SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEBSITE DI SMP SUMATRA 40 BANDUNG

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada
Program Studi Sistem Informasi Jenjang Strata 1 (S1)
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :

ZULHAM PRAYOGO

1.05.11.365



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2016

ABSTRACT

SMP SUMATRA 40 is familiar with the use of computers as a tool for academic activities, but in the section registration students are still sorted by date of registration and shall be recorded in the registration book back in the archives, so that students can rise to the duplication of data and storage in the form of archives which can allow the archive first. In this era of globalization now this kind of thing is considered less effective and efficient due to various problems such as the large number of students enrolling at the time of registration for new students.

Research methods used in this approach the researcher using the method of the object. Design method of descriptive and survey researchers. Method of data collection using the techniques of observation, documentation, and interviews. System design tool that is used to describe the model of the system including Use Case Diagrams, Activity Diagrams, Class Diagrams, scenarios, Sequence Diagrams, Component Diagrams And Deployment diagrams. In this construction of this Academic Application programming language PHP, CodeIgniter Framework, Sublime Text 2 software tool and MySql as the database.

For the development of academic information systems on SMP SUMATRA 40 BANDUNG can process expected to manufacture raport students. This information system can process the expected attendance of students academic information System is expected to be in the process of the transfer of the school or mutations.

Keywords: information systems, academic, SMP SUMATRA 40 BANDUNG.

I. PENDAHULUAN

LATAR BELAKANG

SMP SUMATRA 40 saat ini memang sudah terbiasa dengan penggunaan komputer sebagai media bantu untuk kegiatan akademik, tetapi dalam bagian pendaftaran siswa masih diurutkan berdasarkan tanggal masuk pendaftaran dan harus dicatatkan kembali di buku arsip pendaftaran, sehingga dapat menimbulkan kerangkapan data siswa dan penyimpanan yang berbentuk arsip yang dapat memungkinkan arsip tercecer. Pada era globalisasi sekarang ini hal seperti ini dirasa kurang efektif dan efesien dikarenakan berbagai masalah seperti banyaknya siswa yang mendaftar pada saat pendaftaran siswa baru.

Identifikasi Masalah

1. Proses pendaftaran siswa diurutkan berdasarkan tanggal masuk pendaftaran dan harus dicatatkan kembali di buku arsip pendaftaran, sehingga dapat menimbulkan kerangkapan data siswa dan penyimpanan yang berbentuk arsip yang dapat memungkinkan arsip tercecer.
2. Proses pembagian kelas dan penjadwalan dengan adanya kegiatan daftar ulang yang harus sampai selesai, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan masih sering terjadinya bentrok dalam pembagian kelas dan penjadwalan guru dan pembagian kelas diurutkan berdasarkan nilai un yang tertinggi disetiap kelasnya.
3. Proses penilai dari guru yang harus mencatat semua laporan dari guru yang mengajar, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memproses nilai akhir siswa tugas 10%, ulangan harian 20%, UTS 30%, dan UAS 40%.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem pendaftaran ulang siswa, pembagian kelas, penjadwalan dan penilaian yang berjalan di SMP SUMATRA 40.
2. Bagaimana perancangan sebuah sistem informasi akademik yang nantinya akan diterapkan di SMP SUMATRA 40.
3. Bagaimana implementasi dari rancangan ke program aplikasi sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40.
4. Bagaimana pengujian dari program aplikasi akademik di SMP SUMATRA 40.

Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membagun system informasi akademik di SMP SUMATRA 40 yang dimaksudkan untuk membantu pihak sekolah dalam memproses akademik dalam pendaftaran siswa baru, penjadwalan, pembagian kelas dan nilai siswa.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui permasalahan sistem akademik yang meliputi pendaftaran ulang, pembagian kelas, penjadwalan, dan penilaian di SMP SUMATRA 40.
2. Perancangan dan pembuatan sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40 untuk memberi kemudahan dalam pendaftaran ulang, pembagian kelas, penjadwalan, dan penilaian.

3. Membuat program aplikasi akademik yang berdasarkan rancangan sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40, agar dapat menentukan kualitas sistem informasi yang sudah dirancang.
4. Pengujian program aplikasi akademik untuk mengetahui kesesuaian sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40.

Kegunaan Penelitian

Dengan disusunnya penulisan penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan sehingga, mahasiswa dapat membandingkan antara teori yang didapat dengan praktek yang sesungguhnya. Pada prinsipnya penelitian merupakan suatu penerapan dari teori menjadi praktek, maka berikut akan di uraikan kegunaan penelitian baik bagi akademis dan praktis.

