

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR SIMBOL	xviii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.4.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.4.2 Analisa Sistem	5
1.4.3 Perancangan Sistem	5
1.5 Tujuan Penulisan	6
1.6 Manfaat Penulisan	7
1.7 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem	9
2.1.1 Bentuk Dasar Sistem	10
2.1.2 Karakteristik Sistem	10
2.1.3 Elemen Sistem	12
2.1.4 Klasifikasi Sistem	13
2.1.5 Prinsip Sistem	14

2.1.6 Ciri-Ciri Sistem.....	14
2.2 Pengertian Informasi.....	15
2.2.1 Konsep Dasar Informasi	16
2.2.2 Konsep Sistem Informasi.....	16
2.2.3 Etimologi	17
2.2.4 Istilah Informasi.....	17
2.2.5 Ciri-Ciri Informasi	17
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	18
2.3.1 Konsep-Konsep Sistem Informasi	18
2.3.2 Kegiatan dalam Sistem Informasi.....	19
2.3.3 Komponen Sistem Informasi	19
2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi objek dengan <i>Unified Modeling Language</i>	20
2.4.1 <i>Unified Modeling Language(UML)</i>	20
2.4.2 Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	21
2.4.2.1 <i>Activity Diagram</i>	21
2.4.2.2 Analisa Dokumen Keluaran	24
2.4.2.3 Analisa Dokumen Masukan	24
2.4.2.4 <i>Use Case Diagram</i>	24
2.4.2.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	26
2.4.3 Perancangan Berorientasi Objek	26
2.4.3.1 <i>Entity elationship Diagram (ERD)</i>	26
2.4.3.2 LRS	29
2.4.3.3 Tabel	29
2.4.3.4 Spesifikasi Basis Data.....	30
2.4.3.5 Rancangan Dokumen Keluaran.....	30
2.4.3.6 Rancangan Dokumen Masukan.....	31
2.4.3.7 Rancangan Layar Program	31
2.4.3.8 <i>Sequence Diagram</i>	31
2.4.3.9 <i>Class Diagram</i>	33
2.5 Konsep Manajemen Proyek.....	35

2.5.1 Definisi Proyek	35
2.5.2 Definisi Manajemen Proyek	35
2.5.3 <i>Stakeholder</i>	35
2.5.3.1 Manager Sistem Informasi	36
2.5.3.2 <i>Analist Sistem</i>	36
2.5.3.3 <i>Programmer</i>	37
2.5.3.4 <i>Desainer Sistem</i>	37
2.5.3.5 Pengguna Sistem	37
2.5.3.6 <i>Businnes Manager</i>	38
2.5.3.7 <i>Project Execution Plan (PEP)</i>	38
2.5.3.8 <i>Devireables</i>	38
2.5.3.9 <i>Pengertian Penjadwalan Proyek</i>	39
2.5.3.10 <i>Work Breakdown Structure (WBS)</i>	39
2.5.3.11 <i>Gantt Chart</i>	40
2.5.3.12 <i>Melistones</i>	40
2.5.3.13 RAB	40
2.5.3.14 <i>Responsibility Assignment Matrix (RAM)</i>	40
2.5.3.15 Analisa Resiko	41
2.5.3.16 <i>Metting plan</i>	42
2.6 Sistem Informasi Administrasi Kearsipan	42
2.6.1 Pengertian Administrasi	42
2.6.1.1 Kedudukan Administrasi.....	43
2.6.1.2 Kriteria Ilmu Administrasi	44
2.6.1.3 Tujuan Administrasi	44
2.6.1.4 Fungsi Administrasi	45
2.7 Pengertian Arsip dan Kearsipan	45
2.7.1 Pengertian Arsip	45
2.7.1.1 Penataan Arsip dan Tujuannya.....	47
2.7.1.2 Pengorganisasian Arsip	48
2.7.1.3 Nilai Guna Arsip	49
2.7.1.4 Fungsi Arsip	51

