

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan zaman yang serba modern Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi berkembang cukup pesat, dan banyak menghasilkan inovasi-inovasi baru yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih baik. Informasi menjadi kata kunci dalam berbagai aspek kehidupan. Seseorang yang menguasai teknologi informasi, ia akan bisa bersaing di tengah persaingan yang sedemikian ketat, dengan alasan inilah perhatian terhadap proses informasi menjadi sangat ditekankan.

Sementara ini Dinas Pemerintahan Dikpora Kabupaten Lombok Utara telah menggunakan komputerisasi, namun karena sumber daya yang kurang memadai sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengaplikasikan program yang ada. Untuk itu diperlukan upaya dalam memperbaiki program serta mengembangkan sumber daya manusia yang ada.

Dan dikarenakan banyaknya data-data yang ada di Dinas Dikpora ini yang harus di selesaikan secara cepat dan akurat, maka akan kami fokuskan pada pendataan pegawai saja sehingga tema yang akan diangkat adalah "Sistem Informasi Pendataan Guru Tenaga

Honor Daerah” yang akan meliputi informasi data Kecamatan, data Unit Kerja dan data data Jabatan.

Perancangan system informasi Pendataan Guru Tenaga Honor Daerah ini akan menggunakan teknologi website untuk mengakses data Guru Honor dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan menggunakan MYSQL sebagai databasenya,serta webserver yang akan digunakan adalah macromedia dreamweaer 8 yang bisa dijalankan dibawah system operasi windows.setelah siap dijalankan,aplikasi maupun database akan diletakan deserver yang terhubung dengan internet.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan dalam latar belakang diatas di peroleh rumusan masalah” bagaimana membangun Sistem Informasi Pendataan Guru Tenaga Honor Daerah Berbasis Web pada Kantor Dinas Pendidikan Kebudayaan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Lombok Utara”.

1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi pokok permasalahan pada tugas akhir ini penulis hanya memberikan batasan masalah yaitu :

- a) Terbatas pada Pendataan Guru Tenaga Honor Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara

- b) Program ini dibuat menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MYSQL sebagai database server, Dreamweaver 8 desain visual, Case 2 Studio program perancangan bagan system dan Apache sebagai web server.
- c) Output yang dihasilkan berupa laporan Guru Tenaga Honor Daerah Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan Penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah:

1. Membuat sistem informasi tentang Pendataan Guru Honor Daerah dengan memanfaatkan teknologi Website.
2. Membantu memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan yang ada di Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Diploma III pada Akademi Manajemen Informatika Komputer MATARAM.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Manfaat penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan antara lain :

1. Diharapkan dengan adanya sistem informasi yang akan dibangun dapat mempermudah proses Pendataan Guru Honor Daerah pada Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara
2. Diharapkan dengan adanya sistem informasi Pendataan Guru Tenaga Honor Daerah berbasis Web dapat memberikan

kemudahan bagi karyawan kantor untuk mengakses Informasi secara mudah.

1.5 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

1.5.1 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Prototyping

Prototyping adalah suatu proses dimana pembuatan perangkat lunak membuat model dari software yang akan dibuat atau sebuah mekanisme untuk mendefinisikan kebutuhan software.

2. Tahapan-tahapan yang dilakukan:

a. Mendefinisikan kebutuhan

Menganalisa dan mengumpulkan kebutuhan apa saja yang akan diperlukan untuk membuat suatu aplikasi sistem informasi Pendataan Guru Honor Daerah berbasis web pada kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara.

b. Pembuatan Desain

Pada tahapan ini penulis hanya membuat desain database, desain proses, desain user interface yang mencakup desain input, output form, desain hardware, software dan jaringan. desain merupakan kelanjutan dari permodelan proses yang akan dilakukan pada tahapan analisis.

c. Pembuatan Model

Model proses Perangkat lunak model aliran kerja (workflow) pada Tahap ini menunjukkan kegiatan pada proses bersama dengan input, output, dan ketergantungan. Merepresentasikan pekerjaan manusia.

d. Evaluasi

pada tahap ini dilakukan uji coba sistem yang telah disusun. Proses uji coba ini diperlukan untuk memastikan sistem tersebut sudah benar, sesuai karakteristik yang ditetapkan dan tidak ada kesalahan-kesalahan yang terkandung didalamnya. Proses ujicoba dapat dilakukan secara bertahap.

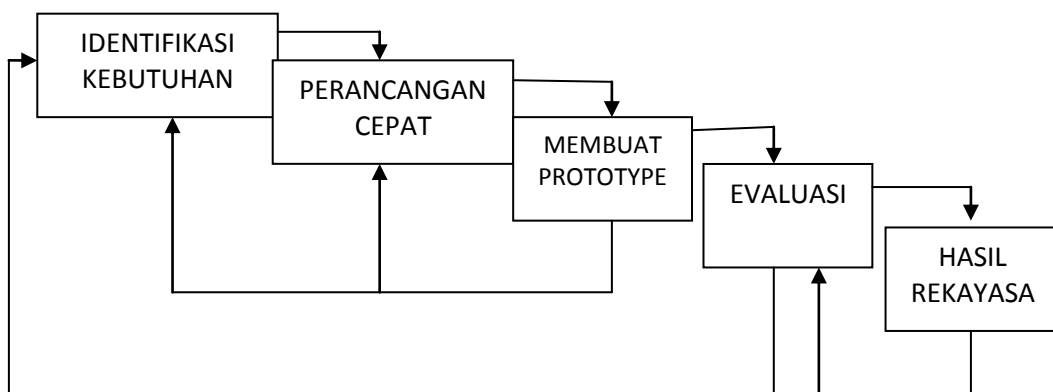
Pada tahap pertama, pengujian dilakukan dengan mengecek alur sistem secara keseluruhan, apakah sudah benar dan sesuai harapan. Tahap kedua dilakukan pengecekan dengan sample data dan dilakukan penelusuran apakah prosedur yang digunakan untuk pengolahan data menjadi informasi sudah benar dan beroperasi sesuai dengan logika sistem yang tepat. Tahap ketiga dilakukan pengecekan dengan melibatkan data yang sesungguhnya.

e. Hasil Rekayasa (Model)

Untuk mengembangkan perangkat lunak secara memadai, proses pengembangan perangkat lunak harus didefinisikan terlebih dahulu usaha yang berhubungan dengan

rekayasa perangkat lunak dengan dikategorikan kedalam tiga fase umum yaitu Fase Definisi (Definition Phase), Fase pengembangan (Development Phase), Fase Pemeliharaan (Maintenance Phase).

3. Diagram Model Prototyping



Gambar 1.5.1 Diagram model Prototyping

1.5.2 Teknik pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yang kami gunakan adalah sebagai berikut:

a).Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan sumber pustaka yang berupa buku, hasil penelitian, Skripsi, dan sebagainya serta mempelajari teori yang berhubungan dengan permasalahan.

b). Metode Interview atau Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara Tanya jawab sambil bertatap muka dengan menggunakan sebuah alat bantu wawancara seperti buku, polpen, alat perekam dan lain-lain. Dalam wawancara kami langsung mewawancarai dan melakukan seputar Tanya jawab tentang data-data yang diperlukan untuk memecahkan permasalahan data-data Guru pada kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara.

c). Metode Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan tehnik pengumpulan data dengan cara meneliti secara cermat terhadap masalah-masalah yang sedang diteliti secara menyeluruh dengan kata lain langsung mencari masalah yang akan diteliti, disini kami langsung terjun langsung untuk melakukan observasi langsung dengan pihak-pihak terkait untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan Laporan ini berisi

BAB I PENDAHULUAN

Dalam BAB I ini membahas tentang latar belakang pemilihan judul Laporan Praktek Kerja Lapangan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penelitian hingga ke sistematika penulisan laporan hasil prektek kerja lapangan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan judul laporan Praktek Kerja Lapangan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pemecahan masalah yang dipilih, langkah-langkah perancangan, diagram alir data dan basis data (*database*).

BAB IV IMPLEMENTASI PROGRAM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi sistem informasi pegadaian meliputi proses pembuatan program serta program inti serta tampilannya.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang sekumpulan dan saran yang di peroleh selama dalam peruses pengerjaan tugas ahir.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Konsep dasar

Konsep dasar sangat diperlukan sebagai acuan dalam pembuatan sistem informasi. Konsep dasar disini berupa definisi dan teori-teori dasar yang berkaitan dengan sistem dan sistem informasi.

2.1.1 Sistem

Pengertian sistem menurut Wikipedia Indonesia adalah sistem berasal dari bahasa Latin (*systema*) dan bahasa Yunani (*systema*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi.

Sistem terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang terpadu untuk suatu tujuan. Model dasar bentuk sistem adalah adanya masukan, pengolahan dan keluaran, akan tetapi sistem dapat dikembangkan sehingga menyertakan media penyimpanan.

2.1.1.1 Karakteristik Sistem

Suatu sistem memiliki karakteristik atau sifat-sifat tertentu yaitu :

a. Komponen / elemen (*component*)

Suatu komponen terdiri dari sejumlah komponen-komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk suatu kesatuan.

b. Batas sistem (*boundary*)

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara satu sistem dengan sistem yang lain atau sistem dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan luar sistem (*environment*)

Bentuk apapun yang ada diluar lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem tersebut.

d. Penghubung (*interface*)

Sebagai media yang menghubungkan sistem dengan yang lain disebut dengan penghubung sistem atau interface.

e. Masukan sistem (*input*)

Energi yang dimasukkan kedalam sistem disebut masukan sistem yang dapat berupa pemeliharaan (*Maintenance*) dan Sinyal (*Signal Input*).

f. Keluaran sistem (*output*)

Hasil dari energi yang diolah akan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna, keluaran ini merupakan masukan sub sistem yang lain.

g. Sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik, karena kalau suatu sistem tidak memiliki sasaran.

h. Pengolahan sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu proses yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.

2.1.1.2 Klasifikasi Sistem

Ada beberapa cara untuk memandang sistem, satu klasifikasi telah dikemukakan: sistem abstrak, sistem alamiah, sistem yang bersifat deterministik, sistem tak tentu, sistem tertutup dll. Adapun penjelasannya lebih detail dan terperinci akan dijelaskan dibawah ini yaitu sebagai berikut:

a. Sistem Abstrak (*Abstract system*)

Sistem ini merupakan sistem yang tidak tampak secara fisik, karena hanya berupa pemikiran atau ide-ide.

b. Sistem Alamiah (*Natural system*)

Sistem alamiah ini adalah sistem yang terjadi dari proses - proses alam dalam arti tidak dibuat oleh manusia.

c. Sistem Deterministik (*Deterministic System*)

Sistem yg beroperasi dengan tingkah laku yang dapat diramalkan disebut sistem deterministik. Interaksi antar tiap-tiap bagian dapat dideteksi.

d. Sistem Tak Tentu (*Probabilistic System*)

Sistem ini adalah sistem dimana kondisi masa depannya tak dapat diramalkan karena mengandung probabilitas.

e. Sistem Tertutup (*closed system*)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan luarnya.

f. Sistem Terbuka (*open system*)

Sistem ini kebalikan dari sistem tertutup, karena sistem terbuka adalah sistem yg berhubungan dan dipengaruhi oleh lingkungannya.