Kegunaan Praktis

Penelitian yang dilakukan mempunyai kegunaan dalam bidang praktis terutama bagi beberapa pihak yaitu:

A. Pihak Guru
   Memberikan kemudahan bagi guru dalam mendata siswanya, dan memberikan penilaian.
B. Pihak SMP SUMATRA 40
   Memberikan kemudahan untuk memproses data siswa, nilai siswa dan pengambilan laporan bulanan**.**

Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, ada beberapa kegunaan bagi beberapa pihak dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

A. Bagi Pengembangan Ilmu
   Sebagai pengembangan ilmu yang diperoleh dari program Studi Sistem Informasi terutama Sistem Informasi Akademik.
B. Bagi Peneliti Lain
   Penelitian ini diharapkan dapan menjadi referensi bagi peneliti lainnya yang akan meneliti dibidang yang sama.
C. Bagi Penulis
   Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan teori dan penerapannya pada dunia praktek khususnya sistem Informasi Pendaftaran. Selain itu untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata 1) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer.

Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam sebuah pembahasan bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Adapun pembatasannya meliputi:

1. Sistem informasi akademik ini hanya membahas pendaftaran siswa, seleksi, daftar ulang, pembagian kelas, penjadwalan, dan penilaian untuk semua tingkatan
2. Sistem informasi ini tidak membahas sampai pembuatan rapot
3. Sistem informasi ini tidak membahas perpindahan sekolah atau mutasi.

4. Sistem informasi akademik ini tidak membahas absensi siswa.
5. Penjadwalan guru masih menggunakan angka dan tidak bisa menggunakan huruf.
6. Pelaksanaan sistem informasi akademik hanya mengacu kepada data akademik yang sudah dianggap valid seperti pendaftaran siswa baru, seleksi, daftar ulang, pembagian kelas, penjadwalan dan penilaian oleh pihak SMP SUMATRA 40.

II. Kajian Pustaka

Pengertian Sistem

Sedangkan menurut beberapa ahli definisi sistem yaitu, menurut Abdul Kadir Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan [1]. Selanjutnya, menurut Jogiyanto HM Sistem adalah kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu [2]. Sedangkan menurut Raymond McLeod dikutip oleh Yakub mendefiniskan sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan [3]. Sistem juga merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu. Sehingga berdasarkan dari definisi sistem diatas dapat disimpulkan, sistem merupakan seperangkat elemen-elemen yang saling terhubung dan saling berinteraksi melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan yang sama.

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang [3]. Jogiyanto menyatakan Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [2].

Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [5]. Sistem Informasi adalah sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi [3].

Perangkat Lunak Pendukung

1. PHP
2. MySQL
3. CSS
4. Xampp 1.7.3

III. Objek dan Metode Penelitian

Objek Penelitian

Menentukan objek penelitian adalah langkah awal yang harus diputuskan oleh seorang peneliti, karena objek penelitian adalah tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian. Objek penelitian merupakan tempat dimana masalah yang diteliti berada. Menentukan objek penelitian harus selektif, agar data dan kebutuhan yang ingin diteliti sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun penelitian. Penyusunan penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu mengumpulkan data kemudian menganalisisnya serta memaparkan hasil pengamatan di lapangan.

Disain Penelitian

Desain dari penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian". [6]

Dari uraian diatas maka dapat dikatakan bahwa, desain penelitian merupakan seluruh proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian yang di mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

Dalam penelitian ini, penulis menetapkan desain penelitian yang lebih luas, yang mencangkup proses-proses berikut ini:

1. Identifikasi dan pemilihan masalah penelitian
2. Pemilihan kerangka konsepsual
3. Memformulasikan masalah penelitian dan membuat hipotesis
4. Membangun penyelidikan atau percobaan
5. Memilih serta member definisi terhadap pengukuran variabel-variabel
6. Memilih prosedur dan teknik sampling yang digunakan
7. Menyusun alat serta teknik untuk mengumpulkan data
8. Membuat coding, serta mengadakan editing dan prosesing data
9. Menganalisa data dan pemilihan prosedur statistik
10. Pelaporan hasil penelitian

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam pengambilan data, penulis menggunakan beberapa teknik. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

Sumber Data Primer

Jenis Data Primer adalah peneliti harus menggunakan teknik dan alat untuk mengumpulkan data seperti observasi langsung (partisipant atau nonparticipant), menggunakan informan, menggunakan questionair, schedule atau interview guide dan sebagainya. [6]

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah:

A. Observasi, yaitu mengumpulkan bahan laporan dengan cara melakukan peninjauan langsung ke lokasi objek penelitian. penulis secara langsung menganalisis sistem yang dilakukan di SMP SUMATRA 40.
B. Wawancara, yaitu pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung pada pihak yang terkait mengenai data-data dan informasi yang dibutuhkan. Penulis melakukan wawancara langsung pada kepala sekolah, guru dan beberapa siswa di SMP SUMATRA 40.

Sumber Data Sekunder

Jenis data sekunder yaitu data yang didapat dari dokumentasi-dokumentasi yang ada di instansi. Dilakukan dengan menelaah data sekunder yang digunakan untuk menunjang, melengkapi dan menyempurnakan data primer, diperoleh dari dokumen sekoalah seperti profil sekolah, daftar nama siswa, daftar nama guru, jadwal pelajaran, format penilaian, format penjadwalan, serta hasil penelitian yang ada hubungannya dengan bahasan ini.

Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sitem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem digunakan untuk memenuhi kebutuhan sistem karena sebelum memulai pembuatan coding hendaknya merancang terlebih dahulu metode pemodelan seperti apa yang harus digunakan dengan memprioritaskan ketepatan waktu selesai dan efektifitas dalam perancangan sebuah sistem.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang aplikasi media pembelajaran ini adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi OOP (Object Oriented Programming) yaitu pemrograman yang berbasis objek. Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau pendekatan dalam melihat permasalahan dari suatu sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek ini akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata dan juga dapat dikatakan memberi fleksibilitas yang lebih, dan mudah juga untuk dikembangkan dan dirawat.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan ini yaitu metode prototype. Metode prototype yaitu salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan karena dengan metode prototype ini pengembang dan user dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem sehingga apabila terjadi kesalahan dapat langsung dievaluasi [6].

Prototype dapat digunakan untuk menyambungkan ketidak sepahaman user mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan user kepada pengembang perangkat lunak.

Metode prototype dimulai dari mengumpulkan kebutuhan user terhadap perangkat lunak yang akan dibuat. Lalu dibuatlah program prototype agar user lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. Program prototype biasanya merupakan program yang belum jadi. Program ini biasanya menyediakan tampilan dengan simulasi alur perangkat lunak yang sudah jadi. Program prototype ini dievaluasi oleh user sampai dispesifikasi yang sesuai dengan keinginan user. Dengan demikian penulis dapat mempelajari kebutuhan user dan menterjemahkan kebutuhan user ke dalam medi bahasa pemrograman.

A. Pengumpulan Kebutuhan
B. Membangun Prototyping
C. Evaluasi Protoptyping
D. Mengkodekan Sistem
E. Menguji Sistem

F. Evaluasi Sistem
G. Menggunakan Sistem

Alat Bantu Perancangan Dan Analisis

Dalam perancangan suatu sistem informasi diperlukan alat bantu yang bertujuan untuk mempermudah dalam menggambarkan komponen-komponen yang ada. Adapun metode desain yang ada pada langkah perancangan ini akan digambarkan sebagai berikut:

A. Use Case Diagram
B. Skenario Use Case
C. Activity Diagram
D. Sequence Diagram
E. Class Diagram
F. Component Diagram

IV. Hasil Penelitian

Perancangan Sistem

Pada tahapan ini perancangan sistem yang dibangun digambarkan secara objek oriented sebelum dilakukan pengkodean dalam bahasa pemrograman. Rancangan sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40 dimaksudkan untuk menghasilkan suatu sistem baru untuk mendukunng sistem akademik yang sudah berjalan dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan sebelumnya.

Perancangan prosedur yang diusulkan

Proses perancangan ini merupakan tahap awal dalam perancangan sistem informasi yang ditunjukan untuk mengatasi masalah yang ada pada proses akademik yang sedang berjalan. Hal ini berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh penulis dalam perancangan sistem informasi akademik. Pada perancangan sistem akademik ini, penulis memilih menggunakan konsep client-server, dimana Bag. Tata Usaha, Guru, Bag. Kurikulum, berperan memegang server yang dapat menginput, mengedit, menyimpan dan mencetak laporan, sedangkan Siswa juga berperan sebagai client yang menerima hasil dari pengolahan data berupa laporan. Proses perancangan ini merupakan tahap awal dari perancangan sistem informasi yang dilakukan sebagai pemecahan masalah yang ada pada proses sistem informasi akademik yang sedang berjalan. Hal ini berdasarkan pada analisis proses sistem informasi akademik yang telah dilakukan. Berikut ini merupakan prosedurproserdur yang akan diusulkan, diantaranya:

Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (interface) merupakan suatu tahapan agar aplikasi yang dibuat lebih menarik dan tentunya lebih mudah digunakan.Tujuan dari perancangan antar muka adalah untuk mendapatkan suatu kriteria yang sangat penting dalam pengoprasian sebuah program aplikasi, yaitu aspek ramah dengan pengguna (user friendly).

Perancangan antar muka yang ada dalam sistem berdasarkan diagram-diagram UML yang telah dibuat sebelumnya. Adapun perancangan antar muka ini terdiri dari struktur menu, perancangan input dan perancangan output.

Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan user dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada sistem ini. Adapun struktur menu dari aplikasi yang dibuat dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Perancangan Input

Perancangan input merupakan form interface tentang sistem masukan suatu proses dari pengguna sistem. Adapun perancangan input aplikasi media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan antar muka Login
2. Form Pendaftaran Siswa Baru
3. Form Seleksi
4. Form Daftar Ulang
5. Form Input Data Kelas
6. From Data Pembagian Kelas
7. Form Data Pegawai
8. Form Input Data Guru
9. Input Data Pegawai Kurikulum
10. Input Data Pelajaran
11. Input Data Penjadwalan
12. Input Data Pegawai Guru
13. Input Data Penilaian

Perancangan Output

Rancangan output merupakan hasil dari proses yang dilakukan oleh sistem, hasil dari rancangan akan di tampilkan pada keluaran selain itu juga untuk menggambarkan bagaimana sebenarnya rancangan output pada sistem informasi akademik di SMP SUMATRA 40 BANDUNG meliputi laporan hasil seleksi, laporan data pembagian kelas ditambah wali kelas, jadwal pelajaran dan data nilai.

