



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA
KANTOR UPTD LPPMHP PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

Oleh :

JOHANSYAH

0722300084

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2010



**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA
KANTOR UPTD LPPMHP PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat meraih
Gelar Ahli Madya (untuk D3)

Oleh :

JOHANSYAH

0722300084

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

JULI 2010



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG

TELAH BERHASIL LULUS SIDANG TUGAS AKHIR

Nama : JOHANSYAH
Nomor Induk Mahasiswa : 0722300084
Program Studi : Manajemen Informatika
Jenejang Studi : D3
Judul : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA
KANTOR UPTD LPPMHP PANGKALPINANG
DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBYEK

Ketua Program Studi
Manajemen Informatika


(Ibnu Choirul Awwal, S.Kom)

Pangkalpinang, Agustus 2010

Dosen Pembimbing

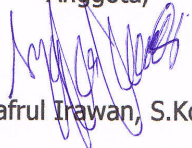

(Okkita Rizan, S.Kom)

Panitia Penguji :

Ketua,


(Sujono, S.Kom)

Anggota,


(Syafrul Irawan, S.Kom)

Ketua
STMIK Atma Luhur,

(Dr. Moedjiono, M.Sc)

Pembantu Ketua
Bidang Akademik,

(Bambang Adiwino, S.Kom., M.Kom)

ABSTRAKSI

LPPMHP merupakan salah satu sarana untuk melakukan sertifikasi terhadap produk perikanan yang akan didistribusikan untuk konsumsi manusia. LPPMHP sebagai pengelola jaringan dan Direktorat Mutu dan Pengolahan Hasil sebagai pengelola Sistem Manajemen Mutu Terpadu Hasil Perikanan. Dalam Instansi Pemerintah Direktorat jendral Perikanan tangkap, DKP mendekonsentrasikan kewenangan sertifikasi produk perikanan kepada Laboratorium Pembinaan dan Pengujian mutu Hasil Perikanan (LPPMHP).

Dalam memusatkan masalah yang ada pada Kantor ini dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka pada tugas perancangan sistem ini batasan masalah yang akan dibahas adalah proses Pengarsipan Surat Masuk dan Surat Keluar serta memproses kedalam program.

Masalah yang dihadapi oleh Kantor LPPMHP ini adalah kegiatan Pengarsipan Surat Masuk dan Surat Keluar masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan Surat kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokkan data.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka diperlukan suatu alat bantu sebagai mitra pelaksanaan kerja. Dalam sistem pencatatan dan pengarsipan dengan komputer dan diterapkan dengan sistem yang terkomputerisasi dan menghasilkan informasi yang tepat waktu.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya, karena berkat rahmat dan karunia-Nya-lah sehingga penulis dapat menyelesaikan TA (Tugas Akhir) ini sebagaimana yang diharapkan.

Penulisan TA ini dimaksud untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menempuh jenjang Diploma III (D3) pada jurusan Manajemen Informatika di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Penulis menyadari bahwa masih banyak dari penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas ini dengan sebaik-baiknya.

Dalam menyusun Tugas Akhir ini penulis banyak sekali menerima bantuan maupun bimbingan, masukan, dan kerjasama dari pihak lain. Untuk itu pada kesempatan ini izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada yang terhormat :

1. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STIMIK ATMA LUHUR
2. Bapak Ir. Rahman, SP selaku kepala UPTD LPPMHP Pangkalpinang
3. Bapak Ibnu Choirul Awwal, S.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika STIMIK ATMA LUHUR.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom selaku dosen pembimbing TA (Tugas Akhir).
5. Temanku Miniyarti yang telah membantu memberikan ide selama saya di tempat Instansi.
6. Staff bagian Tata usaha UPTD LPPMHP.
7. Kedua orangtuaku yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil serta bimbingan dan arahan.

8. Teman-teman satu angkatan STMIK ATMA LUHUR, dan teman-teman yang lain yang ikut membantu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari laporan Tugas Akhir. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa STMIK ATMA LUHUR pada khususnya. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang membantu.

