

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE PORTAL PADA SDN 23
PANGKALPINANG**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1322500041	NURSIWAN GUMILANG
2. 1322500060	DONNY MARIANSYAH
3. 1322500133	DEWI SURYANINGSI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2016/2017**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI WEBSITE PORTAL PADA SDN 23
PANGKALPINANG**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1322500041	NURSIWAN GUMILANG
2. 1322500060	DONNY MARIANSYAH
3. 1322500133	DEWI SURYANINGSI

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

2016/2017



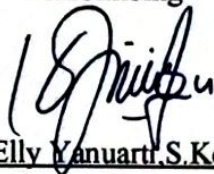
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : Rancangan Sistem Informasi Website Portal pada SDN 23
Pangkalpinang

	NIM	NAMA
1.	1322500041	NURSIWAN GUMILANG
2.	1322500060	DONNY MARIANSYAH
3.	1322500133	DEWI SURYANINGSI

Menyetujui,

Pembimbing



Elly Yanuarti, S.Kom, M.kom

NIDN 0218018402

Pangkalpinang, 12 Oktober 2016

Pembimbing Lapangan,



H.F Fauziah, S.Pd, SD

NIP 196011121983032006

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem, Informasi



Okkita Rizan, S.kom, M.Kom

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. NURSIWAN GUMILANG (1322500060)
2. DONNY MARIANSYAH (1322500041)
3. DEWI SURYANINGSI (1322500133)

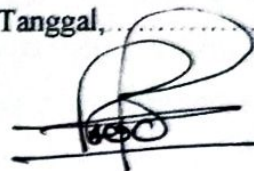
Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **Tanggal Bulan Tahun** sampai dengan **Tanggal Bulan Tahun** dengan baik.

Nama Instansi : SDN 23 Pangkalpinang

Alamat : Jalan Jendral Sudirman Kelurahan Selindung baru Bangka
Belitung

Pembimbing Praktek

Tanggal,



(HJ. Fauziah, S.Pd.SD)

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Kami memnjatkan puji sukur kehadirat-nya, Atas rahmat, hidayah dan inayah-nya yang dilimpahkan sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Laopran kerja praktek ini berjudul

Kami menyadari bahwa, laporan jerja praktek ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini kami menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr.Moedjiono selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR
2. Ibu Elly Yuniarti S.Kom, M.Kom Selaku pembimbing materi dalam penulisa Laporan Kerja Praktek ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK ATMA LUHUR yang telah memberikan bekal ilmu dan bantuan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini.
4. Kepada Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual, karena do'a dan restunya kami dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan penelitian ini sehingga kami dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.
5. Rekan Mahasiswa STMIK ATMA LUHUR jurusan SISTEM INFORMASI terimakasih atas motivasi dan bantuannya.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari ALLAH SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga hasil yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, 12 Oktober 2016

Penulis

ABSTRAKSI

Sekolah dasar negeri 23 Pangkalpinang adalah salah satu sekolah yang ada di pangkalpinang. Proses penyebaran informasi pada SDN 23 pangkalpinang di mulai dari pihak yang membutuhkan data datang langsung ke sekolah untuk meminta data yang diinginkan. Proses pencatatan dan penyebaran informasi sampai saat ini masi dilakukan secara manual oleh karna itu sering terjadi kesalahan dalam melaksakan pengolahan data. Penulis menggunakan metode waterfall dalam menyusun kulia kerja peraktek ini, maka diperlukan suatu sistem penyebaran informasi sekolah berupa website sekolah untuk kemajuan dan perkembangan sekolah. Dengan memanfaatkan website sekolah secara benar dan baik maka polah penyebaran informasi akan cepat dan up to date.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I	
PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan	2
1.5 Metode Penelitian	3
BAB II	
LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi	5
2.2 Pengertian Analisa Berorientasi Objek	7
2.3 Website	12
2.4 Teori Pendukung	13
BAB III	
ORGANISASI	
3.1 Profil Sekolah	15
3.2 Struktur Organisasi	16

BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
	4.1 Defenisi Masalah	20
	4.2 Analisa Proses Berjalan	20
	4.3 Gambar Umum Sistem Informasi	22
	4.4 Rancangan Basis Data	41
	4.5 Rancangan Layar	51
	4.6 Kelebihan dan Kekurangan Sistem	59
BAB V	PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan	60
	5.2 Saran	60

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A : Lampiran Sistem Berjalan.....

