

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN SURAT
BERBASIS WEB PADA KANTOR DINAS KEPEMUDAAN DAN
OLAHRAGA PROVINSI BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



**Septia Desiandi
1422500041**

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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN SURAT
BERBASIS WEB PADA KANTOR DINAS KEPEMUDAAN DAN
OLAHRAGA PROVINSI BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**Septia Desiandi
1422500041**

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



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500041
Nama : Septia Desiandi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGOLAHAN SURAT BERBASIS WEB PADA
KANTOR DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
PROVINSI BANGKA BELITUNG

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

Pangkalpinang, Agustus 2018

METERAI
TEMPEL
WIBABAF220977109
6000
ENAM RIBU RUPIAH
(Septia Desiandi)

LEMBAR PEGESAHAN SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN SURAT
BERBASIS WEB PADA KANTOR DINAS KEPEMUDAAN DAN
OLAHRAGA PROVINSI BANGKA BELITUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

SEPTIA DESIANDI
1422500041

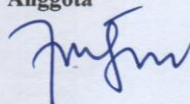
Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 08 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Susunan Dewan Penguji
Anggota



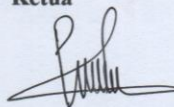
Anisah, M.Kom.
NIDN. 0226078302

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Ketua



Fitriyani, M.Kom.
NIDN. 0220028501

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 syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, 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.

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 pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi dan selaku dosen pembimbing.
6. Keluarga tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2014 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

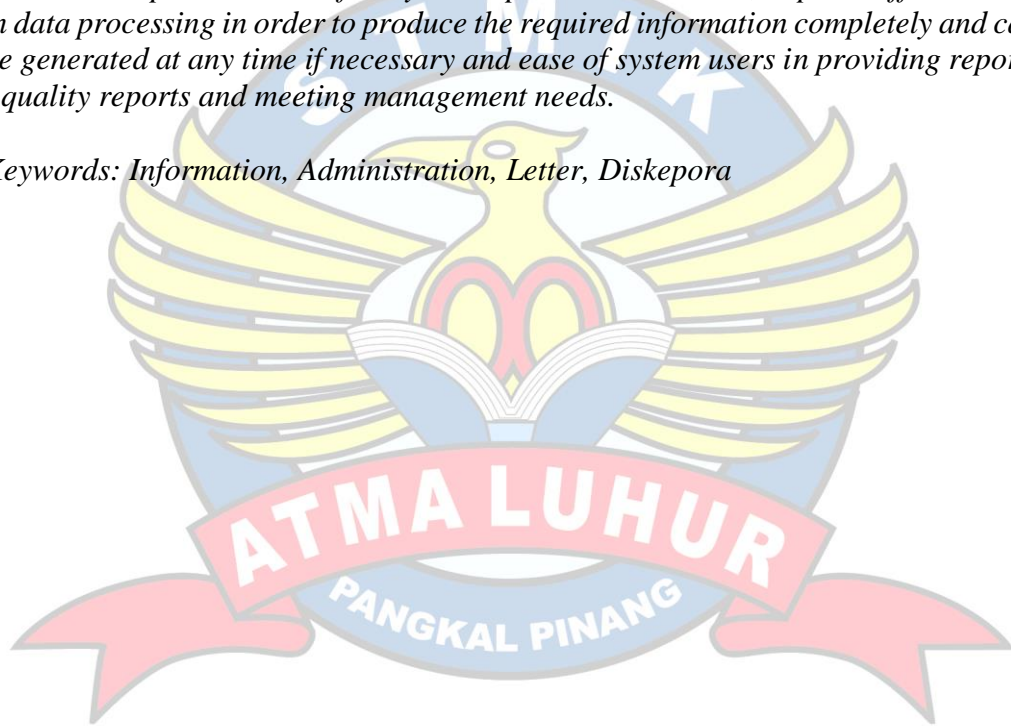
Pangkalpinang, Agustus 2018

Penulis

ABSTRACT

The Youth and Sports Agency is a government agency engaged in youth and sports. This agency aims to implement the authority of decentralization and deconcentration of co-administration task in the field of Youth and Sports. The absence of a computerized system to accommodate incoming and outgoing mail archiving At the Office of Youth and Sports makes the filing department difficult. By still using manual system then there are many mistakes that occur such as inefficient time and energy in archiving incoming and outgoing mail, document retrieval, recap of data that is still less tidy, and numbering the document is still doubtful. With this problem the author makes a computerized system. This system is expected to facilitate the searching of incoming and outgoing data, Efficiency of time in the implementation of daily correspondence activities, Improve effectiveness in data processing in order to produce the required information completely and can be generated at any time if necessary and ease of system users in providing reports - quality reports and meeting management needs.

