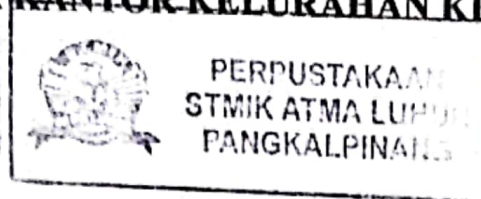


**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURAT
MENYURAT BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL *PROTOTYPE*
PADA KANTOR KELURAHAN KENANGA**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Disusun Oleh :

Nanda Anugrah Fitri	1422500063
Arma Nusari	1422500076
Novela Listiana	1422500172

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2017/2018



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

PENGESAHAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK (KP)

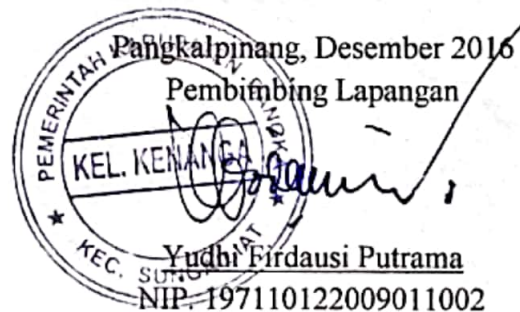
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1 (SI)
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI SURAT MENYURAT BERBASIS WEB
BERDASARKAN MODEL *PROTOTYPE* PADA
KANTOR KELURAHAN KENANGA**

Oleh :

Nanda Anugrah Fitri 1422500063
Arma Nusari 1422500076
Novela Listiana 1422500172

Menyetujui,
Pembimbing

Hengki, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0207049001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK (KP)

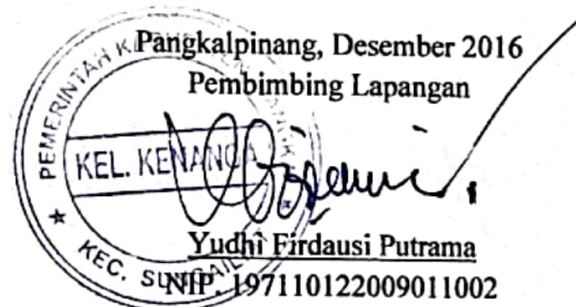
Dinyatakan bahwa :

1. Nanda Anugrah Fitri 1422500063
2. Arma Nusari 1422500076
3. Novella Listiana 1422500172

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari September 2017 s/d Desember 2017 dengan baik :

Nama Instansi : Kantor Kelurahan Kenanga Kecamatan Sungailiat

Alamat : Jl. Raya Kenanga No. 62 Kenanga Kec. Sungailiat 33251
Kepulauan Bangka Belitung



ABSTRAK

Kantor Kelurahan Kenanga adalah Instansi Pemerintahan yang berada di Jalan Raya Kenanga Nomor 62 Kecamatan Sungailiat 33251 Kepulauan Bangka Belitung. Selama ini surat yang dibuat dan diterima dibagian Staff Umum pada Kantor Kelurahan Kenanga masih menggunakan sistem manual, pembuatan surat menjadi tidak efisien dalam hal waktu dan tenaga, sehingga penulis merasa perlu merancang aplikasi surat menyurat yang dianggap perlu dan membantu pihak Staff Umum. Aplikasi Sistem Informasi surat-menyurat ini dirancang menggunakan model penelitian *Prototype*, untuk metode penelitian penulis menggunakan metode berorientasi objek dan *tools* menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi sistem informasi surat menyurat yang sudah terkomputerisasi ini dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi, meningkatkan kinerja serta pengolahan data menjadi lebih baik, tepat, cepat dan akurat.

Kata Kunci : Sistem Informasi Surat-menyurat, Model *Prototype*, UML, Metode berorientasi objek, Kantor Kelurahan Kenanga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul "ANALISIS & PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURAT MENYURAT BERBASIS WEB BERDASARKAN MODEL *PROTOTYPE* PADA KANTOR KELURAHAN KENANGA".

Laporan Kuliah Praktek (KP) ini mengambil topik mengenai sistem informasi berbasis *web*, dengan masalah penelitian mengenai pembuatan surat-menyurat yang dilakukan di kantor Kelurahan Kenanga yang sementara ini kurang efisien dan efektif karena sub bagian staff umum masih menggunakan cara manual dalam pembuatan surat menyurat yang ada di kantor Kelurahan Kenanga.

