

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI
IZIN USAHA MIKRO KECIL DI PLUT BABEL BERBASIS
WEBSITE**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
ISB ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2020/2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500022
Nama : Sastra Heriawan
2. NIM : 1722500045
Nama : Muhammad Fernanda
3. NIM : 1722500163
Nama : Aditya Rahmad Ferdimas

Judul KP : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI IZIN USAHA MIKRO KECIL DI PLUT BABEL BERBASIS WEBSITE**

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 04 Januari 2021

Nama

Tanda Tangan

1. Sastra Heriawan
2. Muhammad Fernanda
3. Aditya Rahmad Ferdimas





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMALUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
ADMINISTRASI IZIN USAHA MIKRO KECIL DI PLUT
BABEL BERBASIS WEBSITE**

NIM	NAMA
1. 1722500022	SASTRA HERIAWAN
2. 1722500045	MUHAMMAD FERNANDA
3. 1722500163	ADITYA RAHMAD FERDIMAS

Menyetujui,

Pangkalpinang, 04 Januari 2021

Pembimbing

Pembimbingan Lapangan,

Elly Yanuarti. M.Kom.
NIDN 0218018402

Puji Rizki Kurnia

Mengetahui, Prov. Bangka

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom.
0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. 1722500022 SASTRA HERIAWAN
2. 1722500045 MUHAMMAD FERNANDA
3. 1722500163 ADITYA RAHMAD FERDIMAS

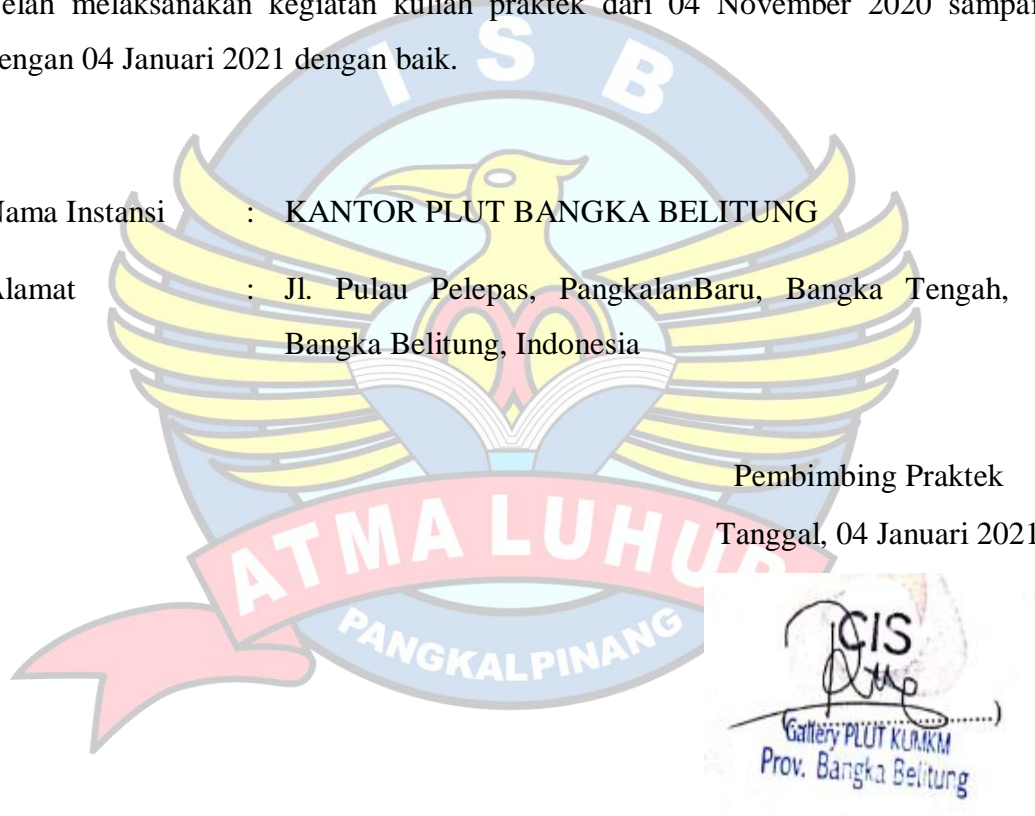
Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari 04 November 2020 sampai dengan 04 Januari 2021 dengan baik.

