

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1222510069

Nama : Muhammad Abi Febianto

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
MEKANISME PENYELESAIAN KASUS
PELANGGARAN DISIPLIN RINGAN PNS PADA
BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU DAN
PENANAMAN MODAL DAERAH PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG

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

Pangkalpinang, 8 September 2014



(Muhammad Abi Febianto)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI


**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MEKANISME
PENYELESAIAN KASUS PELANGGARAN DISIPLIN RINGAN PNS
PADA BADAN PELAYANAN PERIZINAN TERPADU DAN
PENANAMAN MODAL DAERAH PROVINSI KEPULAUAN
BANGKA BELITUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Abi Febianto
1222510069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 23 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji
Anggota


Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 02 180184 02

Dosen Pembimbing


Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom
NIDN. 02 161071 02

Ketua

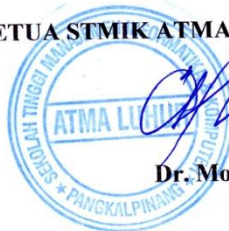

Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 02 060983 01


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 23 Agustus 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG




Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
3. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Ibu Yuyi Andrika, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
5. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing dan PUKET I STMIK Atma Luhur.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan laporan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Agustus 2014

Penulis

ABSTRAKSI

Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal adalah unsur pelaksana Pemerintah Provinsi dibidang Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal. Badan Pelayanan Perizinan Terpadu dan Penanaman Modal dipimpin oleh seorang Kepala Badan yang berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.

Pelanggaran disiplin PNS adalah setiap ucapan, tulisan atau perbuatan PNS yang tidak mentaati kewajiban dan/atau melanggar larangan ketentuan disiplin PNS, baik yang dilakukan di dalam maupun di luar jam kerja.

Untuk mengatasi masalah yang dijumpai di atas, maka diperlukan sistem informasi mekanisme penyelesaian pelanggaran kedisiplinan PNS di lingkungan pemerintah provinsi kepulauan Bangka Belitung yang merupakan sebuah bentuk interaksi atau pertemuan antara bidang ilmu manajemen sumber daya manusia dan teknologi informasi agar dapat memberi informasi yang tepat dan akurat sebagai dasar pengambilan keputusan.

DAFTAR ISI

	halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Metode Penelitian	6
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.6. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Sistem Informasi	11
a. Konsep Dasar Sistem dan Informasi	11
b. Konsep Dasar Sistem Informasi	12
2.2. Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML	13
a. UML	13
b. Analisa Sistem Berorientasi Objek	14
c. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	23
2.3. Teori Pendukung	30
2.3.1. Kedisiplinan PNS	22

2.3.2 Mekanisme Penyelesaian	30
2.4. Pengelolaan Proyek	31

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1. Project Execution Plan	34
3.1.1. Objective Proyek	34
3.1.2. Identifikasi Stakeholders	36
3.1.3. Identifikasi Deliverables	39
3.2. Penjadwalan Proyek	39
3.2.1. Estimasi Waktu Pelaksanaan	40
3.2.2. Timeline Aktivitas	42
3.2.3. Work Breakdown Structure	43
3.3. Rencana Anggaran Biaya	43
3.4. RAM	45
3.5. Project Charter	50
3.6. Project Objectives	50
3.7. Approach (Pendekatan)	51
3.8. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	51
3.9. Project Plan	52

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Tinjauan Organisasi	53
4.1.1 Sejarah Singkat Organisasi	53
4.1.2 Struktur Organisasi	54
4.2. Uraian Prosedur	55
4.3. Analisa Proses	57
4.4. Analisa Keluaran Sistem Berjalan	68
4.5. Analisa Masukan Sistem Berjalan	73
4.6. Identifikasi Kebutuhan	74
4.7. Package Diagram	77
4.8. Use Case Sistem Usulan	78

4.9. Deskripsi Use Case	80
4.10. Rancangan Basis Data	84
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	84
b. Transformasi ERD ke LRS	85
c. Logical Record Structure	86
d. Relasi	87
e. Spesifikasi Basis Data	90
4.11. Rancangan Antar Muka	98
a. Rancangan Keluaran	98
b. Rancangan Masukan	102
4.12. Rancangan Dialog Layar	107
a. Struktur Tampilan	107
b. Rancangan Layar	108
c. Sequence Diagram	122
d. Class Diagram	132

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	133
5.2. Saran	134

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	136
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	143
Lampiran C Rancangan Keluaran Sistem Usulan	147
Lampiran D Rancangan Masukan Sistem Usulan	154
Lampiran E	160