2.7.1.5 Syarat Arsip yang Baik.....	51
2.7.1.6 Jenis-Jenis Arsip.....	51
2.7.1.7 Peralatan dan Perlengkapan Arsip.....	54
2.7.2 Sistem Pemyimpanan Arsip.....	56
2.7.2.1 Sistem Abjad	56
2.7.2.2 Sistem Geografis	56
2.7.2.3 Sistem Subjek	56
2.7.2.4 Sistem Nomor	57
2.7.2.5 Sistem Kronologi.....	57
2.7.2.6 Sistem Warna	57
2.7.3 Penyusutan Arsip	58
2.7.3.1 Kegiatan Penyusutan Arsip	58
2.7.3.2 Penilaian Arsip	59
2.7.3.3 Pemindahan Arsip	60
2.7.3.4 Jadwal Retensi	61
2.7.4 Pengertian Kearsipan	61
2.7.4.1 Kearsipan dan Faktor Kearsipan yang Baik	62
2.7.4.2 Ciri-Ciri Sistem Kearsipan yang Baik.....	63
2.7.4.3 Masalah-Masalah dalam Kearsipan.....	65
2.7.4.4 Pokok Persoalan dalam Administrasi Kearsipan	66
2.8 Pengertian STNK Pendaftaran Baru (BBN1).....	70
2.8.1 Pengertian STNK.....	70
2.8.2 Dasar Hukum yang Mengatur Tentang STNK dan TNKB .	71
2.8.3 Prosedur dan Persyaratan Penerbitan STNK Kendaraan Baru	75
2.8.4 Pengertian Kendaraan Bermotor(Ranmor)	78
2.8.4.1 Manfaat dan Fungsi Kendaraan Bermotor	78
2.8.4.2 Jenis-Jenis Kendaraan Bermotor	79
2.8.4.3 Kendaraan Bermotor Sebagai Benda Bergerak.....	80
2.8.4.4 Asas-Asas Umum dan Hukum Benda	80

2.8.5 Sistem Informasi Kearsipan Pendaftaran Baru Kendaraan Bermotor	82
--	----

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 <i>Project Execution Plan</i>	84
3.2 Identifikasi <i>Stakeholders</i>	85
3.3 Peran Masing – Masing Stakeholder	86
A. <i>Stakeholder Internal</i>	86
B. <i>Stakeholder External</i>	87
C.Sponsor	91
3.4 Identifikasi <i>Deliverables</i>	91
3.5 Penjadwalan Proyek	93
3.5.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan	93
3.5.2 <i>Work Breakdown Structure</i>	94
3.5.3 <i>Ghantt Chart</i>	95
3.5.4 Struktur Aktivitas	96
3.5.4 Jadwal Proyek.....	96
3.6 Rencana Anggaran Biaya (RAB)	97
3.7 RAM (<i>Responsible Assignment Matrix</i>).....	99
3.8 Struktur TIM Proyek	99
3.9 Analisa Resiko	100
3.10 <i>Meeting Plan</i>	101

BAB IV ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi	104
4.1.1 Sejarah Samsat Secara Umum.....	104
4.1.2 Profil Samsat Kota Pangkalpinang.....	107
4.1.3 Gambaran Umum Mengenai Samsat Pangkalpinang	108
4.1.3.1 Gambaran Fisik	108
4.1.3.2 Gambaran Non Fisik	109
4.1.4 Visi, Misi, Tujuan dan sarana.....	112
4.1.5 Struktur Organisasi Samsat Pangkalpinang.....	114

4.1.5.1 Struktur Organisasi Jasa Raharja	114
4.1.5.2 Seksi STNK Kepolisian Daerah Samsat Kota Pangkalpinang	114
4.1.6 Tugas Pokok dan Fungsi	116
4.2 Analisa Sistem Berjalan.....	119
4.2.1 Uraian Prosedur pendaftaran Baru (BBN1)	119
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	123
4.2.3 Analisa Keluaran	133
4.2.4 Analisa Masukan	133
4.2.5 Identifikasi Kebutuhan	136
4.2.6 <i>Package Diagram</i>	140
4.2.7 <i>Use Case Diagram</i>	140
4.2.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	142
4.3 Rancangan Sistem	148
4.3.1 Rancangan Basis Data	149
4.3.1.1 ERD.....	149
4.3.1.2 <i>Transformasi</i> ERD ke LRS	150
4.3.1.3 LRS	151
4.3.1.4 Tabel.....	152
4.3.1.5 Spesifikasi Basis Data.....	155
4.3.2 Rancangan Antar Muka.....	162
4.3.2.1 Rancangan Keluaran	162
4.3.2.2 Rancangan Masukan	164
4.3.2.3 Rancangan Dialog Layar.....	168
4.3.2.3.1 Struktur Tampilan	168
4.3.2.3.2 Rancangan Layar.....	169
4.3.2.4 Sequence Diagram	180
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	191
5.2 Saran	192

