



SISTEM INFORMASI PELAYANAN TENAGA KERJA
PADA
DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA
KOTA PANGKALPINANG

LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 0822300272	Ayu Herwita
2. 0822300274	Sarwenti Seftiani

NOMOR KKP : 010 / KKP / SAL / HS / JAN / 2011

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

SEMESTER GASAL
2010 / 2011



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program studi : Manajemen Informatika
Jenjang : Diploma III (D3)
Judul : SISTEM INFORMASI PELAYANAN TENAGA KERJA PADA
DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA (DINSOSNAKER) KOTA
PANGKALPINANG

	NIM	NAMA
1.	0822300272	Ayu Herwita
2.	0822300274	Sarwenti Seftiani

Pangkalpinang, Januari 2011

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Dosen Pembimbing,



(Hadi Santoso, S.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa :

1. Ayu Herwita (0822300272)
2. Sarwenti Seftiani (0822300274)

Telah selesai melaksanakan Kegiatan Kuliah Kerja Praktek pada :

Nama instansi : DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl.Usman Ambon no.25, Telp. (0717) 421896

Pangkalpinang 33125.

Kepala bid. PENTALATAS

Pangkalpinang, 10 Januari 2011



SYAKHROM HARAHAHAP, S.Sos)

NIP : 197001101997031002

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena berkat rahmatNya lah kami dapat menyelesaikan tugas Kuliah Kerja Praktek kami yang berjudul :

SISTEM INFORMASI PELAYANAN TENAGA KERJA PADA DINAS SOSIAL DAN TENAGA KERJA KOTA PANGKALPINANG

Kami berharap agar nantinya laporan KKP ini dapat bermanfaat, baik bagi kami selaku penulis dan untuk pembaca. Dalam hal ini kami selaku penulis mengakui dalam banyak hal kami masih banyak kekurangan sehingga saran dan kritik yang membangun sangat kami perlukan. Dalam proses penyusunan Laporan Kerja Praktek (KKP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghanturkan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.Moedjiono, M.Sc, Selaku ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Armada, Selaku kepala dinas Dinsosnaker Pangkalpinang.
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom, selaku ketua program studi Managemen Informatika.
4. Bapak Hadi Santoso, S.Kom, Selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
5. Bapak Syakhron Harahap, S.SOS, selaku Ka.Bid. PENTALATAS di Dinas Sosial dan Tenaga Kerja kota Pangkalpinang.
6. Semua staf – staf karyawan di Dinsosnaker Kota Pangkalpinang khususnya Bid. PENTALATAS
7. Teman-teman di STMIK Atma Luhur dan semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan KKP ini.

Akhir kata penulis sekali lagi mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terkait dan berharap laporan ini dapat bermanfaat.

Pangkalpinang,

penulis

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 / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



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.

2. Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

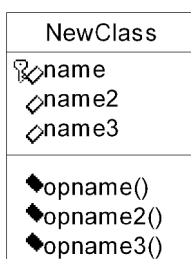
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) 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. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.



Aggregate

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

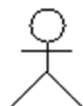


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

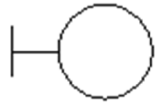
1	Tepat satu
0..*	Nol atau lebih
1..*	Satu atau lebih
0..1	Nol atau satu
5..8	range 5 s.d. 8
4..6,9	range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



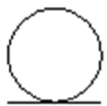
Boundary

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.



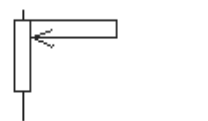
Entity

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



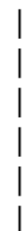
Object Message

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



Message to Self

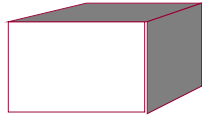
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

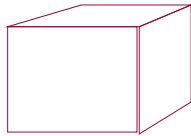
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

5. Simbol Deployment Diagram



Processor

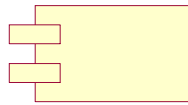
Menggambarkan perangkat keras yang mempunyai daya proses



Device

Menggambarkan perangkat keras yang tidak mempunyai daya proses atau bersifat dumb terminat