Lampiran B : Lampiran Masukan Sistem Berjalan.....

Lampiran C: Kartu Bimbingan Dosen

Lampiran D Kartu Bimbingan Instansi

Keterangan:

Lampiran : Keterangan Lampiran

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : activity diagram.....	11
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	17
Gambar 3.2 : SDN 23 Pangkalpinang	19
Gambar 4.1 : Activity Diagram Penyebaran Profil Sekolah	22
Gambar 4.2 : Activity Diagram Visi & Misi	23
Gambar 4.3 : Activity Diagram penyebaran data struktur organisasi sekolah.....	24
Gambar 4.4 : Activity Diagram penyebaran data fasilitas sekolah.....	25
Gambar 4.5 : Activity Diagram penyebaran data kegiatan sekolah.....	26
Gambar 4.6 : Activity Diagram membaca artikel sekolah.....	27
Gambar 4.7 : Activity Diagram melihat gallery foto.....	28
Gambar 4.8 : Activity Diagram Use case diagram	29
Gambar 4.9 : Class diagram	33
Gambar 4.10 : Sequence Diagram Entry Admin	34
Gambar 4.11 : Sequence Diagram Entry Visi & Misi	35
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Upload Foto Gallery	36
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Profil Sekolah	37
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Struktur Organisasi Sekolah	38
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Fasilitasn Sekolah	39
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Kegiatan Sekolah	40

Gambar 4.17 : ERD (<i>entity relationship diagram</i>)	41
Gambar 4.18 : <i>Tranformasi Diagram ER ke Logical record stucture</i>	42
Gambar 4.19 : <i>Logical Ricord Struktire (LRS)</i>	43
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Layar Website	51
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Layar Administrator	52
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Layar Entry Admin	53
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Profil Sekolah.....	54
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Visi & Misi Sekolah.....	55
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Entry Kegiatan Sekolah	56
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Struktur Organisasi Sekolah.....	57
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Gallery Sekolah.....	58

Keterangan : Keterangan Gambar

DAFTAR TABEL






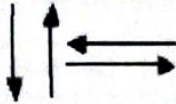
	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Admin	43
Tabel 4.2 : Tabel Profil Sekolah	43
Tabel 4.3 : Tabel Visi & Misi	44
Tabel 4.4 : Tabel Struktur Organisasi	44
Tabel 4.5 : Tabel Fasilitas Sekolah	44
Tabel 4.6: Tabel Kegiatan Sekolah	44
Tabel 4.7 : Tabel Gallery Foto	45

Keterangan : Keterangan Tabel


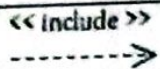
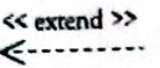



Tabel 4.1 : Keterangan Tabel

DAFTAR SIMBOL





Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

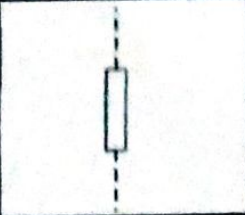

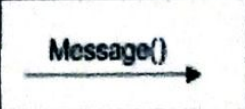
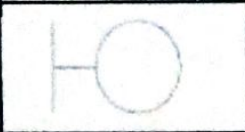


Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Simbol ERD (Entity Relation Diagram)

Notasi	Keterangan
 Entitas	Entitas , adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
 Relasi	Relasi , menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
 Atribut	Atribut , berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)
	Garis , sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		LifeLine	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
		Actor	Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna.
2		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.
3		Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.
4		Control Class	Digunakan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
5		Entity Clas	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

Keterangan : Daftar Simbol