DAFTAR PUSTAKA	194
LAMPIRAN A, Keluaran Sistem Berjalan.....	195
LAMPIRAN B, Masukan Sistem Berjalan	197
LAMPIRAN C, Rancangan Keluaran Sistem Usulan	206
LAMPIRAN D, Rancangan Masukan Sistem Usulan	210
LAMPIRAN E, Surat Keterangan Riset dan Kartu Bimbingan	219

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bentuk Dasar Sistem	10
Gambar 2.2 <i>Contoh Relationship</i>	27
Gambar 2.3 <i>Contoh Unary Degree</i>	27
Gambar 2.4 <i>Contoh Binary Degree</i>	27
Gambar 2.5 <i>Ternary Degree</i>	28
Gambar 2.6 Contoh Kardinalitas Relasi <i>One To One</i> (1 : 1)	28
Gambar 2.7 Contoh Kardinalitas Relasi <i>One To Many</i> (1 : M)	28
Gambar 2.8 Contoh Kardinalitas Relasi <i>Many To One</i> (M : 1)	29
Gambar 2.9 Contoh Kardinalitas Relasi <i>Many To Many</i> (M : N)	29
Gambar 2.10 <i>Class</i>	33
Gambar 2.11 <i>Contoh Association</i>	34
Gambar 2.12 Penyusutan Arsip.....	58
Gambar 3.1 WBS	94
Gambar 3.2 <i>Gantt Chart</i>	95
Gambar 3.3 <i>Struktur Aktivitas</i>	96
Gambar 3.4 <i>RAM Proyek</i>	99
Gambar 3.5 <i>Skema Struktur Project</i>	99
Gambar 4.1 Struktur Organisasi UPT Samsat Pangkalpinang.....	116
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penerbitan Nomor Polisi.....	123
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pengisian formulir SPPKB dan Formulir STNK	124
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pembelian STNK.....	125
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan	126
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Cetak Penetapan Pajak	127
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran PKB, BBNKB, dan SWDKLLJ	128
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> cetak SKPD	129
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> cetak STNK	130
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Penyerahan STNK	131
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> dokumentasi / Kearsipan	132

Gambar 4.12 Package Diagram SI Adm Kearsipan pendaftaran Baru	140
Gambar 4.13 <i>Use Case Diagram</i> Menu Master.....	140
Gambar 4.14 <i>Use Case Diagram</i> Menu Transaksi	141
Gambar 4.15 <i>Use Case Diagram</i> Menu Laporan	141
Gambar 4.16 ERD.....	149
Gambar 4.17 Tranformasi ERD ke LRS	150
Gambar 4.18 LRS	151
Gambar 4.19 Struktur Tampilan SI Adm Kearsipan pendaftaran Baru	168
Gambar 4.20 Rancangan menu Utama.....	169
Gambar 4.21 Rancangan Layar Sub Menu Master	169
Gambar 4.22 Rancangan Layar Sub Menu Transaksi.....	170
Gambar 4.23 Rancangan Layar Sub Menu Laporan	170
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Master Entry Data kendaraan	171
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Master Entry Data Pemilik	171
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry Data STNK	172
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry Data Faktur	173
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry surat Kuasa	174
Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry permohonan STNK.....	175
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry Data SPPKB	176
Gambar 4.31 Rancangan Layar Menu Transaksi Entry Data SKPD	177
Gambar 4.32 Rancangan Layar Menu Transaksi Bukti peminjaman Berkas	178
Gambar 4.33 Rancangan Layar Menu Transaksi SKP.....	178
Gambar 4.34 Rancangan Layar Menu Laporan Cetak Laporan Data Kedaraan Baru	179
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Kendaraan.....	180
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pemilik	181
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data STNK	182
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Faktur	183
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Surat Kuasa	184
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Entry permohonan STNK.....	185
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data SPPKB.....	186

Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data SKPD.....	187
Gambar 4.43 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Bukti Peminjaman Bekas	188
Gambar 4.44 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Pengganti.....	189
Gambar 4.45 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Data Kendaraan Baru	190

