Jurnal SIFOM
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPNANG

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI NILAI SISWA SDN 13 TEMPILANG

GUSTIADI

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel
email : gustiadi30889@gmail.com

ABSTRAKSI

Administrasi Nilai merupakan salah satu kegiatan penting dalam setiap proses belajar dan mengajar, terutama yang bergerak dibidang pendidikan. Oleh karena itu untuk membantu dan mengawasi kegiatan administrasi tersebut, maka diperlukan dukungan Sistem Informasi yang baik dan akurat, sehingga dapat mengikuti perkembangan pendidikan yang sedang tumbuh pesat saat ini. Hal ini disebabkan oleh semakin banyaknya Siswa dan banyaknya administrasi nilai yang terjadi sehingga sampai saat ini dokumen – dokumen Administrasi nilai maupun Raport masih ditanagani secara manual.

SDN 13 Tempilang merupakan salah satu sekolah yang bergerak dalam bidang pendidikan yang beralamat di jl.Raya Belinyu Muntok Desa Maras Senang Kec. Bakam. SDN 13 Tempilang dalam kegiatannya menerapkan sistem Administrasi Nilai, yaitu Adminstrasi nilai dilakukan setelah Guru melakukan penilaian. SDN 13 Tempilang sampai saat ini masih dilakukan dengan cara manual, sehingga sering terjadi keterlambatan informasi dan kesalahan dalam perhitungan dalam sistem Pengadministrasian nilai yang dihasilkan seperti pembuatan Data nilai yang keluar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi pengadministrasian nilai yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan pendidikan tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, dan Pengawasan atau control terhadap pemrosesan pengadministrasian menjadi mudah dan efesien.

Kata kunci : *Information and Junior High School, by orienting in the object methodology, computer technology, analytical method*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi pemakaian komputer dalam kehidupan manusia sangat meluas dan memasyarakat, tidak hanya terbatas pada lingkungan kerja, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Seiring dengan berkembangnya teknologi, semakin pesat pula perkembangan komputer saat ini, baik perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*). Begitu juga dengan pembuatan program aplikasi menjadi jauh lebih mudah dan cepat. Dalam hal ini semakin luas pemanfaatan komputer dalam masyarakat.

Pengolahan data yang dilakukan secara manual membutuhkan waktu dan tenaga yang sangat banyak, sehingga bila berhubungan dengan pengolahan data yang komplek dan besar kurang efisien. Dan yang lebih penting efektifitas kerja rendah, karena membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak.

Dalam dunia pendidikan, khususnya ditingkat sekolah dasar, pemanfaatan komputer dapat dioptimalkan sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan, yang salah satunya digunakan sebagai media komputerisasi sebuah sistem dalam mengolah data nilai untuk dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan pengambil keputusan yang tepat. Oleh karena itu, penulis mengangkat topik mengenai "Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Pada SDN 13 Tempilang" dalam skripsi ini.

Perancangan sistem informasi dari pengolahan data tersebut dirancang agar dapat mengolah data secara efektif dan efisien dalam setiap proses penginputan data siswa maupun data nilai siswa yang dilakukan, selain itu untuk mengoptimalkan pemakaian komputer yang sudah ada di SDN 13 Tempilang. Dengan adanya sistem komputerisasi ini diharapkan dapat

meningkatkan kinerja, efisiensi dan efektifitas pada sekolah tersebut.

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan dalam skripsi ini diharapkan dapat membantu SDN 13 Tempilang dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi data siswa yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan menggunakan rancangan sistem komputerisasi.

Dengan adanya sistem komputerisasi ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan sebagai berikut :

a. Proses pencatatan data yang dilakukan menggunakan sistem komputerisasi.
b. Memberikan informasi mengenai perubahan data secara cepat dan akurat sesuai dengan tujuan yang dikehendaki
c. Memberikan kemudahan dalam pengadministrasian nilai
d. Mempermudah dalam pembuatan laporan pada SDN 13 Tempilang
e. Mengatasi permasalahan atau kendala yang sering ditemui pada sistem yang lama

1.3. Batasan Penelitian

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka penulis membatasi masalah hanya berkaitan pada sistem administrasi nilai siswa, meliputi : data siswa, data guru, data mata pelajaran, data nilai, data kelas dan sampai pembuatan Laporan. Tempat risetnya adalah pada SDN 13 Tempilang dan dilakukan pada tahun 2014.