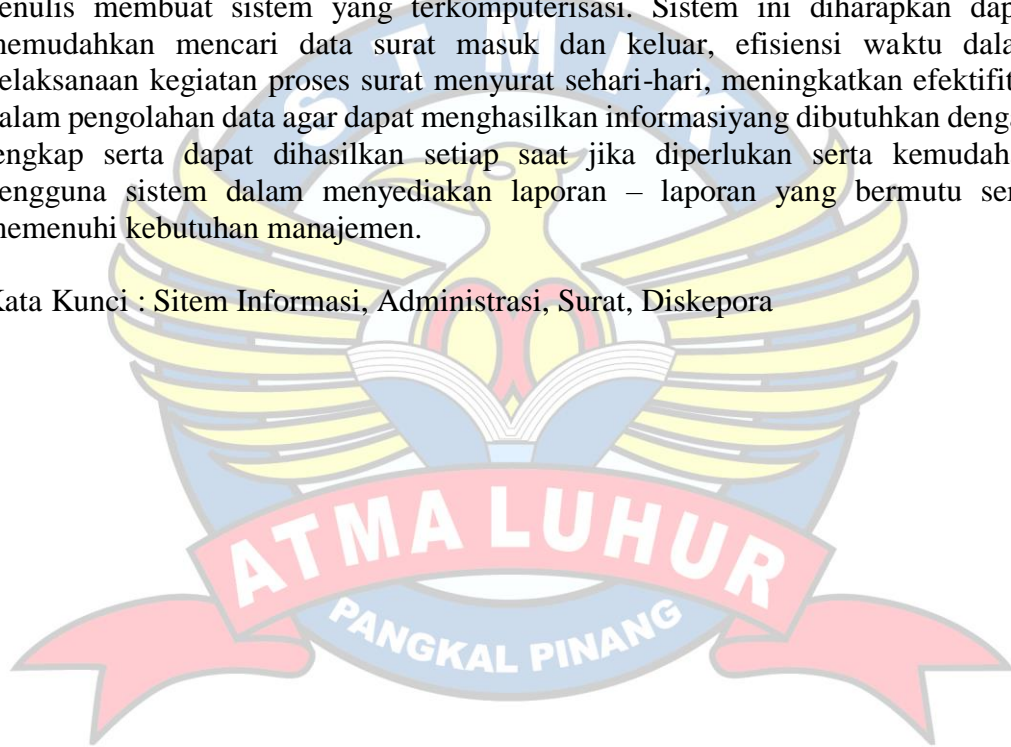
Keywords: Information, Administration, Letter, Diskepora



ABSTRAKSI

Dinas Kepemudaan dan Olahraga adalah instansi pemerintahan yang bergerak dalam bidang Kepemudaan dan olahraga. Instansi ini bertujuan melaksanakan kewenangan desentralisasi dan dekonsentrasi tugas pembantuan dibidang Kepemudaan dan Olahraga. Ketidakadaan sistem yang terkomputerisasi untuk menampung pengarsipan surat masuk dan keluar pada kantor Dinas Kepemudaan dan Olahraga membuat bagian pengarsipan mengalami kesulitan. Dengan masih menggunakan sistem manual maka terdapat banyak kesalahan yang terjadi seperti kurang efisiensi waktu dan tenaga dalam pengarsipan surat masuk dan surat keluar, pengambilan dokumen, rekap data yang masih kurang rapi, serta penomoran dokumen juga masih diragukan kebenarannya. Dengan adanya permasalahan ini penulis membuat sistem yang terkomputerisasi. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan mencari data surat masuk dan keluar, efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan proses surat menyurat sehari-hari, meningkatkan efektifitas dalam pengolahan data agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan serta kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan – laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen.