Pangkalpinang, Agustus 2010

(PENULIS)

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|--|---------|
| Gambar 3.1 Struktur Organisasi | 28 |
| Gambar 3.2 Activity Diagram Surat Masuk..... | 31 |
| Gambar 3.3 Activity Diagram Surat Keluar | 32 |
| Gambar 3.4 Use Case Diagram Surat Masuk dan Surat Keluar..... | 39 |
| Gambar 4.1 Class Diagram entitas tanpa method..... | 43 |
| Gambar 4.2 LRS..... | 44 |
| Gambar 4.3 Struktur Tampilan | 54 |
| Gambar 4.4 Rancangan Layar Menu Utama | 55 |
| Gambar 4.5 Rancangan Layar Menu Master..... | 56 |
| Gambar 4.6 Rancangan Layar Entry Data Instansi | 57 |
| Gambar 4.7 Rancangan Layar Entry Data Bagian | 58 |
| Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Utama Surat Masuk..... | 59 |
| Gambar 4.9 Rancangan Layar Entry Surat Masuk | 60 |
| Gambar 4.10 Rancangan Layar Cetak Disposisi..... | 61 |
| Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Utama Surat Keluar | 62 |
| Gambar 4.12 Rancangan Layar Entry Surat Keluar | 63 |
| Gambar 4.13 Rancangan Layar Menu Utama Laporan..... | 64 |
| Gambar 4.14 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Masuk..... | 65 |
| Gambar 4.15 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Keluar | 66 |
| Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama Keluar..... | 67 |
| Gambar 4.17 Sequence Diagram Entry Data Instansi..... | 68 |
| Gambar 4.18 Sequence Diagram Entry Entry Data Bagian..... | 69 |
| Gambar 4.19 Sequence Diagram Entry Entry Data Surat Masuk..... | 70 |
| Gambar 4.20 Sequence Diagram Cetak Disposisi | 71 |
| Gambar 4.21 Sequence Diagram Entry Surat Keluar | 72 |
| Gambar 4.22 Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk | 73 |
| Gambar 4.23 Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Keluar..... | 74 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|---|---------|
| Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan | |
| Lampiran A-1 : Surat Keluar..... | 78 |
| Lampiran A-2 : Lembar Disposisi | 79 |
| Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan | |
| Lampiran B-1 : Surat Masuk | 80 |
| Lampiran B-2 : Agenda DPSM | 81 |
| Lampiran B-3 : Agenda DPSK | 82 |
| Lampiran B-4 : Bukti Surat Keluar | 83 |
| Lampiran C : Rancangan Keluaran | |
| Lampiran C-1 : Lembar Disposisi | 84 |
| Lampiran C-2 : Laporan DPSM | 85 |
| Lampiran C-3 : Laporan DPSK | 86 |
| Lampiran D : Rancangan Masukan | |
| Lampiran D-1 : Data Instansi | 87 |
| Lampiran D-2 : Data Bagian | 88 |
| Lampiran D-3 : Data Surat Masuk..... | 89 |
| Lampiran D-4 : Bukti Surat Keluar | 90 |
| Lampiran E : Surat Keterangan Riset | 91 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|--|---------|
| Tabel 4.1 : Relational Data Model INSTANSI | 45 |
| Tabel 4.2 : Relational Data Model DPSM | 45 |
| Tabel 4.3 : Relational Data Model DISPOSISI..... | 45 |
| Tabel 4.4 : Relational Data Model TERIMA | 45 |
| Tabel 4.5 : Relational Data Model BAGIAN | 45 |
| Tabel 4.6 : Relational Data Model DPSK..... | 45 |
| Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data INSTANSI..... | 46 |
| Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data DPSM | 47 |
| Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data DISPOSISI | 47 |
| Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data BAGIAN | 48 |
| Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data TERIMA | 49 |
| Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data DPSK | 49 |

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



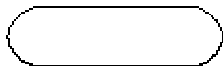
Start State

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.



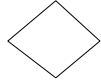
Transition to self

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.



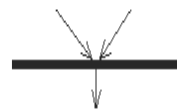
State

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.

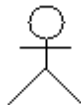


Join

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

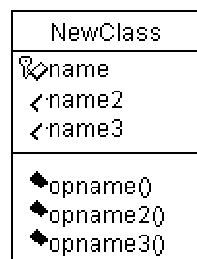
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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.

