



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN
SISWA BARU PADA MADRASAH TSANAWIYAH
NEGERI SUNGAILIAT LAPORAN KULIAH
KERJA PRAKTEK**

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0922300113	RETNO DYAH SAFITRI
2. 0922300149	HERIYANTO
3. 0922300182	PUJI LESTARI

No. KKP :

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR – PANGKAL PINANG

SEMESTER GASAL
2011/2012



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Manajemen Informatika

Jenjang Studi : Diploma III (D3)

Judul : Rancangan Sistem Penerimaan siswa baru pada MTs.Negeri
Sungailiat

NIM	NAMA
1. 0922300113	RETNO DYAH SAFITRI
2. 0922300149	HERIYANTO
3. 0922300182	PUJI LESTARI

g/n Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

06/12
/12

(Handwritten signature)

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)



Pangkalpinang, Desember 2011
Dosen Pembimbing

(Handwritten signature)

(Marini, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. RETNO DYAH SAFITRI (0922300113)
2. HERIYANTO (0922300149)
3. PUJI LESTARI (0922300182)

Telah selesai melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama Instansi : MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI SUNGAILIAT

Alamat : Jl. Taruma Negara Desa Karya Makmur

Pembimbing Praktek

Tanggal :



Musray, S.Ag

Np.197303142005011004

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Studi Diploma (D3) Jurusan Manajemen Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan KKP (Kuliah kerja Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Orang tua yang selalu ada dalam keadaan apapun dan selalu mendukung baik secara moril dan meteril.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc, Selaku ketua STMIK ATMA LUHUR.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, Selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika
4. Ibu Marini, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek)
5. Bapak Musran, S.Ag, Selaku kepala Madrasah Tsanawiyah Negeri Sungailiat dan selaku pembimbing praktek besetra staff karyawan dan guru-guru di MTs.Negeri Sungailiat
6. Teman-teman yang telah membantu dalam pembuatan KKP (Kuliah kerja Praktek) ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan kami terima dengan senang hati.

Semoga laporan ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak baik pihak luar maupun mahasiswa-mahasiswi STMIK ATMA LUHUR khususnya.

Pangkalpinang, Januari 2012

(Penulis)

DAFTAR SIMBOL

1. Symbol Activity Diagram

Start Point



Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas



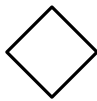
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state



Activity

Menggambarkan proses bisnis yang dikenal sebagai *activity state*



Decision

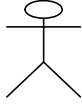
Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

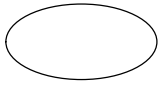
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas

2. Use Case Diagram



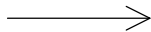
Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).



Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan usecase