

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI DATA SEKOLAH
PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU**

Antoni Zulius

(Dosen STMIK-MURA Lubuklinggau)

ABSTRAK

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau mengalami suatu kesulitan dalam proses pendataan sekolah khususnya sekolah negeri yang ada dikota Lubuklinggau. Untuk mengatasi kesulitan itu dibutuhkan suatu teknologi informasi yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu untuk mendata sekolah yang ada dikota lubuklinggau. Sistem yang dibangun ini akan menggunakan bahasa pemrograman Visual Basic, yaitu suatu bahasa pemrograman yang sudah berbasis OOP atau Object Oriented Programming. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat membantu Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau didalam menyelesaikan masalah pendataan sekolah yang ada dikota Lubuklinggau

Kata kunci : Sekolah, OOP, Informasi**PENDAHULUAN**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang ini semakin pesat seiring dengan perubahan dan kemajuan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi komputer sangat mempengaruhi berbagai instansi, baik bidang swasta maupun negeri. Penggunaan komputer misalnya, sebagai alat untuk mempermudah pemrosesan data ataupun membantu dalam pengerjaan aktivitas lainnya. Dengan implementasi sistem informasi diharapkan penyelenggaraan semua kegiatan dapat lebih cepat, tepat dan efisien.

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau adalah salah satu instansi yang melayani masyarakat dalam bidang pendidikan. Dalam Pengolahan Informasi data sekolah yang ada di Kota Lubuklinggau pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau masih menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga sering terjadi keterlambatan dalam pelaporan data dan membutuhkan waktu lama di dalam mengakses data untuk menyajikan informasi yang dibutuhkan. Sistem informasi ini perlu dikembangkan karena adanya beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Permasalahan-permasalahan ini menyebabkan proses pelaporan yang tidak maksimal dan penyajian informasi yang lambat.

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau akan mengembangkan sistem informasi. Sistem informasi ini perlu dikembangkan karena adanya beberapa permasalahan yang perlu diatasi. Permasalahan-permasalahan ini menyebabkan proses pelaporan yang tidak maksimal dan penyajian informasi yang lambat.

Untuk mengatasi terjadinya kesalahan di dalam penyajian laporan, maka sebaiknya Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau menggunakan suatu sistem informasi, karena dengan sistem informasi maka informasi lebih mudah disajikan dalam pemrosesan data sekolah di Kota Lubuklinggau.

Dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian yaitu **“Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Data Sekolah pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau”**.

Landasan Teori**Pengertian Perancangan**

Menurut Fajri (2000, h.162) perancangan adalah suatu kegiatan merencanakan suatu bangun atau mendesain.

Perancangan atau desain dapat diartikan sebagai berikut (Jogiyanto 2005: h.197):

- 1) Tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem.
- 2) Pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional.
- 3) Persiapan untuk rancang bangun implementasi.
- 4) Menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.
- 5) Yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.
- 6) Termasuk konfigurasi mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Berdasarkan dua pengertian tersebut maka perancangan adalah kegiatan merencanakan suatu bangun atau mendesain perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi serta mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

Pengertian Implementasi

Menurut Fajri (2000, h.374) implementasi adalah penerapan atau pelaksanaan sesuatu yang telah direncanakan atau dibuat untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Implementasi adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen sistem yang disetujui dan menguji, menginstal, dan memulai menggunakan sistem baru atau sistem yang diperbaiki (Lani Sidarta 1995, h. 173).

Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi adalah suatu pelaksanaan prosedur yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan.

Pengertian Sistem

Menurut Jogiyanto (1999, h. 2) Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan menurut

Leman (1998, h. 2) Sistem adalah komponen-komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem terdiri dari sistem alamiah dan sistem yang dibuat manusia.

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Jogiyanto 1999, h.8).

Sedangkan menurut Leman (1989, h.2), Informasi adalah suatu proses lebih lanjut dari data dan memiliki nilai tambah. Informasi dapat dikelompokkan menjadi:

- a. Informasi strategis, informasi ini digunakan untuk mengambil suatu keputusan jangka panjang, mencakup informasi eksternal, rencana perluasan dan sebagainya.
- b. Informasi taktis, informasi ini dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah seperti informasi *trend* penjualan yang dapat dipakai untuk menyusun rencana-rencana penjualan.
- c. Informasi teknis, informasi ini dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari, informasi persediaan stock, retur penjualan dan aporan has harian.

Dari segi kualitas, informasi dapat memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: lengkap, akurat, relevan dan tepat waktu.

- a. Lengkap, informasi harus menyajikan data-data secara lengkap tidak sepotong-potong.
- b. Akurat, informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan karena dari sumber informasi sampai penerima informasi kemungkinan banyaknya terjadi gangguan yang dapat merusak informasi tersebut.
- c. Tepat waktu, informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat, karena informasi yang sudah usang tidak akan mempunyai nilai lagi.
- d. Relevan, informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakainya.

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa informasi

adalah data yang telah diolah dan memiliki nilai tambah serta informasi tersebut sifatnya masih baru atau tepat waktu dan relevan.

Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. (Leman 1998, h.3). Menurut Barry E. Cushing dalam Jogiyanto (1999, h.14) Sistem informasi adalah kumpulan dari manusia dan sumber-sumber daya modal di dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian.

Sedangkan menurut Gordon B. Davis dalam Jogiyanto (1999, h.15) Sistem informasi adalah sistem manusia/mesin yang menyediakan informasi untuk mendukung operasi manajemen dan fungsi pengambilan keputusan dari suatu organisasi.

Pengertian Perancangan Sistem Informasi

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Perancangan Sistem Informasi adalah suatu tindakan atau pekerjaan mendesain suatu sistem manusia/mesin yang mampu menyediakan informasi secara tepat, akurat, dan relevan untuk mendukung operasi manajemen dalam pengambilan keputusan.

Pengertian Komputer

Istilah komputer diambil dari bahasa latin yaitu “*Computere*” yang berarti menghitung, menurut Sudirman (2003, h.2) komputer adalah alat-alat elektronika dengan semua alat bantu yang dapat melakukan pekerjaan menurut langkah-langkah yang teratur dan dikendalikan oleh suatu sistem kontrol yang terdapat pada bagian unitnya.

Menurut Widjaja (1993, h.3) komputer adalah suatu mesin yang dapat menerima data dalam bentuk yang ditetapkan, menurut serangkaian peraturan

yang memberi hasil pengolahan dalam bentuk tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa komputer adalah serangkaian alat-alat elektronika yang saling bekerja sama, dan terorganisasi penuh dalam program yang disimpan dalam memori, komputer dapat menerima *input* dan memproses sampai menghasilkan *output* yang diinginkan.

Perangkat Lunak (*Software*)

Software adalah perangkat lunak atau perintah-perintah komputer yang lebih dikenal dengan istilah program,

Dimana *software* terdiri dari:

a. Sistem Operasi (*operating system*)

Sistem operasi (*operating system*) merupakan program yang bertindak sebagai perantara antara pemakai komputer dan perangkat keras komputer (Kadir 2003, h.214). Sistem operasi (*operating system*) merupakan program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan kegiatan dari sistem komputer (Hartono 1999, h.361).

Berdasarkan pengertian di atas sistem operasi dapat diartikan bahwa sistem operasi adalah sistem untuk mengendailkan dan mengkoordinasi antara perangkat lunak dengan perangkat keras. Sistem operasi mempunyai peranan yang sangat penting, karena sistem tersebut dapat mengatur semua operasi dari *hardware* sehingga pemakai (*user*) dapat menjalankan program dengan mudah.

Sistem operasi yang digunakan pada penelitian ini adalah sistem operasi Windows XP. Windows XP menggunakan sistem windows (jendela), artinya Windows XP dapat menampilkan lebih dari satu program aplikasi pada layar monitor secara bersamaan dengan setiap windows memiliki satu program aplikasi yang sedang berjalan, bahasa pemrogramannya adalah *Visual Basic Versi 6.0*.

b. Program paket (*Package program*)

Merupakan program yang dikerjakan dalam salah satu bahasa yang disiapkan untuk satu bidang, yang mana terdiri dari program paket atau program aplikasi (*Ms Word, Ms Excel*, dan lain-lain),

c. Bahasa Pemrograman (*programming language*)

Yang mana bahasa pemrograman merupakan suatu media yang digunakan untuk komunikasi antara manusia dengan komputer.

