



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA
KANTOR LURAH GABEK 1 KOTA PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

FRIMA ATMAJA

0822300022

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA
KANTOR LURAH GABEK 1 KOTA PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya**

Oleh :

**FRIMA ATMAJA
0822300022**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
JULI 2011**



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

TANDA PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

Nama : FRIMA ATMAJA
NIM : 0822300022
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenjang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA
KANTOR LURAH GABEK 1 KOTA
PANGKALPINANG DENGAN METODOLOGI
BERORIENTASI OBYEK

Pangkalpinang, 26 Juli 2011

Dosen Pembimbing

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

(Okkita Rizan, M.Kom)

Panitia Penguji

Ketua,

(Ibnu Choirul Awwal, M.Kom)

Anggota,

(Lili Indah Sari, M.Kom)

Ketua

STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik

(Bambang Adiwidoto, M.Kom)



ABSTRAKSI

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi, penggunaan komputer memiliki peranan yang sangat penting dalam berbagai instansi, lembaga atau perusahaan. Dengan adanya sistem komputerisasi sangat membantu dalam berbagai kegiatan, terutama dalam hal pengolahan data.

Secara sederhana teknologi informasi dapat dikatakan sebagai ilmu yang diperlukan untuk mengelola informasi, agar informasi tersebut dapat dicari dengan mudah dan akurat. Isi dari ilmu tersebut dapat berupa teknik dan prosedur. Prosedur untuk menyimpan informasi secara efisien dan efektif.

Cara pengarsipan surat masuk dan surat keluar masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dengan segala upaya untuk mempercepat dan memperlancar pengarsipan surat masuk, surat keluar. Dengan adanya permasalahan diatas, maka penulis mengusulkan suatu sistem yang terkomputerisasi yang sesuai untuk mendukung perkembangannya lembaga pemerintahan serta meningkatkan proses pengarsipan. Sistem diusulkan agar dapat mengatasi permasalahan atau kendala sistem yang berjalan.

KATA PENGANTAR



Berkat rahmat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-NYA yang telah memberikan kelancaran, kemudahan dan pertolongan kepada penulis sehingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik sebagai bagian dari syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang studi Diploma Tiga (DIII) Program Studi Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Namun demikian, Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, namun demikian penulis berharap semoga ini dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi STMIK Atma Luhur, khususnya untuk jurusan Manajemen Informatika juga kepada LURAH GABEK 1 PANGKALPINANG mudah-mudahan sistem Pengarsipan surat masuk dan surat keluar dapat digunakan dan dapat meningkatkan kinerja kerja.

Berbagai upaya telah penulis tempuh untuk menyelesaikan penulisan tugas akhir ini, sehingga penulisan ini dapat berakhir sesuai dengan yang diharapkan. Pada kesempatan ini pula tak lupa penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini, karena hanya dengan izin-Mu, semua hal yang ada didunia ini dapat terjadi.
2. Kedua orang tua ku tercinta di dunia yang tidak pernah berhenti memberikan dukungan kepada penulis, baik dalam bentuk moriil, materiil, do'a, semangat serta kasih sayang yang tulus. Semoga tugas akhir ini menjadi salah satu hal yang dapat membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom selaku ketua Program Studi Manajemen Informatika.

5. Bapak Bambang Adiwinoto, M.Kom selaku ketua I STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikan tugas akhir ini.
7. Untuk semua Dosen yang pernah mengajar penulis ataupun tidak, Terima kasih atas ilmunya yang diberikan selama ini.
8. Bapak Normada, selaku LURAH GABEK 1 PANGKALPINANG, terima kasih atas waktunya selama ini dalam memberikan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kakak-kakak ku yang telah memberikan dukungan semangat serta do'a.
10. Teman-teman se-perjuangan dan se-angkatan "08" STMIK Atma Luhur yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas dukungan, pembelajaran ilmu, bantuan serta do'anya selama ini.
11. Saudara-saudara dan teman-teman diluar kampus yang tidak bisa disebutkan namanya satu-persatu yang selalu mendo'akan dalam kelancaran penyusunan tugas akhir ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca tugas akhir ini.