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Identifikasi <i>Stakeholder</i>	85
Tabel 3.2 Tabel Peran <i>Stakeholder Internal</i>	86
Tabel 3.3 Tabel Peran <i>Stakeholder External</i>	87
Tabel 3.4 Tabel Identifikasi Sponsor	91
Tabel 3.5 <i>Tangible Deliverables</i>	92
Tabel 3.6 Estimasi Waktu Pelaksanaan	93
Tabel 3.7 Jadwal Proyek	96
Tabel 3.8 Rencana Anggaran Biaya.....	97
Tabel 3.9 <i>Meeting Plan</i>	101
Tabel 4.0 Struktur Organisasi UPT DPPKAD Samsat Pangkalpinang.....	114
Tabel 4.1 Tabel Surat Kuasa	152
Tabel 4.2 Tabel Permohonan STNK.....	152
Tabel 4.3 Tabel Pemilik	152
Tabel 4.4 Tabel Kendaraan	153
Tabel 4.5 Tabel Faktur Kendaraan.....	153
Tabel 4.6 Tabel STNK	153
Tabel 4.7 Tabel Peminjaman Berkas	154
Tabel 4.8 Tabel Surat Keterangan Pengganti.....	154
Tabel 4.9 Tabel SPPKB	154
Tabel 4.10 Tabel SKPD	155
Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Surat Kuasa	155
Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Pemilik	156
Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Kendaraan	157
Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Faktur Kendaraan	158
Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Permohonan STNK	158
Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data STNK	159
Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data BPB	160
Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data SKP	160
Tabel 4.19 Tabel Spesifikasi Basis Data SPPKB.....	161
Tabel 4.20 Tabel Spesifikasi Basis Data SKPD.....	162

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara activity.



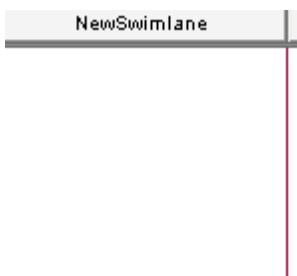
Activity

Menggambarkan proses bisnis.



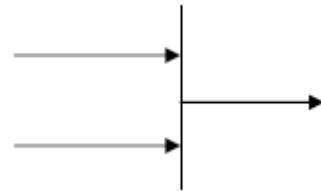
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi.



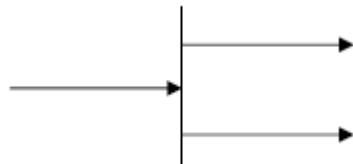
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



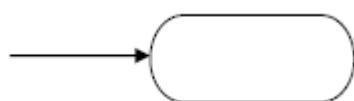
Join (Penggabungan)

Mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



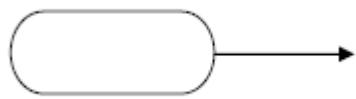
Fork (Percabangan)

Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



Black hole activities

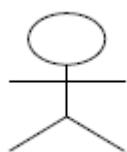
Ada masukan dan tidak ada keluaran,
Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada
satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran,
biasanya dipakai pada waktu strat point dan
dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.



Use Case

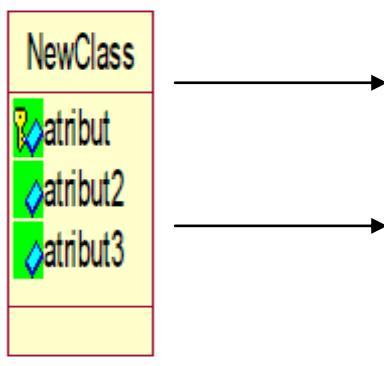
Abstraksi dari interaksi antara sistem dan *actor*.

Asosiasi yang termasuk didalam use case lain :

- | | |
|--------------------------------|--|
| <<include>> | Yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan. |
| <<extend>> | Perluasan dari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan. |

3. Simbol *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan sesuatu yang mengapsulkan informasi dan prilaku.



Class Name Merupakan nama dari sebuah *class*.

Attribut Merupakan properti dari sebuah *class*. Melambangkan batas nilai yang mungkin ada pada objek dari *class*.

Method merupakan Suatu proses yang menganalisa suatu sistem atau produk.

Asosiasi Menggambarkan hubungan yang terjadi

0 Zero

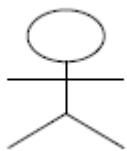
1 One

1....* One or More

0....* Zero or More

* n

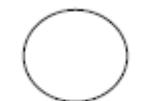
4. Sequence diagram



Actor Object Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan 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.



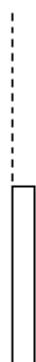
Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Control 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