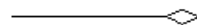
Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh *property* tersebut.

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.

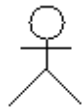


Multiplicity

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

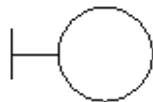
| | |
|--------|----------------------|
| 1 | Tepat satu |
| 0..* | Nol atau lebih |
| 1..* | Satu atau lebih |
| 0..1 | Nol atau satu |
| 5..8 | range 5 s.d. 8 |
| 4..6,9 | range 4 s.d. 6 dan 9 |

4. Sequence Diagram



Actor

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



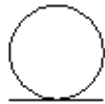
Boundary

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.



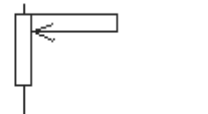
Entity

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.



Return 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.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| ABSTRAKSI | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR LAMPIRAN | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| DAFTAR SIMBOL | vii |
| DAFTAR ISI | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1. Latar Belakang | 1 |
| 2. Masalah | 2 |
| 3. Tujuan Penulisan | 2 |
| 4. Ruang Lingkup / Pembatasan Masalah | 3 |
| 5. Metode Penelitian | 3 |
| 6. Sistematika Penulisan | 5 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| 1. Konsep Sistem Informasi..... | 7 |
| a. Konsep Dasar Informasi | 7 |
| b. Konsep Sistem Informasi | 8 |
| 2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML | 10 |
| a. Unified Modeling Language (UML) | 10 |
| b. Analisa Sistem Berorientasi Objek | 12 |

| | |
|--|----|
| 1) Activity Diagram | 12 |
| 2) Analisa Keluaran | 16 |
| 3) Analisa Masukan..... | 17 |
| 4) Use Case Diagram | 17 |
| c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek | 22 |
| 1) Class Diagram..... | 22 |
| 2) LRS | 24 |
| 3) Tabel | 24 |
| 4) Spesifikasi Basis Data..... | 24 |
| 5) Rancangan Dokumen Keluaran | 24 |
| 6) Rancangan Dokumen Masukan | 24 |
| 7) Rancangan Layar Program | 24 |
| 8) Sequence Diagram | 25 |
| 3. Teori Pendukung | 26 |

BAB III ANALISA SISTEM

| | |
|--|----|
| 1. Tinjauan Organisasi | 27 |
| a. Sejarah Organisasi | 27 |
| b. Struktur Organisasi | 28 |
| 1) Struktur Organisasi..... | 28 |
| 2) Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab..... | 29 |
| 2. Uraian Prosedur | 30 |
| 3. Activity Diagram | 31 |
| 4. Analisa Keluaran Sistem Berjalan | 33 |
| 5. Analisa Masukan Sistem Berjalan | 34 |
| 6. Identifikasi Kebutuhan | 37 |
| 7. Use Case Diagram Sistem Usulan | 39 |
| 8. Deskripsi Use Case | 40 |

BAB IV RANCANGAN SISTEM

| | |
|-------------------------------------|----|
| 1. Rancangan Basis Data | 43 |
| a. Class Diagram | 43 |
| b. LRS | 44 |
| c. Tabel | 45 |
| d. Spesifikasi Basis Data | 46 |
| 2. Rancangan Antar Muka | 50 |
| a. Rancangan Dokumen Keluaran | 50 |
| b. Rancangan Dokumen Masukan | 51 |
| c. Rancangan Dialog Layar | |
| 1) Struktur Tampilan | 54 |
| 2) Rancangan Layar (dialog) | 55 |
| d. Sequence Diagram | 68 |

BAB V PENUTUP

| | |
|---------------------|----|
| 1. Kesimpulan | 75 |
| 2. Saran | 76 |

| | |
|---------------------|----|
| DAFTAR PUSAKA | 77 |
|---------------------|----|

LAMPIRAN A. KELUARAN SISTEM BERJALAN

LAMPIRAN B. MASUKAN SISTEM BERJALAN

LAMPIRAN C. RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN

LAMPIRAN D. RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN

LAMPIRAN E. SURAT KETERANGAN RISET

LAMPIRAN KETEANGAN BIMBINGAN