1.4. Metode Yang Digunakan

Dalam melakukan skripsi, metode penelitian yang dilakukan penulis untuk mendapatkan data dan masukan adalah dengan cara :

a. Perencanaan
   Dalam pembuatan skripsi ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan diantaranya perencanaan yang bertujuan untuk :
   1) Menentukan ruang lingkup penulisan
   2) Mengacu berbagai area permasalahan potensial
   3) Mengatur urutan tugas

b. Analisa
   Penelitian sistem yang ada dengan target merancang sistem yang baru dan diperbaharui, ada beberapa langkah yang harus dilakukan :
   1) Mengumpulkan dan menganalisis formulir, dokumen, file yang berkaitan dengan sistem yang berjalan.
   2) Menyusun dan menyajikan laporan perbaikan (rekomendasi) dari sistem yang berjalan kepada user
   3) Merancang suatu sistem perbaikan dan mengidentifikasi aplikasi-aplikasi untuk penerapan pada computer.

      Adapun tahap-tahap pada analisa sistem antara lain :

      (1) Activity Diagram
      Activity diagram digunakan untuk memodelkan alur kerja proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses.
      (2) Analisa Dokumen Keluaran
      Rancangan dokumen keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.
      (3) Analisa Dokumen Masukan
      Rancangan dokumen masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.
      (4) Usecase diagram
      Usecase diagram digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem yang jika dilihat menurut pandangan orang yang berbeda dari luar sistem.
      (5) Deskripsi Usecase
      Deskripsi usecase digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai usecase diagram.

c. Perancangan
   Tahap perancangan adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem yang baru yang diusulkan dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

   Adapun tahap-tahap pada perancangan sistem antara lain :

   1) Entity Relationship Diagram (ERD)
   Entity Relationship Diagram digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data store yang ada dalam diagram arus data.
   2) Logical Record Structure (LRS)
   Logical Record Structure berasal dari setiap entity yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama entity berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.
   3) Tabel/Relasi
   Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model conceptual secara terperinci dengan adanya primary key dan foreign key.
   4) Normalisasi
   Normalisasi adalah kegiatan mengelompokkan atribut-atribut sehingga mendapatkan bentuk yang normal.
   5) Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi basis data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model conceptual secara detail.

6) Rancangan Dokumen Keluaran
Rancangan dokumen keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang

7) Rancangan Dokumen Masukan
Rancangan dokumen masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

8) Rancangan Layar Program
Rancangan layar program merupakan bentuk tampilan sistem dilayar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.

9) Sequence Diagram
Sequence Diagram untuk menggambarkan interaksi antar *obyek* di dalam dan sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

10) Class Diagram
Class Diagram menunjukkan hubungan antar *class* dalam sistem yang sedang dibangun bagaimana mereka saling berkalaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

d. Wawancara
Melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada pihak yang berwenang dengan tujuan mendapatkan masukan serta informasi yang berkaitan dengan penyusunan skripsi

e. Observasi
Meninjau dan mengunjungi langsung ke SDN 13 Tempilang untuk mengetahui secara keseluruhan tentang masalah yang akan dibahas

f. Studi Pustaka

a. Mengumpulkan dan melengkapi data yang diperlukan melalui buku-buku atau sumber-sumber lain yang berhubungan dengan topik yang ada dalam permasalahan penyusunan skripsi ini.

1.5. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut ini :

a. Proses kerja memakan waktu yang lama, karena masih dikerjakan secara manual.
b. Proses pencarian data yang sudah ada terkadang susah dilakukan, karena masih harus mencari satu persatu data yang diinginkan.
c. Data-data administrasi kesiswaan kurang terjamin dari sisi keamanannya.
d. Penyimpanan data tidak tersusun dengan baik, sehingga sering terjadi kehilangan pada data tersebut.
e. Informasi yang disediakan pada laporan administrasi terkadang tidak akurat.