Adapun tujuan dibuatnya Laporan Kuliah Praktek (KP) ini adalah supaya sub bagian staff umum dapat membuat surat menyurat yang lebih terstruktur agar dapat memudahkan pelayanan yang membutuhkan dengan cepat dan akurat. Penelitian ini dibuat agar bermanfaat bagi peneliti, Staff Kelurahan Kenanga, dan tempat riset yaitu di Kantor Kelurahan Kenanga.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari pula bahwa Laporan Kuliah Praktek (KP) ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. H. Djaetun, HS yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

4. Bapak Drs. Harry Soedjikianto, MM, MBA selaku Ketua Yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Hengki, S.Kom, M.kom selaku dosen pembimbing yang selalu bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan serta arahan kepada penulis.
6. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moral maupun materil.
7. Teman – teman dan seperjuangan dalam mengerjakan Laporan Kuliah Praktek (KP) ini.
8. Pihak kantor Kelurahan Kenanga yang bersedia memberikan bantuan pada penulis dalam melakukan riset.
9. Serta semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu.

Diharapkan sekiranya laporan Kuliah Praktek (KP) ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa/i STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang nantinya akan menulis laporan Kuliah Praktek (KP) dengan topik yang sama.

DAFTAR ISI



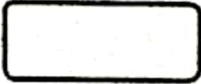
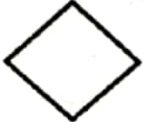

PENGESAHAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK(KP)	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTEK (KP)	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR SIMBOL	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.1 Definisi Sistem	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	6
2.1.3 Kualitas Informasi	7
2.1.4 Sistem Informasi	8
2.1.5 Pengertian <i>Web</i>	8
2.1.5.1 Cara Kerja <i>Web</i>	9
2.1.5.2 Fungsi <i>Web</i>	9
2.1.5.3 Jenis Situs <i>Web</i>	10
2.1.6 Tahapan- tahapan	12
2.1.6.1 Tahapan-tahapan <i>Prototype</i>	13
2.1.7 Metodologi Berorientasi Objek	14
2.1.7.1 Karakteristik Khusus Metodologi Berorientasi Objek..14	

2.2	Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML	
2.2.1	Tools Menggunakan UML(<i>Unified Modeling Language</i>).....	17
2.2.2	Analisa Berorientasi Objek.....	18
2.2.3	Perancangan Berorientasi Objek.....	21
2.2.3.1	Perancangan Basis Data	22
2.3	Penelitian Terdahulu yang Menggunakan Model <i>Prototype</i>	24
BAB III TINJAUAN ORGANISASI		
3.1	Sejarah Kantor Kelurahan Kenanga.....	26
3.2	Struktur Organisasi	28
3.3	Kewenangan	29
3.4	Deskripsi Tugas.....	29
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Analisa Sistem	35
4.1.1	Proses Bisnis.....	35
4.1.2	<i>Activity Diagram</i>	38
4.1.3	Analisa Keluaran.....	47
4.1.4	Analisa Masukan.....	50
4.1.5	Identifikasi Kebutuhan	51
4.1.6	<i>Package</i> Kebutuhan	53
4.1.7	<i>Use Case Diagram</i>	54
4.1.8	Deskripsi <i>Use Case</i>	56
4.1.8.1	Deskripsi <i>Use Case</i> Master Pendataan Warga	56
4.1.8.2	Deskripsi <i>Use Case</i> Transaksi Surat Menyurat	56
4.1.8.3	Deskripsi <i>Use Case</i> Laporan Surat Menyurat	58
4.1.9	<i>Entity Relationship Diagram</i>	59
4.1.10	Transformasi ERD ke LRS.....	60
4.1.11	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	61
4.1.12	Tabel / Relasi	62
4.1.13	Spesifikasi Basis Data	63

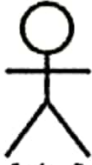

4.1.14 Rancangan Dialog Layar	69
4.1.14.1 Struktur Tampilan	69
4.1.14.2 Rancangan Layar	70
4.1.15 <i>Sequence Diagram</i>	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85

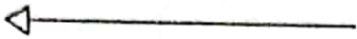
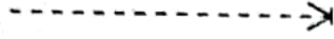
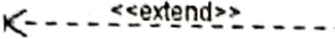



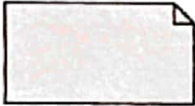
DAFTAR SIMBOL

Daftar Simbol *Activity Diagram*

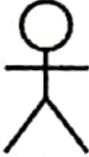
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Titik awal, untuk memulai suatu aktivitas.
2		<i>Final</i>	Titik akhir, untuk mengakhiri aktivitas.
3		<i>Action</i>	Menandakan sebuah aktivitas.
4		<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
5		<i>Fork/Join</i>	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.

