



**SISTEM PERANCANGAN PENGARSIPAN SURAT MASUK
DAN SURAT KELUAR PADA DIVISI PEMASARAN**

PT.TIMAH (PERSERO) TBK

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

OLEH :

NIM

NAMA

1. 1622300004

RIA RESTI

2. 1622300008

AYU ELVIRA

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM PERANCANG PENGARSIPAN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR PADA DIVISI
PEMASARAN PT. Timah (Persero) Tbk

NIM	NAMA
1.1622300004	Ria Resti
2.1622300008	Ayu Elvira

Pangkalpinang, 14 Januari 2019
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui
Dosen Pembimbing

Melati Suci Mayasari, S.Kom, M.Kom
NIDN 0206098301

Dul Fitriandi S.Kom
NIK 21257308

Mengetahui,
Ketua Program Studi Manajemen Informatika

Hamidah, S.Kom, M.Kom
NIDN 0210048302

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa:

1. Ria Resti (162230004)
2. Ayu Elvira (162230008)

Telah selesai melakukan Kegiatan Kuliah Praktek dari 05 November 2018 sampai dengan 14 Januari 2019 dengan baik

Nama Instansi :PT.Timah (Persero) Tbk

Alamat :Jln. Jend, sudirman No.51 pangkalpinang 33121 Bangka

Pembimbing Praktek

Tanggal, 14 Januari 2019



DUL FITRIANDI S.Kom

NIK.21257308

ABSTRAK

Sebuah instansi membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dalam pengelolaan surat. Pengelolaan surat di instansi yang menggunakan manual sering terjadi kesalahan dalam penyimpanan data surat dan pencarian surat. Sistem informasi surat masuk dan surat keluar ini sangat diperlukan, selain untuk pengelolaan surat juga diperlukan untuk membuat surat agar lebih cepat dan efisien. Sistem informasi surat masuk dan surat keluar ini bertujuan untuk mengubah cara penyimpanan surat secara hardfile menjadi arsip surat berwujud softfile. Sistem informasi surat masuk dan keluar ini memberikan kontribusi baik bagi instansi. Tahapan perancangan yang digunakan meliputi perancangan context diagram, data flow diagram, entity relationship diagram, dan database table. Sistem informasi surat masuk dan keluar dapat membuat surat keluar lebih cepat dan efisien, memasukan data surat masuk. Memberikan sarana penyimpanan arsip surat, sehingga dapat terkelola dengan baik. Sistem informasi ini dapat diakses dan dijalankan secara localhost.

Keywords: Sistem informasi, surat masuk, surat keluar



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Adapun hal yang melatarbelakangi dari penyusunan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang studi pada STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Adapun manfaat dari Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini adalah untuk memberikan gambaran pada mahasiswa dan mahasiswi STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang gambaran tentang dunia kerja.

Dalam penulisan Laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini penulis mendapat banyak bantuan, bimbingan, arahan, motivasi, dan saran berupa lisan dan tulisan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberika kekuatan kepada kami.
2. Orang tuan kami yang selalu memberikan doa
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan STMIK ATMA LUHUR.
4. Ibu Melati Suci M., M.kom. selaku Dosen Pembimbing Kuliah Kerja Praktek
5. Bapak Rahmat Taufik, selaku Kepala Divisi Pembelajaran & Pengembangan SDM
6. Bapak Dul Fitriandi S.Kom, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Kerja Praktek (KKP)
7. Seluruh staf PT Timah (Persero) Tbk atas kerja samanya membantu kami dalam Kuliah Kerja Praktek (KKP)

8. Seluruh teman-teman angkatan 2016 STMIK ATMA LUHUR atas bantuannya dalam penyusunan laporan

Pangkalpinang, 14 januari 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5.1 Tujuan Penelitian	2
1.5.2 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSAKA	
2.1 Landasan Teori	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	5
2.1.3 Konsep Sistem Informasi	6
2.1.4 Definisi Surat	6
2.1.5 Pengertian Arsip	7
2.1.6 Pengertian Disposisi	7

2.2 Unified Modelling language(UML).....	8
2.3 Analisa Sistem	8
2.4 Perancangan Sistem	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Object Penelitian	13
3.2 Spesifikasi Hardware dan Software	13
3.2.1 Spesifikasi Hardware	13
3.2.2 Spesifikasi Software	13
3.2.2.1 Operating System(OS)	14
3.2.2.2 Microsoft Visual Studio	14
3.2.2.3 Microsoft Acces	14
3.3 Metode Pengumpulan Data	14
3.4 Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak	15
3.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	15
3.4.2 Use Case Diagram	15
3.4.3 Class Diagram	16
3.4.4 Activity Diagram	16

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem Berjalan	17
4.1.1 Activity	19
4.2 Analisa Keluaran Dan Masukan	21
4.2.1 Analisa Keluaran	21
4.2.2 Analisa Masukan	23

