

**SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIK) DINAS TENAGA KERJA
DAN TRANSMIGRASI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



**Idaryani
1122510038**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2013**

**SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIK) DINAS
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Idaryani

1122510038

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2013



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122510038

Nama : Idaryani

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIK) DINAS
TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

Menyatakan bahwa laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, September 2013



(Idaryani)

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIK) DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

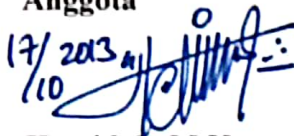
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Idaryani

1122510038

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 21 September 2013

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**

17/2013
10


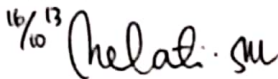
**Hamidah, M.Kom
NIDN. 02 100483 02**

Dosen Pembimbing



**Marini, M.Kom
NIDN. 02 120378 01**

Ketua

16/10


**Melati Suci M., M.Kom
NIDN. 02 060983 01**


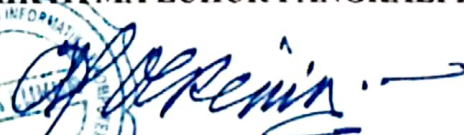
Kaprodi Sistem Informasi



**Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 September 2013

KETUA SEMKATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ridha, dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi dengan judul Sistem Informasi Kepegawaian (SIK) Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mengikuti Ujian Sidang Strata Satu (S1) pada STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa dalam menulis Skripsi ini masih banyak kekurangan - kekurangan, baik materi maupun teknik penyajian karena kurangnya pengalaman dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Dalam menyusun Skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, karenanya penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada mereka terutama :

1. Kepada Allah SWT, atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc., selaku ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Marini, M.Kom, selaku pembimbing yang telah banyak membimbing dalam menyusun Skripsi ini.
5. Bapak Hibson Effendy, SP, selaku Kepala Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
6. Ibu Nurminah, selaku Kepala Sub Bagian Kepegawaian Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

7. Ibu Mujianti, Staf Sub Bagian Kepegawaian Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
8. Para Staf Dosen dan seluruh Karyawan STMik ATMA LUHUR.
9. Kedua orang tua saya yang merupakan sumber inspirasi dan panutan dalam hidup saya, saudara-saudara saya yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
10. Summi saya yang selalu mendukung dan menyemangati saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
11. Teman-teman sealmamater yang banyak memberikan saran yang berharga demi kesempurnaan Skripsi ini.

Penulis menyadari Skripsi ini kurang sempurna, namun penulis berharap dapat bermanfaat bagi yang berminat terhadap masalah yang dibahas sebagai bahan masukan.

Harapan Penulis semoga Skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Pangkalpinang, September 2013

Penulis

ABSTRACT

Department of Manpower and Transmigration Bangka Belitung Islands Province is implementing elements of the Provincial Government in the field of manpower and transmigration, which is led by a Head of Department who is under and responsible to the governor of Bangka Belitung Islands through the Regional Secretary. Department of Manpower and Transmigration Bangka Belitung Islands and Office Complex located at Integrated Settlement Government Jl Bangka Belitung Islands Province. Pongok Island Air Itam village, sub-district Bukit Intan Pangkalpinang.

Department of Manpower and Transmigration Bangka Belitung Islands have some technical areas, sub-section, and Technical Implementation Unit (UPTD). Here will be discussed regarding the existing staffing systems in sub-section staffing Manpower and Transmigration Bangka Belitung Islands Province. Staffing to handle personnel administration system consisting of employee data collection in and out through the process of moving staff, furlough process, training process, the process of retiring, process assessment, process regular salary increases, and the process of making DUK. All the personnel at the Department of Manpower and Transmigration Bangka Belitung Islands is associated with the Regional Employment Board of Bangka Belitung Islands Province.

