

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN  
SURAT MENYURAT DI KANTOR GABEK DUA  
KOTA PANGKALPINANG**



**LAPORAN KULIAH PRAKTEK**

**Oleh:**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1422500093	PAMILDA SOHELEN
2. 1422500100	NURRICA
3. 1422500153	JUNIAN TI ANDRIYANI

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PENGARSIPAN SURAT MENYURAT DI KANTOR  
GABEK DUA KOTA PANGKALPINANG

NIM	NAMA
1. 1422500093	Pamilda Sohelen
2. 1422500100	Nurrica
3. 1422500153	Junianti Andriyani

Menyetujui,  
Pembimbing

Pangkalpinang, Januari 2018  
Pembimbing Lapangan

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

Aris Munandar  
NIP.196311151986111001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

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

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

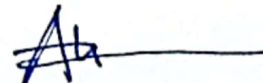
1. Pamilda Sohelen (1422500093)
2. Nurrica (1422500100)
3. Junianti Andriyani (1422500153)

Telah menyelesaikan kegiatan Kuliah Praktek dari 16 Oktober 2017 sampai dengan 03 Januari 2018.

Nama Instansi : Kantor Lurah Gabek Dua Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl. R. Hundani, Kelurahan Gabek Dua Kota  
Pangkalpinang

Pembimbing Laporan  
Pangkalpinang, Januari 2018



Aris Munandar

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan laporan kuliah praktek ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam laporan kuliah praktek ini penulis mengambil judul **“Analisis dan Perancangan Sistem Pengarsipan Surat Menyurat di Kantor Lurah Gabek Dua Kota Pangkalpinang”**.

Adapun tujuan dari penulisan laporan kuliah praktek ini adalah sebagai syarat untuk melengkapi salah satu perkuliahan S1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Pada kesempatan yang sama, penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ketua STMIK Atma Luhur Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc.
2. Bapak Okkita Rizan M.Kom. Selaku Kaprodi Sistem Informasi dan sekaligus Dosen pembimbing yang mengarahkan penyusunan laporan kuliah praktek ini.
3. Bapak Aris Munandar, selaku pembimbing lapangan yang sudah banyak sekali meluangkan waktunya untuk membimbing penulis.
4. Bapak Achmad Irfan, S.IP selaku Lurah yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan Kerja Praktek ini.

Dalam menyusun laporan kuliah praktek ini penulis sadar masih banyak kekurangan dan penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan laporan ini. Akhir kata semoga segala kebaikan dari berbagai pihak tersebut di atas, menjadi amal ibadah yang di terima oleh Allah SWT. Amin

Pangkalpinang, Januari 2018

Penulis

## ABSTRAK

Kantor Lurah Gabek Dua adalah sebuah instansi pemerintah yang beralamat di Jl. R. Hundani. Dikantor lurah ini masih menggunakan sistem manual untuk pengarsipan surat masuk dan keluar. Sehingga Penulis membuat suatu sistem terkomputerisasi untuk proses tersebut. Penulis menggunakan sistem berorientasi objek menggunakan metode UML seperti use case, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram. Dalam merancang sistem, penulis menggunakan ERD dan LRS. Sistem yang dirancang untuk Pengarsipan surat menyurat ini menggunakan metodologi *Waterfall*, salah satu metode yang cocok dipakai untuk proses pengarsipan surat menyurat. Dalam penelitian ini menggunakan 2 tahap yaitu, *Analysis* dan *Design*. Hasil penelitian ini adalah terciptanya sistem informasi Pengarsipan surat pada Kantor Lurah Gabek Dua yang telat dibuat dapat mengubah sistem kerja sehingga untuk melakukan Pengarsipan Surat dapat langsung dilakukan secara terkomputerisasi.

Kata kunci : Surat Menyurat , *UML* ,*Waterfall*

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.2 Pendahuluan .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan .....	3
1.5 Metodologi Penelitian .....	3
 <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Penganertian Surat Masuk, Surat Keluar .....	5
2.2 Pengertian Arsip.....	5
2.3 Pengertian Disposisi .....	5

2.4 Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	6
2.4.1 Definisi Analisa Berorientasi Objek.....	6
2.4.2 Alat bantu Analisa Berorientasi Objek.....	7
a. <i>Activity</i> Diagram .....	7
b. Analisa Dokumen Keluaran.....	10
c. Analisa Dokumen Masukan .....	10
d. <i>Use Case</i> Diagram. ....	10
e. Deskripsi <i>Use Case</i> Diagram .....	13
2.5 Perancangan Sistem Berorientasi objek .....	14
a. <i>ERD</i> .....	14
b. LRS .....	18
c. Tabel.....	18
d. Spesifikasi Basis Data.....	19
e. Rancangan Sistem Dokumen Keluaran .....	19
f. Rancangan Sistem Dokumen Masukan .....	19
g. <i>Sequence</i> Diagram.....	19
2.6 Penelitian Dengan Metodologi <i>Waterfall</i> .....	22
2.6.1 Metodologi Penelitian Yang Dilakukan.....	22
2.7 Tinjauan Penelitian.....	23
 <b>BAB III ORGANISASI</b>	
3.1 Profil Kantor Kelurahan Gabek Dua.....	25

