

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA SDN 21 TEMPILANG
BANGKA BARAT**

SKRIPSI



HERIYONO

1022500333

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

LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500333

Nama : Heriyono

Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR PADA SDN 21
TEMPILANG BANGKA BARAT

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

Pangkalpinang, September 2013



(Heriyono)

KETUA STMIK KIMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Masrijono, S.Pd

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA SISTEM INFORMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA SDN 21 TEMPILANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Heriyono
1022500333**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 05 Oktober 2013

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**

Dosen Pembimbing

**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 02 200285 01**

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

Ketua

Kaprodi Sistem Informasi

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

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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Oktober 2013

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG

Dr. Moedjiono, M.Sc

ABSTRAKSI

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR DENGAN APLIKASI I-FLOW PADA SDN 21 TEMPILANG BANGKA BARAT

SDN 21 Tempilang yang berdiri tahun 1985, terletak didusun Kelekak Manau, desa Penyampak, kecamatan Tempilang kabupaten Bangka Barat. Pada Tahun 2005 berubah menjadi SDN 21 Tempilang, seiring dengan pemekaran provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan Kabupaten Bangka Barat. Yang ditetapkan oleh pemerintahan Kabupaten Bangka Barat melalui Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangka Barat.

Masalah-masalah yang dihadapi oleh surat masuk dan surat keluar pada SDN 21 Tempilang yaitu masih dilakukannya secara manual, oleh karena itu proses administrasi dan pengarsipan file masih sering mengalami masalah dan kendala seperti kurang efektif dan efisiennya waktu diakibatkan seringnya keterlambatan dalam registrasi surat, fotocopy untuk pembagian surat yang telah di disposisi, sehingga proses penyampaian surat masuk ke pegawai butuh waktu yang lama termasuk dalam pencairan arsip masih manual sehingga pelayanan surat masuk dan surat keluar kepada seluruh pegawai dan unit masih kurang memadai dari yang diharapkan dan proses pembuatan laporan ke kepala sekolah masih belum cepat dan akurat untuk dilaporkan.

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa selalu memberikan kepada kita perlindungan, hidayah dan inayah-Nya serta rahmat dan kenikmatan yang tiada henti-hentinya. Salawat serta salam mudah-mudahan tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarganya dan para sahabatnya termasuk kita sebagai umatnya yang senantiasa mengharapkan syafa'atnya. Amin.

Skripsi ini yang berjudul "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Kesekretariatan dengan menggunakan aplikasi I-Flow di SDN 21 Tempilang, di ajukan sebagai salah satu persyaratan untuk penyelesaian program strata satu (S1) jurusan sistem informasi (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Adapun dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapat dukungan dari berbagai pihak sehingga dapat selesai dengan baik. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, secara khusus disampaikan kepada :

1. Sembah Sujud Hamba kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga dapat terwujud skripsi ini.
2. Yang tercinta mama, papa, kakak, adik serta seluruh keluargaku yang telah memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materil kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Bambang Adiwino, M.kom selaku Pembantu Ketua Bidang Akademik Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang dan juga selaku dosen pembimbing materi yang telah rela meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Pimpinan, dosen pengajar serta staf akademik di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang atas bantuan dan dukungannya selama penyusunan skripsi ini.
6. Seseorang yang saya sayangi yang telah banyak memberikan semangat dan doa selama pembuatan program dan penyusunan skripsi ini.
7. Kepada Ibuk Aminah, S.Pd.SD selaku kepala sekolah SDN 21 Tempilang yang telah mendukung dan memberikan motivasi, sehingga berjalan dengan lancar skripsi ini.
8. Teman-teman dan dewan guru SDN 21 Tempilang yang telah memberikan do'a, dukungan dan kerjasamanya dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman dalam ruang lingkup keluarga besar STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam bertukar pikiran selama masa penyusunan skripsi ini.
10. Serta rekan-rekan mahasiswa-mahasiswi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang, khususnya kelas karyawan seangkatan.

