

**SISTEM ADMINISTRASI SURAT MENYURAT BERBASIS
WEB BERDASARKAN MODEL FAST PADA KANTOR
KELURAHAN KENANGA**

SKRIPSI



NOVELA LISTIANA

1422500172

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
PANGKALPINANG
2018**

**SISTEM ADMINISTRASI SURAT MENYURAT BERBASIS
WEB BERDASARKAN MODEL FAST PADA KANTOR
KELURAHAN KENANGA**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat
memperoleh gelar sarjana komputer



OLEH :

NOVELA LISTIANA

1422500172

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER
PANGKALPINANG
2018**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500172

Nama : Novela Listiana

Judul Skripsi : SISTEM ADMINISTRASI SURAT MENYURAT BERBASIS
WEB BERDASARKAN MODEL FAST PADA KANTOR
KELURAHAN KENANGA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 08 Agustus 2018



(Novela Listiana)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM ADMINISTRASI SURAT MENYURAT BERBASIS WEB
BERDASARKAN MODEL FAST PADA KANTOR KELURAHAN
KENANGA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Novela Listiana

1422500172

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 08 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Hamidah, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0210048302

Susunan Dewan Penguji



Kiswanto, S.T, M.Kom

NIDN. 0228088401

Ketua



Hengki, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0207049001



Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

**KETUA DEPARTEMEN INFORMATIKA & KOMUNIKASI
TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMUNIKASI
ATMA JIHUR**

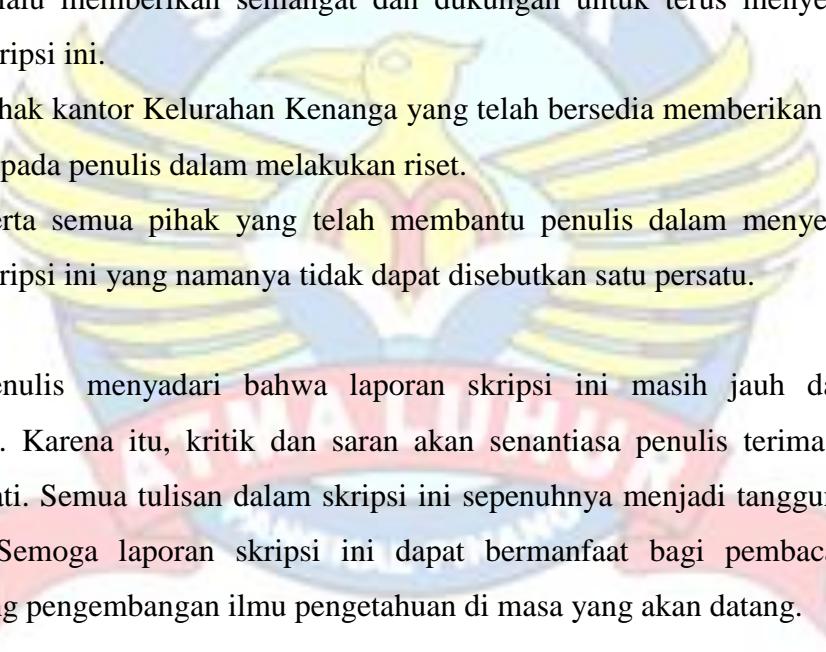


KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Sistem Administrasi Surat Menyurat Berbasis Web Berdasarkan Model FAST Pada Kantor Kelurahan Kenanga” yang dibuat dalam rangka memenuhi syarat meraih gelar Sarjana Sistem Informasi pada Program Studi Sarjana Sistem Informasi, STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Tentunya skripsi ini selesai bukan karena semata-mata hasil jerih payah penulis sendiri, tetapi juga berkat bimbingan, bantuan, dan saran dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Penulis menyadari bahwa tidak ada imbalan yang setimpal yang dapat penulis berikan kepada pihak-pihak yang sudah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Sehingga dalam kesempatan ini secara khusus penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan hidayah dan karunianya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Kedua Orang tua penulis, Rahaman dan Aryani yang selalu memberikan kasih sayang dan dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materi.
3. Bapak Drs. H. Djaetun HS ysng telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, S.T, M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Harry Soedjikianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Hamidah, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.