2.1.1.3 Siklus Sistem

Siklus hidup sistem (*system life cycle – SLC*) proses evolusioner yang diikuti dalam sistem atau subsistem informasi berbasis komputer. sering disebut dengan pendekatan air terjun (*waterfall approach*) bagi pengembangan dan penggunaan sistem.

a. Mengenal Adanya Kebutuhan

Sebelum segala sesuatu, timbul suatu kebutuhan atau masalah yang harus dapat dikenali sebagai mana adanya.

b. Pembangunan Sistem

Suatu proses atau seperangkat prosedur yang harus diikuti untuk menganalisis kebutuhan yang timbul dan membangun suatu sistem untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

c. Pemasangan Sistem

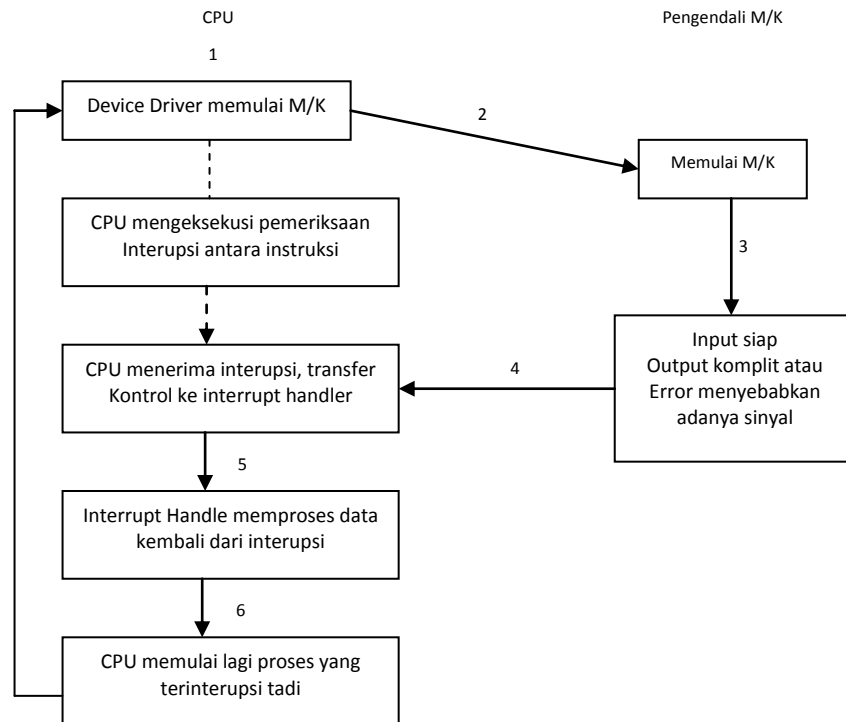
Setelah tahap pembangunan sistem selesai. Sistem kemudian akan dioperasikan, pemasangan sistem merupakan tahap yang penting dalam pemasangan sistem yang sebenarnya.

d. Pengoperasian Sistem

Program-program komputer dan prosedur-prosedur pengoperasian yang membentuk suatu sistem informasi semuanya yang bersifat statis.

e. Sistem Menjadi Usang

Kadang-kadang perubahan yang terjadi begitu drastis, sehingga tidak dapat diatasi hanya dengan melakukan perbaikan-perbaikan pada sistem yang berjalan.



Gambar 2.1. Siklus Sistem

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut Abdul Kadir, Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang. Informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima.

Definisi klasik dari informasi adalah pengetahuan yang diperoleh dari data, informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Berikut ini beberapa pengertian informasi dari berbagai sumber :

1. Menurut Gordon B. Davis dalam bukunya *Management Informations System : Conceptual Foundations, Structures, and Development* menyebut informasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang berguna bagi penerimanya dan nyata.
2. Menurut Robert N. Anthony dan John Dearden dalam buku *Management Control Systems*, menyebut informasi sebagai suatu kenyataan.

2.1.3 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sekumpulan komponen pembentuk sistem yang mempunyai keterkaitan antara satu komponen dengan komponen lainnya yang bertujuan menghasilkan suatu informasi dalam suatu bidang tertentu. Dalam sistem informasi diperlukannya klasifikasi alur informasi.

Berikut ini merupakan definisi sistem informasi dari berbagai sumber :

1. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang

diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi (Alter, 2001).

2. Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras dan perangkat lunak yang dirancang untuk mentransformasikan data ke dalam bentuk informasi yang berguna (Bodnar, Hopwood 2001)

Adapun komponen-komponen dari sistem informasi:

1. Orang (*People*)

Semua pihak yang bertanggung jawab dalam hal penyokong atau sponsor sistem informasi (*system owner*), pengguna sistem (*system users*), perancang sistem (*system designer*) dan pengembang sistem informasi (*system development*).

2. Aktivitas

Sekumpulan aturan atau tahapan-tahapan untuk membuat, memakai, memproses dan mengolah sistem informasi ataupun hasil keluaran dari sistem informasi tersebut.

3. Data

Secara konseptual, data adalah deskripsi tentang benda, kejadian, aktivitas, dan transaksi yang tidak mempunyai makna dan tidak berpengaruh langsung secara langsung kepada pemakainya.

4. Perangkat Keras (*hardware*)

Mencakup piranti-piranti fisik seperti komputer, printer, monitor, harddisk, dll.

5. Perangkat Lunak (*software*)

Sekumpulan instruksi-instruksi atau perintah-perintah yang memungkinkan perangkat keras bisa digunakan untuk memproses data.

6. Jaringan (*network*)

Sistem penghubung yang memungkinkan suatu sumber dipakai secara bersama-sama, baik pada waktu dan tempat bersamaan atau pun berbeda.

2.2 Flowchart

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowchart menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian.

Flowchart dapat dibedakan atas lima jenis yaitu :

1. Bagan alir sistem (*system flowchart*)

System flowchart dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem.

Bagan ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem.

2. Bagan alir dokumen (*document flowchart*)

Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau *paperwork flowchart* merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir.

3. Bagan alir skematik (*schematic flowchart*)

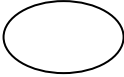

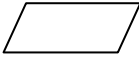

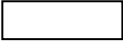


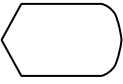

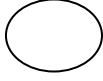
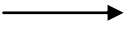
Bagan alir skematik (*schematic flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur di dalam sistem.

4. Bagan alir program (*program flowchart*)

Bagan alir program dapat terdiri dari dua macam, yaitu bagan alir logika program (*program logic flowchart*) dan bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program flowchart*).

5. Bagan alir proses (*process flowchart*)

Bagan alir proses (*process flowchart*) merupakan bagan alir yang banyak digunakan di teknik industri.

Simbol	Keterangan
	Simbol untuk mengawali suatu flowchart
	Simbol untuk mengakhiri suatu flowchart
	Simbol masukan atau keluaran secara umum
	Simbol masukan secara online
	Simbol untuk menunjukkan suatu kegiatan tertentu
	Simbol untuk pemilihan proses
	Simbol masukan secara manual
	Simbol untuk tampilan layar display
	Simbol untuk mencetak suatu dokumen
	Simbol konektor
	Simbol arah proses

Tabel 2.1. Simbol-simbol Flowchart

2.3 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas.

Simbol Data Flow Diagram adalah sebagai berikut:

a. Entitas

Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

b. Relasi

Relasi adalah menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.

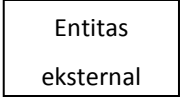
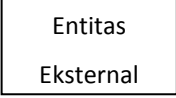
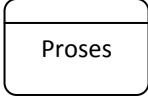
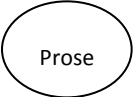
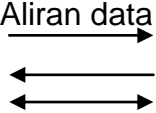
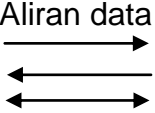
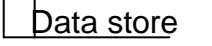
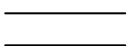
c. Atribut

Atribut adalah berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yg berfungsi sebagai key diberi garis bawah)

d. Garis

Garis adalah sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

Kita dapat menggunakan DFD untuk dua hal utama, yaitu untuk membuat dokumentasi dari sistem informasi yang ada, atau untuk menyusun dokumentasi untuk sistem informasi yang baru.

Gane/sarsone	Yourdone/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal, dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetap diluar sistem.
		Proses, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
		Data flow dengan arah khusus dari sumber ke tujuan
		Data store

Tabel 2.2. Simbol-simbol DFD

Keterangan simbol DFD:

a. Kesatuan Luar (*External Entity*) dan Terminal

Digambarkan dengan bujur sangkar, simbol ini digunakan untuk menggambarkan sumber atau tujuan data, kesatuan luar dari sistem dapat berupa orang.

b. Proses

Diagram dalam lingkungan yang disebut juga dengan gelembung atau transform, simbol ini digunakan untuk proses pengolahan data atau informasi data.

c. Alir Data (*Data Flow*)

Diagram dengan garis lurus dan tanda panah, simbol ini digunakan untuk menggambarkan aliran data yang berjalan. Arus data mengalir diantara proses, simpanan data, dan kesatuan luar.

d. Penyimpan Data (*Data Store*)

Digambarkan dengan dua garis atau persegi panjang dengan garis membujur ke kiri, simbol ini digunakan untuk menggambarkan data flow yang sudah disimpan atau diarsipkan.

Pembagian Data Flow Diagram (DFD), antara lain:

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

2. Diagram Nol (*Overview Diagram*)

Diagram nol dibuat untuk menggambarkan tahapan proses yang ada didalam diagram konteks yang menggambarkan secara lebih rinci.

3. Diagram Detail

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data secara lebih mendetail lagi tahapan proses yang ada di diagram nol.

2.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol. Pada dasarnya ada tiga simbol yang digunakan, yaitu :

1. Komponen *entity relationship*

a. Entity

Entity merupakan objek yang mewakili sesuatu yang nyata dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain (Fathansyah, 1999: 30). Simbol dari entiti ini biasanya digambarkan dengan persegi panjang.

b. Atribut

Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain.

c. Hubungan / Relasi

Hubungan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berbeda.

2. Participation Constraint

Menjelaskan tentang keberadaan suatu *entity* yang berkaitan dengan ketergantungannya *entity* yang lain :

Terdapat tiga macam *Participation Constraint* :

a. *Total Participation constrains*

Keberadaan suatu *entity* tergantung pada hubungannya dengan *entity* lain.

b. *Partial Participation*

Keberadaan suatu *entity* tidak tergantung pada hubungannya dengan *entity* lain. Di dalam ERD digambarkan dengan satu garis penghubung.

c. *Weak Entity*

Weak Entity adalah suatu *Entity* dimana keberadaan dari *entity* tersebut tergantung dari keberadaan *entity* lain.

3. Langkah-langkah pembuatan ERD

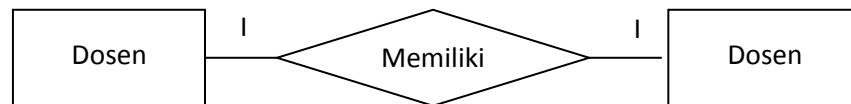
- a. Tentukan *entity-entity* yang diperlukan
- b. Tentukan *relationship* antar *entity*
- c. Tentukan *cardinaty ratio* dan *participation constraint*
- d. Tentukan *atribut-atribut* yang diperlukan tiap *entity*
- e. Tentukan *key* diantara atribut
- f. Hindari penamaan yang sama untuk *entity*, *relationship* dan atribut

4. Relasi Database

Relasi menunjukkan adanya hubungan antara beberapa tabel/file. Pada model data relational hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi yang merupakan kunci utama dari masing-masing file. Relasi yang terjadi dua tabel/file dapat berupa :

a. Relasi satu ke satu (One to One)

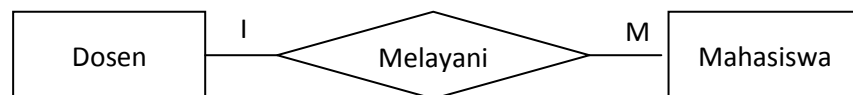
Berarti setiap record pada file pertama berhubungan paling banyak dengan satu record pada file yang kedua.



Gambar 2.2. Relasi Database satu ke satu

b. Relasi satu ke banyak (One to Many)

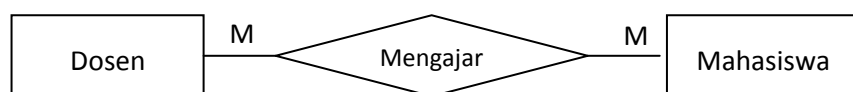
Berarti setiap record pada file pertama berhubungan dengan banyak record pada file kedua.



Gambar 2.3. Relasi Database satu ke banyak

c. Relasi banyak ke banyak (Many to Many)

Berarti setiap record pada file pertama dapat berhubungan dengan banyak record pada file kedua. Dan demikian juga sebaliknya.



Gambar 2.4. Relasi Database Banyak ke Banyak

2.5 Basis Data (*Database*)

Basis Data terdiri atas dua kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat menaruh atau berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya.

2.5.1 Konsep Database dan Data Control

Suatu database merupakan koleksi dari informasi yang berhubungan dengan subyek atau fungsi tertentu. Jika database tidak tersimpan dalam computer, maka dapat menangani informasi dari berbagai sumber dan mengkoordinir serta mengkoordinasinya sendiri.

a. Tabel

Model database relation menampilkan data sebagai koneksi dari tabel. Tabel adalah peneglompokkan secara logika dari informasi yang berhubungan.

b. Record

Suatu record mengandung informasi dari sistem isian tunggal dalam suatu tabel.

c. Field

Suatu record dibentuk oleh banyak field. Setiap field dalam suatu record mengandung suatu potongan tunggal dari informasi tentang suatu record.

d. key

Secara unik mengenali suatu baris (Record), setiap tabel harus memiliki suatu vPrimary key. Primary key adalah suatu field atau kombinasi dari field-field yang mana nilainya bersifat unik untuk tiap baris atau record tabel.

e. indeks

Untuk mempercepat akses, banyak database menggunakan indeks. Data tabel terindeks berurut akan lebih cepat pencariannya dibandingkan dengan tabel. Setiap indeks menunjukkan keposisi tabelnya.