Penulis menerima kritik serta saran yang sifatnya membangun sehingga tulisan ini akan berarti dan berguna bagi pembaca. Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Pangkalpinang, September 2013

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi SDN 21 Tempilang	48
Gambar 3.2 : Activity Diagram Proses Register Surat masuk	55
Gambar 3.3 : Activity Diagram Proses Disposisi Surat Masuk	56
Gambar 3.4 : Activity Diagram Proses Registrasi Surat Keluar	57
Gambar 3.5 : Activity Diagram Proses Ekspedisi Surat Keluar	58
Gambar 3.6 : Activity Diagram Proses Memo	59
Gambar 3.7 : Activity Diagram Proses Laporan Surat Keluar	60
Gambar 3.8 : Activity Diagram Proses Laporan Surat Masuk	60
Gambar 3.9 : Activity Diagram Proses Laporan Memo	61
Gambar 3.10 : Package Diagram	73
Gambar 3.11 : Use Case Diagram Master	74
Gambar 3.12 : Use Case Diagram Surat Masuk	74
Gambar 3.13 : Use Case Diagram Surat Keluar	75
Gambar 3.14 : Use case Diagram Memo	75
Gambar 3.15 : Use Case Diagram Laporan	76
Gambar 3.16 : Entity Relationship Diagram (ERD)	83
Gambar 3.17 : Tranformasi ERD ke LRS	85
Gambar 3.18 : Logical Record Structure	86
Gambar 3.19 : Struktur Tampilan	103
Gambar 3.20 : Menu Utama Sistem Informasi surat keluar dan surat masuk SDN 21 Tempilang	104
Gambar 3.21 : Menu Utama Sistem Informasi surat keluar dan surat masuk SDN 21 Tempilang	105
Gambar 3.22 : Form Entry Pihak Lain	106
Gambar 3.23 : Form Entry Data Unit	106
Gambar 3.24 : Form Entry Data Personil	107
Gambar 3.25 : Menu Surat Masuk Sistem Informasi surat masuk dan surat Keluar SDN 21 Tempilang	108

Gambar 3.26	: Form Entry Surat Masuk.....	109
Gambar 3.27	: Form Entry Disposisi	109
Gambar 3.28	: Form Cetak Disposisi.....	130
Gambar 3.29	: Menu Surat Keluar Sistem Informasi surat masuk dan surat Keluar SDN 21 Tempilang.....	110
Gambar 3.30	: Form Entry Surat Keluar	111
Gambar 3.31	: Form Entry Cetak Disposisi	111
Gambar 3.32	: Menu Memo Sistem Informasi surat masuk dan surat keluar SDN 21 Tempilang	112
Gambar 3.33	: Form Entry Data Memo	113
Gambar 3.34	: Form Entry Ekspedisi Memo	114
Gambar 3.35	: Form Cetak Disposisi Memo.....	115
Gambar 3.36	: Menu Laporan Sistem Informasi surat masuk dan surat Keluar SDN 21 Tempilang.....	116
Gambar 3.37	: Laporan Surat Masuk.....	117
Gambar 3.38	: Laporan Surat Keluar	117
Gambar 3.39	: Laporan Memo	118
Gambar 3.40	: Menu Keluar Sistem Informasi surat masuk dan surat keluar SDN 21 Tempilang	119
Gambar 3.41	: Sequence Diagram Entry Pihak Lain.....	120
Gambar 3.42	: Sequence Diagram Entry Unit.....	121
Gambar 3.43	: Sequence Diagram Entry PTK	122
Gambar 3.44	: Sequence Diagram Entry Surat Masuk	123
Gambar 3.45	: Sequence Diagram Entry Disposisi.....	124
Gambar 3.46	: Sequence Diagram Cetak Disposisi.....	125
Gambar 3.47	: Sequence Diagram Entry Surat Keluar	126
Gambar 3.48	: Sequence Diagram Cetak Ekspedisi	127
Gambar 3.49	: Sequence Diagram Entry Memo.....	128
Gambar 3.50	: Sequence Diagram Entry Ekspedisi Memo.....	129
Gambar 3.51	: Sequence Diagram Cetak Ekspedisi Memo	130
Gambar 3.52	: Sequence Diagram Laporan Surat Masuk.....	131

Gambar 3.53 : Sequence Diagram Laporan Surat Keluar	132
Gambar 3.54 : Sequence Diagram Laporan Memo	133
Gambar 3.55 : Sequence Diagram Class Diagram	134

