

ANALISIS SISTEM INFORMASI SIM CORNER  
DI BANGKA TRADE CENTRE (BTC) PANGKALPINANG  
LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh

Intan Septiani	0922500008
Desy Elnasari	0922500096
Sarito	0922500104

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG

2013



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK (KP)**


Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata 1 (S1)  
Judul : **ANALISIS SISTEM INFORMASI  
SIM CORNER DI BANGKA TRADE CENTER  
(BTC) PANGKALPINANG**

Oleh:

Intan Septiani 0922500008  
Desy Elnasari 0922500096  
Sarito 0922500104

Pangkalpinang, Juni 2013

Pembimbing Lapangan,

  
R. K. B. P. SUJONO.

Menyetujui,  
Pembimbing



Yuyi Andrika, M.Kom

Mengetahui,  
Ketua Program Sistem Informasi,



Yuyi Andrika, M.Kom

## **PERSEMBAHAN**

*“ Allah Tidak Membebani Kewajiban Kepada Seseorang Kecuali Dengan Kesanggupannya ,Hasil Kerjanya Yang Baik Untuknya Sendiri Dan Tidak Baik Menjadi Tanggung Jawab Sendiri Pula “. (QS Al-Baqarah : 286)*

*Alhamdulillah Robbil Alamin Ya Allah  
terima kasih*

*Atas semua Nikmat-Mu telah ku tempuh  
perjalanan*

*Panjang demi menggapai cita .*

*Kupersembahkan karya tulis ini untuk kedua Orang tuaku, Kakak dan Adikku yang senantiasa mendukung dan memberiku kekuatan serta saudara saudariku di Pangkalpinang yang selalu memberi dukungan moral dan spiritual yang merupakan cahaya bagiku dalam membuat karya tulis ini.*

*Serta teman-temanku yang membantu dengan sabar agar tercapainya cita-cita. Dan Semua Dosen yang telah membantu dalam membuat karya tulis ini.*

*Terimakasih untuk semuanya .....*

*Seluruh sahabat-sahabatku yang telah memberi warna berbeda dalam hidupku serta seluruh teman seperjuangan jurusan Sistem Informasi angkatan 2009 di STMIK atma luhur Pangkalpinang.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, salawat dan salam bagi nabi kita Muhammad SAW karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek dengan judul **“ANALISIS SISTEM INFORMASI SIM CORNER DI BANGKA TRADE CENTER (BTC) PANGKALPINANG .**

Laporan kerja praktek ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat di dalam menempuh kelulusan program studi Sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Penyelesaian laporan ini tidak semata - mata dari pihak penulis, melainkan juga berkat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang telah membantu baik secara materiil maupun spiritual. Oleh karena itu penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat dan yang tercinta :

1. **Ibu Yuyi Andrika , M.Kom,** selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan masukan kepada penulis .
2. **Seluruh Staf Pengajar** di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang, yang telah memberikan bekal dan ilmu selama penulis menimba ilmu.
3. **Kedua Orang Tua tersayang,** yang telah mendidik dan memberikan dukungan.
4. **Friends Computer** dan teman-teman yang telah membantu dalam proses pembuatan Laporan Kerja praktek ini.
5. **Mahasiswa-Mahasiswi Stmik Atma Luhur Pangkalpinang ,** yang telah membantu dalam pembuatan laporan kerja praktek ini

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari bahwa hasil yang dicapai dari laporan kerja praktek ini, masih jauh dari sempurna dan bahkan banyak kekurangannya. Oleh karena itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan,. semoga laporan tugas akhir ini dapat memberikan masukan serta

informasi yang bermanfaat. Akhir kata penulis ingin mengucapkan banyak–banyak terima kasih dan semoga semua pihak yang telah memberikan bantuan atas penyelesaian laporan ini mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Amien.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pangkalpinang, Juli 2013

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	2
<b>BAB II. GAMBARAN UMUM</b>	
2.1 Profil SIM Corner .....	4
2.2 Kegiatan SIM Corner .....	4
2.3 Struktur Organisasi SIM Corner .....	5
2.4 Tujuan dan Fungsi SIM Corner .....	5
2.5 Konsep dan Pembangunan SIM Corner .....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN KULIAH PRAKTEK</b>	
3.1 Proses Bisnis .....	7
3.1.1 Analisa Proses Bisnis .....	7
3.1.2 Activity Diagram .....	8
3.1.3 Analisa Keluaran .....	11
3.1.4 Analisa Masukan.....	12
3.1.5 Use Case .....	13
3.1.6 Deskripsi Use Case .....	14

**BAB IV ANALISIS, INTERPRETASI, DAN IMPLIKASI PENELITIAN**

4.1 Rancangan Basis Data..... 16

- a. Entity Relationship Diagram..... 16
- b. Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure..... 17
- c. Logical Record Structure.....18
- d. Tabel.....19
- e. Spesifikasi Basis Data.....20

4.2 Rancangan Antar Muka.....22

- a. Rancangan Keluaran.....22
- b. Rancangan Masukan .....24
- c. Rancangan Dialog Layar .....25
- d. Rancangan Layar.....27
- e. Sequence Diagram.....32

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....  
5.2 Saran.....

