

**RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN
SURAT KELUAR PADA SD NEGERI 15 PANGKALPINANG**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. NIM : 1722500110
Nama : RAHMA SALSABILA
2. NIM : 1722500117
Nama : MELEN MIANDARI
3. NIM : 1722500151
Nama : YOZA

Judul KP : RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA SD NEGERI 15 PANGKALPINANG

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, 28 - Desember - 2020

Nama

Tanda Tangan

1. RAHMA SALSABILA
2. MELEN MIANDARI
3. YOZA





**INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK
DAN SURAT KELUAR PADA SD NEGERI 15
PANGKALPINANG**

NIM	NAMA
1. 1722500110	RAHMA SALSABILA
2. 1722500117	MELEN MIANDARI
3. 1722500151	YOZA

Menyetujui,
Pembimbing

Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048320

Pangkalpinang, 4 Januari 2021
Pembimbing Lapangan,



Sukawati, S.Pd
NIP. 19660521 198804 2003

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. 1522500110 Rahma Salsabila
2. 1522500117 Melen Miandari
3. 1522500151 Yoza

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari 12 Oktober 2020 sampai dengan 28 Desember 2020 dengan baik.

Nama Instansi : Sekolah Dasar Negeri 15 Pangkalpinang
Alamat : Jl. Usman Ambon Kelurahan Kacang Pedang
 Kecamatan Taman Sari Pagkalpinang 33123 telp
 0717439182

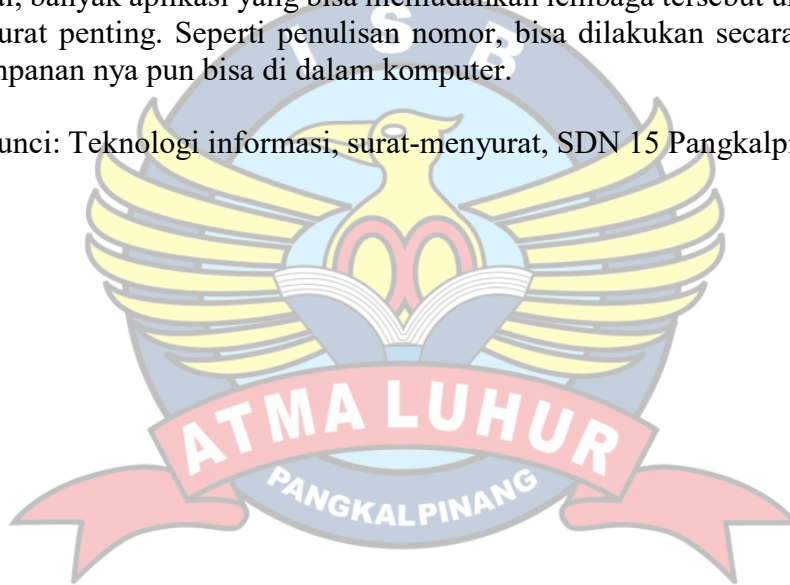
Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 28 Desember 2020



ABSTRAK

Salah satu yang bisa menentukan keberhasilan pendidikan adalah ilmu dan teknologi yang semakin canggih. Pada saat ini, perkembangan ilmu dan teknologi dalam bidang informasi dan komunikasi sangat cepat membawa pengaruh dalam kegiatan pendidikan. Apalagi sistem informasi dan komunikasi nya dilakukan secara otomatis atau menggunakan web yang mana dalam artian tidak lagi menggunakan secara manual. Contohnya dalam hal surat-menyurat, baik surat masuk maupun keluar. Masih banyak lembaga sekolah menggunakan sistem manual dalam hal surat-menyurat yaitu dengan menulis di buku, dan menulis nomor dengan menggunakan alat pensil. Salah satu nya adalah SDN 15 Pangkalpinang. Dalam hal surat-menyurat, SDN 15 Pangkalpinang masih menggunakan sistem manual, dan belum melibatkan komputer sebagai alat untuk mempermudah. Padahal, banyak aplikasi yang bisa memudahkan lembaga tersebut untuk membuat surat-surat penting. Seperti penulisan nomor, bisa dilakukan secara otomatis, dan penyimpanan nya pun bisa di dalam komputer.