Dimana bahasa penterjemah komputer terdiri dari bahasa mesin atau bahasa pemrograman tingkat rendah (*low level language*) seperti bahasa mesin atau bahasa *assembler*.

Sedangkan untuk *high level language* atau bahasa pemrograman tingkat tinggi, bahasa yang digunakan hampir sama dengan bahasa manusia terutama Bahasa Inggris, sehingga perintah-perintah yang digunakan lebih mudah dimen oleh seorang programmer. Contoh bahasa pemrograman tingkat tinggi adalah bahasa *pascal, Visual Basic, Turbo Basic*.

Pemrograman Visual Basic 6.0

Kata *Visual* menunjukkan cara yang digunakan untuk membuat *graphical user interface* (GUI). Kata *basic* merupakan bagian bahasa *basic (Beginners Allpurpose Symbolic Code)*. *Visual Basic* dikembangkan dari bahasa pemrograman *BASIC* dan sekarang berisi banyak statemen, yang beberapa diantaranya terhubung ke *Windows GUI*.

Visual Basic pada dasarnya adalah sebuah bahasa pemrograman komputer (Adi 2000, h.3). Bahasa pemrograman adalah perintah-perintah atau instruksi yang dimengerti oleh komputer untuk melakukan tugas-tugas tertentu. *Visual basic* selain disebut sebagai bahasa pemrograman, juga sering disebut sebagai saran (*tool*) untuk menghasilkan program-program aplikasi berbasis *windows*.

Beberapa kemampuan dari *Visual Basic* menurut Adi (2000, h.4), diantaranya adalah:

- a. Untuk membuat program aplikasi berbasis *windows*.
- b. Menguji program dan menghasilkan program akhir berakhiran *EXE* yang bersifat *executable* (dapat langsung dijalankan).
- c. Aplikasi *Visual Basic* dapat bekerja dengan aplikasi *windows* lainnya seperti *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*.

Untuk menyusun sebuah aplikasi *Visual Basic* dapat dibuat *user interface* dengan *control drawing* seperti *text box* dan *command bottom* dalam sebuah *form*. Selanjutnya dapat mengatur *property* untuk *form* dan kontrol-kontrol yang ada di dalamnya. Misalnya memberi nilai *caption, color size*. Untuk proses terakhir dapat menuliskan kode untuk memasukkannya ke dalam sebuah aplikasi.

Tinjauan umum Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras (*hardware*) merupakan semua peralatan yang ada dalam suatu kegiatan pengolahan data. Perangkat keras digunakan untuk mengerjakan fungsi-fungsi penyiapan data, pemasukan data, perhitungan, pengawasan perhitungan, penyimpanan dan pengeluaran presentase atau peragaan) hasil (Alamsyah 1997, h.163).

Pada dasarnya perangkat keras terdiri dari 4 (empat) kelompok yaitu:

- a. Perangkat masukan (*input device*)
Perangkat masukan adalah peralatan yang berfungsi untuk membaca dari media pembawa data, yang merupakan bahan masuk bagi sistem pengolahan data.
- b. Perangkat keluaran
Perangkat keluaran adalah peralatan yang berfungsi sebagai alat untuk mengeluarkan hasil sistem pengolahan data komputer.
- c. CPU (*Control Processing Unit*)
Yang merupakan bagian dari sistem komputer yang fungsinya untuk melakukan sistem kerja komputer.

- d. Unit Penyimpan Data (*Storage*)
Yang merupakan bagian dari sistem komputer yang berfungsi untuk menyimpan data (data masukan dan program komputer) pada saat tidak diolah.

Hal ini perlu dijelaskan, mengingat di dalam CPU sebelumnya ada suatu bagian yang juga berfungsi untuk menampung data yaitu memori, tetapi khususnya untuk data dan program yang sedang diolah komputer.

Perangkat keras terdiri dari beberapa spesifikasi yang terdiri dari alat masukan, alat proses dan alat keluaran. Untuk menunjang jalannya sistem yang akan dibangun, maka diperlukan suatu komponen perangkat keras yang terdiri dari:

- a. Media *input* (masukan)
Seperti: *Keyboard* dan *mouse*
- b. Media proses, terdiri dari:
 - 1) CPU dengan processor Intel Pentium 4 atau yang di atasnya
 - 2) RAM dengan kapasitas minimal 256 MB
 - 3) Harddisk dengan kapasitas minimal 40 GB
 - 4) CD Room Drive yang digunakan untuk instalasi Visual Basic.
- c. Media *Output* (keluaran)
Yang terdiri dari: Monitor SVGA dan Printer.

Konsep Perancangan Database

DBMS (*Database Management System*) adalah program yang ditujukan untuk melaksanakan manajemen data. Perangkat lunak ini menyediakan fasilitas untuk menyimpan data, memanipulasi data, dan mengambil data dengan cara yang mudah dan cepat dilingkungan PC yang berbasis Windows (Kadir 2003, h.209).

Merancang Database merupakan suatu hal yang penting, ini dilakukan agar saat menyimpan data, memanipulasi data, dan mengambil data serta pengelompokan data akan mudah sehingga terjalin struktur data dan relasi antara file.

Proses normalisasi merupakan proses pengelompokan data elemen menjadi

tabel-tabel yang menunjukkan *entity* dan relasinya. Pada proses normalisasi selalu diuji pada beberapa kondisi apakah ada kesulitan pada saat menambah, menghapus, mengubah, membaca pada suatu database. Bila ada kesulitan pada pengujian tersebut maka relasi dipecahkan pada beberapa tabel lagi atau dengan kata lain perancangan mendapat database yang optimal.

Menurut Kristianto (1999, h.102) pada proses normalisasi ini perlu dikenal dahulu definisi dari tahap normalisasi yaitu:

- a. Bentuk tidak normal (*Unnormalized Form*): Merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti suatu formal tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi. Data dikumpulkan apa adanya sesuai dengan kedatangannya.
- b. Bentuk normal kesatu (*First Normal Form*): Bentuk normal kesatu mempunyai ciri yaitu setiap data dibentuk dalam *field file*, data dibentuk dalam suatu *record* demi satu *record* dan nilai dari *field-field* berupa “*Automatic value*”. Tidak ada *set atribut* yang berulang atau *atribut* yang bernilai ganra (*multi value*). Tiap *field* hanya satu pengertian, bukan merupakan kumpulan kata yang mempunyai arti mendua, hanya satu arti saja dan juga bukanlah pecahan kata-kata sehingga artinya lain.
- c. Bentuk Normal Kedua (*Second Normal Form*): Bentuk normal kedua ini mempunyai syarat yaitu bentuk data telah memenuhi kriteria bentuk normal kesatu. Atribut bukan kunci haruslah bergantung secara fungsi pada kunci utama (*Primary key*). Sehingga untuk bentuk normal kedua haruslah sudah ditentukan kunci-kunci *field*. Kunci *field* haruslah unik dan dapat mewakili atribut lain yang menjadi anggotanya.
- d. Bentuk Normal Ketiga (*Trird Normal Form*): Untuk menjadi bentuk normal ketiga maka relasinya haruslah dalam bentuk normal kedua dan semua atribut bukan primer tidak punya hubungan yang transitif. Dengan kata lain, setiap atribut yang bukan kunci haruslah

bergantung hanya pada *primary key* secara menyeluruh.

Adapun konsep perancangan database sebagai berikut:

1) Entity

Merupakan kesatuan luar (*eksternal*) dari suatu kejadian yang berupa orang, tempat, kejadian yang konsep atau informasinya direkam.

2) Atribut/*Field*

Merupakan elemen data yang menunjang dari suatu entity, umpamanya data pegawai maka atributnya adalah Nama, Nip, alamat dan lainnya.