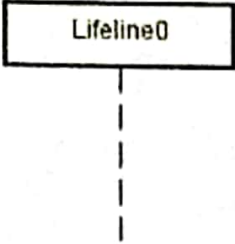
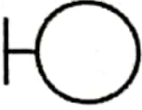

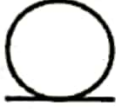


Daftar Simbol *Use Case Diagram*

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 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 yang 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 actor.
9		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Daftar Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan objek, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom.

2		<i>Lifeline</i>	<p><i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertical</i> yang ditarik dari sebuah objek.</p>
3		<i>Boundary</i>	<p><i>Boundary</i> terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scenner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam katagori.</p>
4	 <p>Control</p>	<i>Control</i>	<p><i>Control</i> berhubungan dengan fungsi onalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.</p>
5		<i>Entity</i>	<p><i>Entity</i> digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah tabel pada struktur basis data.</p>
6		<i>Message</i>	<p>Message digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i>, <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.</p>
7		<i>Self-Message</i>	<p><i>Self-message</i> atau panggilan mandiri mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.</p>

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Model Prototype.....	13
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Pemerintah Kelurahan Kenanga.....	28
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan warga	38
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Domisili	39
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Tidak Mampu.....	40
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Usaha.....	41
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Kelahiran	42
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Surat Keterangan Pindah.....	43
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Data Warga	44
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Kelahiran	44
Gambar 4.9 : <i>Activity Diagram</i> Laporan Pindah.....	45
Gambar 4.10 : <i>Package Diagram</i>	52
Gambar 4.11 : <i>Use Case Diagram</i> Master Pendataan Warga	53
Gambar 4.12 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi Surat Menyurat.....	53
Gambar 4.13 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan	54
Gambar 4.14 : ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	58
Gambar 4.15 : Transformasi ERD ke LRS	59
Gambar 4.16 : LRS (<i>Logical Records Structure</i>).....	60
Gambar 4.17 : Struktur Tampilan.....	68
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Menu Utama.....	69
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Data Warga	69
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Surat Keterangan Domisili.....	70
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Surat Keterangan Tidak Mampu	70
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Surat Keterangan Usaha.....	71
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Surat Keterangan Kelahiran	71

Gambar 4.24 : Rancangan Layar Surat Keterangan Pindah	72
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Laporan Data Warga.....	72
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Laporan Kelahiran	73
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Laporan Pindah	73
Gambar 4.28 : Sequence Diagram Entry data Warga.....	74
Gambar 4.29 : Sequence Diagram Entry Dan Cetak Surat Keterangan Domisili.....	75
Gambar 4.30 : Sequence Diagram Entry Dan Cetak Surat Keterangan Tidak Mampu .	76
Gambar 4.31 : Sequence Diagram Entry Dan Cetak Surat Keterangan Usaha.....	77
Gambar 4.32 : Sequence Diagram Entry Dan Cetak Surat Keterangan Kelahiran	78
Gambar 4.33 : Sequence Diagram Entry Dan Cetak Surat Keterangan Pindah.....	79
Gambar 4.34 : Sequence Diagram Laporan Data Warga.....	80
Gambar 4.35 : Sequence Diagram Laporan Kelahiran.....	81
Gambar 4.36 : Sequence Diagram Laporan Pindah	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Surat Keterangan Domisili.....	86
Lampiran A-2 : Surat Keterangan Usaha.....	87
Lampiran A-3 : Surat Keterangan Tidak Mampu	88
Lampiran A-4 : Surat Keterangan Kelahiran	89
Lampiran A-5 : Surat Keterangan Pindah.....	90
Lampiran A-6 : Laporan Data Warga.....	91
Lampiran A-7 : Laporan Kelahiran	92
Lampiran A-8 : Laporan Pindah.....	93
Lampiran B-1 : Data Warga.....	94
Lampiran B-2 : Kartu Keluarga	95
Lampiran Berita Acara Konsultasi dengan Dosen Pembimbing KP.....	96
Lampiran Surat ke Instansi	97