Kata kunci: Teknologi informasi, surat-menyurat, SDN 15 Pangkalpinang



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami, sehingga kami dapat melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek (KP) beserta pembuatan Laporan KP ini dapat diselesaikan sesuai dengan yang kami harapkan.

Dalam laporan kuliah praktek ini kami penulis mengambil judul “RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA SD NEGERI 15 PANGKALPINANG”.

Adapun dalam pelaksanaan KP dan penyusunan laporan, kami mendapat banyak bantuan, dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada kami.
3. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Drs. Harry Sujikianto, MM, MBA selaku ketua Yayasan ISB Atma Luhur.
6. Ibu Hamidah, M.Kom selaku dosen pembimbing pelaksanaan Kuliah Praktek.
7. Ibu selaku Kepala Sekolah SD Negeri 15 Pangkalpinang.
8. Ibu selaku pembombong Lapangan Kuliah Praktek.
9. Serta teman-teman yang telah turut membantu dan membuat kami termotivasi.

Kami menyadari bahwa di dalam pelaksanaan KP maupun penyusunan laporan ini terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu kami mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan.

Akhir kata semoga laporan ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Pangkalpinang, 28 Desember 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	2
1.4.1 Tujuan Penelitian	2
1.4.2 Manfaat Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem Informasi	4
2.2 Arsip.....	4
2.3 Surat Masuk.....	5
2.4 Surat Keluar.....	5
2.5 Model <i>Waterfall</i>	5
2.6 UML.....	6
2.6.1 Bangunan Dasar UML.....	7
2.7 Teori Pendukung	8

2.7.1 ERD	8
2.7.2 LRS	8
2.7.3 PHP	8
2.7.4 SQL	8
2.8 Analisa dan Desain Beorientasi Objek	9
BAB III ORGANISASI	10
3.1 Profil SD Negeri 15 Pangkalpinang	10
3.2 Visi dan Misi.....	10
3.3 Tujuan.....	11
3.4 Struktur Organisasi.....	12
3.5 Tugas dan Tanggungjawab.....	13
3.6 Kondisi Objektif Wilayah	17
BAB IV ANALISA DAN PERANANGAN SISTEM.....	20
4.1 Analisa Proses Bisnis	20
4.2 Activity Diagram.....	21
4.3 Analisa Keluaran	26
4.4 Analisa Masukkan	27
4.5 Identifikasi Kebutuhan	29
4.6 Package Diagram.....	31
4.7 Use Case Diagram.....	32
4.7.1 Use Case Diagram Package Master	32
4.7.2 Use Case Diagram Package Transaksi	32
4.7.3 Use Case Diagram Package Laporan	33
4.8 Deskripsi Use Case.....	33
4.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	37
4.10 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS.....	38
4.11 <i>Logical Unit Structure</i> (LRS)	39
4.14 Rancangan Layar	48
4.15 Sequence Diagram	58
BAB V PENUTUP	62
5.1 KESIMPULAN	62