3) Data Value

Merupakan elemen data aktual atau informasi yang disimpan pada tiap data atau atribut.

4) *Record*

Merupakan suatu kumpulan elemen yang saling berkaitan menginformasikan entity secara lengkap.

5) *File*

Merupakan kumpulan *record* yang sejenis dan panjang elemennya sama, atributnya juga sama tetapi data yang berbeda.

6) Database

Kumpulan *file-file* yang mempunyai kaitan antara satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan atau instansi dalam batasan tertentu.

Pada setiap *file* akan terdapat kunci dari *file* yang berupa suatu *field* yang dapat mewakili suatu *record* supaya tidak terjadi kesalahan data, kunci yang dapat digunakan dalam perancangan database adalah sebagai berikut:

1. *Primary Key* (Kunci Utama)

Merupakan suatu *field item* yang tidak hanya mengidentifikasi secara unik suatu kejadian tetapi juga dapat mewakili kejadian dari suatu entity.

2. *Foreign Key* (kunci tamu)

Merupakan suatu *field* yang melengkapi suatu hubungan dengan menunjukkan hubungan ke induk *file*.

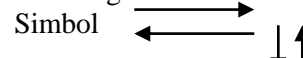
Simbol-simbol pada Diagram Alir Data (DAD)

Menurut Leman (1997:3), Data Flow Diagram (DFD) ini dibuat dengan menggunakan simbol-simbol sebagai berikut:

a. Simbol penyimpanan



b. Simbol garis alir



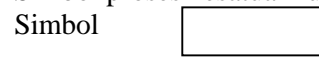
Simbol garis alir digunakan untuk menunjukkan arah arus suatu proses

c. Simbol proses



Merupakan simbol yang digunakan untuk menunjukkan proses secara rinci.

d. Simbol proses kesatuan luar

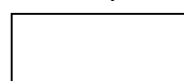


Digunakan untuk mewakili suatu proses kesatuan luar

Entity Relational Diagram (ERD)

Entity relational diagram merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam sistem basis data berdasarkan suatu persepsi bahwa real word terdiri dari objek-objek dasar yang mempunyai hubungan / relasi antara objek-objek tersebut (Dedi Rianto 1999, h.33). Adapun simbol-simbol yang dibuat dalam *ERD* adalah sebagai berikut:

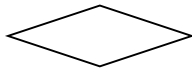
1. *Entity*



Entity adalah sebuah kesatuan objek dan dapat dibedakan dari objek-objek lain. Setiap entity harus dibatasi oleh

fakta-fakta yang disebut atribut.

2. Relationship



Relationship adalah sesuatu yang menghubungkan beberapa entity. Suatu relasi dalam pengertian mata rantai dapat terjadi diantara kesatuan-kesatuan.

3. Attribute



Atribut adalah fakta-fakta atau bagian-bagian dari entity yang terkecil.

4. Key Attribute



Key attribute adalah attribute yang diidentifikasi secara unik di dalam entity.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Pengujian Sistem

Pengujian sistem biasanya dilakukan setelah pengujian program. Pengujian sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakan antara komponen sistem yang diimplementasikan. Tujuan utama dari pengujian sistem ini adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen atau komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi. Pengujian sistem termasuk juga pengujian program secara menyeluruh. Pada pengujian program, masing-masing program yang telah berjalan dengan benar dan baik bukan berarti program tersebut juga akan dapat berjalan dengan program lainnya dalam sistem dengan baik.

Metode pengujian sistem yang dilakukan ini dengan tahapan sebagai berikut:

1. Melakukan pengamatan dan perbandingan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru.
2. Melakukan analisis terhadap sistem yang akan ditawarkan.
3. Melakukan pengembangan sistem.

Metode Analisis dan Desain Sistem

Analisis sistem adalah kegiatan mempelajari masalah-masalah yang timbul dan menentukan kebutuhan-kebutuhan pemakai sistem untuk mengidentifikasi pemecahan yang beralasan.

Setelah tahap analisis sistem selesai dilakukan, maka telah didapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan. Tahap selanjutnya adalah desain sistem, desain sistem ini dibagi dalam dua bagian yaitu desain sistem secara umum dan desain sistem secara khusus.

Desain sistem secara umum, komponen-komponen sistem informasi dirancang dengan tujuan untuk dikomunikasikan kepada *user* (pemakai) bukan untuk pemrogram. Komponen sistem informasi yang didesain adalah model, *output*, *input*, *database* dan teknologi.

Analisa Sistem Aktual / Lama

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau memiliki peralatan-peralatan komputer yang digunakan sebagai sarana menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan kantor. Komputer yang ada sekarang ini masih sebatas digunakan untuk mengetik laporan-laporan dan administrasi perkantoran secara manual. Belum ada suatu sistem yang mampu mengelola data-data secara komputerisasi.

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau dalam pengolahan data sekolah yang ada di Kota Lubuklinggau masih menggunakan *Microsoft Excel* dan *Microsoft Word* dengan cara-cara manual, maksudnya data sekolah belum diolah secara komputerisasi. Sedangkan jumlah sekolah

yang ada di Kota Lubuklinggau sudah cukup banyak, sehingga sering terjadi kesulitan dalam penyajian informasi atau laporan.

Melihat kondisi tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat suatu sistem yang mampu mengelola data-data sekolah secara terstruktur. Data yang sudah pernah diketik dapat diakses setiap saat tanpa harus mencari-cari dalam daftar nama file yang ada di komputer. Dengan adanya sistem informasi ini diharapkan pekerjaan akan lebih cepat, tepat dan akurat.

Analisis Sistem Baru

Sistem informasi data sekolah dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat. Dengan sistem ini data-data yang telah dimasukkan dalam komputer akan tersimpan secara tetap dan dapat dilakukan perbaharuan atau updating. Proses penyajian laporan dapat dikerjakan setiap saat begitu data dibutuhkan.

Tahapan pengolahan data yang dilakukan dengan menggunakan sistem informasi dimulai dari tahapan entri data, kemudian data akan diproses oleh program dan disimpan di dalam file database. Data-data yang telah tersimpan di dalam database dapat dilakukan perbaikan atau dihapus sesuai dengan kebutuhan. Penyajian laporan diakses dengan cara membaca data-data yang telah tersimpan dalam database, dan laporan dapat dilihat dilayar monitor atau dicetak ke printer.

Rancangan Hasil Analisis dan Desain Sistem

Sebelum melakukan perancangan suatu sistem, terlebih dahulu penulis menganalisa sistem yang lama. Ini dilakukan untuk mengetahui dan mempelajari sistem tersebut apakah benar-benar baik atau harus diadakan perbaikan.

Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau dalam pengolahan data sekolah menggunakan *Microsoft Excel* dengan cara-cara manual, sedangkan jumlah sekolah yang ada di Kota Lubuklinggau sudah cukup banyak, sehingga sering terjadi kesulitan dalam penyajian informasi atau laporan.

Adapun kelemahan dalam sistem yang lama dalam pengolahan data sarana pendidikan atau sekolah adalah sebagai berikut:

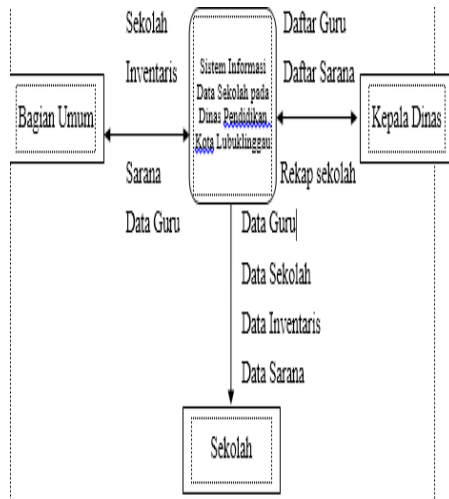
1. Mengalami kesulitan dalam mencari dan mengumpulkan data pada saat diperlukan.
2. Laporan tidak dapat disajikan setiap saat, karena harus melakukan pengetikan data kembali apabila terjadi perubahan data atau penambahan data sehingga memerlukan waktu yang lebih lama.