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel : Tabel Simbol Use Case Diagram	25
Tabel : Tabel Simbol Deskripsi Use case.....	26
Tabel : Tabel Simbol Activity Diagram.....	29
Tabel : Tabel Class Diagram	32
Tabel : Tabel Simbol ERD	33
Tabel : Tabel Simbol Sequence Diagram.....	39
Tabel 3.1 : Tabel PTK.....	87
Tabel 3.2 : Tabel Pihak Lain	87
Tabel 3.3 : Tabel Ekspedisi Memo	87
Tabel 3.4 : Tabel Unit	87
Tabel 3.5 : Tabel Surat Masuk.....	88
Tabel 3.6 : Tabel Surat Keluar.....	88
Tabel 3.7 : Tabel Disposisi.....	88
Tabel 3.8 : Tabel Memo	88
Tabel 3.9 : Tabel usulan Surat Keluar.....	88
Tabel 3.10 : Tabel Kirim.....	89
Tabel 3.11 : Tabel Teruskan.....	89
Tabel 3.12 : Tabel Isi	89
Tabel 3.13 : Struktur Tabel PTK.....	90
Tabel 3.14 : Struktur Tabel Pihak Lain.....	91
Tabel 3.15 : Struktur Tabel Ekspedisi Memo.....	91
Tabel 3.16 : Struktur Tabel Unit.....	92
Tabel 3.17 : Struktur Tabel Surat Masuk.....	92
Tabel 3.18 : Struktur Tabel Surat Keluar	93
Tabel 3.19 : Struktur Tabel Disposisi	94
Tabel 3.20 : Struktur Tabel Memo.....	94
Tabel 3.21 : Struktur Tabel Ususlan Surat Keluar.....	95
Tabel 3.22 : Struktur Tabel Kirim	96

Tabel 3.23 : Struktur Tabel Teruskan	96
Tabel 3.24 : Struktur Tabel Isi.....	97
Tabel 4.1 : Tabel Waktu dan Kegiatan.....	136
Tabel 4.2 : Tabel RAB Pembuatan Sistem Informasi Surat Keluar dan Surat Masuk	138

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



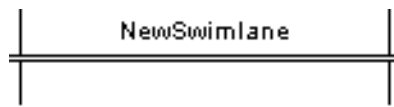
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



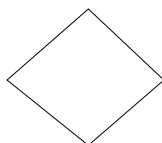
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



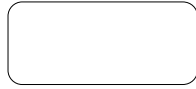
Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.

g. Decision



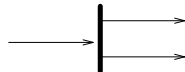
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

h. State



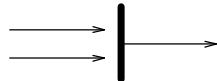
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



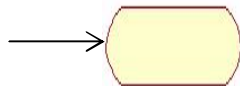
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



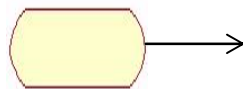
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

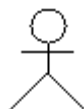
l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2 Usecase Diagram

a. Actor



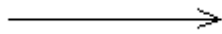
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Use case



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

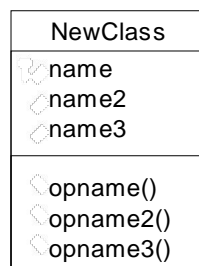
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3 Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut / property) dari suatu obyek.

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.

b. Association



Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga

menggambarkan ketergantungan antarkelas.

c. Aggregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

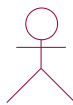
d. Multiplicity



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

4 Sequence Diagram

a. Actor



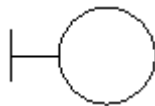
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



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

c. Boundary



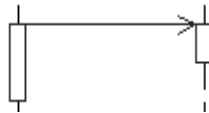
Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



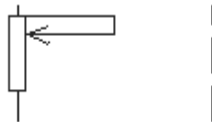
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Messagee



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object



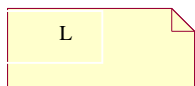
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

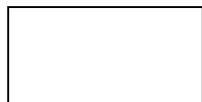
j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

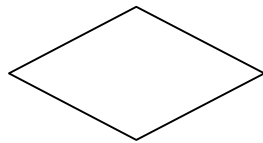
5 Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek – obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



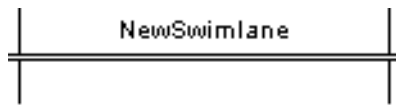
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



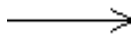
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



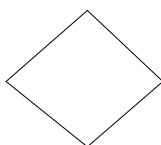
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



Menggambarkan hubungan antara state atau activity yang kembali kepada state atau activity itu sendiri.

g. Decision



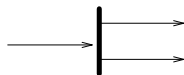
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

h. State



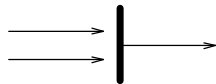
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



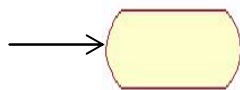
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. Join



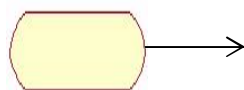
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. Black Hole Activities



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

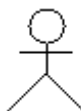
l. Miracle Activities



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

b. Use case



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

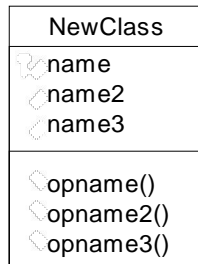
c. Association



Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

3. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (atribut / property) dari suatu obyek.