ABSTRAKSI

Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung adalah unsur pelaksana Pemerintah Daerah Provinsi dibidang tenaga kerja dan transmigrasi, yang dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Gubernur Kepulauan Bangka Belitung melalui Sekretaris Daerah. Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung beralamat di Komplek Perkantoran dan Permukiman Terpadu Pemerintah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Jl. Pulau Pongok kelurahan Air Itam, kecamatan Bukit Intan Pangkalpinang.

Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung mempunyai beberapa bidang teknis, sub bagian, dan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD). Disini akan dibahas mengenai sistem kepegawaian yang ada pada sub bagian kepegawaian Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sistem kepegawaian menangani administrasi kepegawaian yang terdiri dari pendataan pegawai masuk dan keluar melalui proses mutasi pegawai, proses cuti, proses pelatihan, proses pensiun, proses penilaian, proses kenaikan gaji berkala, dan proses pembuatan DUK. Semua proses kepegawaian pada Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Provinsi Kepulauan Bangka Belitung tersebut berhubungan dengan Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	I
LEMBER PENGESAHAN.....	II
KATA PENGANTAR.....	III
ABSTRACTION	V
ABSTRAKSI.....	VI
DAFTAR ISI.....	VII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR SIMBOL	XV
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Metode Penelitian	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Sistem Informasi	5
2.1.1. Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	5
2.1.2. Konsep Sistem Informasi.....	6
2.2. Manajemen Proyek	8
2.3. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML.....	8
2.3.1. UML.....	9

2.3.2. Sistem Berorientasi Objek	11
2.3.3. Perancangan Berorientasi Objek	18
2.4. Teori Pendukung	27

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1. Project Execution Plan (PEP)	28
3.1.1. Rencana Proyek Tinjauan dan Asumsi Kritis	28
3.1.2. Identifikasi Stakeholder	29
3.1.2.1. Peran Masing-Masing Stakeholder	30
3.2. Identifikasi Deliverables	35
3.2.1. Tangible Deliverables	36
3.3. Penjadwalan Proyek	37
3.3.1. Estimasi Waktu Pelaksanaan	37
3.3.2. Timeline Aktifitas	39
3.3.2.1. Milestone	39
3.3.2.2. Struktur Aktifitas	40
3.3.2.3. Jadwal Proyek	41
3.3.3. Work Breakdown Structure	41
3.4. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	42
3.5. Tabel RAM	43
3.5.1. Skema Struktur Project	45
3.5.2. Analisa Resiko	46
3.5.3. Meeting Plant	47

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI

4.1. Analisa Sistem	49
4.2. Perancangan Sistem	93

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan 157

5.2. Saran..... 158

DAFTAR PUSTAKA 159

LAMPIRAN 160

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 3.1 GANTT CHART	39
GAMBAR 3.2 STRUKTUR AKTIVITAS	40
GAMBAR 3.3 WBS.....	41
GAMBAR 3.4 SKEMA STRUKTUR PROJECT	45
GAMBAR 4.1 STRUKTUR ORGANISASI.....	50
GAMBAR 4.2 ACTIVITY DIAGRAM PROSES MUTASI PEGAWAI.....	56
GAMBAR 4.3 ACTIVITY DIAGRAM PROSES PENDATAAN KELUARGA PEGAWAI	57
GAMBAR 4.4 ACTIVITY DIAGRAM PROSES CUTI PEGAWAI.....	58
GAMBAR 4.5 ACTIVITY DIAGRAM PROSES MUTASI PELATHIAN.....	59
GAMBAR 4.6 ACTIVITY DIAGRAM PROSES KENAIKAN GAJI BERKALA	60
GAMBAR 4.7 ACTIVITY DIAGRAM PROSES DP3	61
GAMBAR 4.8 ACTIVITY DIAGRAM PROSES PENSIUN PEGAWAI	62
GAMBAR 4.9 USE CASE DIAGRAM PENDATAAN PEGAWAI	79
GAMBAR 4.10 USE CASE DIAGRAM TRANSAKSI.....	80
GAMBAR 4.11 USE CASE DIAGRAM CETAK	81
GAMBAR 4.12 USE CASE DIAGRAM LAPORAN	81
GAMBAR 4.13 ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD)	93
GAMBAR 4.14 TRANSFORMASI ERD KE LRS.....	94
GAMBAR 4.15 LOGICAL RECORD STRUCTURE	95
GAMBAR 4.16 STRUKTUR TAMPILAN	125
GAMBAR 4.17 RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA	126
GAMBAR 4.18 RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA PENDATAAN PEGAWAI.....	127
GAMBAR 4.19 RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA JABATAN	127