Berdasarkan analisis kebutuhan, maka pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau sudah selayaknya menggunakan suatu sistem yang berguna untuk menyajikan data-data sekolah yang ada di Kota Lubuklinggau mengingat banyaknya sekolah yang ada. Pada sistem yang baru ini akan dirancang pengolahan data sekolah di Kota Lubuklinggau pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Basic*.

Dalam perancangan sistem ini penulis membuat suatu rancangan secara global yaitu menggunakan diagram alir data (DAD). Adapun diagram alir data (DAD) terdiri dari diagram konteks dan diagram alir data level nol (Leman 1997, h.3)

Diagram konteks

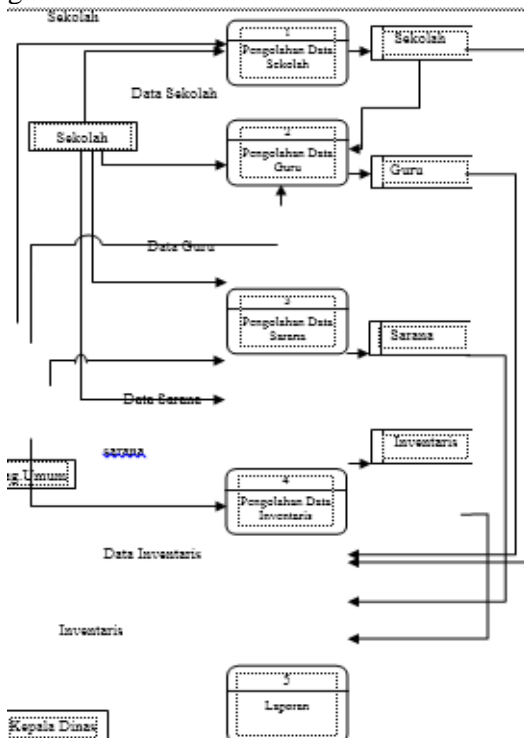
Diagram konteks, data yang berasal dari bagian pengolahan data masuk ke dalam proses yang berupa data-data sarana sekolah untuk menghasilkan informasi. Lalu informasi ini disampaikan kepada Kepala Dinas. Seperti pada gambar.



Gambar Diagram Konteks

Diagram Alir Data (DAD) Level 0

Diagram alir data (DAD) level 0, proses yang terjadi adalah pengolahan data sekolah, data sarana, data inventaris dan data guru. Tempat penyimpanan data yang dipergunakan adalah data sekolah pada file sekolah, data guru pada file guru, data sarana pada file sarana dan data inventaris pada file inventaris. Berkas digunakan untuk proses pengolahan data sekolah pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau seperti pada gambar dibawah

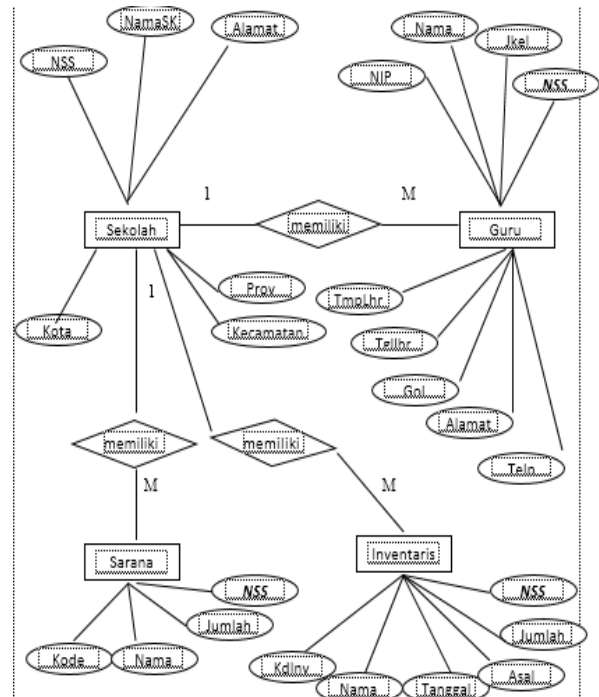


Gambar Diagram Arus Data Level 0

Diagram Arus Data Level 1

Pada level ini digambarkan alur data untuk proses menampilkan laporan untuk kepala dinas. Ada empat proses yang terjadi dalam menampilkan laporan. Proses menampilkan laporan ini dapat dilihat pada gambar.

Desain Relationship Database



Gambar Entity Relationship Database

Desain Tabel

Desain tabel adalah desain tabel yang akan digunakan dalam pembuatan program. Desain table ini terdiri dari tabel sekolah, tabel guru dan tabel lokasi. Untuk lebih jelasnya lihat pada tabel berikut ini.

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	Kode	Text	5	Kode Barang/Sarana
2	Nama	Text	45	Nama Barang/Sarana
3	Jumlah	Numeric	4	Jumlah persediaan
4	NSS	Text	12	Nomor Statianik Sekolah

Tabel File Inventaris

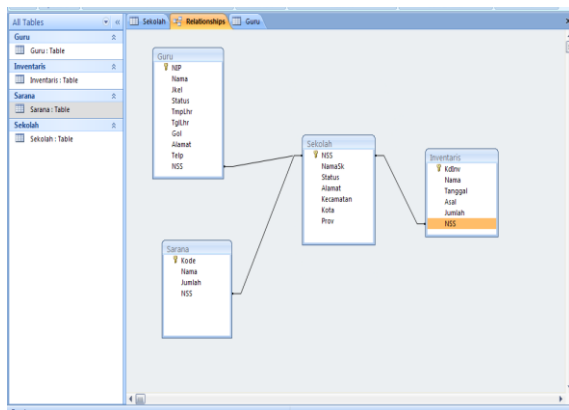
No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	KdInv	Text	5	Kode Inventaris Barang
2	Nama	Text	45	Nama barang inventaris
3	Tanggal	Date	8	Tanggal masuk
4	Asal	Text	40	Asal barang inventaris
5	Jumlah	Numeric	4	Jumlah barang
6	NSS	Text	12	Nomor Statistik Sekolah

Tabel File Sekolah

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	NSS	Text	12	Nomor Statistik Sekolah
2	NamaSk	Text	50	Nama Sekolah
3	Status	Text	20	Status Sekolah
4	Alamat	Text	30	Alamat
5	Kecamatan	Text	20	Kecamatan
6	Kota	Text	20	Kota
7	Prov	Text	20	Provinsi

No	Nama Field	Type	Ukuran	Keterangan
1	NIP	Text	12	Nomor Induk Pegawai
2	Nama	Text	40	Nama Pegawai
3	Jkel	Text	12	Jenis Kelamin
4	Status	Text	12	Status Perkawinan
5	TmpLhr	Text	20	Tempat Lahir
6	TglLhr	Date	8	Tanggal Lahir
7	Gol	Text	4	Golongan
8	Alamat	Text	50	Alamat
9	Telp	Text	12	Telepon
10	NSS	Text	12	Nomor Statistik Sekolah

Desain Relasi Antar Tabel



Gambar Relasi Antar Tabel

Desain Input

1) Desain Input File Sekolah

INPUT DATA SEKOLAH

DINAS PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU

Nomor Statistik Sekolah: XXXXX(12)

Nama Sekolah : XXXXX(50)

Status Sekolah : XXXXX(20)

Alamat : XXXXX(30)

Kecamatan : XXXXX(20)

Kota : XXXXX(20)

Provinsi : XXXXX(20)

Gambar Desain Input Data Sekolah

2) Desain Input File Guru

INPUT DATA GURU

DINAS PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU

Nomor Induk Pegawai : XXXXX(12)

Nama Pegawai : XXXXX(40)

Jenis Kelamin : XXXXX(12)

Status Perkawinan : XXXXX(12)

Tempat Lahir : XXXXX(20)

Tanggal Lahir : 99-99-9999

Golongan : XXXX

Alamat : XXXXX(50)

Telepon : XXXXX(12)

Nomor Statistik Sekolah : XXXXX(12)

Gambar Desain Input Data Guru

3) Desain Input File Sarana

INPUT DATA SARANA

DINAS PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU

Kode Barang : XXXXX

Nama Barang/Sarana : XXXXX(45)

Jumlah persediaan : 9999

Nomor Statistik Sekolah : XXXXX(12)

Gambar Desain Input Data Sarana

4) Desain Input File Inventaris

INPUT DATA INVENTARIS	
DINAS PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU	
Kode Barang Inventaris	: XXXXX
Nama Barang Inventaris	: XXXXX(45)
Tanggal diterima	: 99-99-9999
Asal Barang Inventaris	: XXXXX(40)
Jumlah persediaan	: 9999
Nomor Statistik Sekolah	: XXXXX(12)

Gambar Desain Input Data Inventaris

Desain Output

1) Desain Output File Sekolah

LAPORAN DATA SEKOLAH PADA
DINAS PENDIDIKAN KOTA
LUBUKLINGGAU

No	NSS	Nama Sekolah	Status Sekolah	Alamat	Kecamatan	Kota	Provinsi
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	X(20)	X(20)
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	X(20)	X(20)
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	X(20)	X(20)

Lubuklinggau, 99 XXXX 9999

Kepala Dinas

(.....)