**DAFTAR PUSTAKA .....**

**LAMPIRAN .....**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.3 Struktur Organisasi SIM Corner di Bangka Trade Center (BTC) Pangkalpinang .....	5
Gambar 3.1.2 Activity Diagram Pengajuan Perpanjangan SIM .....	8
Gambar 3.1.3 Activity Diagram Proses Pengambilan SIM .....	9
Gambar 3.1.4 Activity Diagram Pembuatan Laporan Administrasi.....	10
Gambar 3.1.5 Use Case Diagram .....	13
Gambar 4.1 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	16
Gambar 4.2 Transformasi ER ke Logical Record Structure .....	17
Gambar 4.3 Logical Record Structure .....	18
Gambar 4.4 Rancangan Sistem Informasi di Bangka Trade Center ( BTC) Pangkalpinang.....	25
Gambar 4.5 Rancangan Layar Menu Utama / Master .....	27
Gambar 4.6 Rancangan Layar Entry Formulir .....	28
Gambar 4.7 Rancangan Layar Entry Pemohon .....	29
Gambar 4.8 Rancangan Layar Cetak Kwitansi.....	30
Gambar 4.9 Rancangan Layar Cetak SIM.....	31
Gambar 4.10 Sequence Diagram Entry Formulir .....	31
Gambar 4.11 Sequence Diagram Entry Pemohon.....	31
Gambar 4.12 Sequence Diagram Cetak Kwitansi.....	31
Gambar 4.13 Sequence Diagram Cetak SIM.....	31



## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Formulir .....	19
Tabel 4.2 Tabel Pemohon.....	19
Tabel 4.3 Tabel Kwitansi.....	19
Tabel 4.4 Tabel SIM.....	19
Tabel 4.5 Tabel Spesifikasi Basis Data Formulir.....	20
Tabel 4.6 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemohon.....	20
Tabel 4.7 Tabel Spesifikasi Basis Data Form Kwitansi.....	21
Tabel 4.8 Tabel Spesifikasi Basis Data SIM.....	22

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN A</b>	
Lampiran A-1 .....	36
Lampiran A-2 .....	37
<b>LAMPIRAN B</b>	
Lampiran B-1 .....	40
<b>LAMPIRAN C</b>	
Lampiran C-1 .....	41
Lampiran C-2 .....	42
<b>LAMPIRAN D</b>	
Lampiran D-1 .....	43
Lampiran D-2 .....	44
Lampiran D-3 .....	45

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Activity Diagram



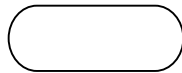
#### *Start State*

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



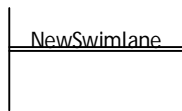
#### *End State*

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### *Activity*

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



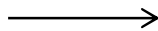
#### *Swimlane*

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



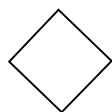
#### *Transition to Self*

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



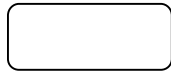
#### *Transition State*

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



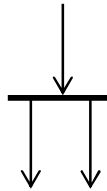
#### *Decision*

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



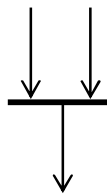
**State**

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



**Fork**

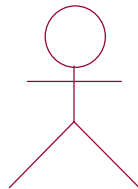
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



**Join**

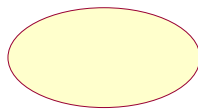
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

**2. Use Case Diagram**



**Actor**

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



**Use Case**

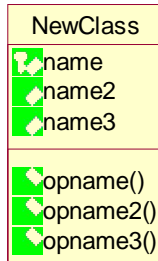
Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



**Association**

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

### 3. Class Diagram



#### Class

Menggambarkan keadaan (atribut/property) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.

#### Association



Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

#### Aggregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.



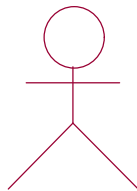
#### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan lainnya. Contoh:

Indicator	Meaning	Example
0..1	Zero or one	
0..*	Zero or more	
0..n	Zero to n (where n > 1)	0..3

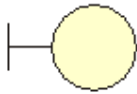
1	One only	
1..*	One or more	
1..n	One to n (where n > 1)	1..5
*	Many	
N	Only n (where n > 1)	9
n..*	N oe more, where n > 1)	7..*
n..m	Where n & m both > 1	3..10

#### 4. Sequence Diagram



##### **Actor**

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



##### **Boundary**

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



##### **Control**

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



##### **Entity**

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



##### **Object Message**

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



### **Message to Self**

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



### **Return Message**

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



### **Object**

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