2.5.2 Web Server dan Database Server

2.5.2.1 Apache

Apache adalah salah satu bahasa aplikasi web server yang banyak digunakan didunia, karena bersifat open source. Tingkat keamanan aplikasi web server yang harus diperhatikan adalah versi apache yang digunakan. Disesuaikan dengan konfigurasi yang diinginkan (Tito Riberu,2003). Tugas utama dari apache

adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada peminta, berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat web.

2.5.2.2 MySQL (*My Structured Query Language*)

MySQL adalah salah satu jenis database yang terkenal. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*). SQL merupakan kependekan dari *Struktur Query Language*. SQL merupakan bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah database. SQL pertama kali didefinisikan oleh American National Standard Institute (ANSI) pada tahun 1986. MySQL dapat digunakan untuk mengelola dan membuat database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada pada database.

Adapun implementasi dari MySQL antara lain :

1) DDL (*Data Definition Language*)

Adalah satu set dari table yang di simpan dalam file khusus dan disebut dictionary dan ada 3 perintah yang biasa digunakan dalam DDL antara lain :

- a. Create (Membuat Tabel)
- b. Alter (Mengubah struktur table)
- c. Drop (menghapus table)

2) DML (*Data Manipulation Language*)

Bahasa yang memperbolehkan pemakai untuk mengakses atau memanipulasi data dan ada 4 perintah yang termasuk dalam DML ini antara lain:

- a. Insert (menyisipkan data baru ke dalam table)
- b. Select (menampilkan dan mengambil data dalam tabel)
- c. Update (memperbaharui data)
- d. Delete (hapus data)

3) Query

Pernyataan yang diajukan untuk mengambil suatu informasi.

2.6 Internet

Internet (*interconnected-networking*) adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer yang tidak saling bergantung pada satu sama lain sedemikian rupa, sehingga mereka dapat berkomunikasi.

Sistem apa yang digunakan pada masing-masing jaringan tidak menjadi masalah, apakah *system* DOS atau UNIX baik dilakukan

melalui sambungan telepon umum maupun pribadi. Jadi bisa kita simpulkan kalau internet merupakan sumber informasi dan alat komunikasi Global. Internet juga oleh perjanjian –bi atau multilateral dan spesifikasi tekhnikal (protokol yang menerangkan tentang perpindahan data antara rangkaian). Protokol-protokol ini dibentuk berdasarkan perbincangan internal engineering task force (IETF), yang terbuka kepada umum. Badan ini mengeluarkan dokumen RFC dijadikan standar internet (Internet Standar), oleh Badan Arsitektur Internet (*Internet Architectur Board* – IAB). Protokol-protokol internet yang sering digunakan adalah seperti, IP, TCP, UDP, DNS, PPP, SLIP, ICMP, POP3, IMAP, SMTP, HTTP, HTTPS, SSH, Telnet, FTP, LDAP, dan SSL. Sejarah tentang kemunculan internet berawal dari jaringan jarak jauh yang dikembangkan oleh ARPA (US Government's Advanced Research Project's Agency Network atau Jaringan Agen Proyek Riset Lanjutan dari Pemerintahan Amerika Serikat) pada tahun 1969, tujuannya untuk riset system jaringan dan sarana komunikasi serta pertukaran data antar ilmuan yang di satu sisi menciptakan jalur komunikasi yang tak dapat dihancurkan dan di sisi lain memudahkan kerjasama antar badan riset diseluruh negeri, seperti juga industri senjata maka terbentuklah ARPANET.

2.7 World Wide Web (WWW)

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi atau teks, data gambar diam atau gerak,

data animasi, suara, video atau gabungan dari keduanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna.

Disebut juga dengan istilah "Web"/W3", merupakan *system* dalam internet yang memiliki fasilitas pencarian dan pemberian informasi yang cepat dengan menggunakan teknologi Hypertext. Sebutan World Wide Web (Web = Jaringan laba-laba) sangat tepat untuk menggambarkan struktur data pada jaringan internet. Berbeda dengan misalnya susunan logis berstruktur pohon yang dikenal dari DOS. WWW memungkinkan penanganan atau akses yang jauh lebih *flexible* pada file yang dikelola.

2.8 Bahasa Pemrograman

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam website pada saat di akses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis, atau interaktifnya sebuah website. Semakin banyak ragam bahasa program yang digunakan maka akan terlihat website semakin dinamis dan interaktif serta terlihat bagus.

Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas website. jenis-jenis bahasa program yang banyak di pakai oleh para desainer antara lain HTML, ASP, PHP, Java, Applets. XML, Ajax, dan sebagainya. Bahasa dasar yang di pakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP, dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP, atau lainnya bias di buat sendiri. Biasanya bahasa program ini di gunakan untuk membangun portal berita ,artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email dan sebagainya yang memerlukan di update setiap saat. Berikut penulis paparkan sedikit tentang masing-masing bahasa pemrograman yang penulis gunakan dalam mendesain web.

2.8.1 HTML (*Hyper Text Mark up Language*)

HTML (*Hyper text up language*) merupakan suatu metode untuk mengimplementasikan konsep *hypertext* dalam suatu naskah atau dokumen. HTML sendiri bukan tergolong pada suatu bahasa pemrograman karena sifatnya yang hanya memberikan tanda (*marking up*) pada suatu naskah teks dan bukan sebagai program.

Berdasarkan kata-kata penyusunan HTML dapat diartikan lebih dalam lagi menjadi :

1) *Hypertext*

Link hypertext adalah kata atau frase yang dapat menunjukkan hubungan suatu naskah dokumen dengan naskah-naskah lainnya. Jika kita klik pada kata atau frase untuk mengikuti link ini maka *web browser* akan memindahkan tampilan pada bagian lain dari naskah atau dokumen yang kita tuju.

2) *Markup*

Pada pengertiannya disini *markup* menunjukkan bahwa pada file HTML berisi suatu intruksi tertentu yang dapat memberikan suatu format pada dokumen yang akan ditampilkan pada *World Wide Web*.

3) *Language*

Meski HTML sendiri bukan merupakan bahasa pemrograman, HTML merupakan kumpulan dari beberapa intruksi yang dapat digunakan untuk mengubah-ubah format suatu naskah atau dokumen. Pada awalnya HTML dikembangkan sebagai subset SGML (*Standar Generalized Mark-Up Language*).

Karena HTML didedikasikan untuk di transmisikan melalui media Internet, maka HTML relative lebih sederhana daripada SGML yang lebih ditekankan pada format dokumen yang berorientasi pada aplikasi.

2.8.2 PHP (*Personal Homepage*)

Adalah sebuah bahasa *scripting* yang dikembangkan secara bersama-sama oleh programmer-programmer dari seluruh dunia yang menekuni dunia *open source*. PHP dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di *database server open source* seperti MySQL dengan demikian tingkat kompatibilitasnya terhadap database server gratis seperti MySQL sangat baik, namun demikian saat ini PHP juga sudah dapat digunakan untuk mengakses dan memanipulasi database server buatan Microsoft walaupun tidak terlalu baik komabilitasnya, jika kita menggunakan kode-kode alangkah lebih baik menggunakan teks editor murni seperti notepad atau ultra Edit (www.UltraEdit.com).

PHP adalah sebuah bahasa *open source* yang dapat digunakan diberbagai mesin/sistem operasi (linux, unix, windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf seorang pemrograman C yang andal pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreted). Semula PHP hanya digunakan untuk mencatat jumlah pengunjung pada homepagenya Rasmus.

Pada saat tersebut PHP adalah sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP / FI, pada saat tersebut kepanjangan dari PHP / FI adalah *Personal Homepage/Form Interpreter*. Dengan pelepasan kode sumber ini menjadi *open source*, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini interpreter sudah diimplementasikan dalam C. Dalam rilis ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan. Kemudian pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998 perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut menjadi PHP 3.0. Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai karena mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0 versi ini adalah versi mutakhir dan PHP. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek.

Kelebihan PHP dari bahasa pemrograman lain :

- 1) Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- 2) Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai IIS sampai dengan apache dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- 3) Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan *developer* yang siap membantu dalam pengembangan.
- 4) Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa *scripting* yang paling mudah karena referensi yang banyak.

2.8.3 CSS (*Cascading Style Sheet*)

Style Sheet adalah template yang mengontrol pemformatan tag HTML pada halaman Web. Bila kita telah terbiasa menggunakan Microsoft Word, anda dapat melihat bahwa konsep *Style Sheet* mirip dengan template pada microsoft word. Kita dapat mengubah penampilan halaman

Web dengan mengubah format pada tag HTML tertentu melalui *Style Sheet*, untuk selanjutnya menggantikan spesifikasi default dari browser untuk tag-tag tersebut. Anda dapat mengambil keuntungan dengan menggunakan *Style Sheet* ini dengan tiga alasan utama : pemformatan tambahan, kontrol yang lebih baik dan perubahan yang lebih mudah.

2.9 Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah software HTML editor profesional yang digunakan untuk mendesain secara visual serta mengelola situs web maupun halaman web. Bila kita ingin bekerja dengan kode-kode HTML secara manual atau lebih menyukai bekerja secara visual dalam melakukan editing, dreamweaver membuatnya menjadi lebih mudah dengan menyediakan tools yang sangat berguna dalam peningkatan kemampuan dan pengalaman kita dalam mendesain web.

Dreamweaver digunakan untuk web desain, dreamweaver mengikut sertakan banyak tools untuk kode-kode dalam halaman web beserta fasilitas-fasilitasnya, antara lain: Referensi HTML, CSS dan Javascript, Javascript debugger dan editor kode (tampilan kode dan kode inspector) yang mengizinkan kita mengedit

kode javascript ,XML dan dokumen teks lain secara langsung dalam dreamweaver.

2.9.1 Visi dan Misi

a. Visi

Visi Dinas Dikpora yaitu : Terwujudnya Kualitas Sumberdaya Manusia Lombok Utara Melalui Layanan Pendidikan yang Bermutu dan Berbudaya.

b. Misi

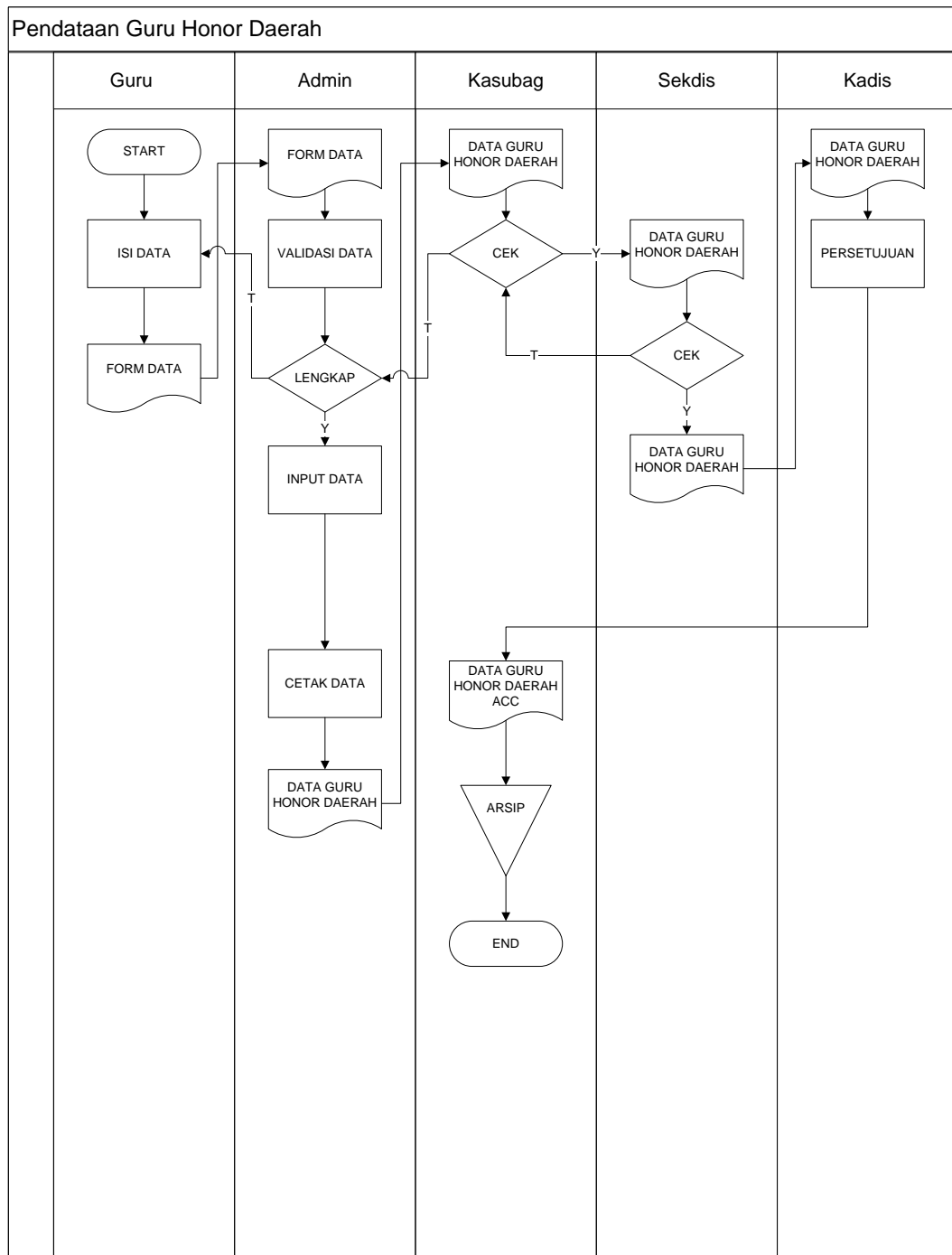
Misi Dinas Dikpora adalah : Untuk Mewujudkan Visi Pendidikan Transformatif yang Bermutu dan Berbudaya tersebut sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara berkewajiban untuk mencapai Misi Pendidikan Sebagai berikut :

1. Meningkatkan Pemerataan dan Perluasan Akses Pendidikan bagi seluruh Lapisan Masyarakat.
2. Meningkatkan Mutu Pendidikan melalui Manajemen Berbasis Sekolah (MBS).
3. Meningkatkan Relevansi Pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa dan masyarakat sekitar lingkungan Sekolah.