Gambar Desain Laporan Data Sekolah

2) Desain Output File Guru

LAPORAN DATA GURU PADA DINAS
PENDIDIKAN KOTA LUBUKLINGGAU

No	NIP	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Status	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Gol	Alamat	Telp
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	Date	X(4)	X(50)	X(12)
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	Date	X(4)	X(50)	X(12)
99	X(12)	X(50)	X(20)	X(30)	X(20)	Date	X(4)	X(50)	X(12)

Lubuklinggau, 99 XXXX 9999

Kepala Dinas

(.....)

3) Desain Output File Sarana

LAPORAN DATA SARANA PADA
DINAS PENDIDIKAN KOTA
LUBUKLINGGAU

No	Kode Barang	Nama Barang/Sarana	Jumlah Persediaan
99	X(5)	X(45)	9999
99	X(5)	X(45)	9999
99	X(5)	X(45)	9999

Lubuklinggau, 99 XXXX 9999

Kepala Dinas

(.....)

Gambar Desain Laporan Data Sarana

4) Desain Output File Inventaris

LAPORAN DATA SARANAPADA
DINAS PENDIDIKAN KOTA
LUBUKLINGGAU

No	Kode Inventaris	Nama Barang Inventaris	Tanggal diterima	Asal Barang Inventaris	Jumlah Persediaan
99	X(5)	X(45)	99-99-99	X(40)	9999
99	X(5)	X(45)	99-99-99	X(40)	9999
99	X(5)	X(45)	99-99-99	X(40)	9999

Lubuklinggau, 99 XXXX 9999

Kepala Dinas

(.....)

Gambar Desain Laporan Data Inventaris

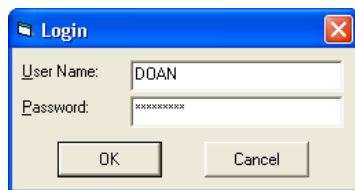
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah kita melakukan analisa sistem pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau, maka kita dapat membuat analisa sistem dan desain sistem dengan merancang sebuah aplikasi sistem informasi. Pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau kita akan merancang sebuah aplikasi yang berguna untuk memberikan informasi-informasi yang berkaitan dengan data-data sekolah. Sistem informasi data sekolah pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau ini dikemas dalam menu utama. Pada menu utama terdiri dari File, Laporan dan Help. Masing-masing sub menu memiliki fungsi yang saling berkaitan. Aplikasi ini akan diimplementasikan dalam pengolahan data sekolah yang ada pada Dinas Pendidikan Kota Lubuklinggau.

Pembahasan

Untuk melihat hasil pengujian yang telah dibuat, jalankan program yang sudah dapat dieksekusi dari desktop atau start program . Saat aplikasi dijalankan maka akan tampil menu login, menu login ini digunakan untuk menseleksi hak akses. Apabila hak akses tidak benar maka akan tampil pesan invalid dan jika hak akses benar maka akan tampil menu utama. Lihat gambar berikut:



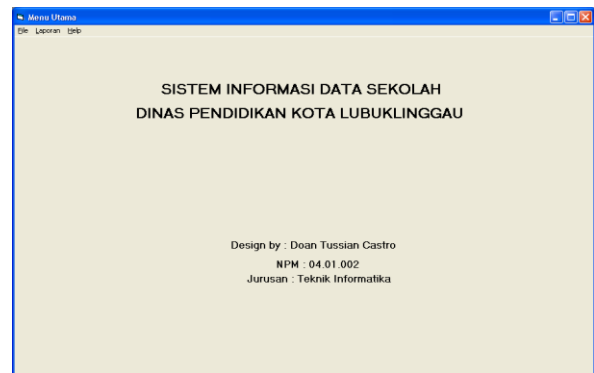
Gambar Form Login

Pada saat aplikasi dijalankan, tampil form login dan diminta memasukkan user name atau nama pemakai dan password. Jika password yang anda masukkan salah akan tampil pesan “Invalid password, try again”, maksudnya adalah password yang anda masukan salah dan coba lagi dengan password yang benar.



Gambar Form Pesan Password yang salah

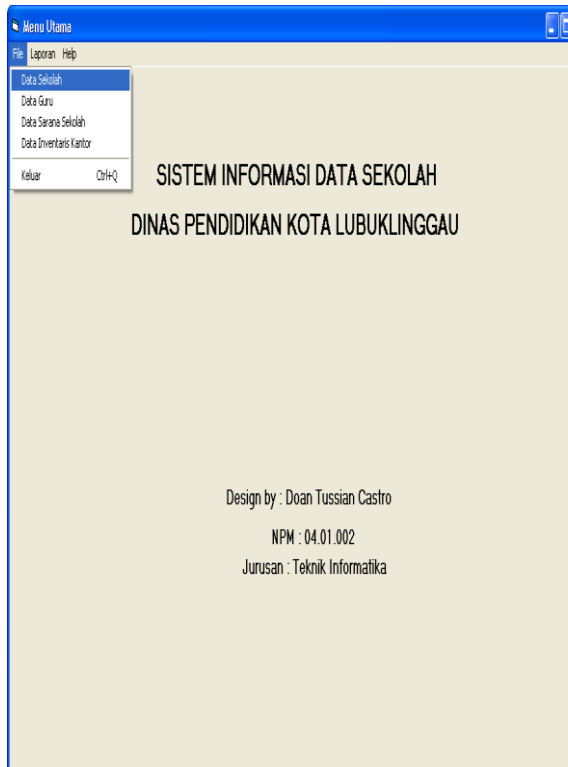
Jika password yang anda masukkan benar maka akan tampil menu utama. Pada menu utama terdiri dari tiga sub menu yaitu submenu file, laporan dan bantuan. Dalam submenu file terdiri dari file data sekolah, data guru, data sarana, dan data inventaris. Untuk menjalankan submenu-submenu tersebut yaitu dengan cara meng-klik pada submenu yang diinginkan. Lihat pada gambar berikut.



Gambar Tampilan menu utama

Submenu File

Submenu file mempunyai 5 pilihan, yaitu data sekolah, data guru, data sarana, data inventaris dan submenu keluar. Untuk melakukan pilihan submenu ini adalah dengan cara mengklik pada submenu file dari menu utama, kemudian akan tampil sub-submenu di dalamnya. Lihat pada gambar 4.4. masing-masing submenu akan berfungsi sebagai *input* data. Data sekolah menjadi file master yaitu data yang sifatnya tetap untuk jangka waktu yang lama.



Gambar Tampilan Submenu File

Submenu Data Sekolah

Proses ini implementasi dari disain input data sekolah yang merupakan implementasi dari proses dalam DFD yaitu pengolahan data sekolah, dimana data sekolah ini terdiri atas atribut-atribut seperti yang digambarkan dalam desain table sekolah. Tampilan pengolahan data sekolah ini dapat dilihat pada gambar 4.5.