1. Perancangan Output Laporan Hasil Seleksi
2. Perancangan Output Pembagian Kelas
3. Perancangan Output Pembagian Wali kelas
4. Perancangan Output Penjadwalan
5. Perancangan Output Penilaian

Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi. Adapun arsitektur jaringan dari web adalah sebagai berikut :

Pengujian

Dalam penelitian ini pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini

adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat berjalan sesuai kebutuhan user.

Rencana Pengujian

Pengujian aplikasi media pembelajaran ini dilakukan langsung di browser. Sedangkan untuk pengujian fungsionalitas perangkat lunak dilakukan dengan metode Black Box.

Kasus dan Hasil Pengujian

Berikut dibawah ini merupakan beberapa cara pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi yang penulis buat.

Kesimpulan Hasil Pengujian

Dari hasil pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini telah sesuai dengan hasil perancangan, serta hasil-hasil yang ditampilkan telah sesuai yang diharapkan. Aplikasi ini siap digunakan oleh SMP SUMATRA 40 BANDUNG sebagai media pembelajaran online, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan, sehingga membutuhkan proses maintenance untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi.

V. Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari pembahasan dan penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam sistem informasi akademik pada SMP SUMATRA 40 BANDUNG adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem akademik ini dapat menampung terlebih dahulu para calon siswa baru, sehingga tidak terjadi lagi kerangkapan data siswa dan arsip yang tercecer
2. Dengan adanya system ini dapat membantu untuk pembagian kelas dan penjadwalan guru, sehingga tidak terjadi lagi bentroknya pembagian kelas dan penjadwalan guru dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
3. Dengan adanya system ini dapat membantu guru dalam memberi nilai, sehingga tidak membutuhkan waktu lama dan menunggu guru yang bersangkutan.

Saran

Agar kerja dari sistem akademik yang dirancang lebih optimal, maka penulis memberikan beberapa saran, yaitu :

1. Untuk pengembangan sistem informasi akademik pada SMP SUMATRA 40 BANDUNG, diharapkan bisa memproses sampai pembuatan rapot siswa.
2. Sistem informasi ini diharapkan bisa memproses absensi siswa
3. Sistem infomasi akademik ini diharapkan bisa dalam proses perpindahan sekolah atau mutasi.

VI. Daftar Pustaka

Kadir. Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”, Yogyakarta: Andi, 2003.

HM, Jogiyanto “Analisis Dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta: Andi Offset, 2001.

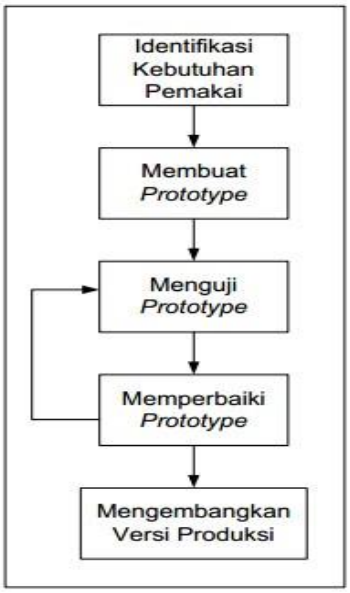
Yakub, “Pengenalan Sistem Informasi”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012.

Al-bahra bin Ladjamudin, “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.

Kristanto. Andri,”Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya”. Yogyakarta: Gaya Media, 2008.

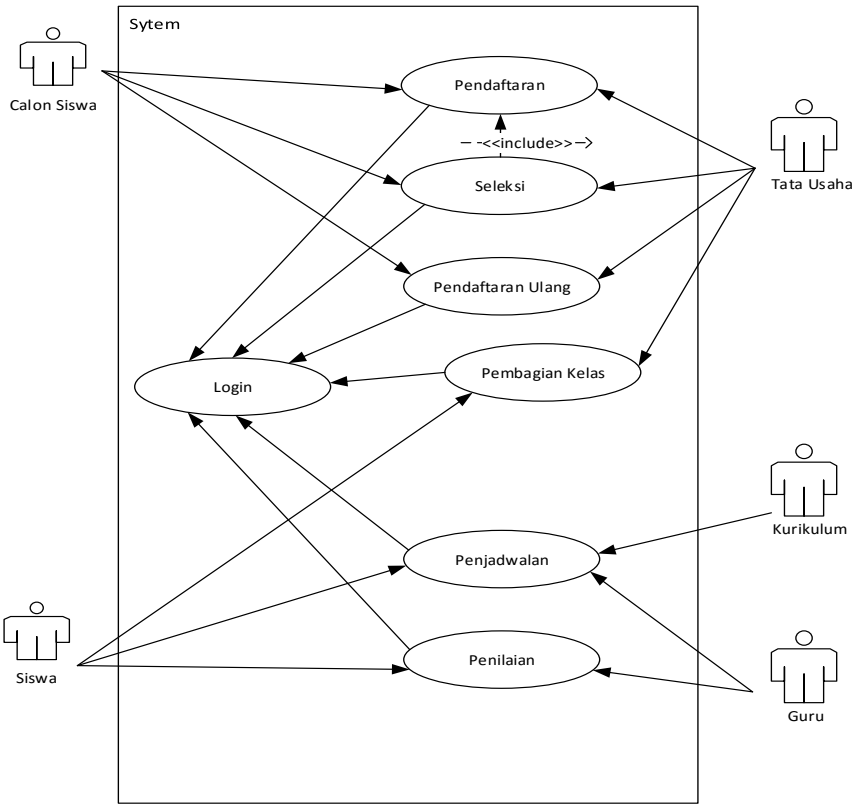
Rosa A.S – M. Shalahudin, “Rekayasa Perangkat Lunak”. Bandung: Modula, 2013.