- 
8. Segenap Dosen pengajar jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
 9. Kakak-kakak penulis, Fredy Ardiansyah, Marwan Ardinata, dan Marsela Rahmayanti yang selalu memberikan dukungan dan nasehat dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
 10. Ari Agustin yang selalu memberikan tawa disaat lelah dan dukungan untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
 11. Teman - teman seperjuangan Yessy, Tessa, Yuni, Nanda, Violita, Arma, Vina yang telah membantu mengerjakan laporan skripsi ini.
 12. Sahabat sahabat penulis, Agustini, Febby, Windy, Endang, Dea yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
 13. Pihak kantor Kelurahan Kenanga yang telah bersedia memberikan bantuan kepada penulis dalam melakukan riset.
 14. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Semua tulisan dalam skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca untuk menunjang pengembangan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

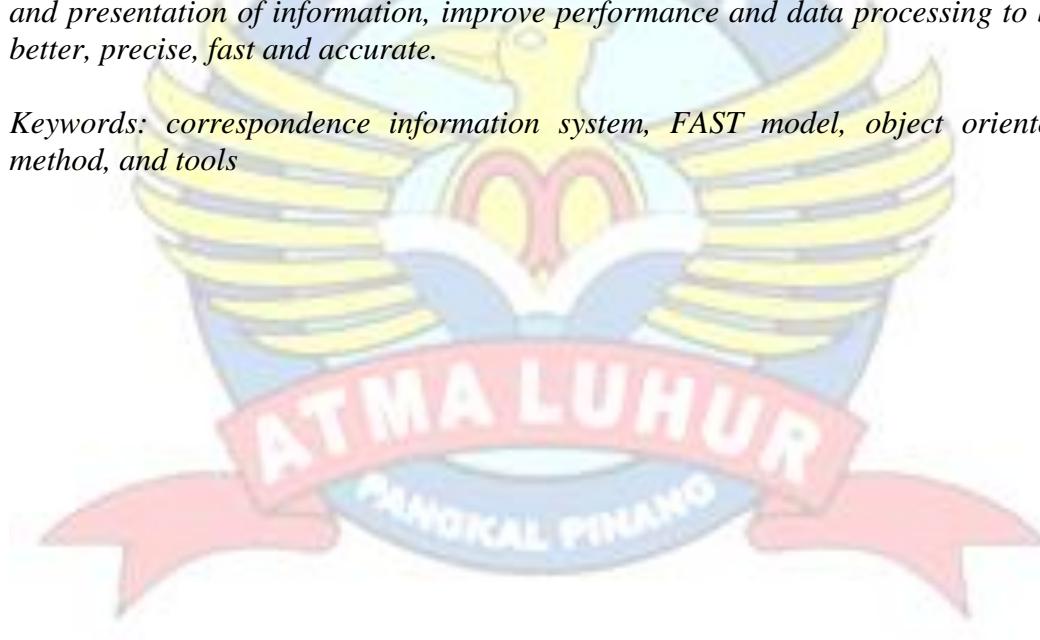
Pangkalpinang, Agustus 2018

Novela Listiana

ABSTRACT

Kenanga Village Office is Government Institution located in Jalan Raya Kenanga Number 62 District Sungailiat 33251 Bangka Belitung Islands. So far, the letter made and received by the General Staff in Kenanga Village Office still use manual system, making the letter become inefficient in terms of time and energy, so the writer feel the need to design the correspondence application that is considered necessary and help the General Staff. Performance enhancement is inseparable from facilities and infrastructure, one of which is technology support and information systems that are in line with needs. Where data can be processed and processed so as to produce information to support good decisions. Information Systems Applications This correspondence is designed using the FAST research model, for the method of research the authors use object-oriented methods and tools using UML (Unified Modeling Language). The results to be achieved from this research is with the application of computerized correspondence information system that can provide convenience in the service and presentation of information, improve performance and data processing to be better, precise, fast and accurate.