Tombol (*command*) yang ada dalam *form* sekolah adalah tombol SIMPAN, HAPUS, KOREKSI, dan KELUAR. Masing-masing tombol mempunyai fungsi yang berbeda. **Tombol** simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah diisikan pada form. **Tombol** hapus berfungsi untuk menghapus data yang pernah dimasukkan dan data sekolah tersebut sudah tidak diperlukan lagi. **Tombol** koreksi berfungsi untuk memperbaiki data-data yang salah. **Tombol** Keluar berfungsi untuk menutup program yang sedang berjalan.

Langkah-langkah pengisian data:

1. Dari menu utama pilih sub menu File lalu klik pada submenu Data Sekolah.

2. Tampil form pengisian data sekolah, kondisi tombol simpan pada saat form tampil adalah enabled (tidak aktif) kecuali tombol koreksi dan hapus, kursor pada posisi NSS atau nomor sekolah.
3. Lakukan pengisian NSS sesuai dengan aturan yang ada.
4. Setelah NSS diisikan, sistem akan mencari NSS tersebut pada tabel sekolah.
5. Jika NSS yang dimasukkan sudah pernah ada, maka akan ditampilkan pesan “NSS Sudah Pernah Dimasukkan, Masukkan NSS yang lain...!”, dan kursor akan kembali ke pengisian NSS.
6. Jika NSS tidak ditemukan, maka proses selanjutnya adalah mengisikan detail data sekolah secara lengkap.
7. Klik tombol simpan untuk menyimpan data, setelah data isikan dengan lengkap dan benar dan yakin tidak ada yang salah.
8. Jika terlanjur data disimpan, tetapi data masih ada yang salah, lakukan proses koreksi, yaitu dengan cara: klik tombol koreksi dan masukan NSS yang datanya akan dilakukan perbaikan. Jika NSS ditemukan, data akan tampil dan dapat dilakukan perbaikan. Jika NSS yang dimasukkan salah (tidak ada) akan keluar pesan “NSS tidak ditemukan/belum disimpan...”. Setelah data dilakukan perbaikan, lakukan update (simpan ulang) data terbaru.
9. Proses selanjutnya adalah Hapus, yang berfungsi untuk menghapus data jika data-data sekolah tersebut memang benar-benar sudah tidak diperlukan lagi. Proses hapus ini boleh dilakukan jika yakin data sudah tidak terpakai, karena data yang sudah dihapus tidak dapat dipanggil lagi (dihapus dari tabel sekolah).

Tombol Keluar untuk keluar dari proses pengisian data dan kembali ke menu utama.

Gambar Tampilan Input Data Sekolah

Submenu Data Guru

Proses ini implementasi dari disain input data Guru yang merupakan implementasi dari proses dalam DFD yaitu pengolahan data guru, dimana data guru ini terdiri atas atribut-atribut seperti yang digambarkan dalam desain table guru. Tampilan pengolahan data guru ini dapat dilihat pada gambar 4.6.

Gambar Tampilan Input Data Guru

Tombol (*command*) yang ada dalam *form* Guru adalah tombol SIMPAN, HAPUS, KOREKSI, dan KELUAR. Masing-masing tombol mempunyai fungsi yang berbeda. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah diisikan

pada form. Tombol hapus berfungsi untuk menghapus data yang pernah dimasukkan dan data guru tersebut sudah tidak diperlukan lagi. Tombol koreksi berfungsi untuk memperbaiki data-data yang salah. Tombol Keluar berfungsi untuk menutup program yang sedang berjalan.

Langkah-langkah pengisian data:

1. Dari menu utama pilih sub menu File lalu klik pada submenu Data Guru.
2. Tampil form pengisian data Guru, kondisi tombol simpan pada saat form tampil adalah enabled (tidak aktif) kecuali tombol koreksi dan hapus, kursor pada posisi NIP atau Nomor Induk Pegawai.
3. Lakukan pengisian NIP sesuai dengan aturan yang ada.
4. Setelah NIP diisikan, sistem akan mencari NIP tersebut pada tabel Guru.
5. Jika NIP yang dimasukkan sudah pernah ada, maka akan ditampilkan pesan “NIP Sudah Pernah Dimasukkan, Masukkan NIP yang lain...!” dan kursor akan kembali ke pengisian NIP.
6. Jika NIP tidak ditemukan, maka proses selanjutnya adalah mengisikan detail data guru secara lengkap.
7. Klik tombol simpan untuk menyimpan data, setelah data isikan dengan lengkap dan benar dan yakin tidak ada yang salah.
8. Jika terlanjur data disimpan, tetapi data masih ada yang salah, lakukan proses koreksi, yaitu dengan cara: klik tombol koreksi dan masukan NIP yang datanya akan dilakukan perbaikan. Jika NIP ditemukan, data akan tampil dan dapat dilakukan perbaikan. Jika NIP yang dimasukan salah (tidak ada) akan keluar pesan “NIP tidak ditemukan/belum disimpan...”. Setelah data dilakukan perbaikan, lakukan update (simpan ulang) data terbaru.
9. Proses selanjutnya adalah Hapus, yang berfungsi untuk menghapus data jika data-data guru tersebut memang benar-benar sudah tidak diperlukan lagi. Proses hapus ini boleh dilakukan jika yakin data sudah tidak terpakai, karena

data yang sudah dihapus tidak dapat dipanggil lagi (dihapus dari tabel guru).

10. Tombol Keluar untuk keluar dari proses pengisian data dan kembali ke menu utama.

Submenu Data Sarana

Proses ini implementasi dari disain input data sarana yang merupakan implementasi dari dimana data sarana ini terdiri atas atribut-atribut seperti yang digambarkan dalam desain table sarana. Tampilan pengolahan data sarana ini dapat dilihat pada gambar.

Gambar Tampilan Input Data Sarana

Tombol (*command*) yang ada dalam *form* sarana adalah tombol SIMPAN, HAPUS, KOREKSI, dan KELUAR. Masing-masing tombol mempunyai fungsi yang berbeda. **Tombol** simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah diisikan pada form. **Tombol** hapus berfungsi untuk menghapus data yang pernah dimasukkan dan data sarana tersebut sudah tidak diperlukan lagi. **Tombol** koreksi berfungsi untuk memperbaiki data-data yang salah. **Tombol** Keluar berfungsi untuk menutup program yang sedang berjalan.

Langkah-langkah pengisian data:

1. Dari menu utama pilih sub menu File lalu klik pada submenu Data Sarana.

2. Tampil form pengisian data Sarana, kondisi tombol simpan pada saat form tampil adalah enabled (tidak aktif) kecuali tombol koreksi dan hapus, cursor pada posisi Kode Barang.
3. Lakukan pengisian Kode Barang sesuai dengan aturan yang ada.
4. Setelah Kode Barang diisikan, sistem akan mencari Kode Barang tersebut pada tabel Sarana.
5. Jika Kode Barang yang dimasukkan sudah pernah ada, maka akan ditampilkan pesan “Kode Sudah Pernah Dimasukkan, Masukkan Kode yang lain...!”, dan cursor akan kembali ke pengisian Kode Barang.
6. Jika Kode tidak ditemukan, maka proses selanjutnya adalah mengisikan detail data sarana secara lengkap.
7. Klik tombol simpan untuk menyimpan data, setelah data isikan dengan lengkap dan benar dan yakin tidak ada yang salah.
8. Jika terlanjur data disimpan, tetapi data masih ada yang salah, lakukan proses koreksi, yaitu dengan cara: klik tombol koreksi dan masukan Kode yang datanya akan dilakukan perbaikan. Jika Kode ditemukan, data akan tampil dan dapat dilakukan perbaikan. Jika Kode yang dimasukkan salah (tidak ada) akan keluar pesan “Kode Barang tidak ditemukan/belum disimpan...”. Setelah data dilakukan perbaikan, lakukan update (simpan ulang) data terbaru.
9. Proses selanjutnya adalah Hapus, yang berfungsi untuk menghapus data jika data-data guru tersebut memang benar-benar sudah tidak diperlukan lagi. Proses hapus ini boleh dilakukan jika yakin data sudah tidak terpakai, karena data yang sudah dihapus tidak dapat dipanggil lagi (dihapus dari tabel sarana).
10. Tombol Keluar untuk keluar dari proses pengisian data dan kembali ke menu utama.