Sugiri, Haris Saputro,”Pengelolaan Database My SQL dengan PhpMyAdmin”. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008.

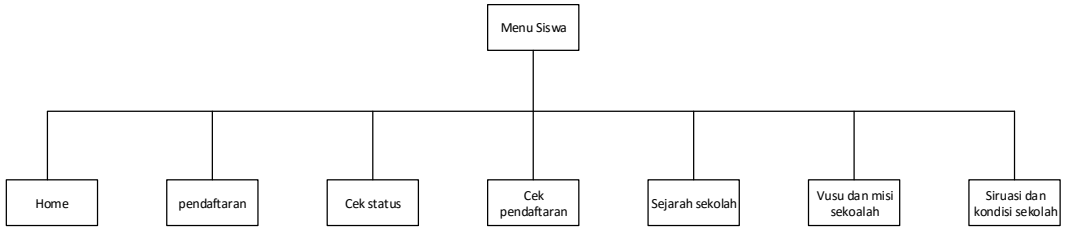


Gambar 3.3. Mekanisme Pengembangan Sistem Dengan *Prototype*

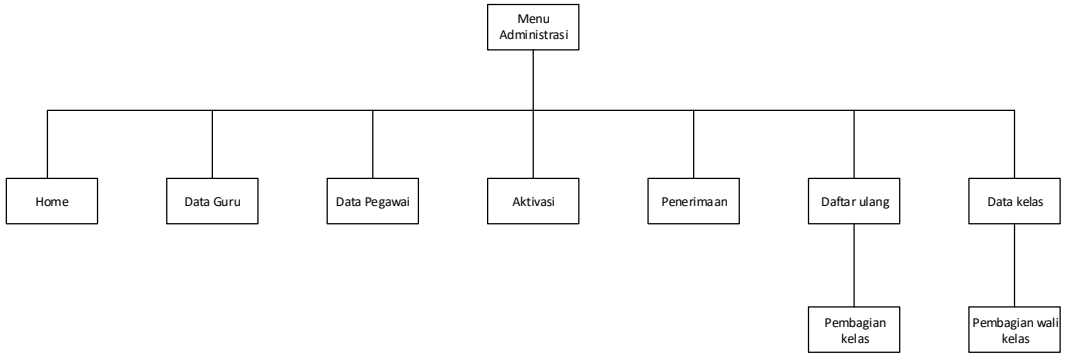
(Sumber: Rekayasa Perangkat Lunak [1,p.40])



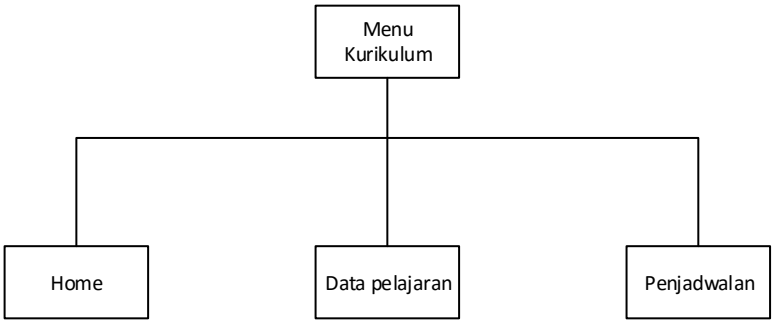
Gambar 4.1 *Use case* Diagram Yang Diusulkan



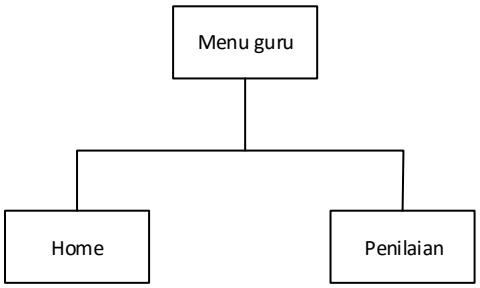
Gambar 4.19. Struktur Menu Siswa yang diusulkan



