

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN NILAI AKADEMIK PADA SD
NEGERI 15 SUNGAILIAT BERBASIS WEBSITE**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



1322500087

DEDI SAPUTRA

1322500093

VIVI PERMATA SARI

1322500136

MERRY PUSPITASARI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2016

Kata Pengantar

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “Sistem Informasi Pengolahan Nilai Akademik Pada SD 15 Sungailiat Berbasis Website”

Dalam kesempatan kali ini, kami akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan kuliah kerja praktek kami, antara lain;

1. Ibu Hj. Nova Ariyani, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 15 Sungailiat
2. Ibu Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.kom, selaku dosen pembimbing KP
3. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.kom, selaku Prodi Sistem Informasi
4. Serta Narasumber dan rekan-rekan di SDN 15 Sungailiat

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi susunan serta cara penulisan laporan ini, karenanya saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan laporan ini sangat kami harapkan.

Akhirnya, semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan juga bermanfaat bagi penyusun pada khususnya.

Pangkalpinang, 20 Desember 2016

Hormat Kami

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah.....	2
3. Batasan Masalah	2
4. Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
5. Metode Penelitian	3
5.1 Pengumpulan Data	3
5.2 Analisa Sistem	4
5.3 Perancangan Sistem	5
6. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1 Definisi Sistem.....	8
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem	9
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	10
2.2.1 Definisi Informasi	10
2.2.2 Kompenen dan Jenis Sistem Informasi.....	11
2.3 Pengertian Analisa Berorientasi Objek	13

2.3.1	UML (Unified Modelling Language)	14
2.4	Perancangan Berorientasi Objek	18
BAB III TUJUAN ORGANISASI.....		22
1.1	Profil Instansi	22
1.2	Kegiatan Instansi.....	22
3.2.1	Kegiatan Harian	22
3.2.2	Kegiatan Mingguan.....	23
3.2.3	Kegiatan Bulanan.....	23
3.2.4	Kegiatan Semester.....	24
3.2.5	Kegiatan Akhir Tahun Pelajaran.....	24
3.2.6	Kegiatan Awal Tahun Pelajaran	25
1.3	Struktur Organisasi	25
1.4	Tugas dan Wewenang	26
1.5	Tujuan dan Fungsi Instansi	29
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....		31
4.1	Proses Bisnis.....	31
4.2	Activity Diagram	32
4.3	Analisa Keluaran	36
4.4	Analisa Masukan	37
4.5	Identifikasi Kebutuhan	40
4.6	Use Case Diagram	42
4.7	Deskripsi Use Case.....	43
4.7.1	Use Case: Entry Data Siswa	43
4.7.2	Use Case: Cetak Jadwal	44
4.7.3	Use Case: Entry Mata Pelajaran.....	45
4.7.4	Use Case: Entry Data Kelas	45
4.7.5	Use Case: Entry Absensi.....	46
4.7.6	Use Case: Entry Nilai.....	46
4.7.7	Use Case: Cetak Nilai	47

4.7.8 Use Case: Cetak Rekap Nilai	47
4.7.9 Use Case: Cetak Laporan Belajar Siswa.....	47
4.7.10 Use Case: Cetak Jadwal	48
4.8 ERD (Entity Relationship Diagram)	49
4.9 Transformasi ERD-LRS (Logical Record Structure)	50
4.10 LRS (Logical Record Structure).....	51
4.11 Tabel.....	52
4.12 Spesifikasi Basis Data	55
4.13 Rancangan Layar	62
BAB V PENUTUP.....	64
5.1. Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



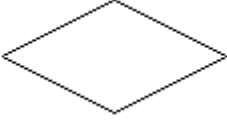
DAFTAR GAMBAR



Gambar 3.3 Struktur Organisasi	26
Gambar 4.1 Activity Diagram Pembuatan Jadwal Kelas.....	32
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendataan Siswa.....	33
Gambar 4.3 Activity Diagram Mengisi Nilai Ulangan Tengah Semester	33
Gambar 4.4 Activity Diagram Mengisi Nilai Ulangan Semester	34
Gambar 4.5 Activity Diagram Membuat Rekap Nilai Akhir.....	34
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengisi Rapot.....	35
Gambar 4.7 Activity Diagram Membuat Jadwal	36
Gambar 4.8 Use Case Diagram Master	42
Gambar 4.9 Use Case Diagram Transaksi	43
Gambar 4.11 ERD (Entity Relationship Diagram)	49
Gambar 4.12 Transformasi ERD-LRS (Logical Record Structure)	50
Gambar 4.13 LRS (Logical Relationship Structure)	51
Gambar 5.1 Rancangan Layar Entry Data Siswa.....	62
Gambar 5.2 Rancangan Layar Cetak Data Absensi.....	63


DAFTAR TABEL

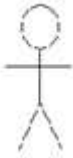


Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data	55
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Guru	56
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Jenis Ujian.....	57
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Lakukan.....	57
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Kelas	58
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Dafnil	58
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Mapel	59
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Mapel	59
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada.....	60
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data Jadwal	61
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Raport.....	61

DAFTAR SIMBOL

Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas</p>

Simbol Flowchart	
	<p>START/END</p> <p>Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p>Penghubung</p> <p>Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>

	<p>Input/Output</p> <p>Menggambarkan masukan dan keluaranyang dihasilkan</p>
---	---

<p>Simbol Use Case Diagram</p>	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>



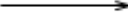
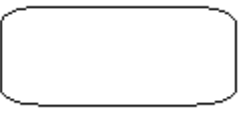
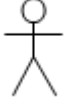




Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

Diagram Sequence	
	<p>Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut user</p>
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p>
	<p>Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu objek</p>

	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan didalamnya</p>
	<p>Keluaran</p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan.....	67
A-1 : Jadwal Mata Pelajaran.....	68
A-2 : Nilai Raport.....	69
Lampiran B : Masukkan Sistem Berjalan	70
B-1 : Daftar Hadir Siswa	71
B-2 : Daftar Nilai Latihan dan Tugas	72
B-3 : Daftar Nilai Ulangan Harian	73
B-4 : Daftar Nilai UTS dan Ulangan Umum.....	74
B-5 : Buku Absensi Peserta Didik.....	75
Lampiran C : Lampiran Daftar Kehadiran Bimbingan	76
: Lampiran Daftar Kunjungan KP.....	77