Kata Kunci : Sitem Informasi, Administrasi, Surat, Diskepora



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.2 Definisi Metode Berorientasi Objek	8
2.2.1 Analisa Sistem Berorientasi Objek	8
2.2.2 Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	10
2.2.2.1 Perancangan Basis Data	11
2.2.2.2 Perancangan Antar Muka.....	14
2.3 UML (<i>Unified Model Language</i>).....	15
2.3.1 Definisi Unified Modelling Language (UML)	15

2.3.2	Model <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	15
2.3.3	Jenis-jenis diagram UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	16
2.3.3.1	<i>Activity Diagram</i>	16
2.3.3.2	<i>Package Diagram</i>	17
2.3.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	17
2.3.3.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	18
2.3.3.5	<i>Sequence Diagram</i>	19
2.4	Teori Pendukung.....	20
2.4.1	Definisi Surat Menyurat.....	20
2.4.2	XAMPP.....	21
2.4.3	Adoe Dreamweaver	21
2.4.4	<i>Mysql</i>	22
2.4.5	<i>Astah Professional</i>	22
2.5	Tinjauan Studi.....	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Model Pengembangan Sistem.....	26
3.2	Metode Penelitian	28
3.3	<i>Tools</i> Yang Digunakan	28
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tinjauan Umum	30
4.1.1	Visi.....	30
4.1.2	Misi	30
4.1.3	Struktur Organisasi	31
4.1.4	Pembagian Tugas dan Wewenang	31
4.2	Analisa Proses Bisnis	34
4.3	Analisa Masukan dan Keluar	41
4.3.1	Analisa Keluaran	41
4.3.2	Analisa Masukan	43
4.4	Identifikasi Kebutuhan	45

4.5	<i>Package Diagram</i>	48
4.6	<i>Use Case Diagram</i>	49
4.7	Deskripsi Use Case	50
4.8	Rancangan Basis Data	57
4.8.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	57
4.8.2	Transformasi ERD ke LRS	58
4.8.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	59
4.8.4	Tabel	60
4.8.5	Spesifikasi Basis Data	62
4.9	Rancangan Antar Muka	68
4.9.1	Rancangan Keluaran	68
4.9.2	Rancangan Masukan	70
4.10	Rancangan Dialog Layar	72
4.10.1	Struktur Tampilan	72
4.10.2	Rancangan Layar	73
4.10.2.1	Rancangan Layar Staff Kepegawaian	73
4.10.2.2	Rancangan Layar Kepala Dinas	83
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	85
4.11.1	<i>Sequence Diagram</i> Staff Kepegawaian	85
4.11.2	<i>Sequence Diagram</i> Kepala Dinas	95
4.12	<i>Class Diagram</i>	97
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	98

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	99

DAFTAR PUSTAKA	101
-----------------------------	-----

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	103
--	-----

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	109
---	-----

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	114
--	-----

LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	117
---	-----

LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	123
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN	125
LAMPIRAN G BIODATA	127