1.6. Kontribusi Yang Diberikan

Berikut ini penilis dapat menyimpulkan beberapa kontribusinya seperti berikut ini :

a. Mempersingkat waktu sehingga mempercepat cepat proses kerja.
b. Keakuratan data atau informasi yang lebih terjamin.
c. Tingkat kesalahan lebih bisa diminimalisasikan karena sudah secara terkomputerisasi dibandingkan dengan menggunakan sistem lama yang masih secara manual.
d. Dalam penbuatan laporan dapat lebih akurat dan tejamin keakuratannya.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Definisi Sistem Dan Informasi

2.1.1 Definisi Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (systēma), dan bahasa Yunani (sustēma) merupakan sekumpulan obyek yang mencakup hubungan fungsional antara tiap-tiap obyek, dan hubungan antara ciri-ciri tiap obyek, dan yang secara keseluruhan merupakan suatu kesatuan secara fungsional (Dr. Ir. Harijono Djojodihardjo, 1984: 78). (Indrajit, 2001: mengemukakan bahwa sistem mengandung arti kumpulan-kumpulan dari komponen-komponen yang dimiliki unsur keterkaitan antara satu dengan lainnya.

2.1.2 Definisi Informasi

Informasi adalah Data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima, dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini, atau mendatang (Raymond Mc.leod). Kualitas menurut (Prabu, 2006) adalah

a. Relevan (relevancy
b. Akurat (accurate)
c. Tepat waktu (timelines)
d. Ekonomis (economy)
e. Efisien (efficiency)
f. Dapat dipercaya *(reliability)*

2.1.3 Definisi Sistem Informasi

Menurut (O'Brien, 2005 : p5) sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari people (orang), hardware (perangkat keras), software (piranti lunak), computer networks, dan data communications (jaringan komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

2.2 Definisi Administrasi Kesiswaan

Administrasi kesiswaan merupakan usaha, dan kegiatan yang meliputi pengaturan tentang administrasi yang berkaitan dengan siswa dalam

upaya mengembangkan potensi siswa. Administrasi Kesiswaan berhubungan dengan tata usaha yang berperan penting dalam penyimpanan data-data siswa tersebut.

2.3 Definisi Sistem Informasi Administrasi Kesiswaan

Pada bab sistem informasi administrasi kesiswaan ini akan dijelaskan mengenai dasar teori dalam pembuatan sistem informasi administrasi kesiswaan. Sistem informasi kesiswaan adalah sistem yang memberikan layanan informasi yang berupa data dalam hal ini yang berhubungan dengan kesiswaan. Data yang dimaksud terdiri atas informasi administrasi kesiswaan sebagai berikut:

a. Melakukan input data siswa, dan menyimpannya ke dalam database.
b. Melakukan input data pelanggaran tata tertib, dan menyimpannya ke dalam database.
c. Membuat surat permohonan mutasi, atau pindah.
d. Membuat surat permohonan masuk pindahan.
e. Membuat bukti laporan siswa masuk pindahan, dan siswa pindah, atau mutasi.

2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML

Analisa, dan desain berorientasi obyek dapat merumuskan, dan memecahkan masalah, serta menghasilkan suatu hipotesa, dan solusi, memodelkannya dengan paradigma obyek. Dalam melakukan analisa, dan perancangan sistem berorientasi obyek menggunakan Unified Modelling Language untuk memodelkannya, dan tool visual modelling yang digunakan untuk menggambarkan model analisa, dan perancangan adalah Rational Rose, serta Implementasi perangkat lunak menggunakan VB (Visual Basic) 2008.