Nama Instansi : KANTOR PLUT BANGKA BELITUNG

Alamat : Jl. Pulau Pelepas, PangkalanBaru, Bangka Tengah,
Bangka Belitung, Indonesia

Pembimbing Praktek

Tanggal, 04 Januari 2021




GALLERY PLUT KUMKM
Prov. Bangka Belitung

(Puji Rizki Kurnia)

ABSTRAK

Pembuatan Izin Usaha Mikro dan Kecil (IUMK) yang dibutuhkan pelaku UMKM untuk legalitas usaha bisa dilakukan di PLUT Babel, namun proses pembuatannya saat ini masih dilakukan secara manual, sehingga terkadang para pelaku UMKM merasa kesulitan jika berada di daerah yang jauh dari kantor PLUT Babel, karena prosesnya menjadi kurang efisien. Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada Pembuatan Izin Usaha Mikro dan Kecil (IUMK) maka diuutlah analisa dan perancangan sistem informasi Pembuatan IUMK di PLUT Babel berbasis website, metode yang digunakan adalah metode waterfall dengan pendekatan sistem berorientasi objek yang dimodelkan dengan menggunakan UML(unifed modelling language). Hasil akhir dari analisa dan perancangan sistem ini adalah adanya sebuah aplikasi yang dapat memberi kemudahan kepada para pelaku umkm sehingga menjadi lebih mudah dan efisien serta semakin banyak pelaku umkm yang tertarik untuk membuat iumk.

Kata kunci : Sistem Informasi, IUMK, PLUT

ABSTRACT

Making Micro and Small Business Permits (IUMK) required by MSME players for business legality can be done at PLUT Babel, but the manufacturing process is currently still done manually, so sometimes MSME players find it difficult if they are in an area far from the PLUT Babel office, because the process becomes less efficient. To solve the problems that occurred in the Making of Micro and Small Business Permits (IUMK), the design of the information system for making IUMK at PLUT Babel is website-based, the method used is the waterfall method with an object-oriented system approach modeled using UML (unified modeling language). The final result of the analysis and design of this system is the existence of an application that can provide convenience to umkm actors so that it becomes more easier and efficient, also make more umkm actors to be interest to create iumk.

Keywords: Information Systems, IUMK, PLUT

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah Subhaanahuwata'aala yang atas Rahmat dan Karunia-Nya kami masih bisa menyelesaikan laporan KP ini yang berjudul Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pembuatan IUMK di PLUT Babel berbasis Website.

Laporan ini mengambil topik tentang pembuatan IUMK berbasis web dan mengangkat masalah penelitian yaitu seringnya para pelaku UMKM terutama yang masih pemula untuk mendapatkan izin usaha, namun prosesnya relatif lama. Adapun tujuan dibuatnya laporan penelitian ini adalah agar para pelaku UMKM bisa lebih mudah dalam membuat izin usaha mikro dan kecil atau IUMK.

Penelitian ini dibuat dengan Model penelitian Berorientasi Objek dengan Metode Penelitian Waterfall.

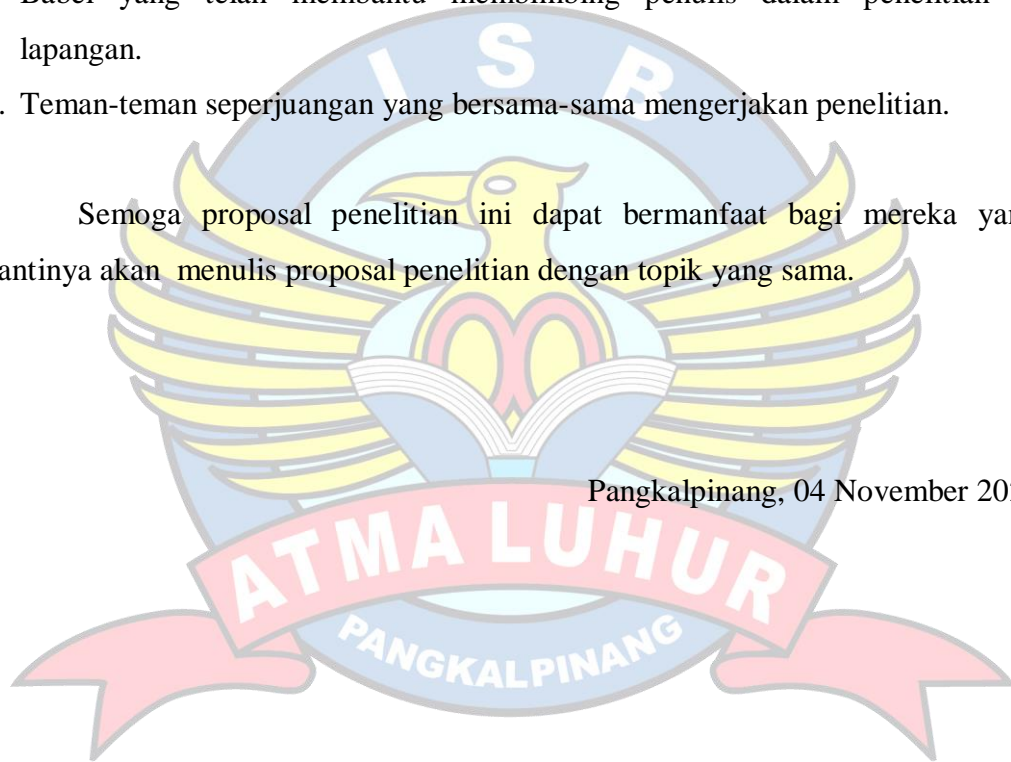
peneliti menyadari bahwa laporan penelitian ini jauh dari kata sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti dengan lapang dada menerima semua kritikan dan saran yang bersifat membangun dan bisa membuat laporan penelitian ini dan peneliti menjadi lebih baik kedepannya. Tidak lupa juga peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan proposal penelitian ini. Karena peneliti menyadari bahwa laporan penelitian ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, dukungan dan dorongan mereka. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah Subhaanahuwata'aala yang telah memberikan petunjuk dan karunia-NYA sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan Kuliah Praktek(KP) ini.
2. Keluarga yang telah memberikan do'a dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran, serta kasih sayang untuk selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun selaku pendiri Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T,M.E selaku Ketua Atma Luhur

