DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN ..... **i**
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI ..... **ii**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
ABSTRAKSI ..... **iv**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR GAMBAR ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR SIMBOL ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 2
1.3. Batasan Masalah 2
1.4. Metodologi penelitian 2
1.5. Tujuan Penelitian 3
1.6. Sistematika Penulisan 3

BAB II LANDASAN TEORI
2.1. Pengertian Surat 5
2.2. Model *Waterfall* 5
2.3. *Unified Modelling Lagueage* (UML) 7
2.4. Perancangan Objek 12
2.5. Tinjauan Penelitian 13

BAB III METODOLOGI PENELITIAN
3.1. Model *Waterfall* 15
3.2. Metode Berorientasi Objek 15
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem 16

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
4.1. Struktur Ogranisasi 18
4.2. Jabaran Tugas dan Wewenang 18
4.3. Analisis Masalah 21
4.4. Analisa Hasil Solusi 22
4.5. Analisa Kebutuhan Sistem Usulan 22
4.6. Analisa Sistem 25

4.6.1 Proses Bisnis dan *Activity Diagram* 25
4.6.2 Analisa Keluaran 33
4.6.3 Analisa Masukan 34
4.7. Rancangan Sistem
4.7.1 Rancangan Sistem Usulan 36
1. *Package Diagram* 36
2. *Use Case Diagram* 36
3. Deskripsi *Use Case* 38
4.7.2 Rancangan Basis Data 44
1. *Entity Relationship Diagram* (ERD) 44
2. Transformasi ERD ke LRS 45
3. *Logical Record Structure* (LRS) 46
4. Tabel 47
5. Spesifikasi Basis Data 49
4.7.3 Rancangan Antar Muka 57
1. Rancangan Keluaran 57
2. Rancangan Masukan 59
4.7.4 Rancangan Dialog Layar 61
1. Rancangan Layar 61
4.7.5 *Sequence Diagram* 69
4.7.6 *Class Diagram* 77
4.7.7 *Deployment Diagram* 78

BAB V
5.1. Kesimpulan 79
5.2. Saran 80

DAFTAR PUSTAKA 81

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN 82
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN 85
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN 91
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN 94
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET 97
LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI 99
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS 101

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Model *Waterfall* 6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Dinas Kearsipan dan Perpustakaan 18
Gambar 4.2 *Activity Diagram* Pendataan Pegawai 25
Gambar 4.3 *Activity Diagram* Pendataan Bagian 26
Gambar 4.4 *Activity Diagram* Proses Surat Masuk 27
Gambar 4.5 *Activity Diagram* Proses Surat Keluar 28
Gambar 4.6 *Activity Diagram* Surat Permohonan Pindah Tugas 30
Gambar 4.7 *Activity Diagram* Proses Surat Tugas 31
Gambar 4.8 *Activity Diagram* Proses Laporan Surat Masuk 32
Gambar 4.9 *Activity Diagram* Proses Laporan Surat Keluar 33
Gambar 4.10 *Package Diagram* 36
Gambar 4.11 *Use Case Diagram* Master 37
Gambar 4.12 *Use Case Diagram* Transaksi 37
Gambar 4.13 *Use Case Diagram* Laporan 38
Gambar 4.14 *Entity Relationship Diagram* (ERD) 44
Gambar 4.15 Transformasi ERD ke LRS 45
Gambar 4.16 *Logical Record Structure* (LRS) 46
Gambar 4.17 Rancangan Layar Login 61
Gambar 4.18 Rancangan Layar Beranda Super Admin 61
Gambar 4.19 Rancangan Layar Beranda Pegawai 62
Gambar 4.20 Rancangan Layar Ganti Password 62
Gambar 4.21 Rancangan Layar Klasifikasi Surat 63
Gambar 4.22 Rancangan Layar Managemen User 64
Gambar 4.23 Rancangan Layar Bagian 64
Gambar 4.24 Rancangan Layar Surat Masuk 65
Gambar 4.25 Rancangan Layar Disposisi 65
Gambar 4.26 Rancangan Layar Surat Keluar 66
Gambar 4.27 Rancangan Layar Surat Tugas 66
Gambar 4.28 Rancangan Layar Surat Permohonan Pindah Tugas 67
Gambar 4.29 Rancangan Layar Cetak Agenda Surat Masuk 67
Gambar 4.30 Rancangan Layar Cetak Agenda Surat Keluar 68
Gambar 4.31 Rancangan Layar Cetak Agenda Surat Tugas 68
Gambar 4.32 Rancangan Layar Cetak Agenda SPPT 69
Gambar 4.33 *Sequence Diagram* Login 69
Gambar 4.34 *Sequence Diagram* Ganti Password 70
Gambar 4.35 *Sequence Diagram* Klasifikasi Surat 70
Gambar 4.36 *Sequence Diagram* Manajemen User 71

Gambar 4.37 *Sequence Diagram* Bagian 71
Gambar 4.38 *Sequence Diagram* Entry Surat Masuk 72
Gambar 4.39 *Sequence Diagram* Disposisi..... 72
Gambar 4.40 *Sequence Diagram* Entry Surat Keluar 73
Gambar 4.41 *Sequence Diagram* Entry Surat Tugas 73
Gambar 4.42 *Sequence Diagram* Entry SPPT..... 74
Gambar 4.43 *Sequence Diagram* Cetak Agenda Surat Masuk 74
Gambar 4.44 *Sequence Diagram* Cetak Agenda Surat Keluar 75
Gambar 4.45 *Sequence Diagram* Cetak Agenda Surat Tugas..... 75
Gambar 4.46 *Sequence Diagram* Cetak Agenda SPPT..... 76
Gambar 4.47 *Class Diagram*..... 77
Gambar 4.48 *Deployment Diagram* 78