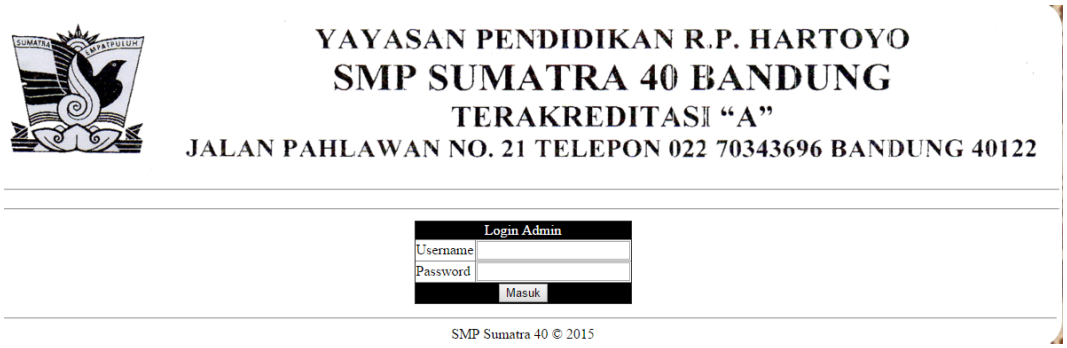
Gambar 4.20. Struktur Menu Administrasi yang diusulkan



Gambar 4.21. Struktur Menu Kurikulum yang diusulkan



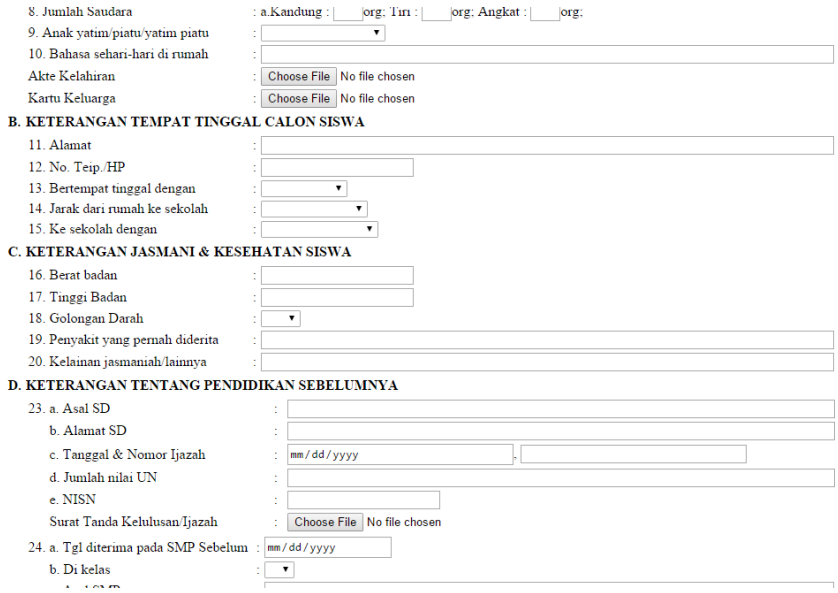
Gambar 4.22. Struktur Menu Guru yang diusulkan



Gambar 4.23. Perancangan Antar Muka Login



Gambar 4.24. Perancangan Antar Muka Pendaftaran



Gambar 4.24.1. Perancangan Antar Muka Pendaftaran Lanjutan

c. Asal SMP :

d. Alamat SMP Asal :

e. Alasan pindah kesekolah ini :

E. DATA ORANG TUA/WALI

24.	DATA ORANG TUA KANDUNG	AYAH	IBU	WALI
	a. Nama			
	b. Tempat & Tanggal Lahir	, mm / dd / :	, mm / dd / :	, mm / dd / :
	c. Kewarganegaraan			
	d. Pendidikan tertinggi			
	e. Pekerjaan			
	f. Penghasilan per bulan			
	g. Alamat			
	h. No. Telp/HP			
	i. Hubungan dengan peserta didik			

F. KETERANGAN MINAT, BAKAT & PRESTASI

25. a. Kesenian :

b. Olah raga :

c. Kemasyarakatan/Organisasi :

d. Karya Tulis :

e. Lain-lain :

Catatan :
Formulir pendaftaran ini diisi dengan lengkap lalu di cetak dan diserahkan pada saat pendaftaran disertai dengan persyaratan sebagai berikut :
a. Foto copy Surat Tanda Kelulusan/Ijazah 2 lembar
b. Foto copy akte kelahiran 2 lembar
c. Foto copy kartu keluarga 2 lembar
d. Pas photo ukuran 3 x 4 cm 2 lembar

Gambar 4.24.2. Perancangan Antar Muka Pendaftaran Lanjutan

YAYASAN PENDIDIKAN R.P. HARTOYO
SMP SUMATRA 40 BANDUNG
TERAKREDITASI "A"
JALAN PAHLAWAN NO. 21 TELEPON 022 70343696 BANDUNG 40122

Home | Data Guru | Data Pegawai | Aktivasi Pendaftaran | Penerimaan Siswa Baru | Daftar Ulang | Data Kelas | Pembagian Kelas | Pembagian Wali Kelas | Logout

