

**OPTIMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA KANTOR
DINAS PENANAMAN MODAL, PTSP DAN TENAGA KERJA KOTA
PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
FRAMEWORK FAST**

SKRIPSI



Klara Shinta

1222500145

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

LEMBAR PERNYATAAN

NIM : 1222500145

Nama : Klara Shinta

Judul Skripsi : **OPTIMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA KANTOR DINAS PENANAMAN MOAL, PTSP,
DAN TENAGAKERJA KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK
FAST**

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

PANGKALPINANG, 31 Juli 2018



(Klara Shinta)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**OPTIMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA KANTOR
DINAS PENANAMAN MODAL, PTSP DAN TENAGA KERJA KOTA
PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
FRAMEWORK FAST**

Yang disiapkan dan disusun oleh

Klara Shinta

1222500145

Tanggal dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 02 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Hamidah, M.Kom
NIDN.02 10048302



Sujono, M.Kom
NIDN.02 11037702

Kaprodik Sistem Informasi

Ketua



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 02 111080306

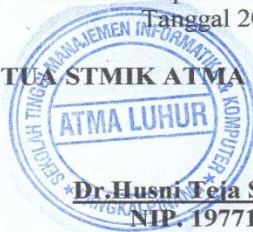


Ellya Helmud, M.kom
NIDN.02 01027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat, dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR. . Adapun skripsi yang penulis buat berjudul **“OPTIMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA KANTOR DINAS PENANAMAN MODAL, PTSP DAN TENAGA KERJA KOTA PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK FAST”**.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa laporan skripsi tidak akan terwujud tanpa bantuan bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
2. Ayah, Ibu dan keluarga tercinta yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs.Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukma, S.T., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Ibu Hamidah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat bearti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak H.ABDUL GHONI, SE , M.Si selaku Kepala Dinas Penanaman Modal, PTSP dan Tenaga Kerja Kota Pangkalpinang.

8. Teman seperjuangan yang ada di STMIK Atma Luhur yang mau berbagi ilmu kepada kita semua.
9. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga semua kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT Akhirnya, Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.

Pangkalpinang, Juli 2018



ABSTRAK

Tujuan penulisan dalam skripsi ini diharapkan dapat membantu proses pelaporan data surat masuk dan surat keluar dengan baik ,serta dapat mempelajari sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi pengolahan data surat masuk dan surat keluar yang selama ini dilakukan secara manual, dapat dipermudah dengan dibuatnya Optimasi Surat Masuk Surat Keluar yang terkomputerisasi. Adapun masalah yang dihadapi adalah kegiatan pengolahan data yang masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan kepada pimpinan, penyimpanan data kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokan data, kurang terjaminnya keakuratan data dan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dalam pelayanan. Sistem Informasi ini dibangun dengan menggunakan perangkat lunak XAMPP 1.7.2, PHP 5.3.0 dan Macromedia Dreamweaver CS.6. Dengan adanya sistem terkomputerisasi ini maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan seperti kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan yang bermutu. Memberikan sarana penyimpanan arsip surat, sehingga dapat terkelola dengan baik.

Kata Kunci : Optimasi, Surat Masuk dan Surat Keluar , Web,KPPT



DAFTAR ISI

HALAMAN

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DATAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan	2
1.4.1 Manfaat.....	2
1.4.2 Tujuan.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
 BAB 11. LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi	5
2.1.1 Pengertian Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.2 Konsep Dasar Data dan Informasi	7
2.2.1 Definisi Data.....	7
2.2.2 Definisi Informasi.....	8
2.3 Pengertian FAST	10

2.4 Analisa Dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML	10
2.4.1 Pengertian UML	10
2.4.2 Analisa Berorientasi Objek.....	10
2.4.2.1 Activity Diagram	10
2.4.2.2 Analisa Dokumen Keluaran.....	11
2.4.2.3 Analisa Dokumen Masukan.....	11
2.4.2.4 Use Case Diagram	11
2.4.2.5 Deskripsi Use Case	12
2.5 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	12
2.6 Teori Pendukung	15