BAB III

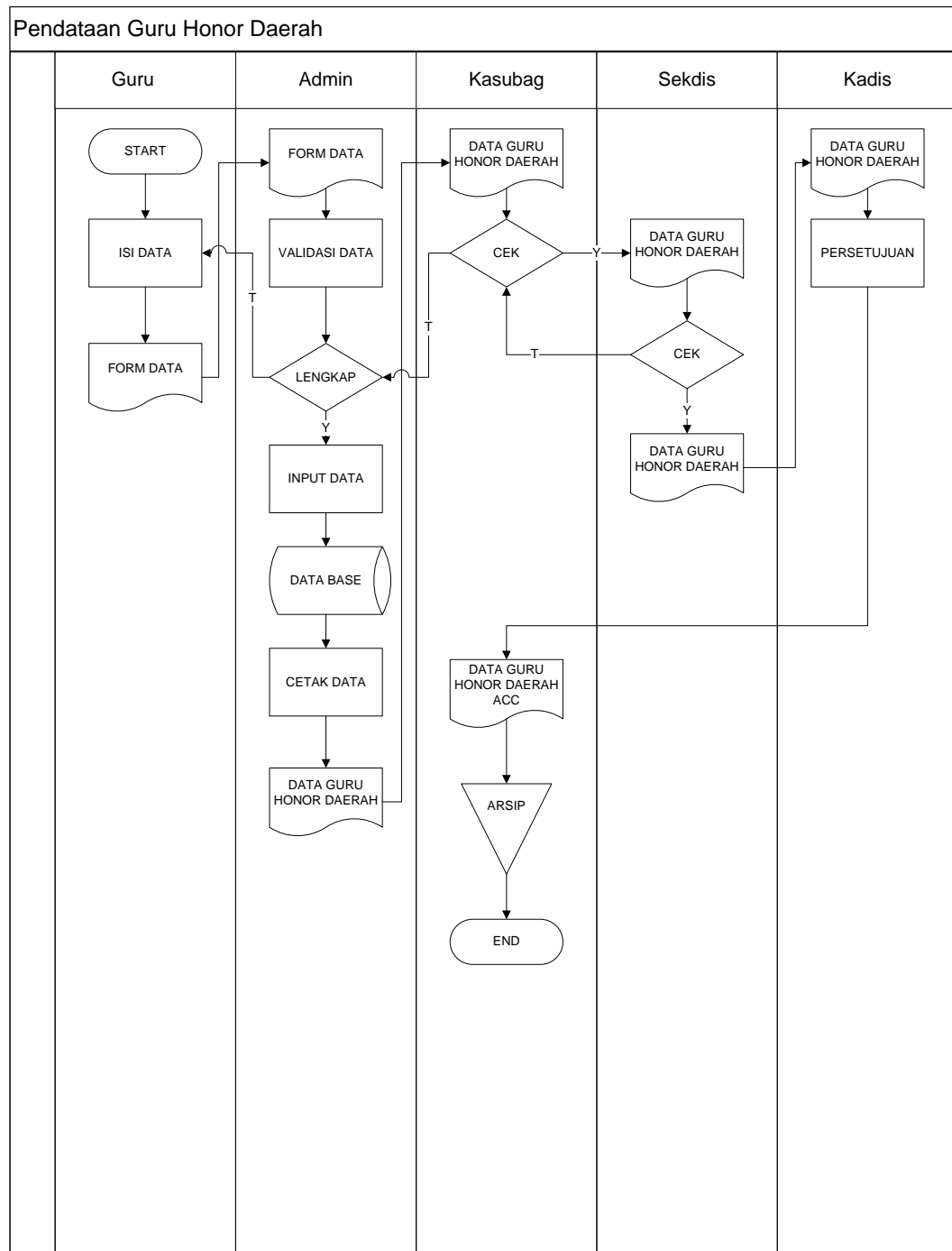
PERANCANGAN SISTEM

3.1 Sistem Lama



Gambar 3.1 Sistem Lama

3.2 Sistem Baru



Gambar 3.2 Sistem Baru

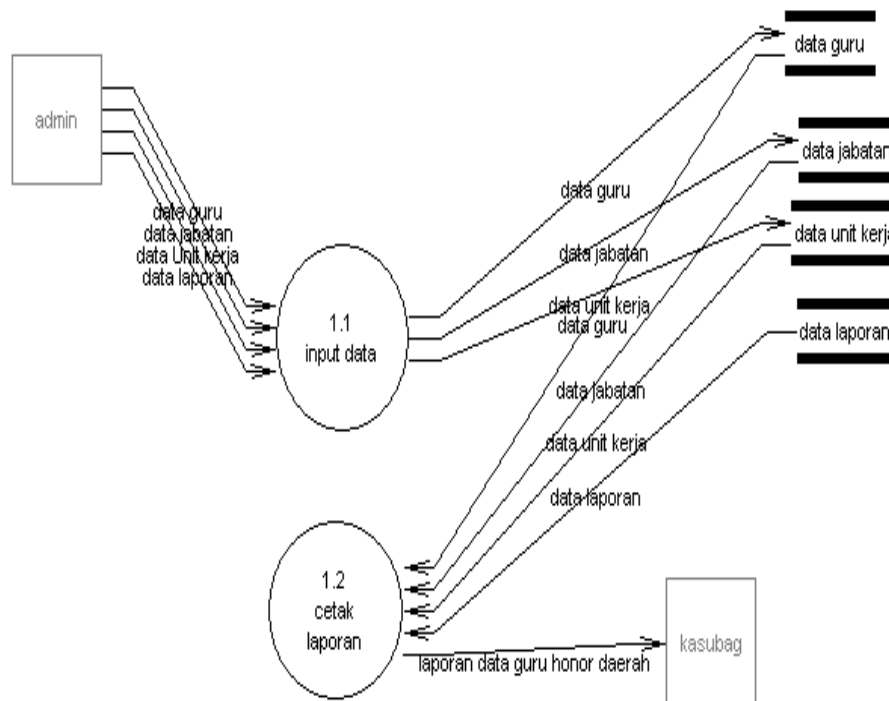
3.3 Data Flow Diagram DFD

3.3.1 Diagram Konteks



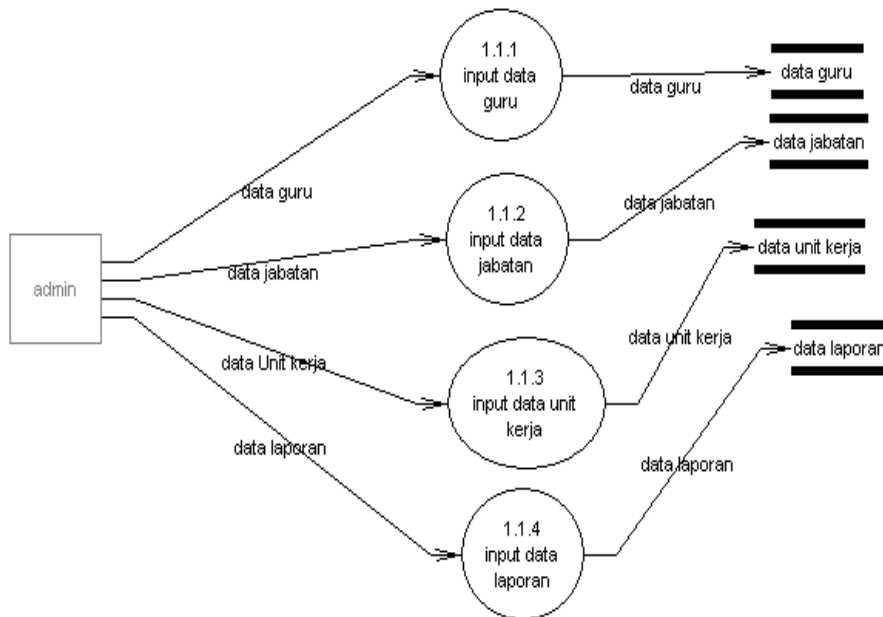
Gambar 3.3.1 Diagram Context

3.3.2 Diagram Levelled (level 1)



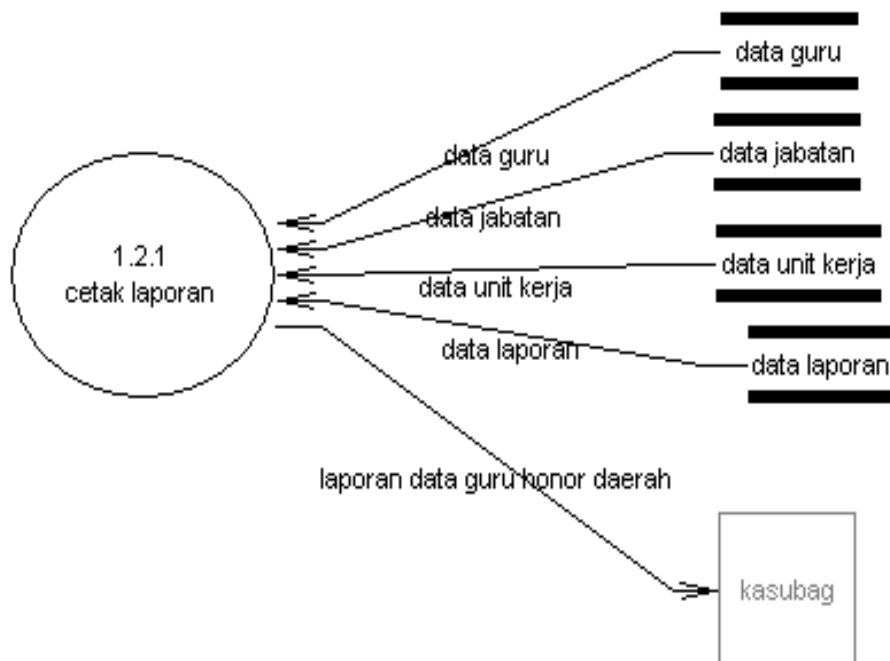
Gambar 3.3.2 Diagram Levelled (level 1)

3.3.3 Diagram Levelled (level 1 Proses 1)



Gambar 3.3.3 Diagram Levelled (level 1 Proses 1)