Data Penerimaan

Tambah Penerimaan

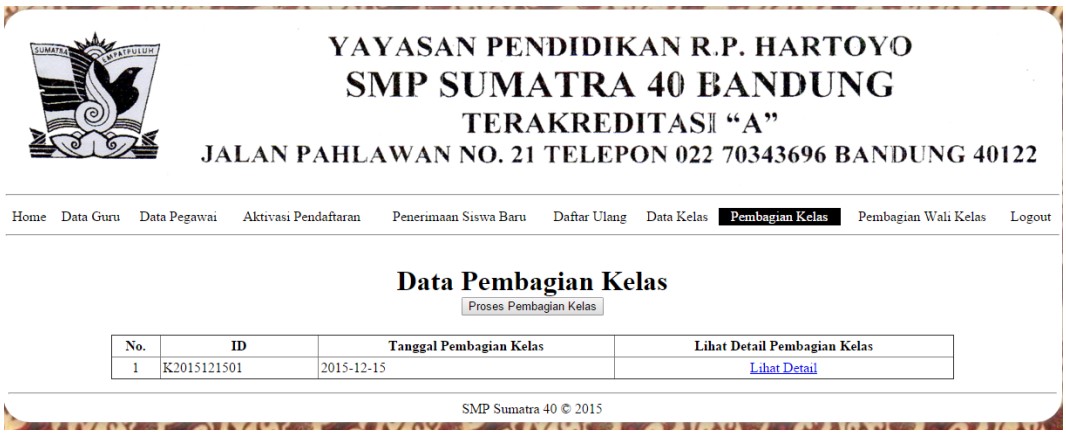
No.	ID	Tanggal Penerimaan	Penerimaan Kelas	KKN UN Penerimaan	Kuota Penerimaan	Total Pendaftaran	Total Siswa Diterima
1	T2015121501	2015-12-15	7	20.00	114	9	9

SMP Sumatra 40 © 2015

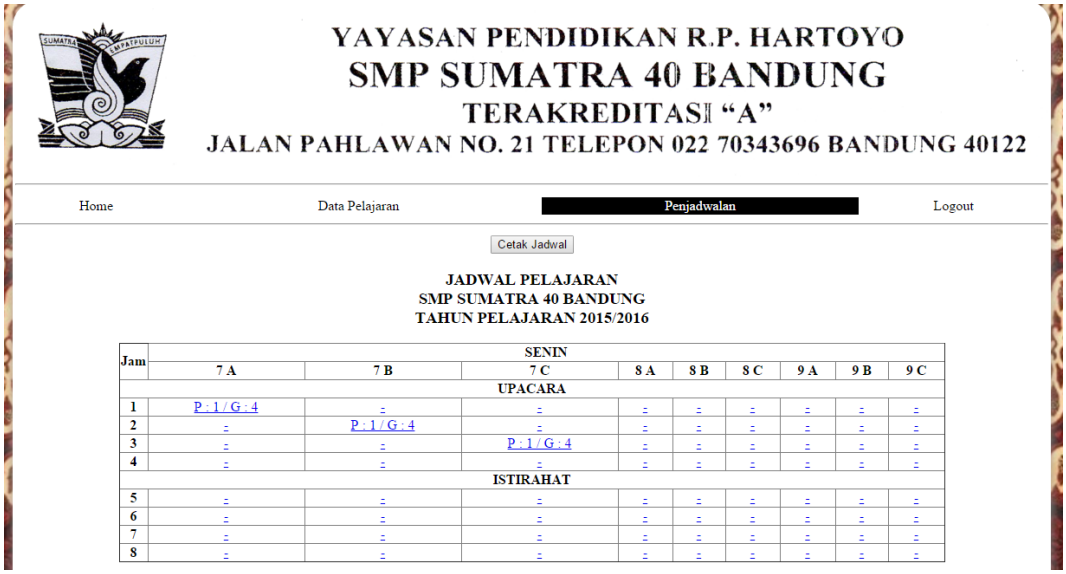
Gambar 4.25. Perancangan Antar Muka Seleksi