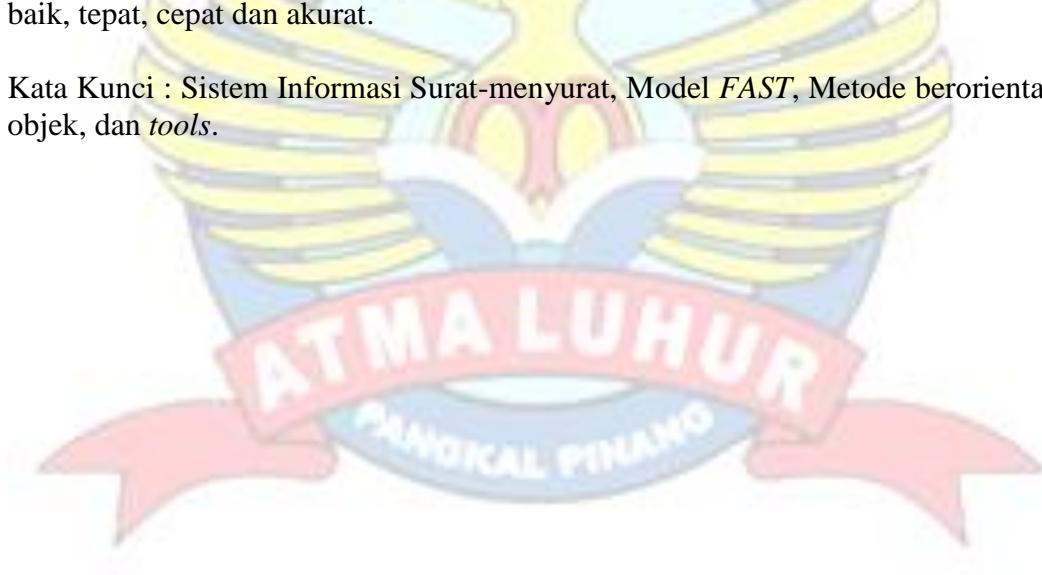
Keywords: correspondence information system, FAST model, object oriented method, and tools



ABSTRAK

Kantor Kelurahan Kenanga adalah Instansi Pemerintahan yang berada di Jalan Raya Kenanga Nomor 62 Kecamatan Sungailiat 33251 Kepulauan Bangka Belitung. Selama ini surat yang dibuat dan diterima dibagian Staff Umum pada Kantor Kelurahan Kenanga masih menggunakan sistem manual, pembuatan surat menjadi tidak efesien dalam hal waktu dan tenaga, sehingga penulis merasa perlu merancang aplikasi surat-menyurat yang dianggap perlu dan membantu pihak Staff Umum. Peningkatan kinerja tidak terlepas dari sarana dan prasarana, salah satunya adalah dukungan teknologi dan sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan. Dimana data dapat diproses dan diolah sehingga menghasilkan informasi guna mendukung keputusan yang baik. Aplikasi Sistem Informasi surat-menyurat ini dirancang menggunakan model penelitian *FAST*, untuk metode penelitian penulis menggunakan metode berorientasi objek dan *tools* menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi sistem informasi surat menyurat yang sudah terkomputerisasi ini dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi, meningkatkan kinerja serta pengolahan data menjadi lebih baik, tepat, cepat dan akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi Surat-menyurat, Model *FAST*, Metode berorientasi objek, dan *tools*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penulisan	4
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi Surat Menyurat	7
2.1.1 Definisi Sistem Informasi Administrasi.....	7
2.1.2 Definisi Surat Menyurat.....	7
2.1.3 Definisi Surat Masuk dan Surat Keluar	8
2.1.4 Pengertian <i>Web</i>	8
2.1.4.1 Cara Kerja <i>Web</i>	8
2.1.4.2 Jenis Situs <i>Web</i>	9
2.1.5 Model <i>FAST</i>	11



2.1.5.1 Fase-Fase <i>FAST</i>	12
2.1.6 Metodologi Berorientasi Objek.....	14
2.1.6.1 Karakteristik Khusus Metodologi Berorientasi objek.....	14
2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML.....	16
2.2.1 Tools Menggunakan UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	16
2.2.2 Analisa Berorientasi Objek	17
2.2.3 Perancangan Berorientasi Objek	20
2.2.4 Perancangan Basis Data	20
2.3 Teori <i>Software</i>	22
2.3.1 Perangkat Lunak Pendukung.....	22
2.3.2 PHP	22
2.3.3 Internet	22
2.4 Penelitian Terdahulu	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	25
3.2 Metode Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak	28
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem	30

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Profil Organisasi	32
4.1.1 Sejarah Kantor Kelurahan Kenanga.....	32
4.1.2 Visi Kantor Kelurahan Kenanga	32
4.1.3 Misi Kantor Kelurahan Kenanga	33
4.1.4 Kewenangan.....	33
4.1.5 Struktur Organisasi Kantor Kelurahan Kenanga.....	34
4.1.6 Deskripsi Tugas.....	35
4.2 Analisa Proses Bisnis	39
4.3 <i>Activity Diagram</i>	42
4.4 Analisa Masukan dan Analisa Keluaran	50