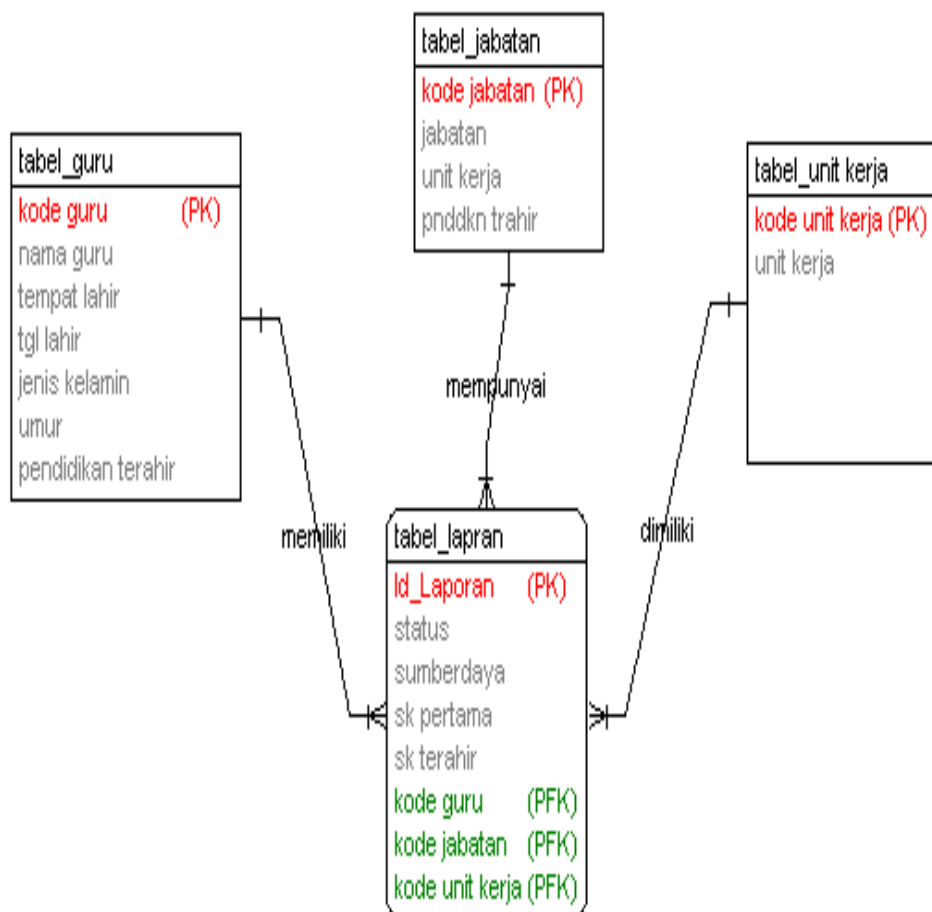
3.3.4 Diagram Levelled (level 1 Proses 2)



Gambar 3.3.4 Diagram Levelled (level 1 Proses 2)

3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan antara entitas tersebut. Ini bertujuan untuk menunjukkan objek data dan relationship yang ada pada objek tersebut.



Gambar 3.4 Rancangan ERD

3.5 Normalisasi

a. Bentuk Tidak Normal

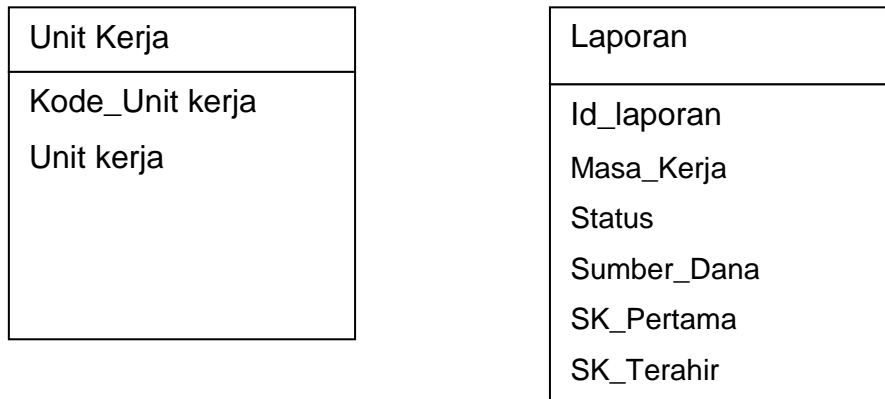
Kode_Guru
Nama_Guru
Jenis_Kelamin
Tempat_Lahir
Tanggal_Lahir
Umur
Pendidikan_Terahir
Kode_Jabatan
Jabatan
Kode_Unit Kerja
Unit_Kerja
Id_laporan
Masa_Kerja
Status
Sumber_Dana
SK_Pertama
SK_Terahir

Gambar 3.1 Bentuk Tidak Normal

b. Bentuk Normal Pertama

Guru
Kode_Guru
Nama_Guru
Jenis_Kelamin
Tempat_lahir
Tanggal_Lahir
Umur
Pendidikan_terahir

Jabatan
Kode_Jabatan
Jabatan

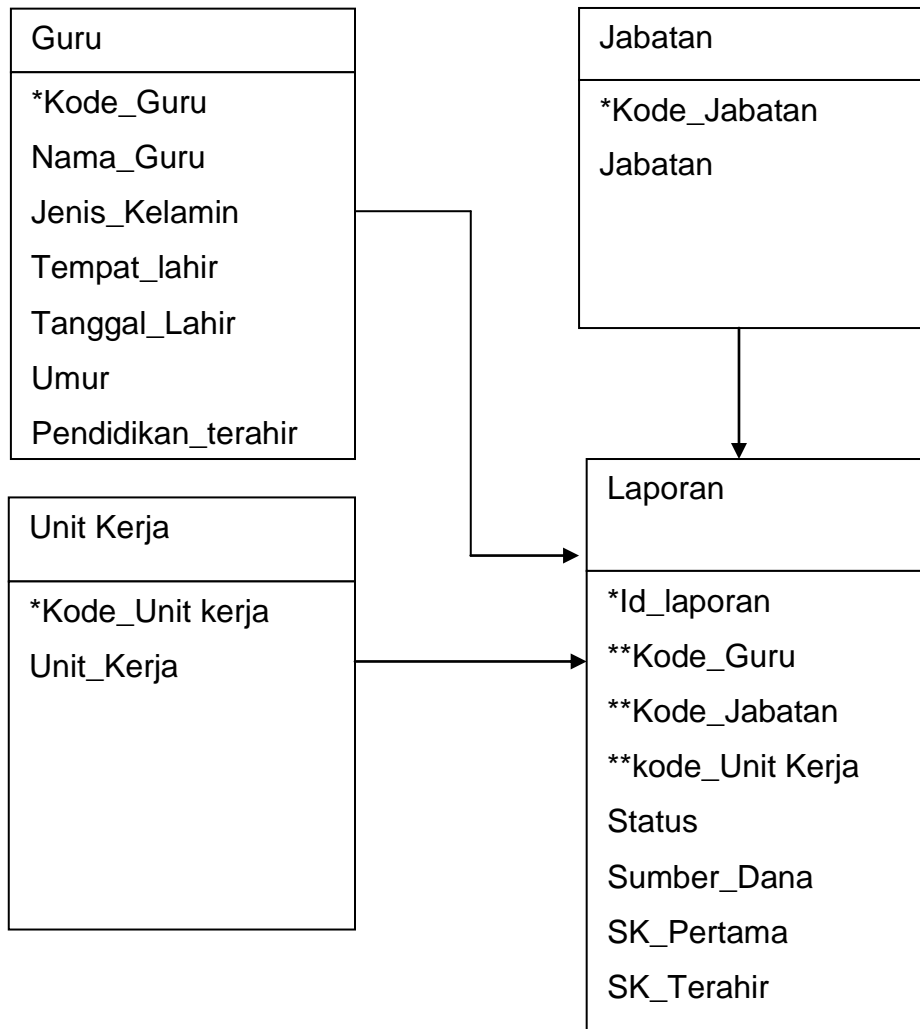


Gambar 3.2 Bentuk Normal Pertama

c. Bentuk Normal Kedua

Gambar 3.3 Bentuk Normal Kedua

d. Bentuk Normal Ketiga



Gambar 3.4 Bentuk Normal Ketiga

3.6 Struktur Database

Dalam membuat suatu aplikasi penyusun merancang dan membuat table untuk Pengolahan Pendataan di Kabupaten lombok utara. Penyusun membuat 4 Tabel yang akan direlasikan ke dalam sebuah database yang siap pakai dalam pengolahan sistem informasi Pendataan Guru Honor Daerah.

3.6.1 Tabel Guru

Nama_field	Type	Size	Key
Kode Guru	Varchar	3	*
Nama Guru	Varchar	25	
Jenis Kelamin	Varchar	2	
Tempat Lahir	Varchar	30	
Tgl Lahir	Date	-	
Umur	Varchar	2	
Pendidikan Terakhir	Varchar	25	

Tabel 3.6.1 Tabel Guru

3.6.2 Tabel Jabatan

Nama_field	Type	Size	Key
Kode Jabatan	Varchar	3	*
Jabatan	Varchar	25	

Tabel 3.6.2 Tabel Jabatan

3.6.3 Tabel Unit Kerja

Nama_field	Type	Size	Key
Kode Unit Kerja	Varchar	5	*
Unit kerja	Varchar	15	

Tabel 3.7.3 Tabel Masa Kerja

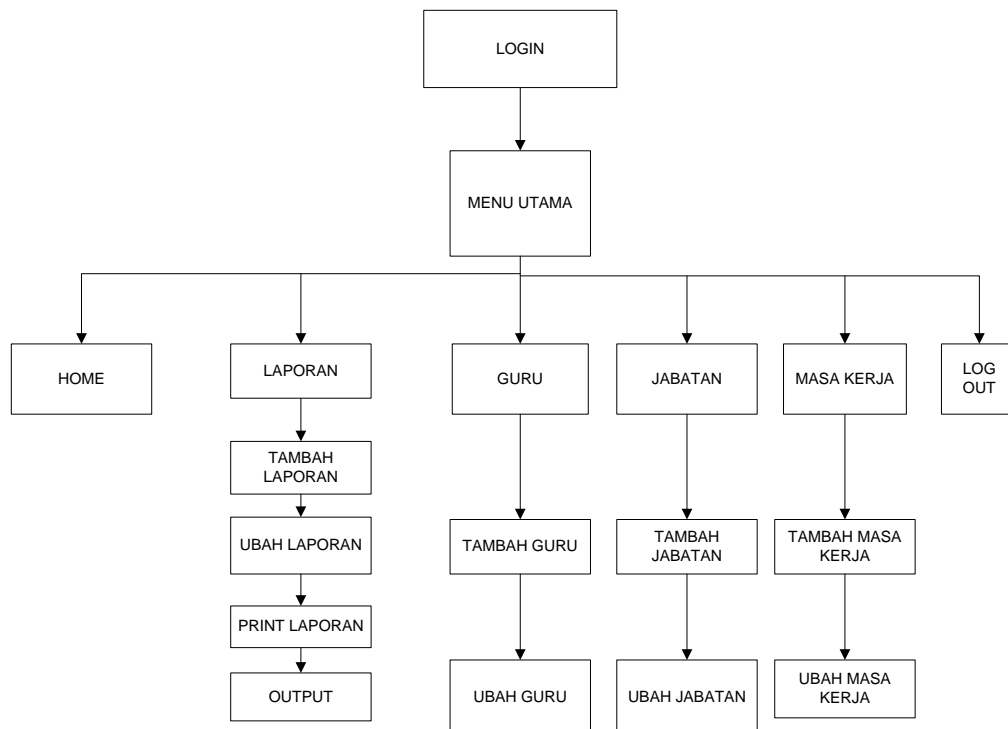
3.6.4 Tabel Laporan

Nama_field	Type	Size	Key
Id Laporan	Varchar	3	*
Masa kerja	Varchar	10	
Status	Varchar	15	
Sumber Dana	Varchar	20	
SK pertma	Varchar	20	
SK terakhir	Varchar	20	

Tabel 3.6.4 Tabel Laporan

3.7 Arsitektur Program

Arsitektur program merupakan rancangan atau kerangka dari program, yang terlebih dahulu disusun sebelum memulai mendesain Interface pada program pembuat (Program PHP). Sistem Informasi Pendataan Guru Tenaga Honor Daerah pada Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara.



Gambar 3.8 Arsitektur Program Diagram Hipo

3.8 Desain Tampilan (Interface)

Adapun bentuk rancangan interface/ tampilan pada form Pendataan Guru Tenaga Honor Daerah pada Dinas Dikpora Kabupaten Lombok Utara.

3.8.1 Desain Form

3.8.1.1 Form Login

Form Login adalah form tampilan pertama yang tampil ketika membuka suatu program.

PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA.	
USER NAME	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="password"/>
	<input type="button" value="Login"/> <input type="button" value="Cancel"/>

Gambar 3.9.1.1 Form Login

3.8.1.2 Form Home

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA
	<input type="button" value="HOME"/> <input type="button" value="LAPORAN"/> <input type="button" value="GURU"/> <input type="button" value="JABATAN"/> <input type="button" value="UNIT KERJA"/> <input type="button" value="LOGUOT"/>
	<div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 150px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"><p>POTO KANTOR DIKPORA KLU</p></div>

Gambar 3.8.1.2 Form Home

3.8.1.3 Form Guru

KODE	NAMA	TMPT LHR	TGL LHR	JNS KEL	UMUR	PDDKN TRHIR	AKSI	
							ubah	hapus

Gambar 3.8.1.3 Form Guru

3.8.1.4 Form Tambah Guru

Kode Guru	<input type="text"/>
Nama Guru	<input type="text"/>
Jns Kelamin	<input type="text" value="O"/> <input type="text" value="L"/> <input type="text" value="P"/>
Tmpt Lahir	<input type="text"/>
Tgl Lahir	<input type="text"/>
Umur	<input type="text"/>
Penddkn Terahir	<input type="text"/>
<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Batai"/>	

Gambar 3.8.1.4 Form Tambah Guru

3.8.1.5 Form Ubah Guru

LOGO

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA**

HOME

LAPORAN

GURU

JABATAN

UNIT KERJA

LOGUOT

Kode Guru 12345

Nama Guru

Jns Kelamin O L O P

Tmpt Lahir

Tgl Lahir

Umur

Pendidkn Terahir

Tambah

Batal

Gambar 3.8.1.5 Form Ubah Guru

3.8.1.6 Form Jabatan

LOGO

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA**

HOME

LAPORAN

GURU

JABATAN

UNIT KERJA

LOGUOT

TAMBAH

KODE JABATAN	JABATAN	AKSI	
		ubah	hapus

Gambar 3.8.1.6 Form instansi

3.8.1.7 Form Tambah Jabatan

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA					
	HOME	LAPORAN	GURU	JABATAN	UNIT KERJA	LOGUOT
			Kode Jabatan	<input type="text"/>		
			Jabatan	<input type="text"/>		
				<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.8.1.7 Form Tambah Jabatan

3.8.1.8 Form Ubah Jabatan

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA					
	HOME	LAPORAN	GURU	JABATAN	UNIT KERJA	LOGUOT
			Kode Jabatan	123456		
			Jabatan	<input type="text"/>		
				<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.8.1.8 Form Ubah Jabatan

3.8.1.9 Form Unit Kerja

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA												
	HOME	LAPORAN	GURU	JABATAN	UNIT KERJA	LOGUOT							
	<input type="button" value="TAMBAH"/>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>KODE UNIT KERJA</th> <th>UNIT KERJA</th> <th colspan="2">AKSI</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">ubah</td> <td style="text-align: center;">hapus</td> </tr> </tbody> </table>	KODE UNIT KERJA	UNIT KERJA	AKSI				ubah	hapus				
KODE UNIT KERJA	UNIT KERJA	AKSI											
		ubah	hapus										

Gambar 3.8.1.9 Form Unit Kerja

3.8.1.10 Form Unit Kerja Tambah

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA				
	HOME	LAPORAN	GURU	JABATAN	UNIT KERJA
	Kode Unit Kerja <input type="text"/> Unit Kerja <input type="text"/>				
	<input type="button" value="Tambah"/> <input type="button" value="Batal"/>				

Gambar 3.8.1.10 Form Unit Kerja Tambah

3.8.1.11 Form Unit Kerja Ubah

LOGO

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA**

HOME

LAPORAN

GURU

JABATAN

UNIT KERJA

LOGUOT

Kode Unit Kerja 123456

Unit Kerja

Ubah

Batal

Gambar 3.8.1.11 Form Unit Kerja Ubah

3.8.1.12 Form Laporan

LOGO

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA**

HOME

LAPORAN

GURU

JABATAN

UNIT KERJA

LOGUOT

TAMBAH

iD	MASA KERJA	STATUS	SUMBER DANA	SK PERTAMA	SK TERAHIR	AKSI
						ubah hapus

Gambar 3.8.1.11 Form Laporan

3.8.1.13 Form Tambah Laporan

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA					
	<input type="button" value="HOME"/>	<input type="button" value="LAPORAN"/>	<input type="button" value="GURU"/>	<input type="button" value="JABATAN"/>	<input type="button" value="UNIT KERJA"/>	<input type="button" value="LOGUOT"/>
		ID Laporan	<input type="text"/>			
		Masa Kerja	<input type="text"/>			
		Status	<input type="text"/>			
		Sumber Dana	<input type="text"/>			
		SK Pertama	<input type="text"/>			
		SK Terakhir	<input type="text"/>			
		Penddkn Terakhir				
			<input type="button" value="Tambah"/>	<input type="button" value="Batal"/>		

Gambar 3.9.1.9 Form Tambah Laporan

3.8.1.14 Form Ubah Laporan

LOGO	SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA					
	<input type="button" value="HOME"/>	<input type="button" value="TRANSAKSI"/>	<input type="button" value="GURU"/>	<input type="button" value="JABATAN"/>	<input type="button" value="UNIT KERJA"/>	<input type="button" value="LOGUOT"/>
		ID Laporan	12345			
		Masa Kerja	<input type="text"/>			
		Status	<input type="text"/>			
		Sumber Dana	<input type="text"/>			
		SK Pertama	<input type="text"/>			
		SK Terakhir	<input type="text"/>			
		Penddkn Terakhir				
			<input type="button" value="Ubah"/>	<input type="button" value="Batal"/>		

Gambar 3.8.1.14 Form Ubah Laporan

3.8.1.15 Form Laporan / Output

Form Laporan/ Output merupakan desain hasil pengolahan program yang telah diproses berdasarkan perintah atau prosedur dari sistem yang menghasilkan keluaran berupa laporan.

<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 10%;">LOGO</div> <div style="text-align: center;"> <p>SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERH BERBASIS WEB PADA DINAS DIKPORA KABUPATEN LOMBOK UTARA</p> </div> </div>												
KODE	NAMA	JNS KELAMIN	TMPT LHR	TGL LHR	UMUR	PDDKN TRAHR	UNIT KERJA	MASA KERJA	STATUS	SUMBR DANA	SK Pertama	SK Terahir

Gambar 3.8.1.15 Form Laporan/ Output

BAB IV

IMPLEMENTASI PROGRAM

1.1 Penjelasan Program

1.1.1 Halaman Login (Index.php)

Halaman Login adalah halaman yang pertama kali muncul pada saat program dijalankan di browser. Adapun tampilan halaman login adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1.1 Halaman *Login* (*Index.php*)

1.1.2 Halaman Utama (*home.php*)

Halaman *home* merupakan halaman yang muncul ketika proses *login* berhasil, pada halaman *home* terdiri dari tujuh buah menu antara lain :

1. Menu *home*
2. Menu Guru
3. Menu Jabatan
4. Menu Unit Kerja
5. Menu Laporan
6. Menu Output / Laporan
7. Menu Keluar digunakan untuk menutup aplikasi



Gambar 4.1.2 Halaman Utama (*home.php*)

1.1.3 Halaman Guru (Guru.php)

Halaman Guru berfungsi untuk menampilkan data guru yang ada di Kantor Dikpora Lombok Utara. Adapun tampilan dari halaman data pegawai adalah sebagai berikut :



The screenshot displays the 'GURU' page of the 'SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH DINAS DIKPORA KLU'. The page features a green header with the title and logo, a navigation menu with 'HOME', 'LAPORAN', 'GURU', 'JABATAN', and 'UNIT KERJA', and a main content area with a 'TAMBAH' button and a table of teacher data.

Kode	Nama Guru	Tmpt Lahir	Tgl Lahir	Jns Kelamin	Umur	Pddkn Trahr	A K S I
012	Saep Roger	Jakarta Pusat	1990-04-02	Laki-	54	SMA	ubah hapus
043	Ashreen	Jawa Barat	1987-03-19	Laki-	23	S1	ubah hapus

Gambar 4.1.3 Halaman Guru (Guru.php)

1.1.4 Halaman Tambah Guru (Tambahguru.php)

Halaman tambah guru digunakan untuk menginputkan data guru ke dalam *database* dan ditampilkan di halaman data guru. Adapun tampilan halaman tambah data guru adalah sebagai berikut :

SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU
 Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

TAMBAH GURU

Kode Guru

Nama Guru

Jenis Kelamin Laki-laki
 Perempuan

Tempat Lahir

Tgl Lahir

Umur Thn

Pendidikan Terakhir

Gambar 4.1.4 Halaman Tambah Guru

1.1.5 Halaman Ubah Guru (Ubahguru.php)

Halaman ubah data guru digunakan untuk mengubah data guru yang ada di database. Adapun tampilan halaman ubah data guru adalah sebagai berikut:

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**

Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

UBAH GURU

Kode Guru 043

Nama Guru Ashreen

Jenis Kelamin Laki-laki Perempuan

Tempat Lahir Java Barat

Tgl Lahir 1987-03-19 yyyy-mm-dd

Umur 23 Thn

Pendidikan Terakhir S1

Ubah Batal

Gambar 4.1.5 Halaman Ubah Data Guru

1.1.6 Halaman Jabatan (Jabatan.php)

Halaman Jabatan berfungsi untuk menampilkan data jabatan guru. Adapun tampilan dari halaman Jabatan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1.6 Halaman Jabatan

1.1.7 Halaman Tambah Jabatan (tambahjabatan.php)

Halaman tambah jabatan berfungsi untuk menambah data jabatan kedalam *database*. Adapun tampilan halaman tambah jabatan adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**
Jln.Raya Gangga-Bayan

LOMBOK UTARA

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

Kode Jabatan

Jabatan

Gambar 4.1.7 Halaman Tambah jabatan

1.1.8 Halaman Ubah Jabatan (Ubahjanbatan.php)

Halaman ubah data jabatan digunakan untuk mengubah data jabatan yang ada di dalam database. Adapun tampilan halaman ubah jabatan adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**
Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

UBAH JABATAN

Kode Jabatan 098

Jabatan

Gambar 4.1.8 Halaman Ubah Jabatan

1.1.9 Halaman Unit Kerja (Unitkerja.php)

Halaman Unit kerja berfungsi untuk menampilkan. Unit kerja Guru. Adapun tampilan halaman disposisi adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1.9 Halaman Unit Kerja

1.1.10 Halaman Tambah Unit Kerja (Tambahunitkerja.php)

Halaman tambah Unit kerja berfungsi untuk menambah data Unit kerja guru ke dalam *database*. Adapun tampilan halaman tambah disposisi adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**

Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

TAMBAH UNIT KERJA

Kode Unit Kerja

Unit Kerja

Gambar 4.1.10 Halaman Tambah Unit Kerja

1.1.11 Halaman Ubah Unit Kerja (Ubahunitkerja.php)

Halaman ubah Unit kerja berfungsi untuk mengubah data Unit kerja yang telah di inputkan. Tampilannya adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1.11 Halaman Ubah Unit Kerja

1.1.12 Halaman Laporan (laporan.php)

Halaman Laporan berfungsi untuk menampilkan data Laporan. Adapun tampilannya adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**
Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

LAPORAN

TAMBAH PRINT

Kode	Nama Guru	Jabatan	Unit Kerja	Masa Kerja	Status	Sumber Dana	SK Pertama	SK Terahir	A K S I
001	Saep Roger	Guru	SMA 1 BAYAN	23	CPNS	Dana Bos	1990-12-20	1992-03-11	ubah hapus
002	Ashreen	Pegawai TU	SDN 1 MATARAM	12	PNS	Dana Bos	2007-12-19	2008-03-19	ubah hapus
121	Ashreen	Pegawai TU	SMA 1 BAYAN	56	guru tk	bos	1990-12-20	1992-03-11	ubah hapus

Gambar 4.1.12 Halaman Laporan

1.1.13 Halaman Tambah Laporan (tambahlaporan.php)

Halaman tambah laporan berfungsi untuk menambah data transaksi ke dalam *database*. Adapun tampilan halaman tambah laporan adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**
Jln.Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

TABAH LAPORAN

Nama Guru :

Jabatan :

Unit Kerja :

Id Laporan :

Masa kerja : Thn

Status :

Sumber Dana :

SK Pertama : yyyy-mm-dd

SK Terakhir : yyyy-mm-dd

Gambar 4.1.13 Halaman Tambah Laporan

1.1.14 Halaman Ubah Laporan (ubahlaporan.php)

Halaman ubah transaksi berfungsi untuk mengubah data transaksi yang telah di inputkan. Tampilannya adalah sebagai berikut :

**SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH
DINAS DIKPORA KLU**
Jln. Raya Gangga-Bayan

HOME LAPORAN GURU JABATAN UNIT KERJA [logout](#)

UBAH LAPORAN

Nama Guru : Ashreen ▾
 Jabatan : Pegawai TU ▾
 Unit Kerja : SDN 1 MATARAM ▾
 Id Laporan : 002
 Masa kerja : 12 Thn
 Status : PNS
 Sumber Dana : Dana Bos
 SK Pertama : 2007-12-19 yyyy-mm-dd
 SK Terakhir : 2008-03-19 yyyy-mm-dd

Ubah Batal

Gambar 4.1.14 Halaman Ubah Laporan

1.1.15 Halaman Laporan/ Output

Halaman Output / laporan ini berfungsi untuk melihat hasil output/laporan dari data-data yang sebelumnya di inputkan kedalam halaman guru, jabatan dan masa kerja. Tampilan dari halaman Output/Laporan adalah sebagai berikut :

[<<Back](#) [Print](#)



SISTEM INFORMASI
PENDATAAN GURU TENAGA HONOR DAERAH DINAS DIKPORA (KLU)

Jln. Raya Gangga - Bayan

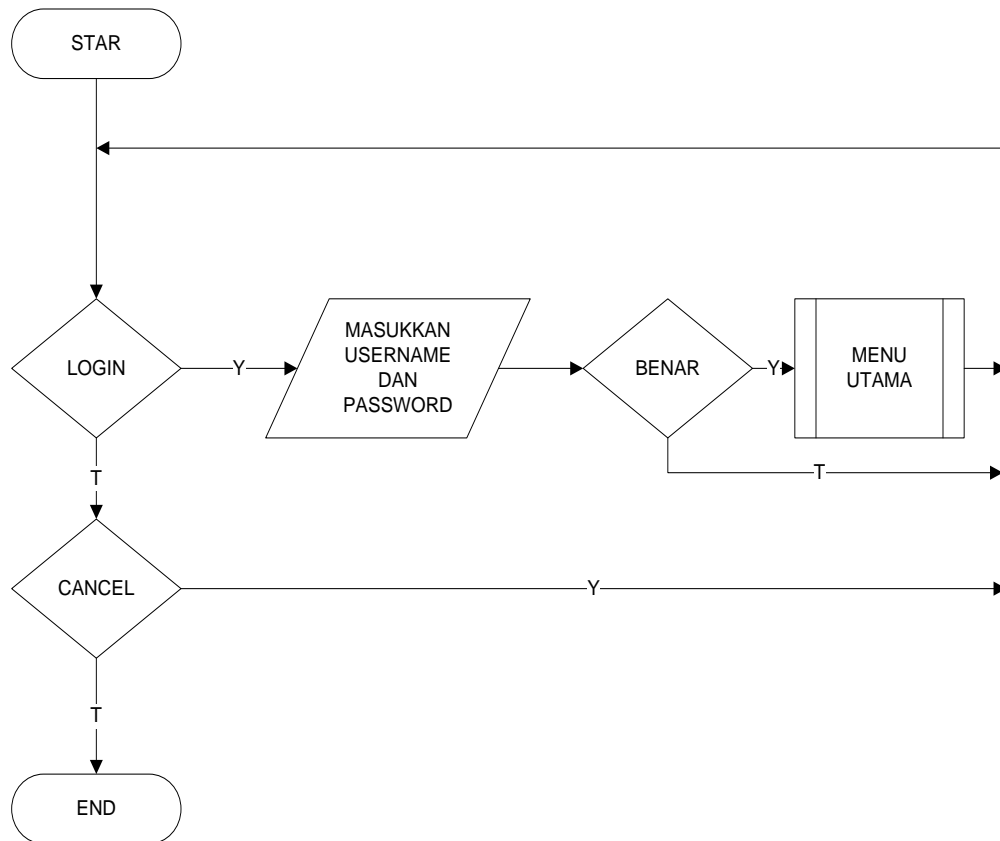
LAPORAN GURU HONORER

KODE	NAMA	TEMPAT LAHIR	TGL LHR	JNS KLMN	UMUR	JABATAN	UNIT KERJA	PENDDKN TRAHR	MASA KERJA	SETATUS	SUMBER DANA	SK PERTAMA	SK TERAHIR
012	Saep Roger	Jakarta Pusat	1990-04-02	Laki-	54	Guru	SMA 1 BAYAN	SMA	23	CPNS	Dana Bos	1990-12-20	1992-03-11
043	Ashreen	Jawa Barat	1987-03-19	Laki-	23	Pegawai TU	SDN 1 MATARAM	S1	12	PNS	Dana Bos	2007-12-19	2008-03-19
043	Ashreen	Jawa Barat	1987-03-19	Laki-	23	Pegawai TU	SMA 1 BAYAN	S1	56	guru tk	bos	1990-12-20	1992-03-11