3.1.1 Sejarah Kawasan Kelurahan Gabek Dua .....	25
3.2 Struktur Organisasi Kelurahan .....	26
3.4 Tugas dan Wewenang .....	27
3.4 Arsitektur Teknologi Informasi.....	30
3.5 Visi Dan Misi Kelurahan Gabek Dua .....	31
 <b>BAN IV LANDASAN TEORI</b>	
4.1 Proses Bisnis .....	32
4.2 <i>Activity</i> Diagram.....	33
4.3 Analisa Keluaran .....	34
4.4 Analisa Masukan .....	38
4.5 Identifikasi Kebutuhan .....	39
4.6 <i>Use Case</i> Diagram.....	42
4.7 Deskripsi <i>Use Case</i> .....	43
4.8 ERD.....	46
4.9 Transformasi ERD ke LRS .....	47
4.10 LRS.....	48
4.11 Tabel.....	49
4.12 Spesifikasi Basis Data .....	51
4.13 Rancangan Layar .....	56
4.14 Sequence Diagram.....	63
4.15 Class Diagram .....	72



**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan..... 73

5.2 Saran..... 73

**DAFTAR PUSTAKA ..... 74**

**LAMPIRAN –A ANALISA KELUARAN ..... 76**

**LAMPIRAN –B ANALISA MASUKAN..... 82**

**LAMPIRAN KARTU BIMBINGAN KP ..... 85**

**LAMPIRAN KUNJUNGAN KP ..... 86**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.31 Model Pengembangan Sistem dengan Waterfall.....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	26
Gambar 3.2 Operasional Staff.....	30
Gambar 3.3 Operasional Sekretaris.....	30
Gambar 3.4 Operasional Lurah.....	30
Gambar 3.5 Operasional Umum.....	30
Gambar 3.6 Jaringan Wi-fi.....	30
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Proses Surat Masuk dan Disposisi.....	33
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Surat Keluar.....	34
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Balasan Surat Masuk.....	35
Gambar 4.4 <i>Usecase Diagram</i> .....	42
Gambar 4.5 ERD.....	46
Gambar 4.6 Transformasi ERD ke LRS.....	47
Gambar 4.7 LRS.....	48
Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Utama.....	56
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Utama Master.....	56
Gambar 4.10 Rancangan Layar Entry Data Instansi.....	57
Gambar 4.11 Rancangan Layar Entry Data Bagian.....	57
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Utama Transaksi.....	58
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Surat Masuk.....	58
Gambar 4.14 Rancangan Layar Entry Surat Keluar.....	59
Gambar 4.15 Rancangan Layar Cetak Disposisi.....	59
Gambar 4.16 Rancangan Layar Cetak Kartu Surat Masuk.....	60
Gambar 4.17 Rancangan Layar Update Disposisi.....	60
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Utama Laporan.....	61

Gambar 4.19 Rancangan Layar Cetak Laporan DPSM .....	61
Gambar 4.20 Rancangan Layar Cetak Laporan DPSK .....	62
Gambar 4.21 <i>Sequence</i> Diagram Data Instansi .....	63
Gambar 4.22 <i>Sequence</i> Diagram Data Bagian .....	64
Gambar 4.23 <i>Sequence</i> Diagram Entry Surat Masuk.....	65
Gambar 4.24 <i>Sequence</i> Diagram Entry Surat Keluar.....	66
Gambar 4.25 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Disposisi.....	67
Gambar 4.26 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Kartu Surat Masuk .....	68
Gambar 4.27 <i>Sequence</i> Diagram Update Disposisi .....	69
Gambar 4.28 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan DPSM .....	70
Gambar 4.29 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan DPSK .....	71
Gambar 4.30 Class Diagram .....	72

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Instansi .....	49
Tabel 4.2 Tabel DPSM.....	49
Tabel 4.3 Tabel Disposisi.....	49
Tabel 4.4 Tabel Perintah .....	49
Tabel 4.5 Tabel Bagian .....	50
Tabel 4.6 Tabel DPSK .....	50
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Instansi.....	51
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data DPSM .....	52
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Disposisi .....	53
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Perintah.....	53
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	54
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data DPSK.....	55

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram



**Start Point**  
Menggambarkan awal aktifitas



**End Point**  
Menggambarkan akhir dari aktifitas



**Activity**  
Menggambarkan proses bisnis



**Decision**  
Menggambarkan keputusan/pilihan



**State Transition**  
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



**Swimlane**  
Menggambarkan pemisahan aktifitas

## Simbol Use Case Diagram



### Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



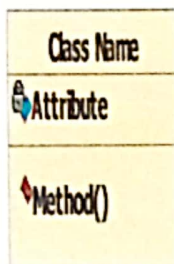
### Use Case

Menggambarkan apa yang dikerjakan system



### Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case



### Class Name

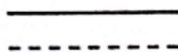
Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

### Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

### Method/ Operation

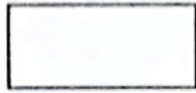
Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



### Assosiasi

Menggambaranny hubungan yang terjadi antara kelas.

### Simbol ERD (*Entity Relation Diagram*)



#### **Entity**

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



#### **Relationship**

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



#### **Atribut/Property**

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

### Simbol Sequence Diagram



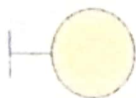
#### **Actor**

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



#### **Entity**

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



#### **Boundary**

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



#### **Control**

Untuk mengontrol aktifitas aktifitas y