DAFTAR GAMBAR

	halaman
1. Gambar 3.1 : Stakeholders Proyek	31
2. Gambar 3.2 : WBS.....	42
3. Gambar 3.3 : Ghant Chart.....	43
4. Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	43
5. Gambar 4.2 : Activity Diagram Pendataan PNS	58
6. Gambar 4.3 : Activity Diagram Pendataan Tatib	59
7. Gambar 4.4 : Activity Diagram Pendataan Pemeriksa	60
8. Gambar 4.5 : Activity Diagram Pembuatan SP1	61
9. Gambar 4.6 : Activity Diagram Pembuatan SP2	62
10. Gambar 4.7 : Activity Diagram SPP	63
11. Gambar 4.8 : Activity Diagram BAP	64
12. Gambar 4.9 : Activity Diagram STL	65
13. Gambar 4.10 : Activity Diagram STT	66
14. Gambar 4.11 : Acivity Diagram SPTPST	67
15. Gambar 4.12 : Use Cae Diagram package Master	78
16. Gambar 4.13 : Use Cae Diagram package Transaksi	79
17. Gambar 4.14 : Use Cae Diagram package Laporan	80
18. Gambar 4.15 : ERD.....	84
19. Gambar 4.16 : Transformasi ERD Ke LRS.....	85
20. Gambar 4.17 : LRS.....	86
21. Gambar 4.18 : Struktur Tampilan	105
22. Gambar 4.19 : Rancangan Layar Menu Utama	106
23. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Menu Master	107
24. Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Data PNS	108
25. Gambar 4.20 : Rancangan Layar Entry Tatib	109
26. Gambar 4.21 : Rancangan Layar Entry Pemeriksa	110
27. Gambar 4.22 : Rancangan Layar Menu Transaksi	111

28. Gambar 4.23	:	Rancangan Layar Cetak SP1	112
29. Gambar 4.24	:	Rancangan Layar Cetak SP2	113
30. Gambar 4.25	:	Rancangan Layar Entry SPP	114
31. Gambar 4.26	:	Rancangan Layar Cetak BAP	115
32. Gambar 4.27	:	Rancangan Layar Cetak STL	116
33. Gambar 4.28	:	Rancangan Layar Cetak STT	117
34. Gambar 4.29	:	Rancangan Layar Cetak SPTPST	118
35. Gambar 4.30	:	Rancangan Layar Cetak Laporan Disiplin	119
36. Gambar 4.31	:	Sequence Diagram Entry PNS	120
37. Gambar 4.32	:	Sequence Diagram Entry Tatib	121
38. Gambar 4.33	:	Sequence Diagram Entry Pemeriksa	122
39. Gambar 4.34	:	Sequence Diagram Cetak SP1	123
40. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Cetak SP2	124
41. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Entry SPP	125
42. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Cetak BAP	126
43. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Cetak STL	127
44. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Cetak STT	128
45. Gambar 4.35	:	Sequence Diagram Cetak SPTPST	129
46. Gambar 4.36	:	Sequence Diagram Laporan Disiplin	130
47. Gambar 4.37	:	Class Diagram	131

DAFTAR TABEL

	halaman
1. Tabel 3.1 : Deliverables Chek List	39
2. Tabel 3.2 : RAB	44
3. Tabel 3.3 : RAM	45
4. Tabel 3.4 : Rencana Rapat	48
5. Tabel 4.1 : Relasi PNS	87
6. Tabel 4.2 : Relasi Tatib	87
7. Tabel 4.3 : Relasi Pemeriksa.....	87
8. Tabel 4.4 : Relasi SP1	87
9. Tabel 4.5 : Relasi SP2	88
10. Tabel 4.6 : Relasi SPP	88
11. Tabel 4.7 : Relasi BAP	88
12. Tabel 4.8 : Relasi STL	88
13. Tabel 4.9 : Relasi STT	89
14. Tabel 4.10 : Relasi SPTPST	89
15. Tabel 4.11 : Relasi Isi	89
16. Tabel 4.13 : Relasi Punya	90
17. Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data PNS	90
18. Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Tatib	91
19. Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Pemeriksa	92
20. Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data SP1	92
21. Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SP2	93
22. Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data SPP	94
23. Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data BAP	95
24. Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data STL	96
25. Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data STT	96
26. Tabel 4.23 : Spesifikasi Basis Data SPTPST.....	97
27. Tabel 4.24 : Spesifikasi Basis Data Isi	98
28. Tabel 4.25 : Spesifikasi Basis Data Punya	102

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal aktifitas



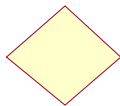
End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Activity

Menggambarkan proses bisnis



Decision

Menggambarkan keputusan/pilihan



State Transition

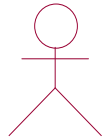
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



Swimlane

Menggambarkan pemisahan aktifitas

Simbol Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



Use Case

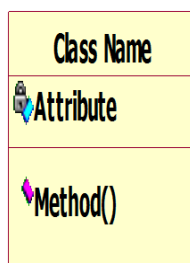
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

Simbol Class Diagram



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

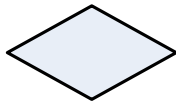
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

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

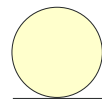
Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

Simbol Sequence Diagram



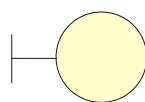
Actor

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



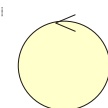
Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.