....	19
2.8 Rancangan Keluaran.	19
2.9 Rancangan Masukan.	19
2.10 Rancangan Layar Tatap Muka.	19
2.11 Tinjauan Terdahulu.	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

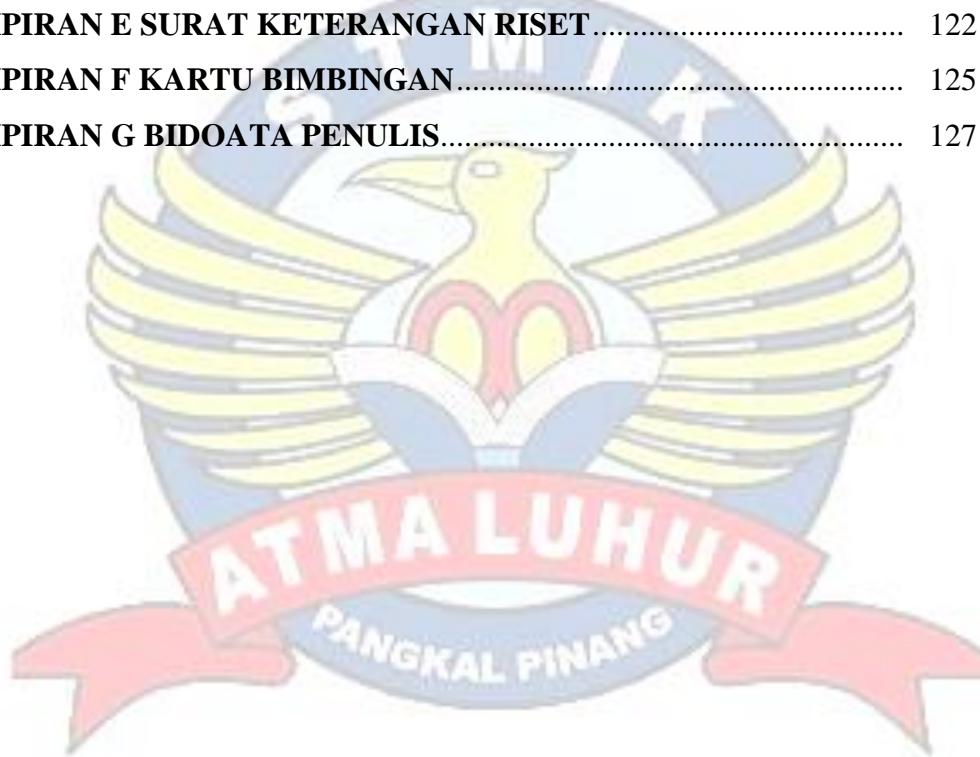
3.1 Model Pengembangan Sistem	22
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak	24
3.2.1 Metode Berorientasi Objek.	24
3.2.2 Metode Struktur Data atau <i>Fungsional</i>	24
3.3 <i>Tools</i> (alat bantu) Pengembangan Sistem.....	24

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Organisasi	27
-------------------------------	----

4.1.1 Sejarah Singkat Organisasi.....	27
4.1.2 Visi dan Misi.	27
4.1.3 Tujuan Sekolah.....	28
4.1.4 Struktur Organisasi SD Negeri 26 Belinyu.	29
4.1.5 Pembagian Tugas dan Wewenang.	30
4.2 Analisa Sistem Berjalan.....	32
4.2.1 Proses Bisnis.....	32
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	35
4.3 Analisa Keluaran	38
4.4 Analisa Masukan	39
4.5 Identifikasi Kebutuhan	42
4.6 <i>Package Diagram</i>	44
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	44
4.7.1 Deskripsi <i>Use Case</i>	46
4.7.1.1 Deskripsi <i>Use Case Login Calon Siswa</i>	46
4.7.1.2 Deskripsi <i>Use Case Calon Siswa</i>	46
4.7.1.3 Deskripsi <i>Use Case User</i>	48
4.8 Perancangan Basis Data	51
4.8.1 Entity Relationship Diagram.	51
4.8.2 Transformasi ERD ke LRS.....	52
4.8.3 <i>Logical Record Structure</i>	53
4.8.4 Tabel.	54
4.8.5 Spesifikasi Basis Data.	56
4.9 Rancangan Antar Muka	64
4.9.1 Rancangan Dokumen Keluaran.	64
4.9.2 Rancangan Dokumen Masukan.	65
4.9.3 Desain Layar Antar Muka.	68
4.9.3.1 Struktur Tampilan.....	68
4.9.3.2 Rancangan Layar.....	69
4.9.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	86
4.9.3.4 <i>Deployment Diagram</i>	98