6. Simbol Component Diagram



Component

Menggambarkan modul perangkat lunak

Dependency

Menggambarkan ketergantungan antar komponen

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	8
Gambar 2.2 Deployment Diagram (Hardware).....	27
Gambar 2.3 Component Diagram.....	29
Gambar 4.1 Activity Diagram Pembuatan Ak/I	33
Gambar 4.2 Activity Diagram Perpanjang Kartu Ak/I.....	34
Gambar 4.3 Activity Diagram Pelayanan Kepada Pemberi kerja / Pengunajasa Tenaga Kerja (Ak/III).....	35
Gambar 4.4 Activity Diagram Pengentryan Data Pencaker ke Sistem Database	36
Gambar 4.5 Activity Diagram Update Data Pencaker.....	37
Gambar 4.6 Activity Diagram Pembuatan Laporan	38
Gambar 4.7 Use Case Diagram	39
Gambar 4.8 Class Diagram entitas tanpa method.....	44
Gambar 4.9 LRS.....	45
Gambar 4.21 Struktur Tampilan	52
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Utama	53
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Master.....	53
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Entry Data Ak/II	54
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Entry Data Perusahaan	55
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Entry Data Ak/III	56
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Transaksi	57
Gambar 4.28 Rancangan Layar Permintaan Pencari kerja	57
Gambar 4.29 Rancangan Layar Cetak Ak/V	58
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu Penghapusan Pencari Kerja	58
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Laporan Pencari Kerja.....	59
Gambar 4.32 Sequence Diagram Entry Data Ak/II	60
Gambar 4.33 Sequence Diagram Entry Data Perusahaan.....	61

Gambar 4.34 Sequence Diagram Entry Data Ak/III	62
Gambar 4.35 Sequence Diagram Permintaan Pencari kerja	63
Gambar 4.36 Sequence Diagram Cetak Ak/V	64
Gambar 4.37 Sequence Diagram Penghapusan Pencari Kerja.....	65
Gambar 4.38 Sequence Diagram Cetak Laporan Pencaker	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.10 Tabel Ak/II	46
Tabel 4.11 Tabel Perusahaan	46
Tabel 4.12 Tabel Detail Minta.....	46
Tabel 4.13 Tabel Ak/III	47
Tabel 4.14 Tabel Ak/V	47
Tabel 4.16 Spesifikasi basis data tabel pencaker (Ak/II)	48
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Tabel Perusahaan.....	49
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Tabel Detail Minta	49
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Tabel AK/III.....	50
Tabel 4.20 Spesifikasi basis data tabel Ak/V	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Formulir Keluaran – 1 pada sistem yang berjalan	70
Lampiran A-2 : Formulir Keluaran – 2 pada sistem yang berjalan	71
Lampiran B-1 : Formulir Masukan – 1 pada sistem yang berjalan	72
Lampiran B-2 : Formulir Masukan – 2 pada sistem yang berjalan	73
Lampiran C-1 : Rancangan Keluaran – 1 pada sistem yang diusulkan.	74
Lampiran C-2 : Rancangan Keluaran – 2 pada sistem yang diusulkan.	75
Lampiran C-3 : Rancangan Keluaran – 3 pada sistem yang diusulkan.	76
Lampiran D-1 : Rancangan Masukan – 1 pada sistem yang diusulkan.	77
Lampiran D-2 : Rancangan Masukan – 2 pada sistem yang diusulkan.	78

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	i
Daftar Simbol	iii
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xi
Daftar Isi	xii
BAB-I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Masalah	1
3. Tujuan Penulisan	2
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah	2
5. Metode Penelitian	3
6. Sistematika Penulisan	3
BAB-II ORGANISASI	5
1. Sejarah Dinas Sosial Tenaga Kerja Kota Pangkalpinang	5
2. Struktur Organisasi Dinas Sosial Tenaga Kerja Kota Pangkalpinang	8
a. Struktur Organisasi	8
b. Tugas dan wewenang	9
BAB-III INFRASTRUKTUR	26
1. Spesifikasi <i>hardware</i>	26
a. Teori singkat Hardware	26
b. Spesifikasi peralatan yang dipakai oleh Dinsosnaker kota Pangkalpinang	26

	2. Spesifikasi Software	28
	a. Teori singkat software	28
	b. Sistem yang digunakan pada Dinsosnaker kota Pangkalpinang	28
BAB-IV	STUDY KASUS	30
	1. Proses Bisnis	30
	a. Pembuatan Kartu Ak/I (Kartu Kuning)	30
	b. Proses perpanjangan Kartu Ak/I (Kartu Kuning)	30
	c. Proses Pelayanan kepada pemberi kerja / pengguna tenaga kerja (Ak/III)	31
	d. Proses Pengentryan Data ke Database	31
	e. Penghapusan Data Pencaker	31
	f. Laporan Pencaker	32
	2. Activity Diagram	33
	3. Sistem Usulan	39
	a. Use Case Diagram	39
	b. Deskripsi Use Case Diagram	39
	4. Rancangan Basis Data	44
	a. Pemodelan Data Konseptual	44
	b. Logical Record Structure	45
	c. Table	46
	d. Spesifikasi Basis Data	48
	5. Stuktur Tampilan	52
	6. Rancangan Layar	53
	7. Sequence Diagram	60
BAB-V	PENUTUP	67
	1. Kesimpulan	67
	2. Saran	67

Daftar Pustaka.....	69
Lampiran	70
a. Lampiran-A, Keluaran Sistem Berjalan	70
b. Lampiran-B, Masukan Sistem Berjalan	72
c. Lampiran-C, Rancangan Keluaran	74
d. Lampiran-D, Rancangan Masukan	77