4.4.1 Analisa Keluaran.....	50
4.4.2 Analisa Masukan.....	53
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	54
4.6 <i>Package Diagram</i>	57
4.7 <i>Use Case Diagram</i>	57
4.7.1 <i>Use Case Diagram</i> Admin	57
4.7.2 <i>Use Case Diagram</i> Warga	58
4.7.3 <i>Use Case Diagram</i> Lurah	58
4.8 Deskripsi <i>Use Case</i>	59
4.8.1 Deskripsi <i>Use Case</i> Admin	59
4.8.2 Deskripsi <i>Use Case</i> Warga.....	61
4.8.3 Deskripsi <i>Use Case</i> Lurah.....	64
4.9 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	66
4.10 Transformasi ERD ke LRS	67
4.11 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	68
4.12 Tabel.....	69
4.13 Spesifikasi Basis Data.....	72
4.14 Rancangan Antar Muka.....	80
4.14.1 Analisa Keluaran	80
4.14.2 Analisa Masukan	82
4.15 Rancangan Dialog Layar.....	84
4.15.1 Struktur Tampilan	84
4.16 Deployment Diagram	85
4.17 Rancangan Layar.....	86
4.18 <i>Sequence Diagram</i>	96
4.19 <i>Class Diagram</i>	107

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	108

DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN	111



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>FAST</i>	12
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kantor Kelurahan Kenanga.....	34
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Warga	42
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Domisili	43
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Nikah.....	44
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Kelahiran.....	45
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Pindah	46
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Laporan Data Warga.....	47
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Laporan Kelahiran	48
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Pindah	49
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	57
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Admin	57
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Warga.....	58
Gambar 4.13 <i>Use Case Diagram</i> Lurah	58
Gambar 4.14 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	66
Gambar 4.15 Transformasi ERD ke LRS	67
Gambar 4.16 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	68
Gambar 4.17 Struktur Tampilan	84
Gambar 4.18 <i>Deployment Diagram</i>	85
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Login.....	86
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Utama.....	86
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Warga.....	87
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Kartu Keluarga	88
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Surat Pengantar Domisili	89
Gambar 4.24 Rancangan Layar Cetak Surat Keterangan Domisili.....	90
Gambar 4.25 Rancangan Layar Cetak Surat Keterangan Nikah.....	91
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Surat Keterangan Kelahiran.....	92

Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Surat Keterangan Pindah	93
Gambar 4.28 Rancangan Layar Cetak Laporan Data Warga.....	94
Gambar 4.29 Rancangan Layar Cetak Laporan Kelahiran	94
Gambar 4.30 Rancangan Layar Cetak Laporan Pindah	95
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	96
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Warga	97
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Kartu Keluarga.....	98
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Surat Pengantar Domisili	99
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Domisili	100
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Nikah	101
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Kelahiran	102
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Pindah	103
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Data Warga	104
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Kelahiran	105
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Lpaoran Pindah.....	106
Gambar 4.42 <i>Class Diagram</i>	107



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Surat Keterangan Kelahiran	69
Tabel 4.2 Tabel Ada.....	69
Tabel 4.3 Tabel Surat Pengantar Domisili	69
Tabel 4.4 Tabel Surat Keterangan Domisili.....	69
Tabel 4.5 Tabel Surat Keterangan Nikah.....	70
Tabel 4.6 Tabel Warga.....	70
Tabel 4.7 Tabel Minta.....	70
Tabel 4.8 Tabel Kartu Keluarga.....	70
Tabel 4.9 Tabel Terima	71
Tabel 4.10 Tabel Surat Keterangan Pindah.....	71
Tabel 4.11 Tabel User	71
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Kelahiran	72
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Ada	73
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Pengantar Domisili	73
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Domisili	74
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Nikah	75
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Warga	75
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Minta	76
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Kartu Keluarga	77
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Terima	77
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Pindah.....	78
Tabel 4.22 Tabel Spesifikasi Basis Data User	79

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Surat Keterangan Domisili	111
Lampiran A-2 Surat Keterangan Nikah	112
Lampiran A-3 Surat Keterangan Kelahiran	113
Lampiran A-4 Surat Keterangan Pindah	114
Lampiran A-5 Laporan Data Warga	115
Lampiran A-6 Laporan Kelahiran	116
Lampiran A-7 Laporan Pindah.....	117
Lampiran B-1 Data Warga.....	118
Lampiran B-2 Kartu Keluarga	119
Lampiran B-3 Surat Pengantar Domisili.....	120
Lampiran C-1 Surat Keterangan Domisili	121
Lampiran C-2 Surat Keterangan Nikah.....	122
Lampiran C-3 Surat Keterangan Kelahiran.....	123
Lampiran C-4 Surat Keterangan Pindah	124
Lampiran C-5 Laporan Data Warga.....	125
Lampiran C-6 Laporan Kelahiran	126
Lampiran C-7 Laporan Pindah.....	127
Lampiran D-1 Data Warga.....	128
Lampiran D-2 Kartu Keluarga	129
Lampiran D-3 Surat Pengantar Domisili.....	130
Lampiran E-1 Surat Izin Riset	131
Lampiran F-1 Kartu Konsultasi	132
Lampiran G-1 Biodata Penulis.....	133

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



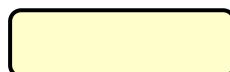
Start Point

Menggambarkan awal aktifitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas.



Actifity

Menggambarkan proses bisnis.



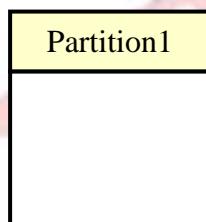
Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan.



State Transition

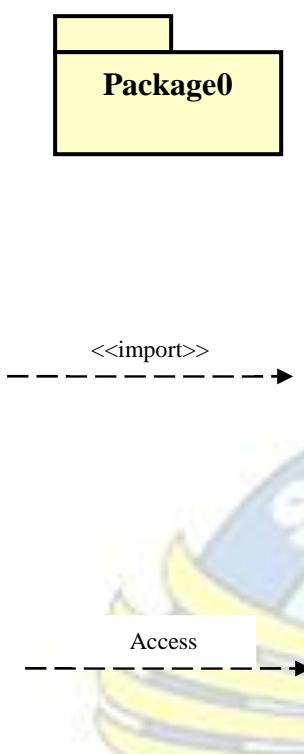
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol
antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas.

Simbol *Package Diagram*



Package

Pengelompokan dan pengorganisasian kelas-kelas dan *interface* yang sekelompok menjadi suatu unit tunggal dalam *library*.

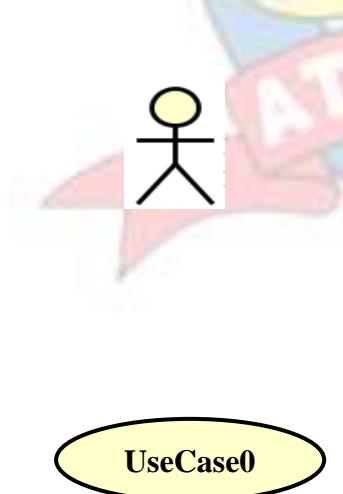
Import

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang ditambahkan kedalam sumber paket.

Access

Suatu *dependency* yang mengindikasikan isi tujuan paket secara umum yang bisa digunakan pada nama sumber paket.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

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

Use Case

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham & mengerti megenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

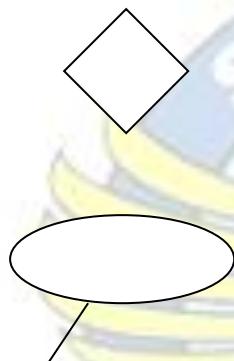
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *usecase*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



Entity

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



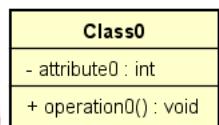
Relationship

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.

Atribut/Property

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Class Diagram



Class

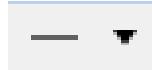
Kelas pasca struktur sistem.



Interface

Sama dengan konsep *interface* dalam pemrograman berorientasi objek.

Association



Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai juga dengan *multiplicity*.



Association Dependency

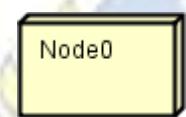
Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.



Generalization

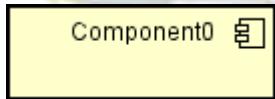
Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi.

Simbol Deployment Diagram



Node

Digunakan untuk menggambarkan infrastruktur apa saja yang terdapat pada sistem.



Component

Digunakan untuk menggambarkan elemen-elemen apa saja yang terdapat pada suatu *node*.



Note

Digunakan untuk memberikan keterangan atau komentar tambahan dari suatu elemen sehingga bisa langsung terlampir dalam model.



Association

Digambarkan sebuah garis yang menghubungkan dua *node* yang mengindikasikan jalur komunikasi antara komponen-komponen *hardware*.



Generalization

Menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.



Association Dependency

Merupakan relasi yang menunjukkan bahwa perubahan pada salah satu elemen memberi pengaruh pada elemen lain

Simbol Sequence Diagram



Aktor

Menggambarkan orang yang berinteraksi dengan sistem.



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.



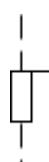
Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form.



Control Class

Menggambarkan penghubung antara *boundary* dengan tabel.



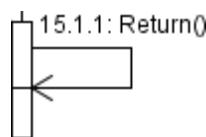
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.

1: Message1()

Line Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



Return

Pesan yang dikirim untuk balikan objek tertentu.