5.2 SARAN	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	12
Gambar 4.1 Activity Diagram Data Pegawai.....	21
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Surat Masuk.....	22
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Surat Keluar.....	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Laporan Surat Masuk.....	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Laporan Surat Keluar.....	25
Gambar 4.6 Package Diagram.....	31
Gambar 4.7 Use Case Diagram Master.....	32
Gambar 4.8 Use Case Diagram Transaksi.....	32
Gambar 4.9 Use Case Diagram Laporan.....	33
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	37
Gambar 4.11 Transformasi dari ERD ke LRS.....	38
Gambar 4.12 Logical Record Structure (LRS).....	39
Gambar 4.13 Rancangan Layar Login.....	48
Gambar 4.14 Rancangan Layar Instansi.....	49
Gambar 4.15 Rancangan Layar Pegawai.....	50
Gambar 4.16 Rancangan Layar Bagian.....	51
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Agenda Surat Masuk.....	52
Gambar 4.18 Rancangan Layar Cetak Surat Keluar.....	53
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Agenda Surat Keluar.....	54
Gambar 4.20 Rancangan Layar Cetak Surat Tugas.....	55
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Keluar.....	56
Gambar 4.22 Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Masuk.....	57
Gambar 4.23 Sequence Diagram Login.....	58
Gambar 4.24 Sequence Diagram Instansi.....	59
Gambar 4.25 Sequence Diagram Entry Agenda Surat Masuk.....	60
Gambar 4.26 Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk.....	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Bangunan / Ruangan lainnya :.....	17
Tabel 3.2 Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan Menurut Tingkat Pendidikan dan Jenis Kelamin.....	18
Tabel 3.3 Keadaan Siswa	18
Tabel 3.4 Jumlah Rombongan Belajar	19
Tabel 3.5 Jumlah Siswa Mengulang dan Putus Sekolah.....	19
Tabel 4.1 Instansi	40
Tabel 4.2 Agenda Surat Masuk.....	40
Tabel 4.3 Bagian	40
Tabel 4.4 Pegawai	40
Tabel 4.5 Beri	41
Tabel 4.6 Surat Tugas	41
Tabel 4.7 Surat Keluar	41
Tabel 4.8 Agenda Surat Keluar.....	41
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Instansi	42
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Agenda Surat Masuk	43
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	43
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Pegawai	44
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Data Tabel pegawai dan data surat tugas	45
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Surat Tugas.....	46
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Surat Keluar	46
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Agenda Surat Keluar	47

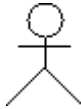


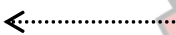
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Surat Keluar.....	65
Lampiran A-2 Laporan Surat Masuk	66
Lampiran A-3 Laporan Surat Masuk	67
Lampiran A-4 Laporan Surat Tugas	68
Lampiran B-1 Data Pegawai	70
Lampiran B-2 Surat Masuk.....	71
Lampiran B-3 Agenda Surat Masuk	72
Lampiran B-4 Agenda Surat Keluar	73





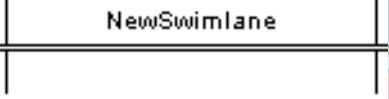



DAFTAR SIMBOL

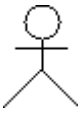
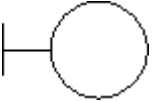
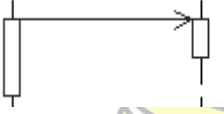
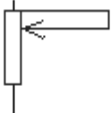


Simbol *Use Case Diagram*

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Use Case menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>use case</i>
	Extends Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.


Simbol *Activity Diagram*

Gambar	Keterangan
	<p>Start Point adalah simbol yang menyatakan awal dari aktifitas</p>
	<p>End Point adalah simbol yang menyatakan akhir dari aktifitas</p>
	<p>Activity adalah simbol yang menggambarkan aktifitas yang dilakukan pada system</p>
	<p>Decision adalah simbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar/salah</p>
	<p>Swimlane menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri</p>
	<p>Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i>, dua <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>activity</i></p>

Simbol *Sequence Diagram*

Gambar	Keterangan
	<p>Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan system</p>
	<p>Boundary menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar</p>
	<p>Object Message menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>
	<p>Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah scenario</p>

Simbol *Class Diagram*

Gambar	Keterangan
	Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i> , <i>attribute</i> , atau <i>property</i> atau data dan method atau <i>function</i> atau <i>behavior</i> .
	Association menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.

Simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Gambar	Keterangan
	Entitas merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangan perlu disimpan di basis data.
	Relationship merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.
	Garis yang menghubungkan entitas dengan <i>relationship</i> .