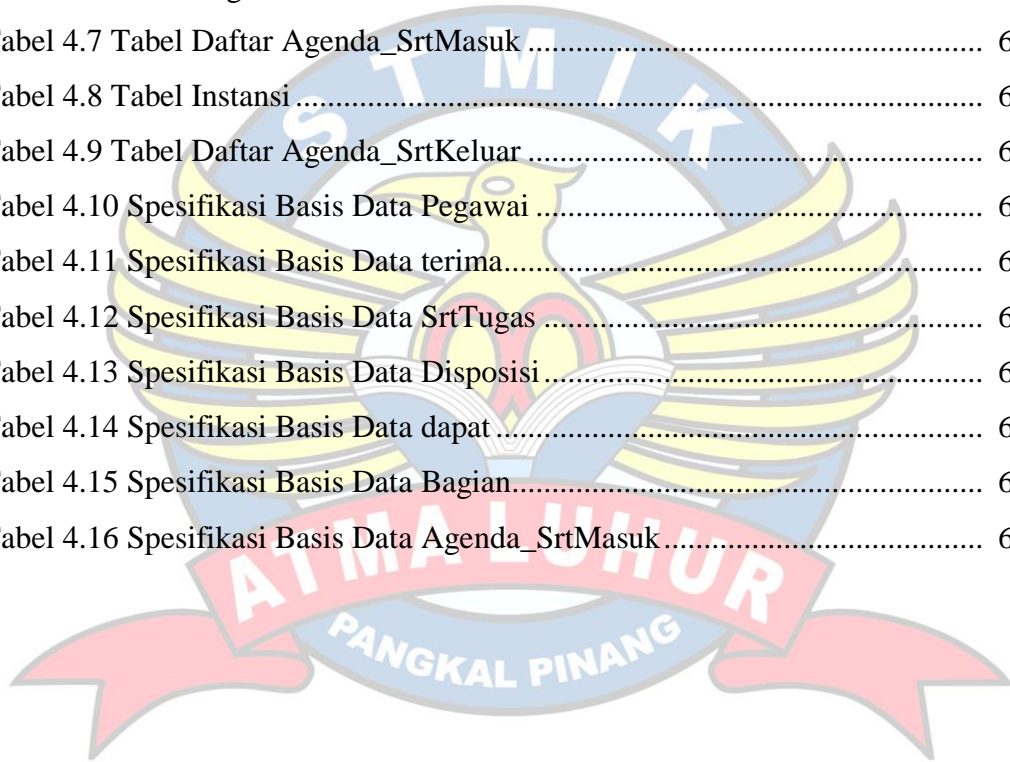
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Waterfall.....	6
Gambar 3.1 Model <i>Waterfall</i>	26
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pegawai	35
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Masuk	36
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendisposisan Surat Masuk	37
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Keluar	38
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Undangan (Surat Masuk).....	39
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Perintah Tugas (Surat Keluar) .	39
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Surat Masuk.....	40
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Surat Keluar.....	40
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	48
Gambar 4.11 <i>Usecase Diagram</i> Staff Kepegawaian.....	49
Gambar 4.12 <i>Usecase Diagram</i> Kepala Dinas	49
Gambar 4.13 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	57
Gambar 4.14 Transformasi ERD ke LRS	58
Gambar 4.15 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	59
Gambar 4.16 Rancangan Dialog Layar.....	72
Gambar 4.17 Rancangan Layar Form Login.....	73
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tampil Data Pegawai	73
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Data Pegawai.....	74
Gambar 4.20 Rancangan Layar Ubah Data Pegawai	74
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tampil Data Instansi	75
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Instansi.....	75
Gambar 4.23 Rancangan Layar Ubah Data Instansi	76
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tampil Data Bagian	76
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Bagian.....	77
Gambar 4.26 Rancangan Layar Ubah Data Bagian	77

Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Disposisi.....	78
Gambar 4.28 Rancangan Layar Tampil Disposisi	78
Gambar 4.29 Rancangan Layar Update Disposisi	79
Gambar 4.30 Rancangan Layar Tampil Data Surat Tugas	79
Gambar 4.31 Rancangan Layar Entry Data Surat Tugas	80
Gambar 4.32 Rancangan Layar Tampil Data Agenda Surat Masuk.....	80
Gambar 4.33 Rancangan Layar Entry Data Agenda Surat Masuk.....	81
Gambar 4.34 Rancangan Layar Tampil Data Agenda Surat Keluar	81
Gambar 4.35 Rancangan Layar Entry Data Agenda Surat Keluar.....	82
Gambar 4.36 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk	82
Gambar 4.37 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Keluar	83
Gambar 4.38 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Keluar	83
Gambar 4.39 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk	84
Gambar 4.40 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Disposisi.....	84
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	85
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pegawai	86
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Instansi	87
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Bagian.....	88
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Disposisi	89
Gambar 4.46 <i>Sequence Diagram</i> Update Disposisi	90
Gambar 4.47 <i>Sequence Diagram</i> Form Data Surat Tugas.....	91
Gambar 4.48 <i>Sequence Diagram</i> Data Agenda Surat Masuk	92
Gambar 4.49 <i>Sequence Diagram</i> Data Agenda Surat Keluar	93
Gambar 4.50 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Masuk.....	94
Gambar 4.51 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Keluar.....	94
Gambar 4.52 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Keluar.....	95
Gambar 4.53 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Masuk.....	95
Gambar 4.54 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Disposisi	96
Gambar 4.55 <i>Class Diagram</i>	97
Gambar 4.56 <i>Deployment Diagram</i>	98