Submenu Data Inventaris

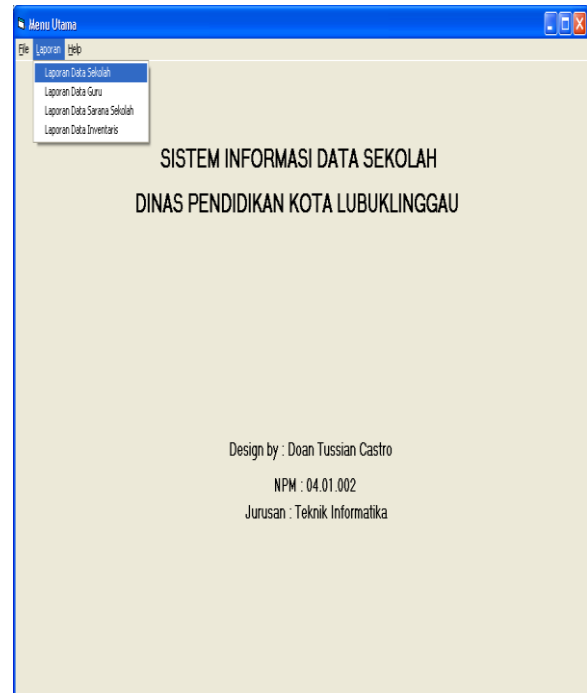
Proses ini implementasi dari disain input data inventaris yang merupakan

implementasi dari proses dalam DFD yaitu pengolahan data inventaris, dimana data inventaris ini terdiri atas atribut-atribut seperti yang digambarkan dalam desain table inventaris. Tampilan pengolahan data sarana ini dapat dilihat pada gambar.

Gambar Tampilan Input Data Sarana

Submenu Laporan

Submenu laporan adalah submenu yang berfungsi untuk menampilkan laporan data-data yang telah dimasukkan. Data yang ditampilkan dalam bentuk laporan ini adalah untuk mempermudah dalam memeriksa data sehingga bila ada kesalahan data bisa segera diperbaiki. Dan jika data sudah benar, data dapat dicetak ke printer dengan memilih *command* cetak. Submenu laporan data ini terdiri dari laporan data sekolah, laporan data guru, laporan data sarana dan laporan data inventaris. Lihat tampilan submenu laporan seperti gambar 4.9.

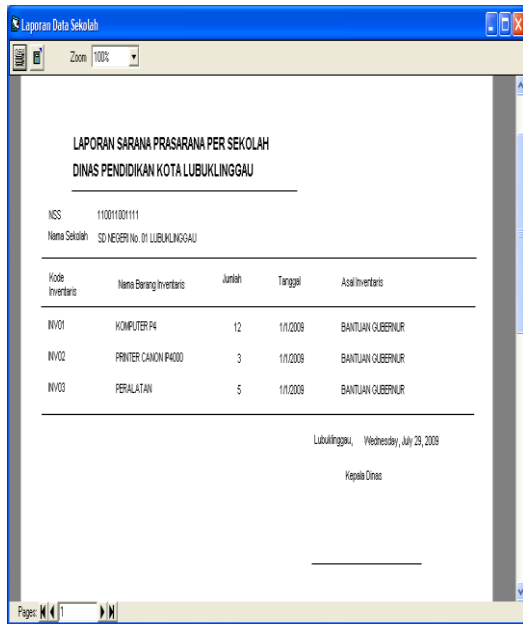


Gambar Tampilan Submenu Laporan

Untuk melakukan pemilihan pada submenu laporan adalah dengan cara mengklik pada submenu laporan kemudian akan tampil sub-submenu yang ada didalamnya. Lalu pilih salah satu laporan yang ingin ditampilkan, maka laporan akan tampil pada layar dan siap untuk dicetak. Sebelum melakukan pencetakan, pastikan komputer sudah terhubung dengan printer dan hidupkan printer, lalu klik tombol cetak (gambar printer) yang ada pada layar.

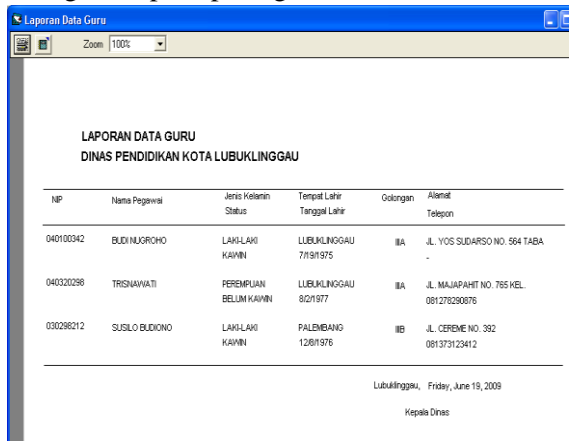
4.2.2.1 Submenu Laporan Data Sekolah

Submenu laporan data sekolah adalah laporan yang menampilkan daftar nama-nama sekolah diwilayah Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau. Laporan data sekolah yang ditampilkan adalah data-data sekolah yang sudah diisikan dan disimpan dalam file sekolah. Untuk menjalankan laporan ini adalah dengan cara memilih sub menu laporan kemudian pilih submenu laporan data sekolah. Lihat contoh tampilan laporan data sekolah seperti pada gambar berikut ini.



Gambar Tampilan Laporan Data Sekolah Submenu Laporan Data Guru

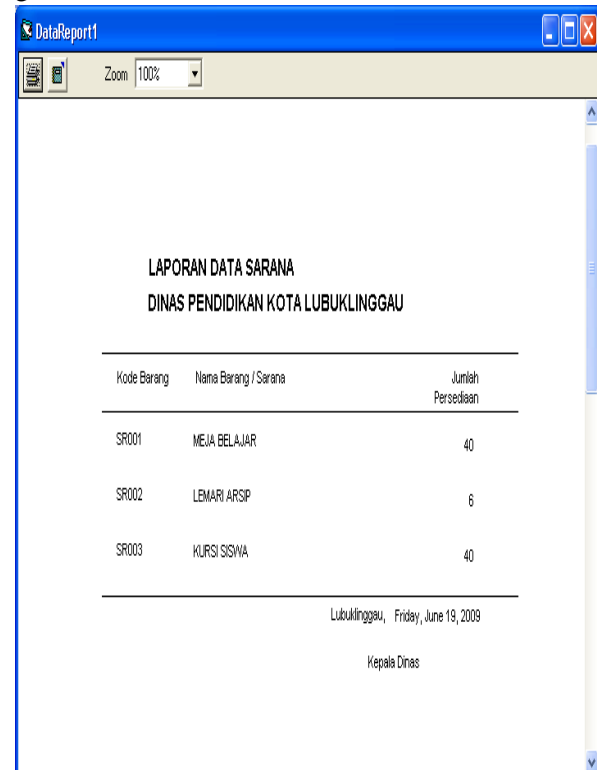
Submenu laporan data guru adalah laporan yang menampilkan daftar nama-nama guru diwilayah Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau. Laporan data guru yang ditampilkan adalah data-data sekolah yang sudah diisikan dan disimpan dalam file guru. Untuk menjalankan laporan ini adalah dengan cara memilih sub menu laporan kemudian pilih submenu laporan data guru. Lihat contoh tampilan laporan data guru seperti pada gambar berikut ini.