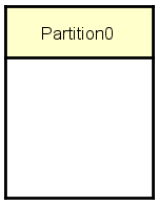
DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 *Activity Diagram* 8
Tabel 2.2 *Use Case Diagram* 8
Tabel 2.3 *Package Diagram* 10
Tabel 2.4 *Class Diagram* 10
Tabel 2.5 *Deployment Diagram* 10
Tabel 2.6 *Sequence Diagram* 11
Tabel 2.7 *Entity Relationship Diagram* 12
Tabel 4.1 Jabaran Tugas dan Wewenang 18
Tabel 4.2 Tabel Klasifikasi 47
Tabel 4.3 Tabel Surat Masuk 47
Tabel 4.4 Tabel Surat Keluar 47
Tabel 4.5 Tabel Disposisi 47
Tabel 4.6 Tabel Bagian 48
Tabel 4.7 Tabel Pegawai 48
Tabel 4.8 Tabel Admin 48
Tabel 4.9 Tabel Isi 49
Tabel 4.10 Tabel Surat Tugas 49
Tabel 4.11 Tabel SPPT 49
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Klasifikasi 49
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Masuk 50
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Keluar 51
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Disposisi 52
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Bagian 53
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Pegawai 53
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Admin 54
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data Isi 55
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Tugas 56
Tabel 4.21 Tabel Spesifikasi Basis Data SPPT 57

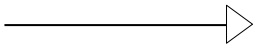
DAFTAR SIMBOL

1. *Activity Diagram*

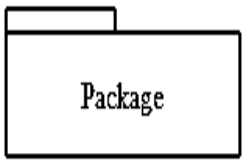
Simbol	Deskripsi
Status awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitasnya memiliki sebuah status awal.
Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2. *Use Case Diagram*

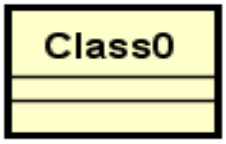
Simbol	Deskripsi
Use Case	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antara unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama *use case.*

Aktor/ *actor* 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari *actor* adalah gambar orang, tapi *actor* belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama *actor*.
Relasi/ Asosiasi 	Komunikasi antara *actor* dan *use case* yang berpartisipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan *actor*.
Generalisasi/ *generalization* 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum - khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.

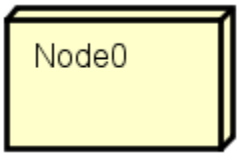
3. *Package Diagram*

Simbol	**Deskripsi**
Package 	*Package* merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas atau elemen diagram UML lainnya.

4. *Class Diagram*

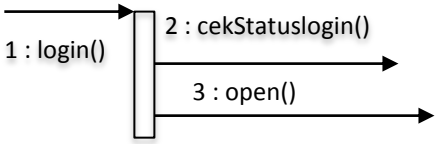
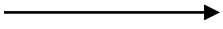
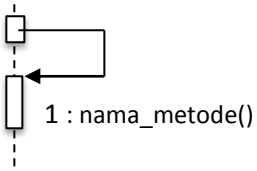
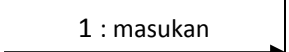
Simbol	**Deskripsi**
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.

5. *Deployment Diagram*

Simbol	Deskripsi
Package	*Package* merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih *node.*
Node 	Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardaware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (*software*), jika didalam *node* disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.
Kebergantungan/ *dependency*	Kebergantungan antar *node,* arah panah mengarah pada *node* yang dipakai.
Link	Relasi antar *node.*

6. *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan mengguanakan kata benda di awal frase nama aktor.

Garis hidup / lifeline	Menyatakan kehidupan suatu objek
Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya, misalnya  Maka cekStatuslogin() dan open() dilakukan didalam metode login() Aktor tidak memiliki waktu aktif
Pesan tipe create 	Menyatakan suatu objek membuat objek lain, arah panah mengarahpada objek yang dibuat
Pesan tipe call	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/ metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,  Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi/ metode, karena ini memanggil operasi/ metode maka operasi metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuaidengan kelas objek yang berinteraksi
Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/ masukan/ informasi ke objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dikirim

Pesan tipe return 1 : keluaran 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN
Lampiran A-1 Surat Keluar 83
Lampiran A-2 Surat Tugas 84

LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN
Lampiran B-1 Pegawai 86
Lampiran B-2 Bagian 87
Lampiran B-3 SPPT 88
Lampiran B-4 Surat Masuk 89
Lampiran B-5 Disposisi 90

LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN
Lampiran C-1 Cetak Disposisi 92
Lampiran C-2 Agenda Surat Masuk 92
Lampiran C-3 Agenda Surat Keluar 94
Lampiran C-4 Agenda Surat Tugas 94
Lampiran C-5 Agenda SPPT 94

LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN
Lampiran D-1 Data Bagian 95
Lampiran D-2 Surat Masuk 95
Lampiran D-3 Disposisi 96
Lampiran D-4 SPPT 97

LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset 98

LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI
Lampiran F Kartu Konsultasi 100

LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi 102