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Pegawai.....	60
Tabel 4.2 Tabel terima	60
Tabel 4.3 Tabel SrtTugas	60
Tabel 4.4 Tabel Disposisi.....	60
Tabel 4.5 Tabel dapat.....	61
Tabel 4.6 Tabel Bagian	61
Tabel 4.7 Tabel Daftar Agenda_SrtMasuk	61
Tabel 4.8 Tabel Instansi	61
Tabel 4.9 Tabel Daftar Agenda_SrtKeluar	61
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pegawai	62
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data terima.....	63
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data SrtTugas	64
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Disposisi.....	64
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data dapat.....	65
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	65
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Agenda_SrtMasuk.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Surat Keluar.....	104
Lampiran A-2 Lembar Disposisi.....	105
Lampiran A-3 Surat Perintah Tugas	106
Lampiran A-4 Laporan Surat Masuk	107
Lampiran A-5 Laporan Surat Keluar	108
Lampiran B-1 Data Pegawai	110
Lampiran B-2 Data Instansi	111
Lampiran B-3 Data Bagian	112
Lampiran B-4 Surat Masuk.....	113
Lampiran C-1 Lembar Disposisi	115
Lampiran C-2 Laporan Surat Masuk.....	116
Lampiran C-3 Laporan Surat Keluar.....	116
Lampiran D-1 Data Pegawai	118
Lampiran D-2 Data Instansi	119
Lampiran D-3 Data Bagian	120
Lampiran D-4 Surat Masuk.....	121
Lampiran D-5 Surat Keluar.....	121
Lampiran D-6 Surat Perintah Tugas	122
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	124
Lampiran F-1 Kartu Bimbingan.....	126
Lampiran G-1 Biodata.....	128

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



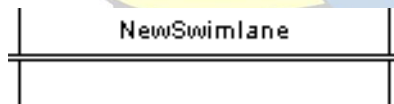
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. *Transition State*



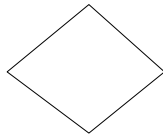
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

f. *Transition to self*



Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.

g. *Decision*



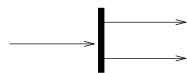
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. *State*



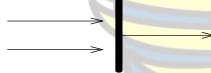
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



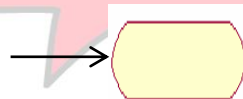
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. *Join*



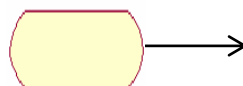
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. *Black Hole Activities*



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

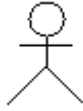
l. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



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

b. Use case



Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

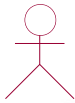
c. Association



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

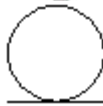
3. Sequence Diagram

a. Actor



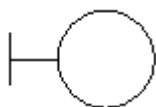
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem.

d. *Control*



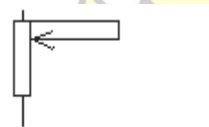
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. *Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message to self*



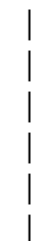
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. *Return Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. *Object*



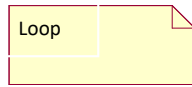
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*



Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

a. *Entitas*



Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. *Relationship*



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

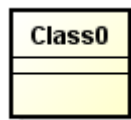
c. *Garis*



Menghubungkan entitas dengan relationship

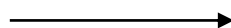
6. *Simbol Class Diagram*

a. *Class*



Penggambaran dari *class name*, *atribute*, atau *property* atau data dan method atau *function* atau *behavior*

b. *Asociation*

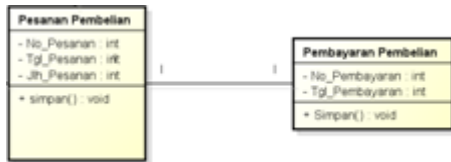


Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

c. *Agregation*



d. *Multiplicity*



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari objek lain.

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi