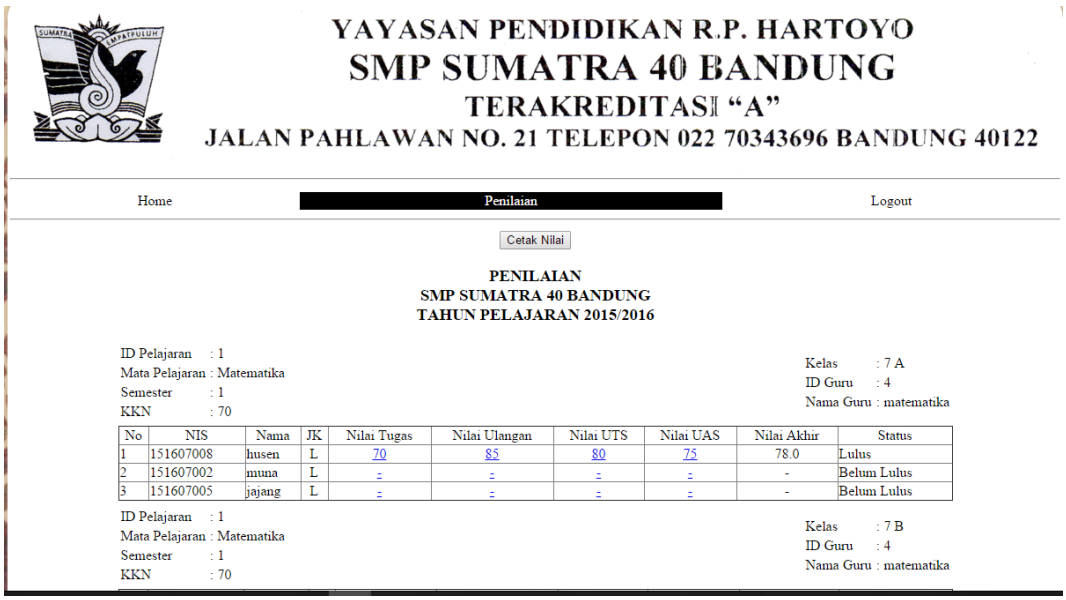
Gambar 4.26. Perancangan Antar Muka Daftar Ulang



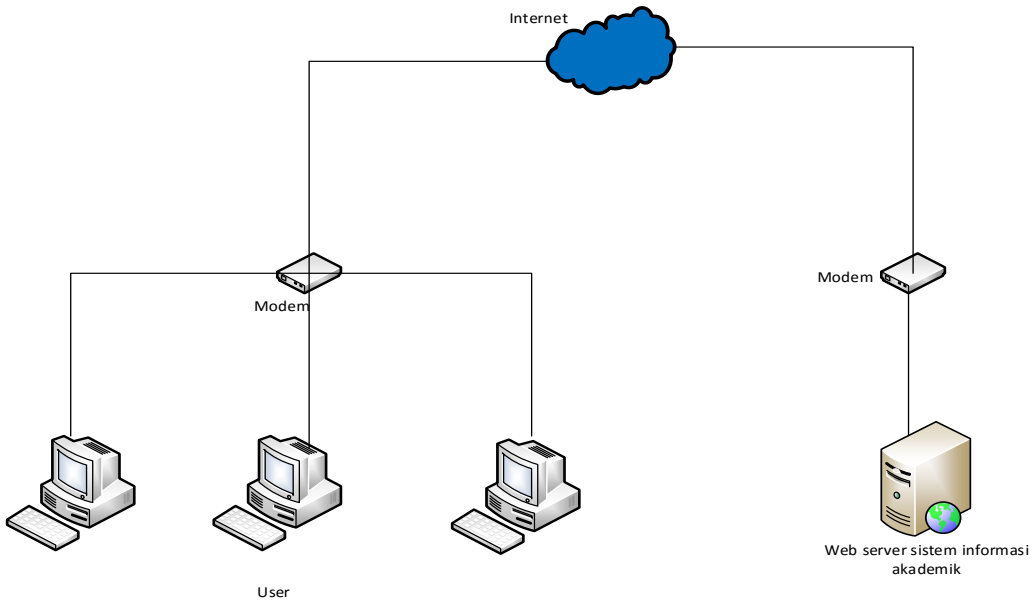
Gambar 4.28. Perancangan Antar Muka Pembagian Kelas



Gambar 4.33. Perancangan Antar Muka Penjadwalan



Gambar 4.35. Perancangan Antar Muka Penilaian



Gambar 4.41. Perancangan Arsitektur Jaringan

Tabel 4.8. Kasus dan Hasil Pengujian

No	Fungsi yang diuji	Cara pengujian	Hasil yang diharapkan	Hail pengujian
1.	Login	Mengisi username, password, memilih role dan menekan tombol ‘Login’	Menampilkan halaman administrasi, jurikulum, dan guru	Ok
2.	Pendaftaran	Mengisi pendaftaran samapai selesai dan menekan tombol ‘Daftar’	Menampilkan data pendaftaran siswa	Ok
3.	Seleksi	Mengisi standar kkn yang sudah disediakan dari sekolah dan menekan tombol ‘Simpan’	Menampilkan hasil siswa yang lulus seleksi	Ok

4.	Pendaftaran ulang	Melihat data siswa yang sudah lengkap dan pilih tombol ‘Daftar Ulang’	Menampilkan data siswa yang sudah daftar ulang	Ok
5.	Pembagian kelas	Mengisi data kelas yang tersedia untuk dibagi kelas dan tekan tombol ‘Bagi Kelas’	Menampilkan kelas yang sudah terbagi	Ok
6.	Penjadwalan	Mengisi jadwal yang sudah tersedia dan lalu menekan tombol ‘Cetak Jadwal’	Menampilkan jadwal pelajaran.	Ok
7.	Penilaian	Mengisi nilai siswa per-semester dan lalu tekan tombol ‘cetak nilai’	Menampilkan nilai siswa yang sudah ada.	Ok