BAB III ORGANISASI

3.1 Metodologi Penelitian	18
3.1.1 Model Pengembangan Sistem Informasi.....	18
3.1.2 Beberapa Tahapan Analisis FAST	18
3.2 Metode Penelitian Pengembangan Sistem	19
3.3 Metode Pengembangan Sistem	20
3.4 Alat bantu Pengembangan Sistem.....	21
3.4.1 UML	21

BAB IV ANALISA SISTEM YANG SEDANG BERJALAN

4.1 Tinjauan Organisasi.....	23
4.1.1 Sejarah Singkat	23
4.1.2 Visi dan Misi	23
4.1.2.1 Visi.....	23
4.1.2.2 Misi.....	25
4.1.3 Struktur Organisasi	27
4.1.4 Tugas dan Fungsi Organisasi.....	29
4.2. Proses Bisnis	32
4.3 Activity.....	34

4.4 Analisa Keluaran	38
4.5 Analisa Masukan	39
4.6 Identifikasi Kebutuhan	40
4.7 Package Diagram.....	42
4.8 Use Case Diagram.....	43
4.9 Deskripsi Use Case.....	44
4.10 Entity Relationship Diagram (ERD)	48
4.11 Tranformasi ERD ke LRS	49
4.12 Logical Relationship Structure (LRS).....	50
4.13Tabel.....	51
4.14 Spesifikasi Basis Data	54
4.15 Rancangan Antar Muka.....	60
4.15.1 Rancangan Keluaran.....	60
4.15.2 Rancangan Masukan.....	61
4.16 Rancangan Dialog Layar	64
4.16.1 Struktur Tampil.....	64
4.16.2 Rancangan Layar	65
4.17 Sequence Diagram.....	76
4.18 Class Diagram.....	84
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran	85

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN -A KELUARAN SISTEM BERJALAN	88
LAMPIRAN -B MASUKAN SISTEM BERJALAN	92
LAMPIRAN -C RANCANGAN KELUARAN	96
LAMPIRAN -D RANCANGAN MASUKAN.....	100
LAMPIRAN –E SURAT IZIN RISET.....	107
LAMPIRAN –F KARTU BIMBIN GAN.....	108

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Dinas Penanaman Modal, PTSP dan Tenaga Kerja Kota Pngkalpinang.....	28
Gambar 4.2Proses Penerimaan Surat Masuk DAN Pencatatan Disposisi	34
Gambar 4.3 Proses Penerimaan Surat dan Pencatatan Surat Keluar.....	35
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Surat Masuk	36
Gambar 4.5 Package Diagram	42
Gambar 4.6 Use case Diagram.....	43
Gambar 4.7 ERD.....	48
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS	49
Gambar 4.9 LRS	50
Gambar 4.10 Gambar Struktur Tampil	64
Gambat 4.11 Rancangan Layar login.....	65
Gambar 4.12 Rancangan Layar menu utama	65
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Instansi	66
Gambar 4.14 Tambah Instansi	66
Gambar 4.15 edit instansi	67
Gambar 4.16 Bagian	67
Gambar 4.17 Tambah Bagian	68
Gambar 4.18 Edit Bagian.....	68
Gambar 4.19 Entry Pegawai	69
Gambar 4.20 Tambah Pegawai	69
Gambar 4.21 Edit Pegawai	70
Gambar 4.22 Entry Surat Masuk	70
Gambar 4.23 Tambah surat Masuk.....	71
Gambar 4.24Entry Surat Keluar.....	71
Gambar 4.25Tambah surat Keluar	72
Gambar 4.26 Edit Surat Keluar.....	72
Gambar 4.27 Entry Disposisi	73
Gambar 4.28 Tambah Disposisi.....	73
Gambar 4.29 Edit Disposisi	74
Gambar 4.30 Laporan Surat Masuk	74
Gambar 4.31 Laporan Surat Keluar	75

Gambar 4.31 Sequence Diagram Instansi	76
Gambar 4.32 Sequence Diagram Bagian	77
Gambar 4.33 Sequence Diagram Surat Masuk	78
Gambar 4.34 Sequence Diagram Entry Lembar Disposisi	79
Gambar 4.35 Sequence Diagram Cetak Disposisi	80
Gambar 4.36 Sequence Diagram Entry Surat Keluar	81
Gambar 4.37 Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk.....	82
Gambar 4.38 Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Keluar.....	83
Gambar 4.39 Class Diagram	84



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Instansi	52
Tabel 4.2 Surat Masuk	52
Tabel 4.3 Disposisi.....	52
Tabel 4.4 Perintah	53
Tabel 4.5 Bagian	53
Tabel 4.6 Surat Keluar	53
Tabel 4.7 Terima	54
Tabel 4.8 Punya.....	54
Tabel 4.9 Pegawai.....	54
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Instansi	55
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Surat Masuk.....	56
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Disposisi	56
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Perintah.....	57
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Bagian	58
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Surat Keluar.....	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Terima	59
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Punya.....	60
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Pegawai	60

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*



End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*



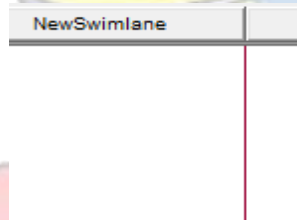
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*



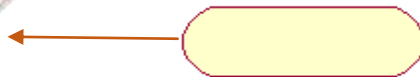
Activity (Aktifitas)

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



Swimlane

Menggambarkan atau pengelompokan berdasarkan *Actor*.
pemisah aktivitas



Black Hole Activities

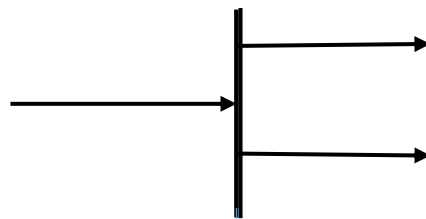
Adanya masukan dan tidak ada keluaran biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



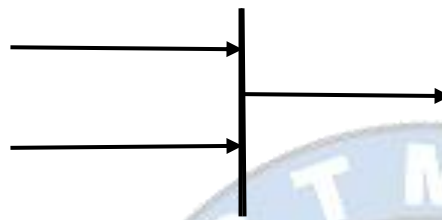
Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

Fork (Percabangan)

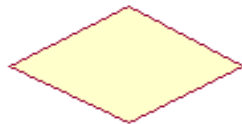


Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

Mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya mempunyai satu transisi keluar.



Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari satu transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use Case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan di bangun.



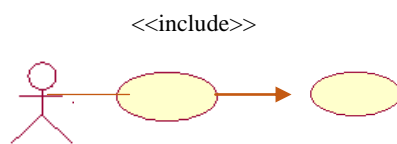
Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu



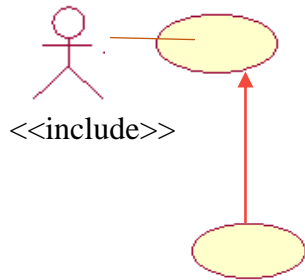
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara *actor* dan *use case*



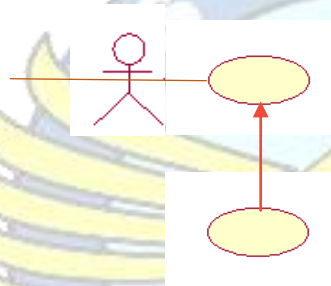
Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsional dari *use case* lainnya.



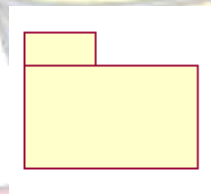
Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan *fungsi* dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.



Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.



Packages

Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.

3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)



Entity

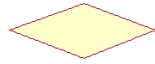
Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi sehingga segala atributnya harus di catat dan di simpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas, atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi

sebagai *key* diberi garis bawah).



Relasi

Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

4. Sequence Diagram



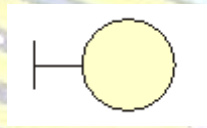
An actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan system



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



Boundary Diagram

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



A Message ()

Menggambarkan pengirim pesan



A Focus of control & a life line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



Return values A Messege ()

Menggambarkan hasil dari pengiriman message

5. Class Diagram