4.3 Identifikasi Kebutuhan	24
4.4 Analisa Sistem Usulan	27
4.4.1 Use Case Diagram	27
4.4.2 Deskripsi Use Case	27
4.5 Rancangan Layar	31
4.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)	31
4.5.2 Transformasi ERD ke LRS	31
4.5.3 Logical Record Structure (LRS)	32
4.5.4 Tabel	32
4.5.5 Spesifikasi Basis Data	34
4.5.6 Rancangan Layar	39
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSAKA	47
LAMPIRAN	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Penerimaan Surat Masuk dan Pencataan Pendisposisian.....	19
Gambar 4.2 Proses Penerimaan Surat dan Pencatatan Surat Keluar	19
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Laporan Surat Masuk	20
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Laporan Surat Keluar	20
Gambar 4.5 Proses Pengarsipan Pendisposisian	21
Gambar 4.6 Use Case Diagram	26
Gambar 4.7 Entity Relationship Diagram (ERD)	31
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS	31
Gambar 4.9 Logical Record Structure (LRS)	32
Gambar 4.10 Rancangan Layar Menu Utama	39
Gambar 4.11 Rancangan Layar Master	39
Gambar 4.12 Rancangan Layar Transaksi	40
Gambar 4.13 Rancangan Layar Laporan	40
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Data Instansi	41
Gambar 4.15 Rancangan Layar Entry Data Bagian	41
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Surat Masuk	42
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Lembar Disposisi	42
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cetak Lembar Disposisi	43
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Surat Keluar	43
Gambar 4.20 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Masuk	44
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Keluar	44

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Instansi	32
Tabel 4.2 Surat Masuk	32
Tabel 4.3 Disposisi	32
Tabel 4.4 Perintah	32
Tabel 4.5 Bagian	33
Tabel 4.6 Surat Keluar	33
Tabel 4.7 Terima	33
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Instansi	34
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Surat Masuk	34
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Disposisi.....	35
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Perintah	36
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Bagian	36
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Surat Keluar	37
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Terima	37

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Activity

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain



Action

State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.



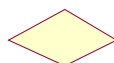
Initial Node

Bagaimana objek dibentuk atau diawali.



Activity Final Node

Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri.



Decision

Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.



Control Flows

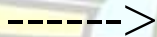
Menunjukkan urutan eksekusi.

2. Simbol Use Case



Actor

Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.



Include

Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit



Association

Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lain.



System

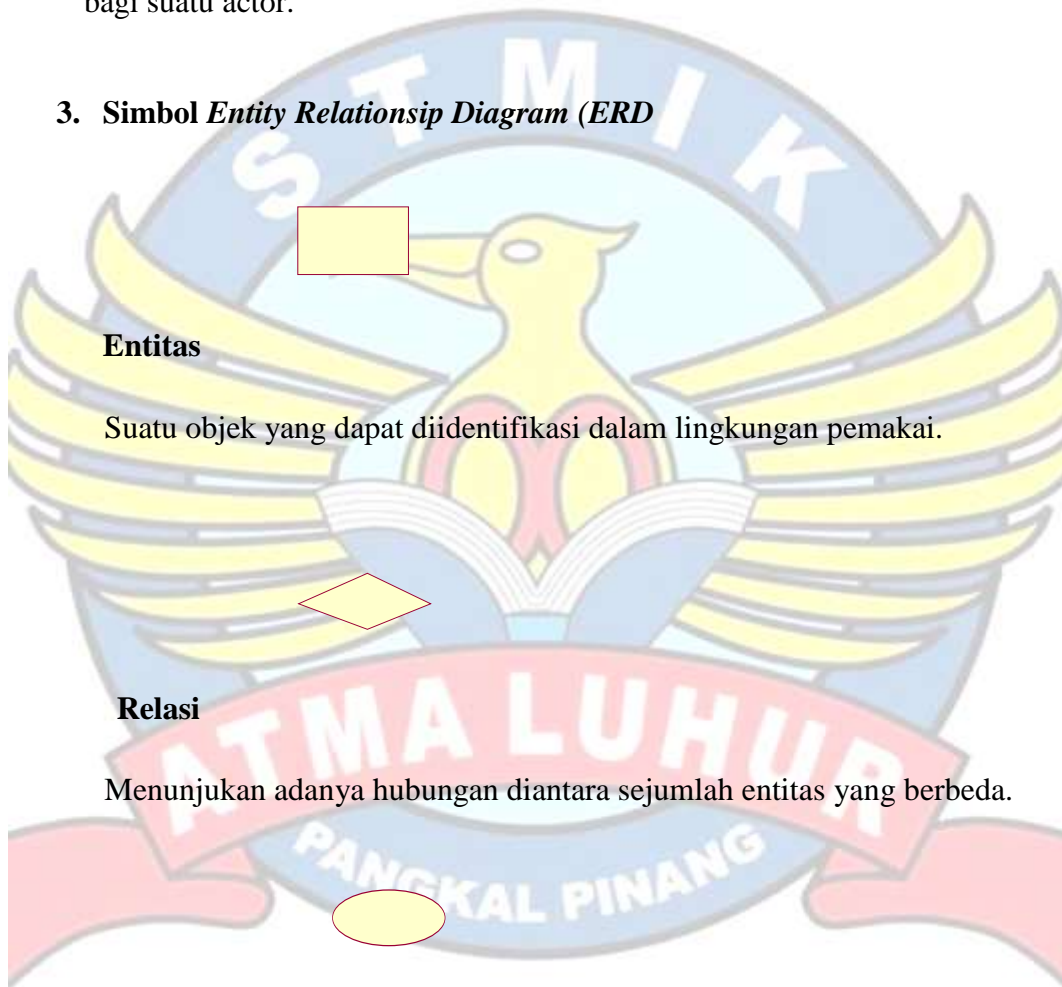
Menspesifikasikan paket yang menampilkan system secara terbatas.



Use Case

Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.

3. Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*



Entitas

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.

Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Atribut

Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).

Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