Pangkalpinang, Juli 2011

Frima Atamaja

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar III.1 : Struktur Organisasi Lurah	27
Gambar III.2 : Activity Diagram Proses surat masuk	31
Gambar III.3 : Activity Diagram Proses surat keluar	32
Gambar III.4 : Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan	33
Gambar III.5 : Use Case Diagram	40
Gambar IV.1 : Entity Relationship Diagram	47
Gambar IV.2 : Transformasi Diagram ER ke Logical Record Structure	48
Gambar IV.3 : Logical Record Structure (LRS)	49
Gambar IV.4 : Struktur Tampilan Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk dan Surat Keluar	59
Gambar IV.5 : Rancangan Layar Menu Utama	60
Gambar IV.6 : Rancangan Layar Menu Utama File Master	61
Gambar IV.7 : Rancangan Layar Form Entry Data Instansi	62
Gambar IV.8 : Rancangan Layar Form Entry Data Bagian	63
Gambar IV.9 : Rancangan Layar Menu Utama File Transaksi	64
Gambar IV.10 : Rancangan Layar Form Entry DPSM	65
Gambar IV.11 : Rancangan Layar Form Cetak Disposisi	66
Gambar IV.12 : Rancangan Layar Form Update Disposisi	67
Gambar IV.13 : Rancangan Layar Form Entry DPSK	68
Gambar IV.14 : Rancangan Layar Form Menu Utama File Laporan	69
Gambar IV.15 : Rancangan Layar Form Cetak DPSM	70
Gambar IV.16 : Rancangan Layar Form Cetak DPSK	71
Gambar IV.17 : Rancangan Layar Form Menu Utama Keluar	72
Gambar IV.18 : Sequence Diagram Form Entry Data Instansi	73
Gambar IV.19 : Sequence Diagram Form Entry Data Bagian	74
Gambar IV.20 : Sequence Diagram Form Entry DPSM	75
Gambar IV.21 : Sequence Diagram Form Cetak Disposisi	76

Gambar IV.22 : Sequence Diagram Form Update Disposisi	77
Gambar IV.23 :Sequence Diagram Form Entry DPSK	78
Gambar IV.24:Sequence Diagram Form Cetak DPSM	79
Gambar IV.25:Sequence Diagram Form Cetak DPSK.....	80
Gambar IV.26 : Rancangan Class Diagram (Entity Class).....	81

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
A-1 : Agenda DPSK.....	85
A-2 : Agenda DPSM.....	86
A-3 : Lembar DISPOSISI.....	87
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	
B-1 : Surat Keluar.....	88
B-2 : Surat Masuk.....	88
B-3 : Agenda DISPOSISI.....	89
Lampiran C : Rancangan Keluaran	
C-1 : Lembar Disposisi.....	91
C-2 : Laporan DPSM.....	92
C-3 : Laporan DPSK.....	93
Lampiran D : Rancangan Masukan	
D-1 : Data Instansi.....	94
D-2 : Data bagian.....	95
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	
E-1 : Surat Keterangan Riset.....	96
E-2 : Kartu Bimbingan.....	97

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1 : Tabel INSTANSI.....	50
Tabel IV.2 : Tabel DPSM	50
Tabel IV.3 : Tabel DISPOSISI	50
Tabel IV.4 : Tabel TERIMA.....	50
Tabel IV.5 : Tabel BAGIAN.....	51
Tabel IV.6 : Tabel DPSK.....	51
Tabel IV.7 : Spesifikasi Basis Data INSTANSI	52
Tabel IV.8 : Spesifikasi Basis Data DPSM.....	53
Tabel IV.9 : Spesifikasi Basis Data DISPOSISI.....	54
Tabel IV.10 : Spesifikasi Basis Data BAGIAN	54
Tabel IV.11 : Spesifikasi Basis Data TERIMA	55
Tabel IV.12 : Spesifikasi Basis Data DPSK	56

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.



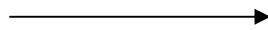
Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



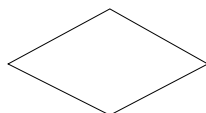
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



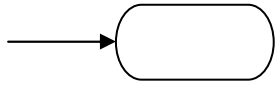
Transition State

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



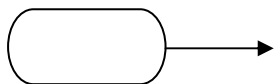
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



Black hole activities

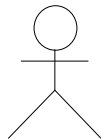
Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

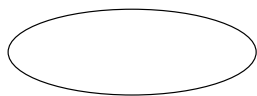
Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Use Case Diagram



Actor

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



Use Case

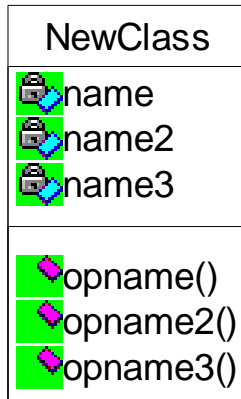
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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*.