4.9.3.5 <i>Class Diagram</i>	99
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSAKA.....	102
LAMPIRAN A ANALISA KELUARAN.....	104
LAMPIRAN B ANALISA MASUKAN	107
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....	113
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	116
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	122
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	125
LAMPIRAN G BIDOATA PENULIS.....	127



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 : <i>Start Point</i>	9
2. Gambar 2.2 : <i>End Point</i>	9
3. Gambar 2.3 : Activities	9
4. Gambar 2.4 : <i>Black Hole Activities</i>	9
5. Gambar 2.5 : <i>Miracle Activities.</i>	10
6. Gambar 2.6 : <i>Fork</i>	10
7. Gambar 2.7 : <i>Fork Decision Point</i>	10
8. Gambar 2.8 : <i>Join</i>	10
9. Gambar 2.9 : <i>Decision Point</i>	11
10. Gambar 4.1 : Struktur Organisasi SD Negeri 26 Belinyu	29
11. Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Persyaratan Calon Siswa Baru.....	35
12. Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pendaftaran Calon Siswa Baru	35
13. Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pengumuman Siswa Baru.....	36
14. Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Daftar Ulang	36
15. Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan Siswa Baru.....	37
16. Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Pembagian Kelas	37
17. Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Penerimaan Siswa Baru	38
18. Gambar 4.9 : <i>Package Diagram</i>	44
19. Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram Login</i>	44
20. Gambar 4.11 : <i>Use Case Diagram Login</i> Siswa	45
21. Gambar 4.12 : <i>Use Case Diagram User.</i>	45
22. Gambar 4.13 : ERD	51
23. Gambar 4.14 : <i>Transformation</i> ERD ke LRS	52
24. Gambar 4.15 : LRS.....	53
25. Gambar 4.16 : Rancangan Struktur Tampilan.....	68
26. Gambar 4.17 : Rancangan Layar Halaman Utama Beranda	69
27. Gambar 4.18 : Rancangan Layar Daftar Akun Siswa	69
28. Gambar 4.19 : Rancangan Layar Halaman Utama Login	70
29. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Halaman Persyaratan Siswa Baru	70

30. Gambar 4.21 : Rancangan Layar Dashboard.....	71
31. Gambar 4.22 : Rancangan Layar Data Calon Siswa	71
32. Gambar 4.23 : Rancangan Layar Tambah Calon Siswa.....	72
33. Gambar 4.24 : Rancangan Layar Lihat Data Calon Siswa.....	73
34. Gambar 4.25 : Rancangan Layar Formulir Pendaftaran.....	74
35. Gambar 4.26 : Rancangan Layar Tambah Formulir Pendaftaran	74
36. Gambar 4.27 : Rancangan Layar Pengumuman.....	75
37. Gambar 4.28 : Rancangan Layar Cetak Pengumuman.....	75
38. Gambar 4.39 : Rancangan Layar Surat Pernyataan.....	76
39. Gambar 4.30 : Rancangan Layar Tambah Surat Pernyataan.....	76
40. Gambar 4.31 : Rancangan Layar Calon Siswa.....	77
41. Gambar 4.32 : Rancangan Layar Tambah Calon Siswa.....	78
42. Gambar 4.33 : Rancangan Layar Data Siswa.....	79
43. Gambar 4.34 : Rancangan Layar Edit Calon Siswa	80
44. Gambar 4.35 : Rancangan Layar Siswa	81
45. Gambar 4.36 : Rancangan Layar Edit Siswa.....	81
46. Gambar 4.37 : Rancangan Layar Formulir Pendaftaran.....	82
47. Gambar 4.38 : Rancangan LayarTambah Formulir Pendaftaran	82
48. Gambar 4.39 : Rancangan Layar Edit Formulir.	83
49. Gambar 4.40 : Rancangan Layar Pengumuman Penerimaan Siswa Baru...	83
50. Gambar 4.41 : Rancangan Layar Tambah Pengumuman.....	84
51. Gambar 4.42 : Rancangan Layar Kelas.....	84
52. Gambar 4.43 : Rancangan Layar Tambah Kelas.....	85
53. Gambar 4.44 : Sequence Diagram Daftar Akun	86
54. Gambar 4.45 : Sequence Diagram Login	87
55. Gambar 4.46 : Sequence Diagram Calon Siswa	88
56. Gambar 4.47 : Sequence Diagram Formulir Pendaftaran	89
57. Gambar 4.48 : Sequence Diagram Pengumuman.....	90
58. Gambar 4.49 : Sequence Diagram Login User.	91
59. Gambar 4.50 : Sequence Diagram Surat Pernyataan.	92
60. Gambar 4.51 : Sequence Diagram Calon Siswa.	93