GAMBAR 4.20	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA GOLONGAN.....	128
GAMBAR 4.21	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA PEGAWAI.....	128
GAMBAR 4.22	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA KELUARGA	129
GAMBAR 4.23	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA PENDIDIKAN.....	129
GAMBAR 4.24	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA KEPALA DINAS...	130
GAMBAR 4.25	RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA TRANSAKSI	130
GAMBAR 4.26	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA GAJI BERKALA	131
GAMBAR 4.27	RANCANGAN LAYAR CETAK DP3	131
GAMBAR 4.28	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA CUTI.....	132
GAMBAR 4.29	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA MUTASI.....	132
GAMBAR 4.30	RANCANGAN LAYAR CETAK SURAT TUGAS	133
GAMBAR 4.31	RANCANGAN LAYAR ENTRY DATA PENSIUN.....	133
GAMBAR 4.32	RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA CETAK	134
GAMBAR 4.33	RANCANGAN LAYAR CETAK SURAT CUTI PEGAWAI..	134
GAMBAR 4.34	RANCANGAN LAYAR CETAK USULAN GAJI BERKALA.....	135
GAMBAR 4.35	RANCANGAN LAYAR CETAK SURAT USULAN PENSIUN.....	135
GAMBAR 4.36	RANCANGAN LAYAR CETAK DUK.....	136
GAMBAR 4.37	RANCANGAN LAYAR MENU UTAMA LAPORAN.....	136
GAMBAR 4.38	RANCANGAN LAYAR CETAK LAPORAN CUTI	137
GAMBAR 4.39	RANCANGAN LAYAR CETAK LAPORAN PELATIHAN ..	137
GAMBAR 4.40	RANCANGAN LAYAR CETAK LAPORAN MUTASI	138
GAMBAR 4.41	RANCANGAN LAYAR CETAK LAPORAN PENSIUN.....	138
GAMBAR 4.42	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA JABATAN.....	139
GAMBAR 4.43	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA GOLONGAN	140
GAMBAR 4.44	SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA PEGAWAI	141

GAMBAR 4.45 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA KELUARGA.....	142
GAMBAR 4.46 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA PENDIDIKAN	143
GAMBAR 4.47 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA KEPALA DINAS...	144
GAMBAR 4.48 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA GAJI BERKALA ...	145
GAMBAR 4.49 SEQUENCE DIAGRAM CETAK KARTU CUTI.....	146
GAMBAR 4.50 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA MUTASI	147
GAMBAR 4.51 SEQUENCE DIAGRAM CETAK SURAT TUGAS	148
GAMBAR 4.52 SEQUENCE DIAGRAM ENTRY DATA PENSIUN.....	149
GAMBAR 4.53 SEQUENCE DIAGRAM CETAK SURAT CUTI PEGAWAI.	150
GAMBAR 4.54 SEQUENCE DIAGRAM CETAK SURAT USULAN PENSIUN.....	151
GAMBAR 4.55 SEQUENCE DIAGRAM CETAK SURAT USULAN PENSIUN.....	152
GAMBAR 4.56 SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN CUTI.....	153
GAMBAR 4.57 SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN PELATIHAN..	154
GAMBAR 4.58 SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN MUTASI.....	155
GAMBAR 4.59 SEQUENCE DIAGRAM CETAK LAPORAN PENSIUN	156

DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 3.1 IDENTIFIKASI STAKEHOLDER.....	29
TABEL 3.2 PERAN STAKEHOLDER I	30
TABEL 3.3 PERAN STAKEHOLDER II	31
TABEL 3.4 IDENTIFIKASI SPONSOR.....	35
TABEL 3.5 TANGIBLE DELIVERABLES	36
TABEL 3.6 ESTIMASI WAKTU.....	37
TABEL 3.7 JADWAL PROYEK	41
TABEL 3.8 RENCANA ANGGARAN BIAYA	42
TABEL 3.9 RESPONSIBLE ASSIGMENT MATRIX.....	43
TABEL 3.10 MEETING PLAN	47
TABEL 4.1 TABEL PEGAWAI.....	96
TABEL 4.2 TABEL JABATAN.....	96
TABEL 4.3 TABEL GOLONGAN	97
TABEL 4.4 TABEL PENDIDIKAN	97
TABEL 4.5 TABEL KADIS.....	97
TABEL 4.6 TABEL PELATIHAN.....	98
TABEL 4.7 TABEL DETAIL_PEL	98
TABEL 4.8 TABEL MUTASI.....	98
TABEL 4.9 TABEL PENGAJUAN CUTI.....	99
TABEL 4.10 TABEL PERSETUJUAN CUTI	99
TABEL 4.11 TABEL KARTU CUTI.....	99
TABEL 4.12 TABEL PERSETUJUAN GAJI BERKALA	100
TABEL 4.13 TABEL BUAT	100
TABEL 4.14 TABEL SURAT USULAN.....	100
TABEL 4.15 TABEL KELUARGA	101
TABEL 4.16 TABEL ANAK	101

TABEL 4.17 TABEL PENILAIAN.....	102
TABEL 4.18 TABEL PENSIUN	102
TABEL 4.19 SPESIFIKASI BASIS DATA JABATAN.....	103
TABEL 4.20 SPESIFIKASI BASIS DATA GOLONGAN	104
TABEL 4.21 SPESIFIKASI BASIS DATA PEGAWAI.....	104
TABEL 4.22 SPESIFIKASI BASIS DATA KELUARGA	105
TABEL 4.23 SPESIFIKASI BASIS DATA PENDIDIKAN	106
TABEL 4.24 SPESIFIKASI BASIS DATA KADIS.....	107
TABEL 4.25 SPESIFIKASI BASIS DATA PENGAJUAN GAJI BERKALA...	108
TABEL 4.26 SPESIFIKASI BASIS DATA BUAT	108
TABEL 4.27 SPESIFIKASI BASIS DATA SURAT USULAN.....	109
TABEL 4.28 SPESIFIKASI BASIS DATA PENILAIAN.....	109
TABEL 4.29 SPESIFIKASI BASIS DATA PENGAJUAN CUTI	110
TABEL 4.30 SPESIFIKASI BASIS DATA PERSETUJUAN CUTI	111
TABEL 4.31 SPESIFIKASI BASIS DATA KARTU CUTI.....	112
TABEL 4.32 SPESIFIKASI BASIS DATA MUTASI.....	112
TABEL 4.33 SPESIFIKASI BASIS DATA PELATIHAN.....	113
TABEL 4.34 SPESIFIKASI BASIS DATA DETAIL PELATIHAN	114
TABEL 4.35 SPESIFIKASI BASIS DATA ANAK.....	115
TABEL 4.36 SPESIFIKASI BASIS DATA PENSIUN	115

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.



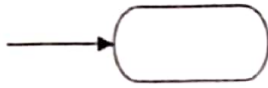
Transition State

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

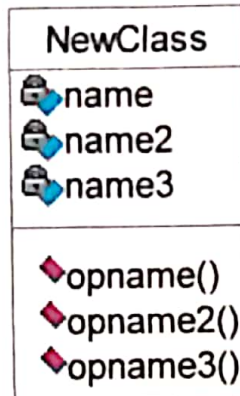
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



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.