Gambar Tampilan Laporan Data Guru Submenu Laporan Data Sarana

Submenu laporan data sarana adalah laporan yang menampilkan daftar sarana dan prasarana pada Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau. Laporan data sarana

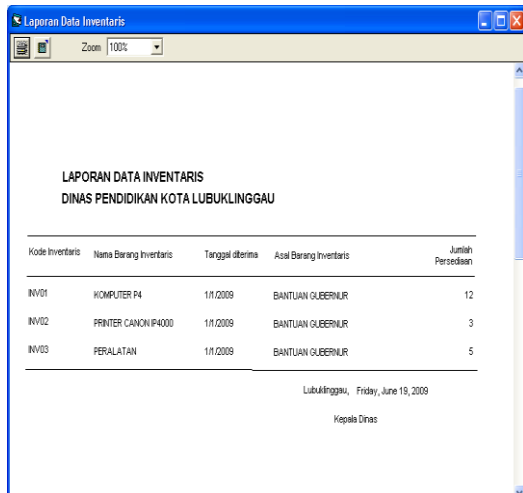
ini yang ditampilkan adalah data-data sarana yang sudah diisikan dan disimpan dalam file sarana. Untuk menjalankan laporan ini adalah dengan cara memilih sub menu laporan kemudian pilih submenu laporan data sarana. Lihat contoh tampilan laporan data sarana seperti pada gambar berikut ini.



Gambar Tampilan Laporan Data Sarana

Submenu Laporan Data Inventaris

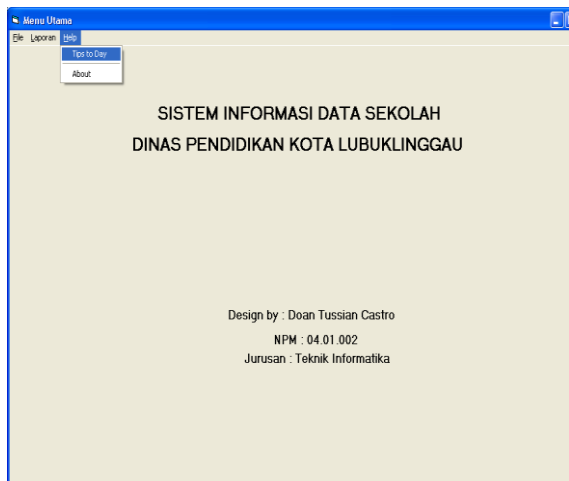
Submenu laporan data inventaris adalah laporan yang menampilkan daftar nama-nama barang inventaris pada Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau. Laporan data inventaris yang ditampilkan adalah data-data sekolah yang sudah diisikan dan disimpan dalam file inventaris. Untuk menjalankan laporan ini adalah dengan cara memilih sub menu laporan kemudian pilih submenu laporan data inventaris. Lihat contoh tampilan laporan data sekolah seperti pada gambar berikut ini.



Gambar Tampilan Laporan Data Inventaris

Submenu Help

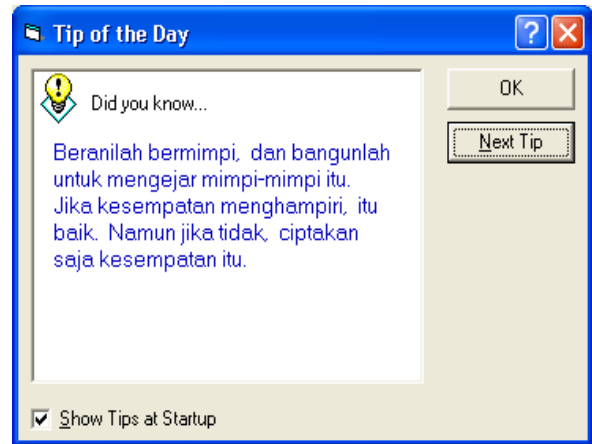
Submenu Help ini adalah submenu yang berisi tentang tip-tip dalam menjalani kehidupan ini. Dari submenu help ini terdiri dari submenu tips to day dan about. Lihat gambar berikut.



Gambar Tampilan Submenu Help

Submenu Tips

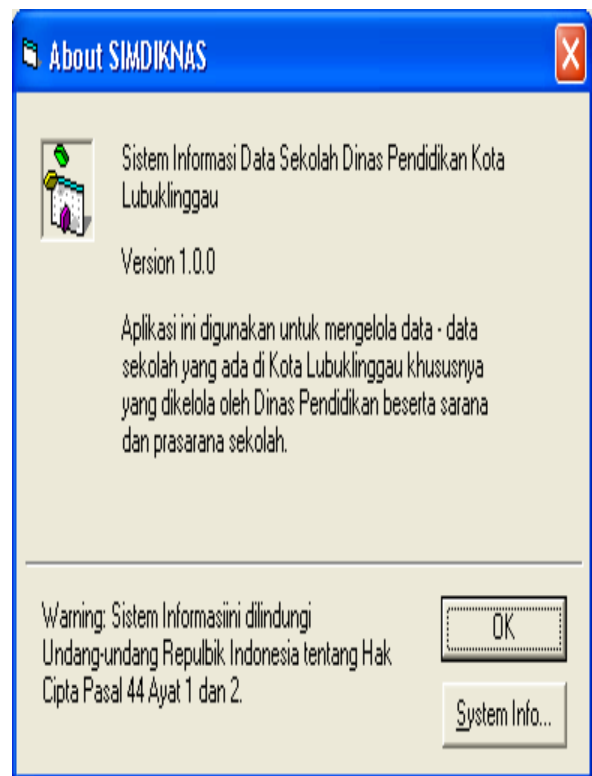
Submeni tips adalah submenu yang menampilkan pesan-pesan harian sebagai pengingat dan motivasi hidup.



Gambar Tampilan Tip hari ini

Submenu About

Submenu about adalah tampilan submenu yang berisi tentang perlindungan hak cipta. Dalam submenu ini juga ditampilkan tentang judul aplikasi dan versi aplikasi yang dibuat.



Gambar Tampilan submenu about

Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Dinas Pendidikan Nasional Kabupaten Musi Rawas belum ada sistem pengolahan data sekolah dan sarana yang dimiliki yang menggunakan program khusus.
2. Dengan menerapkan sistem informasi pengolahan data sekolah ini diharapkan dapat membantu bagian pengolahan data dalam menyajikan laporan dan dapat menyediakan data setiap saat.
3. Sistem informasi ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam mengembangkan aplikasi-aplikasi yang lain yang mendukung operasional kantor/instansi.

Saran

Guna meningkatkan efektivitas dalam proses pengolahan data pada Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau, maka disarankan untuk:

1. Sistem Informasi Pengolahan Data Sekolah ini hendaknya dapat dikembangkan lebih luas lagi, tidak hanya pada Dinas Pendidikan Nasional Kota Lubuklinggau tetapi juga pada dinas-dinas/kantor lain yang ada di wilayah Kota Lubuklinggau, serta dapat dikembangkan pada aplikasi-aplikasi lain yang mendukung dalam pengolahan data.
2. Perlu diadakan pelatihan bagi pegawai khusus yang akan menggunakan sistem informasi atau bagian pengolahan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, Zulkifli, 1997, *Manajemen Sistem Informasi*, Jakarta, Gramedia, 502 Halaman.
- Andi, 2003, *Microsoft Visual Basic*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Em Zul Fajri, 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta, Andi Offset.
- Hartono, 1999, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta, 277 Halaman.

- Jogiyanto, 1989, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta, 987 Halaman.
- Kadir, Abdul, 2003, *Pengelanaan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta, 254 Halaman.
- Kristianto, Harianto, 1999, *Konsep Perancangan Database*, Andi, Yogyakarta, 266 Halaman.
- Kurniadi, Adi, 2000, *Pemrograman Microsoft Visual Basic 6.0*, Elexmedia Komputindo, Jakarta, 349 Halaman.
- Leman, 2003, *Pengelanaan Sistem Informasi*, Andi, Yogyakarta, 254 Halaman.
- Lani Sidarta, 1996. *Analisis dan Desain Sistem Informasi Bisnis*. Media Elexmedia Komputindo, Jakarta.
- Tim Penyusun Kamus Besar Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1978, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*, Balai Pustaka, Jakarta, 127 Halaman.
- Waluya, 1997, *Sistem Informasi Komputer dalam Bisnis*, Rineka Cipta, Jakarta, 289 Halaman.
- Widjaja, 1993, *Sistem Informasi Komputer*, Rineka Cipta, Jakarta, 153 Halaman.