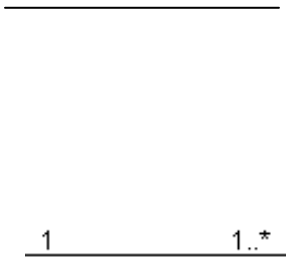
Association

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

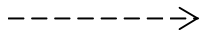
Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek 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. Logical Record Struktur (LRS)



Dependency

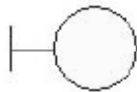
Menggambarkan ketergantungan antar komponen

5. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi atau menerima informasi dari suatu 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.



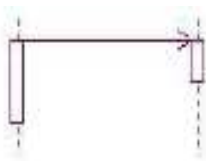
Entity

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



Control

Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.



Object Message

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



Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



Message yang dikirim untuk dirinya sendiri.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Gambar.....	iv
Daftar Lampiran.....	vi
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Simbol.....	viii
Daftar Isi.....	xiii
BAB-I	
PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Masalah.....	2
3. Tujuan Penulisan.....	3
4. Ruang Lingkup/Batasan Masalah.....	3
5. Metode Penelitian.....	4
6. Sistematika Penulisan.....	5
BAB-II	
LANDASAN TEORI.....	7
1. Konsep Sistem Informasi.....	7
a. Konsep Dasar Sistem Dan Informasi.....	7
b. Konsep Sistem Informasi.....	8
2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML.....	8
a. UML (Unified Modeling Language).....	9
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	10
1) Activity Diagram.....	11
2) Analisa Dokumen Keluaran.....	14
3) Analisa Dokumen Masukan.....	14

	4) Use Case Diagram.....	15
	5) Deskripsi UseCase.....	18
	c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	18
	1) ERD.....	18
	2) LRS.....	19
	3) Tabel.....	19
	4) Spesifikasi Basis Data.....	20
	5) Rancangan Dokumen Keluaran.....	20
	6) Rancangan Dokumen Masukan.....	20
	7) Rancangan Layar Program.....	20
	8) Sequence Diagram.....	20
	9) Class Diagram (Entity Class)	23
	3. Teori Pendukung.....	24
BAB-III	ANALISA SISTEM.....	26
	1. Tinjauan Organisasi.....	26
	a. Penjelasan Singkat Tentang Organisasi.....	26
	b. Penjelasan Tentang Tujuan Organisasi.....	26
	c. Struktur Organisasi.....	27
	d. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	28
	2. Analisa Proses (Activity Diagram).....	30
	3. Analisa Keluaran.....	34
	4. Analisa Masukan.....	35
	5. Identifikasi Kebutuhan.....	37
	6. Use Case Diagram.....	40
	7. Deskripsi Use Case.....	41
BAB-IV	RANCANGAN SISTEM.....	47
	1. Rancangan Basis Data.....	47
	a. ERD.....	47

	b. Transformasi Diagram ER ke LRS.....	48
	c. LRS.....	49
	d. Tabel.....	50
	e. Spesifikasi Basis Data.....	51
	2. Rancangan Antar Muka.....	56
	a. Rancangan Dokumen Keluaran.....	56
	b. Rancangan Dokumen Masukan.....	57
	c. Rancangan Dialog Layar.....	58
	1) Struktur Tampilan.....	58
	2) Rancangan Layar.....	60
	d. Sequence Diagram.....	73
	3. Rancangan Class Diagram (Entity Class)	81
BAB-V	PENUTUP	82
	1. Kesimpulan.....	82
	2. Saran.....	82
	Daftar Pustaka.....	84
	Lampiran-A Keluaran Sistem Berjalan.....	85
	Lampiran-B Masukan Sistem Berjalan.....	88
	Lampiran-C Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	91
	Lampiran-D Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	94
	Lampiran-E Surat Keterangan Riset.....	96
	Kartu Bimbingan.....	97