2.4.1 Konsep Dasar Berorientasi Obyek

Obyek merupakan benda secara konseptual yang keberadaan fisiknya dapat diketahui. Ciri-ciri obyek, yaitu atribut (property, atau data), dan method (behavior, atau function), yaitu apa yang dapat dilakukan oleh obyek (what they do). Berorientasi Obyek (object oriented) berarti permasalahan didefinisikan melalui istilah dari obyek yang mengkapsulasi data (atribut), dan perilaku (behavior), yaitu melalui paradigma, atau pendekatan obyek.

Selain obyek ada beberapa istilah yang akan membantu untuk memahami pengertian kita dalam skripsi ini, yaitu:

a. Class, yaitu kumpulan obyek yang sejenis. Secara lebih lugas obyek adalah instant dari sebuah class.
b. Inheritance merupakan penurunan atribut, atau method dari suatu obyek class ke obyek class lainnya.
c. Polymorphisme, yaitu yang berarti banyak bentuk.

2.4.2 Definisi UML

Menurut pencetusnya James Rumbaugh, Ivar Jacobson, and Grady Booch (1999 : 119 : 120) UML didefinisikan sebagai “bahasa visual untuk menjelaskan, memberikan spesifikasi, merancang, membuat model, dan mendokumentasikan aspek-aspek dari sebuah sistem”.

2.4.3 Analisa Berorientasi Obyek (Object Oriented Analysis)

Object oriented analysis adalah metode analisis yang memeriksa syarat, atau keperluan yang harus dipenuhi suatu sistem (Suhendar, dan Hariman, 2002 : 11).

Dalam tahap ini kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam menganalisa sistem sebagai berikut:

a. Sistem yang sedang berjalan dapat dipelajari, dan dianalisa.
b. Menspesifikasikan sistem, yaitu spesifikasi masukan yang digunakan database yang ada proses yang dilakukan, dan keluaran yang dihasilkan.

2.4.3.1 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan proses bisnis, dan urutan aktifitas dalam sebuah proses, yang mana dipakai pada business modelling untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses bisnis karena bermanfaat untuk membantu memahami proses secara keseluruhan dalam memodelkan sebuah proses. Activity diagram mempunyai peran, seperti halnya flowchart, akan tetapi perbedaannya dengan flowchart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku paralel, sedangkan flowchart tidak bisa. Activity diagram dibuat berdasarkan sebuah, atau beberapa use case pada use case diagram, atau tanpa menggunakan use case diagram (Munawar:109).

2.4.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan sebuah kebutuhan sistem dari sudut pandang user, dan memfokuskan pada proses komputerisasi. Sebuah use case dapat menggambarkan hubungan antara use case dengan actor.

2.4.3.3 Package Diagram

Package (paket) adalah mekanisme pengelompokan yang digunakan untuk menandakan pengelompokan elemen-elemen model. Sebuah package dapat mengandung beberapa paket lain di dalamnya.

2.4.3.5 Deskripsi Use Case Diagram

Membuat diagram use case mempunyai proses dua langkah, yaitu: pertama, pengguna bekerja dengan tim proyek untuk menulis deskripsi use case berbasis teks, dan kedua tim proyek menerjemahkan kasus use case description ke dalam diagram use case formal, baik deskripsi use case, dan use case diagram ini didasarkan pada

persyaratan diidentifikasi, dan activity diagram deskripsi program bisnis.

2.4.3.4 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam maupun di sekitar sistem (temasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu.

2.4.3.5 Class Diagram

Class diagram merupakan diagram paling umum dipakai disemua pemodelan disemua orientasi obyek.

2.5 Perancangan Berorientasi Obyek (Object Oriented Design)

Object oriented design adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi obyek-obyek sistem, atau subsistem (Suhendar, dan hariman, 2001:11).

2.5.1 Perancangan Basis Data

Perancangan sistem Berorientasi Obyek merupakan tahap lanjutan setelah analisa berorientasi obyek.

"Perancangan berorientasi obyek adalah suatu pendekatan yang digunakan untuk menspesifikasikan kebutuhan-kebutuhan sistem dengan mengkolaborasikan obyek-obyek, atribut-atribut, method-method yang ada" (Jeffery L., Whitten et al, 2004 : 686).