61. Gambar 4.52 : Sequence Diagram Siswa.....	94
62. Gambar 4.53 : Sequence Diagram Formulir Pendaftaran.....	95
63. Gambar 4.54 : Sequence Diagram Pengumuman.....	96
64. Gambar 4.55 : Sequence Diagram Kelas.....	97
65. Gambar 4.56 : Deployment Diagram.....	98
66. Gambar 4.57 : Class Diagram.....	99



DAFTAR TABEL

Halaman

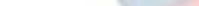
67. Tabel 4.1 : Tabel User	54
68. Tabel 4.2 : Tabel Form Pendaftaran	54
69. Tabel 4.3 : Tabel Calon Siswa	54
70. Tabel 4.4 : Tabel Surat Pernyataan	55
71. Tabel 4.5 : Tabel Pengumuman.....	55
72. Tabel 4.6 : Tabel Daftar Ulang.....	55
73. Tabel 4.7 : Tabel Siswa	56
74. Tabel 4.8 : Tabel Kelas	56
75. Tabel 4.9 : Tabel Dapat	56
76. Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Basis Data User	57
77. Tabel 4.11 : Tabel Spesifikasi Basis Data Form Pendaftaran	57
78. Tabel 4.12 : Tabel Spesifikasi Basis Data Calon Siswa.....	58
79. Tabel 4.13 : Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Pernyataan.....	61
80. Tabel 4.14 :Tabel Spesifikasi Basis Data Pengumuman.....	61
81. Tabel 4.15 : Tabel Spesifikasi Basis Data Daftar Ulang.....	62
82. Tabel 4.16 : Tabel Spesifikasi Basis Data Siswa	62
83. Tabel 4.17 : Tabel Spesifikasi Basis Data Kelas.....	63
84. Tabel 4.18 :Tabel Spesifikasi Basis Data Dapat	63

DAFTAR SIMBOL

Simbol-simbol Diagram Aktivitas

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Simbol-simbol Diagram Use Case

Simbol	Deskripsi
Use Case 	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling tertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawali <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / actor 	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali <i>frase</i> nama actor
Asosiasi / association 	Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend 	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>inheritance</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi

	(umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
--	--

Simbol-simbol ERD

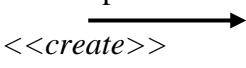
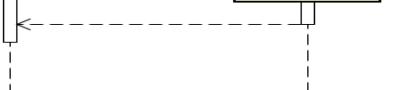
Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan, biasanya berupa id.

		Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
	Atribut multinilai/multivalue	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki lebih dari satu
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi/association	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan

		ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B
--	--	---

Simbol-simbol *Diagram Sequence*

Simbol	Deskripsi
Aktor / actor	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawali <i>frase</i> nama actor
Garis hidup / Lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang

	dilakukan didalamnya.
Pesan tipe create 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
Pesan tipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi / metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri. Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini menggali operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.
Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe return 	Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada

	<i>destroy.</i>
--	-----------------

Simbol-simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system
2		Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.

7	—◇—	Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian (<i>whole-part</i>).
---	-----	-------------	---



DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A Dokumen Keluaran

Lampiran 1 : Lampiran A – 1 Pengumuman Penerimaan Siswa Baru	105
Lampiran 2 : Lampiran A – 2 Laporan Penerimaan Siswa Baru	106

Lampiran B Dokumen Masukan

Lampiran 1 : Lampiran B – 1 Formulir Pendaftaran Siswa Baru	108
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 Form Daftar Ulang Penerimaan Siswa Baru	109
Lampiran 3 : Lampiran B – 3 Data Siswa.....	110
Lampiran 4 : Lampiran B – 4 Data Kelas.....	111
Lampiran 5 : Lampiran B – 5 Surat Pernyataan.....	112

Lampiran C Rancangan Masukan

Lampiran 1 : Lampiran C – 1 Pengumuman Penerimaan Siswa Baru.....	114
Lampiran 2 : Lampiran C – 2 Laporan Penerimaan Siswa Baru	115

Lampiran D Rancangan Keluaran

Lampiran 1 : Lampiran B – 1 Formulir Pendaftaran Siswa Baru	117
Lampiran 2 : Lampiran B – 2 Form Daftar Ulang Penerimaan Siswa Baru	118
Lampiran 3 : Lampiran C – 3 Data Siswa.....	119
Lampiran 4 : Lampiran C – 4 Data Kelas.....	120
Lampiran 5 : Lampiran C – 5 Surat Pernyataan.....	121

Lampiran E Surat Keterangan Riset

Lampiran 1 : Lampiran E – 1 Surat Izin Riset.....	123
Lampiran 2 : Lampiran E – 2 Surat Selesai Riset.....	124

Lampiran F Kartu Konsultasi Bimbingan

Lampiran 1 : Lampiran F – 1 Kartu Konsultasi Bimbingan	126
--	-----

Lampiran G Biodata Penulis

Lampiran 1 : Lampiran G – 1 Biodata Penulis 128