5. Bapak Okkita Rizan M.Kom. selaku ketua prodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
6. Ibu Elly Yanuarti M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan pengetahuan selama pengerjaan dan penyusunan laporan Kuliah Praktek(KP).
7. Bapak Junaidi S.Kom, M.M. Selaku ketua PLUT yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian di PLUT Babel.
8. Ibu Puji Rizki Kurnia selaku admin dan Ibu Maryani selaku konsultan PLUT Babel yang telah membantu membimbing penulis dalam penelitian di lapangan.
9. Teman-teman seperjuangan yang bersama-sama mengerjakan penelitian.

Semoga proposal penelitian ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 04 November 2021

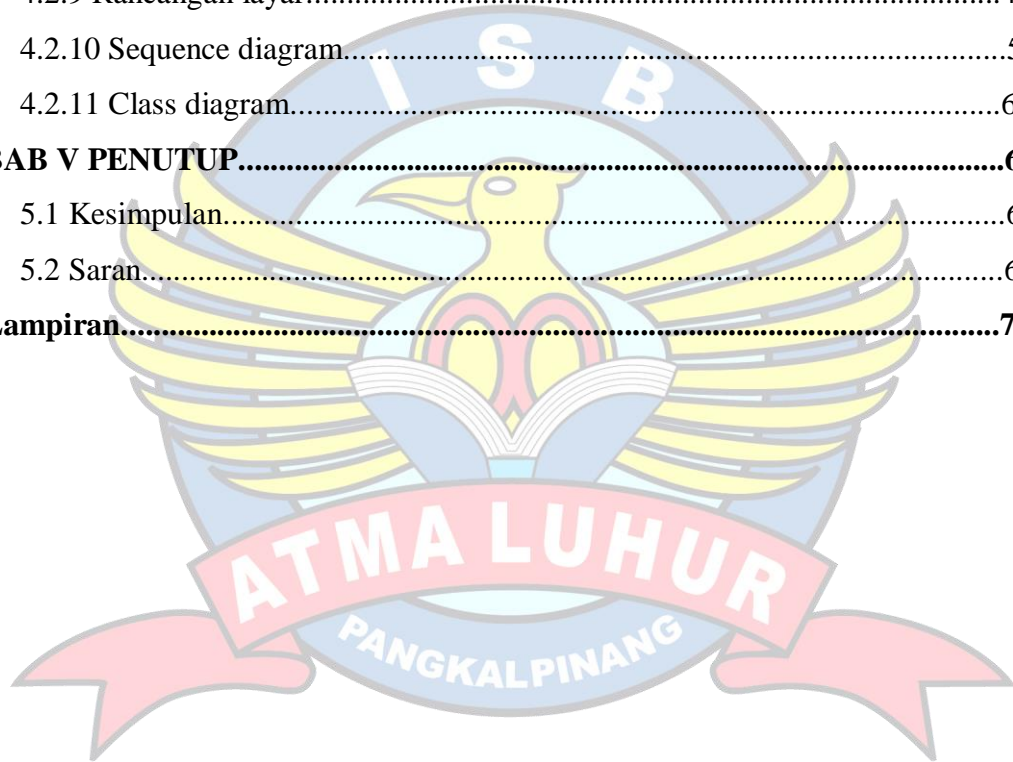


DAFTAR ISI


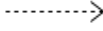

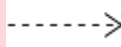


LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN SELESAI KP.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR Gambar.....	xvi
DAFTAR Tabel.....	xvii
DAFTAR Lampiran.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Sistem.....	5
2.2 Pengertian Informasi.....	5
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.4 umkm.....	6
2.5 Pengertian Website.....	7
2.6 Pengertian <i>Waterfall</i>	7
2.7 Analisa Berorientasi Objek.....	8
2.8 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	9
2.9 <i>Perancangan system</i>	10
2.10 <i>Rancangan Database</i>	11
2.10.1 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	11