2.5.2 Spesifikasi Basis Data

Basis data adalah kumpulan data (arsip, atau file) yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronis agar dapat dimanfaatkan kembali dangan cepat, dan mudah. Sedangkan sistem basis data adalah kumpulan file, atau tabel yang saling berhubungan yang memungkinkan beberapa pemakai, atau program lain untuk mengakses, dan memanipulasi file-file (tabel) tersebut.

2.5.3 Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.

2.5.4 Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

2.5.5 Rancangan Layar Program

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

2.6 Pengertian Rational Rose

Rational Rose adalah software yang memiliki perangkat-perangkat pemodelan secara visual untuk membangun suatu solusi dalam rekayasa software, dan pemodelan bisnis.

2.7 Pengertian Microsoft Visio

Microsoft Visio (atau sering disebut Visio) adalah sebuah program aplikasi komputer yang sering digunakan untuk membuat diagram, diagram alir (*flowchart*), *brainstorm*, dan skema jaringan yang dirilis oleh Microsoft Corporation. Aplikasi ini menggunakan grafik vektor untuk membuat diagram-diagramnya.

2.8 Pengertian Microsoft Access

Microsoft Access adalah suatu program aplikasi basis data komputer relasional yang digunakan untuk merancang, membuat dan mengolah berbagai jenis data dengan kapasitas yang besar..

2.9 Pengertian Visual Basic (VB.Net)

Microsoft Visual Basic .NET adalah sebuah alat untuk mengembangkan dan membangun aplikasi yang bergerak di atas sistem .NET Framework, dengan menggunakan bahasa BASIC.

3. Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data penulis akan melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode sebagai berikut:

a. Metode Observasi.
b. Dalam hal ini penulis langsung melihat, atau mengadakan pengamatan ke bagian-bagian yang ada hubungannya dengan topik permasalahan yang akan diangkat, sekaligus pengumpulan dokumen-dokumen yang digunakan.
c. Metode Wawancara
d. Merupakan metode pengumpulan data yang berupa komunikasi langsung antara penulis dengan responden yang bertujuan untuk mendapatkan masukan, serta informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi ini.
e. Metode Kepustakaan
f. Metode pengumpulan data dengan mempelajari, dan mengumpulkan bahan dari buku-buku, atau sumber yang berkaitan dengan topik permasalahan.

1.4.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penulisan skripsi ini penulis menggunakan metodologi iterasi, dimana setiap fase dilakukan secara berulang-ulang sampai rancangan benar.

Adapun tahapan metodologi iterasi sebagai berikut:

a. Perencanaan.
b. Analisis.
c. Perancangan.
d. Implementasi.

1.4.2 Metode Analisis

Ada beberapa tahapan dalam metode analisis pembuatan penelitian laporan skripsi ini, yaitu:

a. Survey sistem berjalan.
b. Analisis survey.
c. Identifikasi kebutuhan informasi.

1.4.3 Metode Perancangan

Ada beberapa metode perancangan dengan Unified Modeling Language, yaitu:

a. Meracang sistem baru sesuai dengan identifikasi kebutuhan.

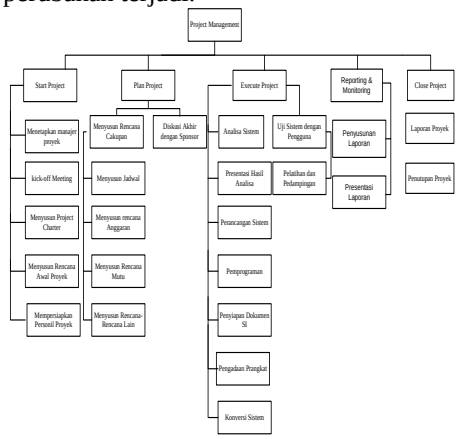
b. Merancang spesifikasi proses.
c. Merancang basis data dengan Entity Relationship Diagram.
d. Merancang tampilan antar muka sistem.
e. Merancang dokumen masukan, dan dokumen keluaran sistem usulan.
f. Merancang aplikasi pemograman visual studio 2008.

4. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini adalah hasil pengolahan data dari anlisa dan perancangan sistem informasi administrasi kesiswaan pada SDN 13 TEMPILANG dengan metode sebagai berikut sehingga hasil akhir dari pengolahan data tersebut menjadi lebih baik dan maksimal:

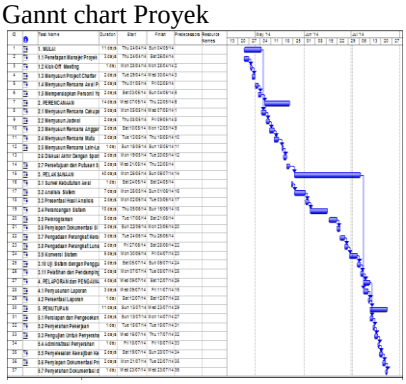
a. WBS

WBS merupakan dokumen fundamental dalam manajemen proyek karena menyediakan dasar untuk perencanaan dan mengelola jadwal, biaya dan perubahan-perubahan terjadi.



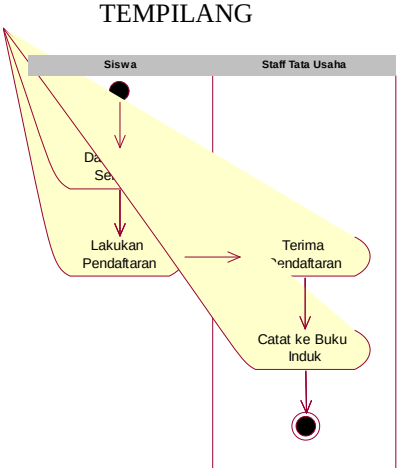
Pada gambar 1 adalah WBS Sistem Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Nilai Niswa SDN 13 TEMPILANG

b. Gannt chart Proyek



Pada Gambar 2 adalah Gantt Chart Proyek Sistem Rancang Bangun Sistem Informasi Administrasi Nilai Niswa SDN 13 TEMPILANG

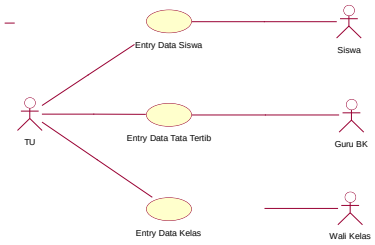
c. Berikut ini adalah activity diagram dari proses administrasi nilai siswa SDN 13 TEMPILANG



Gambar 3

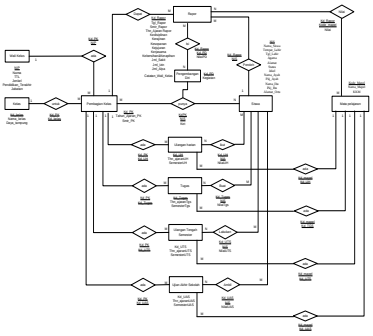
Activity Diagram Proses Pendataan siswa SDN 13 TEMPILANG