Gambar 4.11 Halaman Output / Laporan

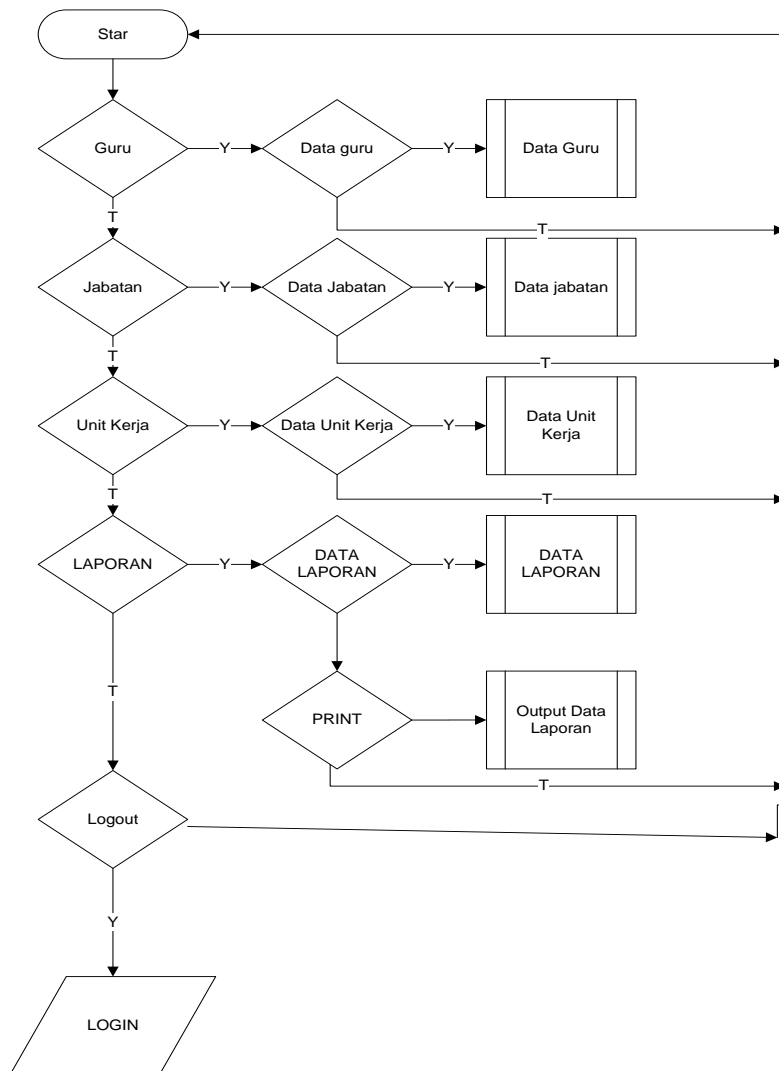
4.2 Flowchart Program

4.2.1. Flowchart Halaman Login



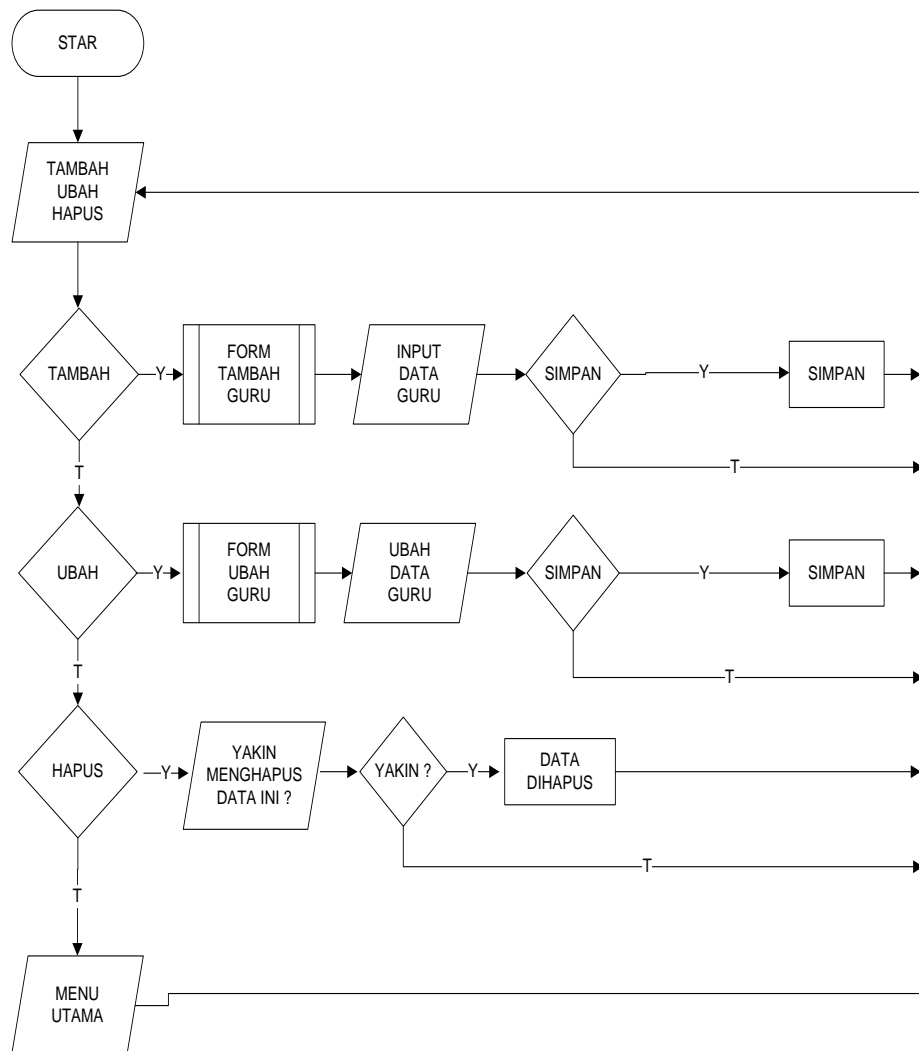
Gambar 4.2.1 Flowchart Halaman Login

4.2.2. Flowchart Halaman Utama (Home)



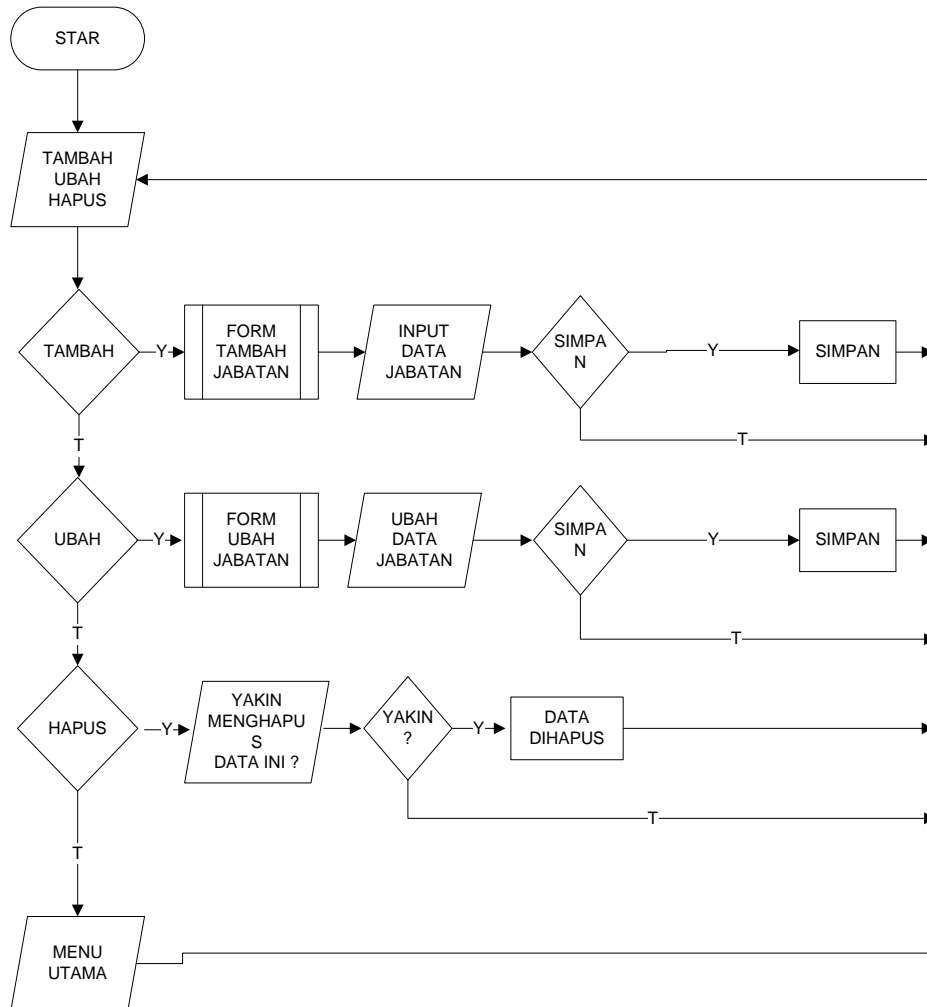
Gambar 4.2.2 Flowchart Halaman Home

4.2.3. Flowchart Halaman Guru



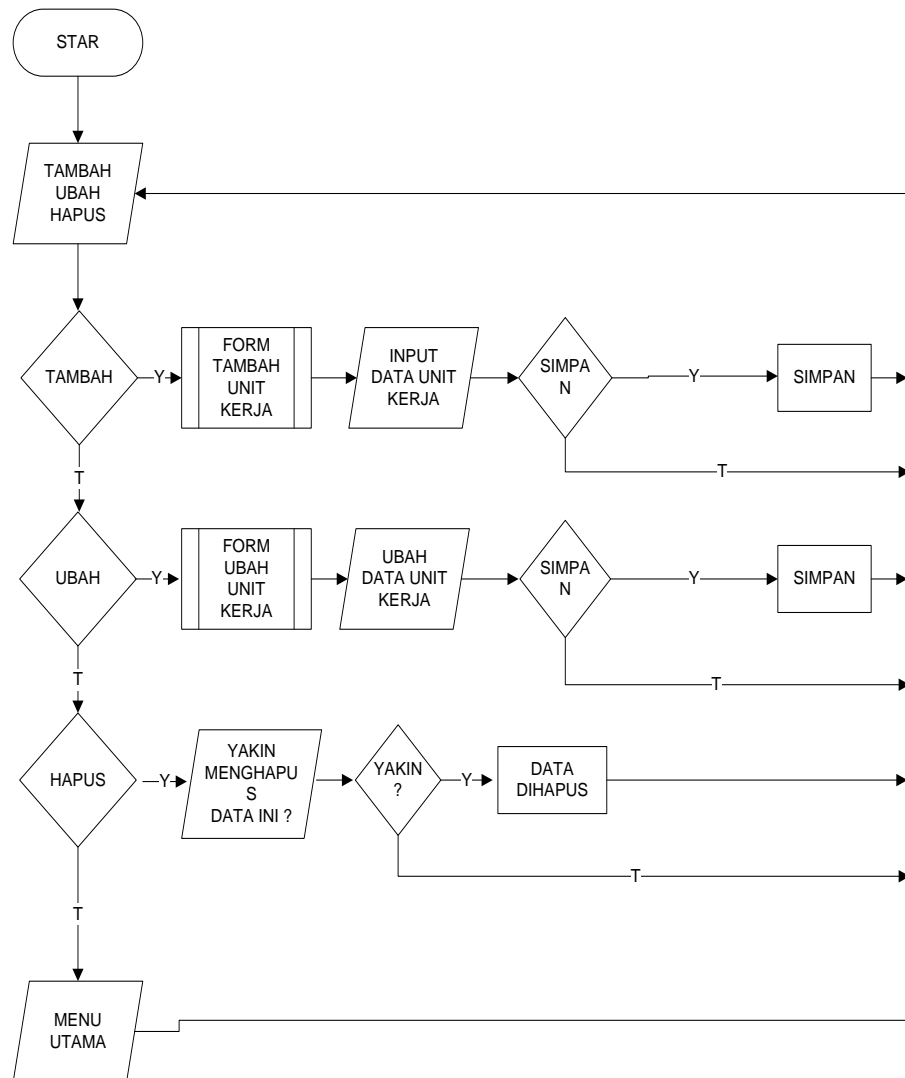
Gambar 4.2.3 Flowchart Halaman Guru

4.2.4. Flowchart Halaman Jabatan



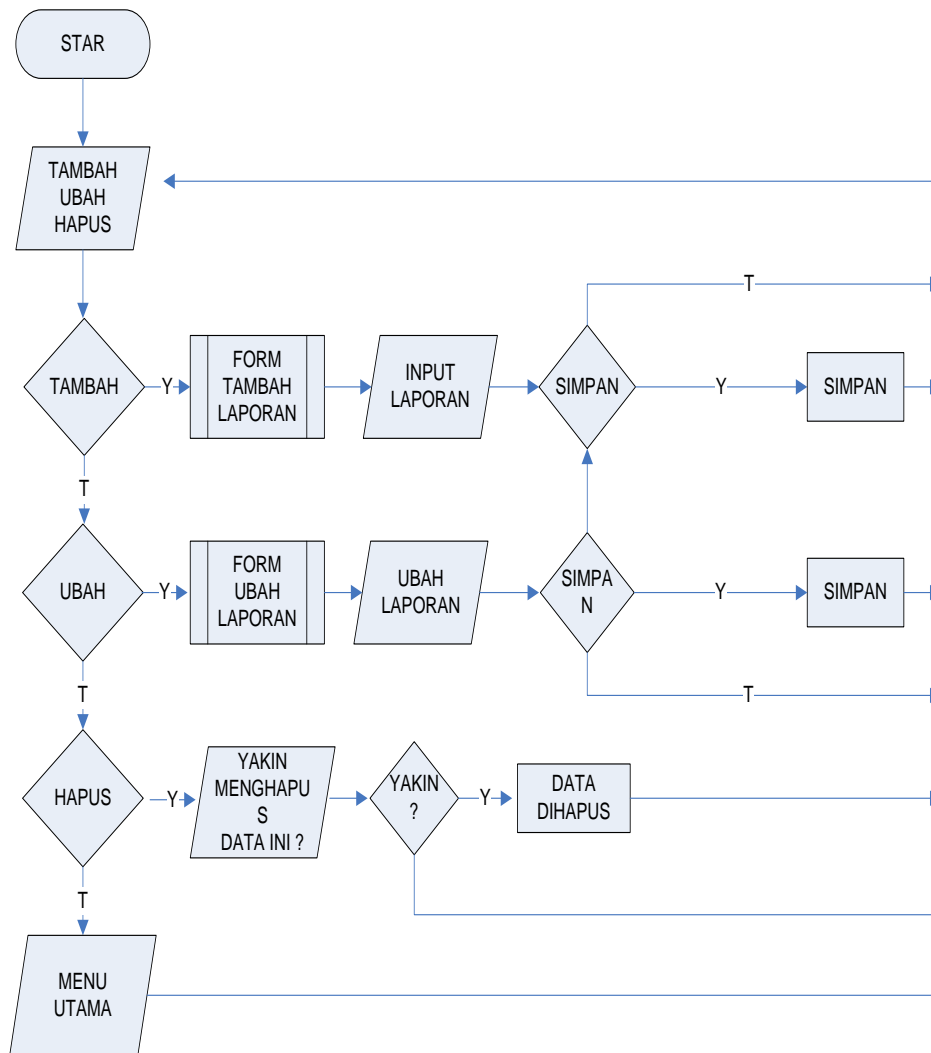
Gambar 4.2.4 Flowchart Halaman Jabatan

4.2.5. Flowchart Halaman Unit kerja

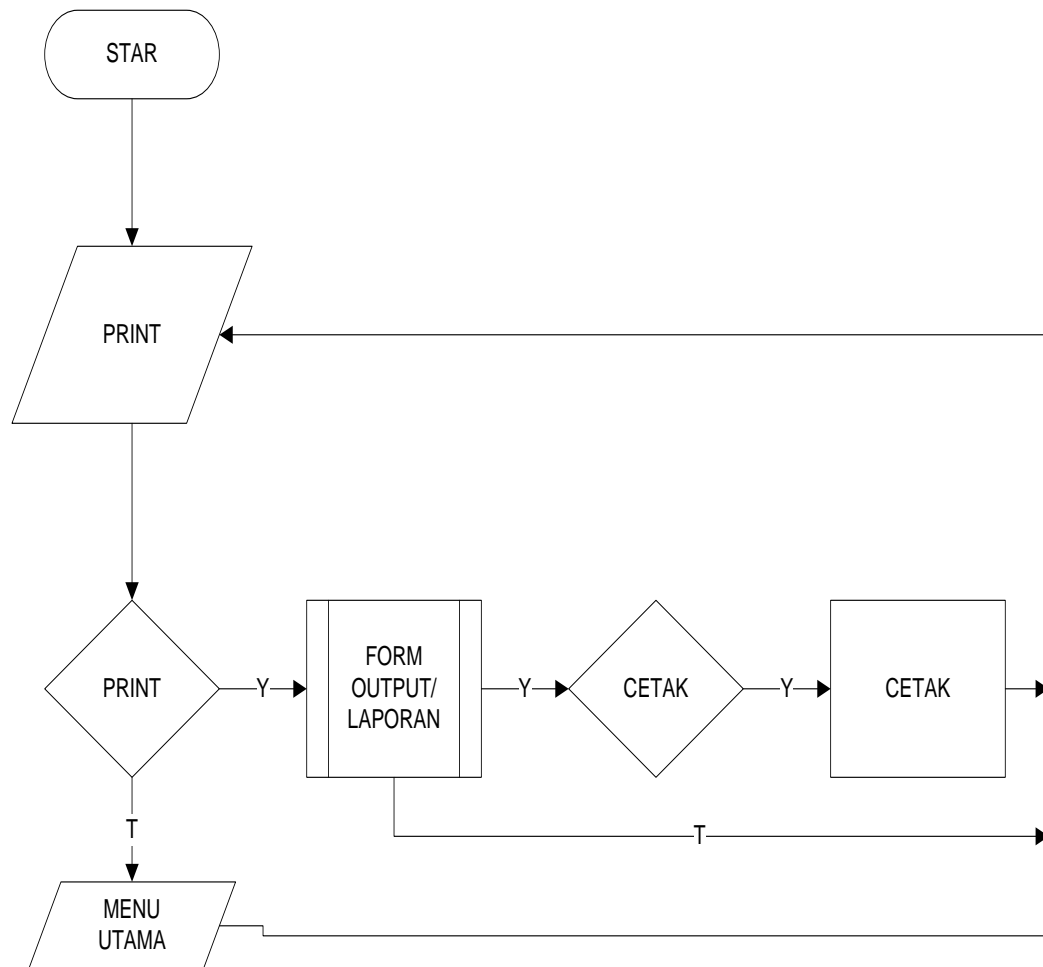


Gambar 4.2.5 Flowchart Halaman Unit Kerja

4.2.6. Flowchart Halaman Laporan



Gambar 4.2.6 Flowchart Halaman Laporan

4.2.7. *Flowchart* Halaman Output / LaporanGambar 4.2.7 *Flowchart* Halaman Output / Laporan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari permasalahan yang diambil sebagai judul yaitu Sistem Informasi Pemetaan Guru Tenaga Honorer berbasis Web Pada Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara. Maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

Saat ini Sistem Informasi Pemetaan Guru Honor pada Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara, masih menggunakan cara manual. Oleh karena itu penyusun membuat suatu program aplikasi komputer untuk memberikan kemudahan pada Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara khususnya pada bagian Sekretariat untuk mempermudah proses pendataan, pengolahan data dan pembuatan laporan guru honor. Bahasa pemrograman yang dipakai penulis dalam pembuatan Sistem Informasi Pemetaan Guru Honorer ini adalah bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Diharapkan Sistem Informasi Pemetaan Guru Tenaga Honorer ini dapat membuat pengolahan data yang dilakukan menjadi lebih efektif dan efisien.

5.2. Saran

Semoga dengan adanya aplikasi Sistem Informasi Pemetaan Guru Tenaga Honorer ini bisa mengurangi permasalahan yang di hadapi di Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara, khusus nya permasalahan dalam pendataan guru honor yang masih manual. Dari hasil laporan ini maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk mempermudah proses pengolahan data pada Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara khususnya dalam pendataan dan pembuatan laporan data guru honor agar lebih menghemat waktu, biaya dan tenaga. Maka penulis menerapkan aplikasi komputer dalam sistem pengolahan data dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.

Ada beberapa saran yang penulis berikan :

1. Bagi Pegawai/ Staf pada Kantor Dikpora Kabupaten Lombok Utara khususnya di bagian Organisasi dalam pendataan guru honor, sebaiknya menggunakan aplikasi berbasis web ini agar dapat mencatat dan membuat laporan guru honor dengan lebih efektif dan efisien.
2. Diharapkan agar melakukan perawatan dan pengembangan terhadap aplikasi sistem informasi yang telah dibuat.