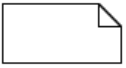
2.10.2 Logical Record Structur (LRS).....	11
2.10.3 Transformasi ERD ke LRS.....	12
2.10.4 Transformasi LRS ke Relasi (Tabel).....	12
2.11 Spesifikasi Basis Data.....	12
2.12 Tools Pendukung.....	12
2.12.1 PHP.....	12
2.12.2 MySQL.....	13
2.12.3 XAMPP.....	13
2.12.4 Internet.....	14
2.13 WWW (<i>World Wide Web</i>).....	14
2.14 Hosting dan Domain.....	14
2.14.1 Hosting.....	14
2.14.2 Domain.....	15
2.15 Pengertian IUMK.....	15
2.16 penelitian yang terkait.....	15
BAB III ORGANISASI.....	17
3.1 Tinjauan organisasi.....	17
3.2 Sejarah.....	17
3.3 Tujuan.....	19
3.4 Sasaran.....	19
3.5 Ruang lingkup.....	20
3.6 Logo.....	20
3.7 Struktur Organisasi.....	22
3.8 Job desk.....	23
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
4.1 perencanaan kebutuhan.....	26
4.1.1 analisa proses bisnis.....	26
4.1.2 activity diagram.....	28
4.1.3 Analisa masukan dan keluaran.....	29
4.1.4 Identifikasi kebutuhan.....	31
4.2 Desain sistem.....	34

4.2.1 Package diagram.....	34
4.2.2 Usecase diagram.....	35
4.2.3 Deskripsi usecase.....	36
4.2.4 ERD.....	40
4.2.5 Transformasi ERD ke LRS.....	41
4.2.6 LRS.....	41
4.2.7 Tabel.....	42
4.2.8 Spesifikasi.....	43
4.2.9 Rancangan layar.....	48
4.2.10 Sequence diagram.....	56
4.2.11 Class diagram.....	67
BAB V PENUTUP.....	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	68
Lampiran.....	71





DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

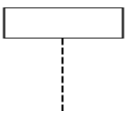
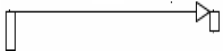
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi


Gambar 1. Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.




3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Gambar 2. Simbol Class Diagram






NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang

			aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

Gambar 3. Simbol Sequence Diagram

N O	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
2		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
3		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
4		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
5		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
6		<i>Node</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 4. Simbol StateChart Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Gambar 5. Simbol Activity Diagram

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Metode <i>Waterfall</i>	8
Gambar 3.1 : Logo PLUT Bangka Belitung.....	20
Gambar 3.2 : Struktur Organisasi PLUT BABEL.....	22
Gambar 3.3 : Foto Gedung PLUT BABEL.....	25
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i>	28
Gambar 4.2 : <i>Package Diagram</i>	34
Gambar 4.3 : <i>Use Case</i> Staf PLUT.....	35
Gambar 4.4 : <i>Use Case</i> Pelaku Usaha.....	35
Gambar 4.5 : <i>ERD</i>	40
Gambar 4.6 : Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i>	41
Gambar 4.7 : <i>LRS</i>	47
Gambar 4.11 : Rancangan Layar.....	56
Gambar 4.8 : <i>Sequence Diagram</i>	67
Gambar 4.10 : <i>Class Diagram</i>	67



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pelaku Usaha.....	42
Tabel 4.2 : Tabel KBLI.....	42
Tabel 4.3 : Tabel NIB.....	42
Tabel 4.4 : Tabel IUMK.....	43
Tabel 4.5 : Tabel Lampiran.....	45
Tabel 4.6 : Tabel Spesifikasi Pelaku Usaha.....	44
Tabel 4.7 : Tabel Spesifikasi KBLI.....	45
Tabel 4.8 : Tabel Spesifikasi NIB.....	45
Tabel 4.9 : Tabel Spesifikasi IUMK.....	46
Tabel 4.10 : Tabel Spesifikasi Lampiran.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : KTP.....	71
Lampiran 2 : Form Persyaratan.....	72
Lampiran 3 : NIB.....	73
Lampiran 4 : IUMK.....	74
Lampiran 5 : Lampiran.....	75