d. Berikut ini adalah Use Case Diagram Master



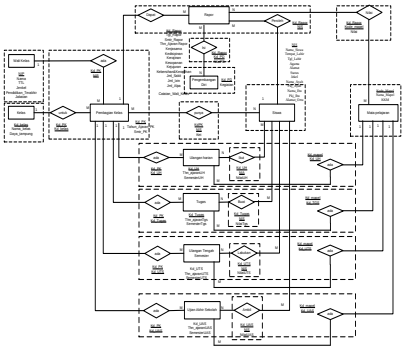
Gambar 4
Use Case Diagram Master

e. Berikut ini adalah ERD



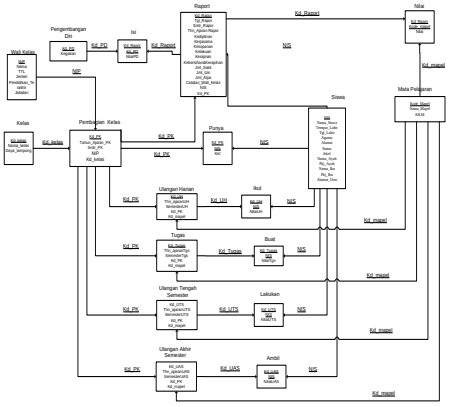
Gambar 5
Entity Relationship Diagram

f. Berikut ini adalah Transformasi ERD Ke LRS



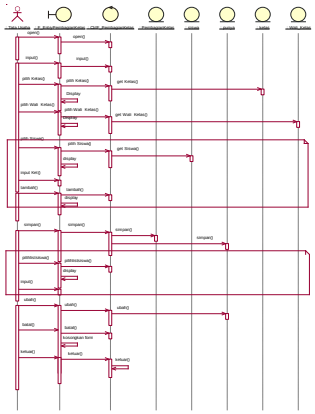
Gambar 6
Transformasi ERD ke LRS

g. Berikut ini adalah LRS



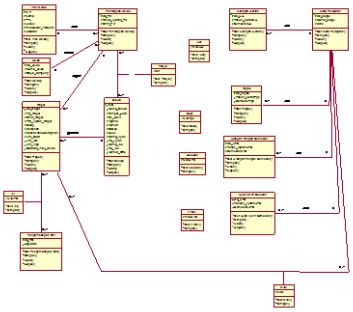
Gambar 7
Logical Record Structure (LRS)

h. Berikut ini adalah sequence diagram Entry Data siswa



Gambar 8
***Sequence Diagram Entry* Data Siswa**

i. Berikut ini adalah Class Diagram



Gambar 9
Class Diagram

5. Kesimpulan dan Saran

Dari hasil perancangan sistem pengadministrasian nilai yang diusulkan oleh penulis seperti tertuang dalam bab-bab sebelumnya sebagai solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu :

a. Kemudahan dalam melakukan peninputan nilai ulangan-ulangan dan tugas, seperti dalam pencentakan nilai.
b. Tingkat kesalahan pada penggunaan sistem manual lebih besar dibanding dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi seperti dalam proses perhitungan.
c. Dengan adanya sistem pengadministrasian nilai secara komputerisasi pengolah data, penyajian informasi nilai akan lebih cepat, serta keamanan data akan lebih terjamin karena tempat atau media penyimpanan lebih terjaga.

1. Saran

Untuk menunjang keberhasilan pada sistem pengadministrasian nilai pada SDN 13 TEMPILANG yang telah diusulkan penulis, maka diberikan saran-saran sebagai berikut :

a. Ketelitian Tata Usaha pada waktu pengentrian data perlu ditingkatkan agar tingkat kesalahan data akan semakin rendah, dengan demikian keluaran yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diinginkan.
b. Dilakukan pelatihan yang baik dalam penggunaan sistem komputerisasi yang baru tersebut kepada karyawan yang menggunakan sistem ini
c. Dilakukan *back up* data secara berkala untuk mengantisipasi keadaan yang tidak diinginkan.

Daftar Pustaka

[FOWLER 2005] Fowler, Martin, "UML Distilled 3", Yogyakarta, 2005.

[HARDJONO 2006] Hardjono, Dhewiberta, "Pemodelan Visual Basic Net 2005", Wahana Komputer, Semarang, 2006.

[HARIYANTO 2004] Hariyanto, Bambang, "Rekayasa Sistem Berorientasi Objek", Bandung, 2005.

[JOGIYANTO 2005] Hartono Jogianto, "Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan terstruktur teori dan praktis aplikasi bisnis", Yogyakarta, 2005.

[KADIR 2003] Kadir, Abdul, "Pengenalan Sistem Informasi", Yogyakarta, 2003.

[MUNAWAR 2005] Munawar, "Pemodelan Visual dengan UML", GRAHA ILMU, Jakarta. 2005.

[[NUGROHO 2005] Nugroho Adi, "Rational Rose Untuk Pemodelan Berorientasi Objek", INFORMATIKA, Bandung. 2005.