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.

b. Association



Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.

c. Aggregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

d. Multiplicity



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

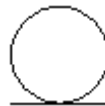
4. Sequence Diagram

a. Actor



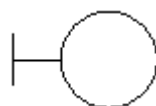
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



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

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. Object Messagee



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. Return Message



Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. Object



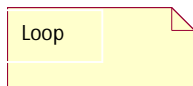
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

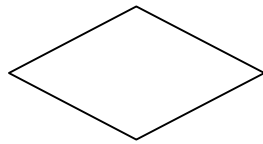
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek – obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas.

c. Garis



Menghubungkan entitas dengan relationship

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Pada Sistem Berjalan	143
Lampiran A - 1 : Disposisi	144
Lampiran A - 2 : Ekspedisi Memo	145
Lampiran A - 3 : Surat Keluar	146
Lampiran B : Masukan Pada Sistem Berjalan	147
Lampiran B - 1 : Data Pihak Lain	148
Lampiran B - 2 : Data Unit	149
Lampiran B - 3 : Data PTK	150
Lampiran B - 4 : Surat Masuk	151
Lampiran B - 5 : Laporan Surat Masuk	152
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan.....	153
Lampiran C - 1 : Disposisi.....	154
Lampiran C - 2 : Ekspedisi Surat Keluar.....	155
Lampiran C - 3 : Ekspedisi Memo.....	156
Lampiran C - 4 : Laporan Surat Masuk	157
Lampiran C - 5 : Laporan Surat Keluar	158
Lampiran C - 6 : Laporan Memo	159
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	160
Lampiran D - 1 : Data Pihak Lain	161
Lampiran D - 2 : Data Unit	162
Lampiran D - 3 : Data PTK.....	163
Lampiran D - 4 : Data Surat Masuk.....	164
Lampiran D - 5 : Data Disposisi.....	165
Lampiran D - 6 : Data Surat Keluar	166
Lampiran D - 7 : Data Memo.....	167

Lampiran D - 8 : Data Ekspedisi Memo	168
Lampiran E - 1 : Surat Keterangan Riset	169
Lampiran E - 2 : Kartu Bimbingan	170

DAFTAR ISI

Halaman

Abstraksi	i
Kata Pengantar	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	x
Daftar Tabel	xii
Daftar Simbol	xiv
Daftar Isi	xx

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang	1
2. Batasan Masalah	2
3. Tujuan Masalah	2
4. Ruang Lingkup Permasalahan	3
5. Metode Penulisan	4
6. Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

1. Data dan Informasi	10
2. Konsep Dasar Sistem Informasi	10
a. Pengertian Sistem.....	10
b. Pengertian Sub Sistem.....	12
c. Karakteristik Sistem	12
d. Klasifikasi Sistem	14
e. Sistem Informasi Manajemen	20
f. Analisa Sistem.....	21
1) UML	21
2) Analisa Sistem Berorientasi Obyek	23
a) Use Case Diagram.....	24

b)	Deskripsi Use Case	26
c)	Activity Diagram.....	28
d)	Class Diagram.....	30
3)	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	33
a)	ERD	33
b)	LRS	34
c)	Tabel/Relasi	35
d)	Spesifikasi Basis Data	36
e)	Rancangan Dokumen Keluaran	36
f)	Rancangan Dokumen Masukan.....	37
g)	Rancangan Layar Program	38
h)	Sequence Diagram	38
g.	Teori Pendukung.....	40
1)	Manajemen	40
a)	Pengertian Manajemen	40
b)	Pengertian Sistem Manajemen	41
c)	Pengertian Sistem Informasi Manajemen.....	41
2)	Surat Keluar dan Surat Masuk.....	42
a)	Pengertian surat masuk dan surat keluar	42
b)	Pengarsipan.....	44

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

1.	Sejarah Singkat SDN 21 Tempilang	46
a.	Sejarah Singkat SDn 21 Tempilang	47
2.	Struktur Organisasi	48
a.	Tugas dan Wewenang Kepala Sekolah	49
b.	Tugas dan Wewenang Guru	50
c.	Tugas Komite dan Wakil Komite	51
d.	Tugas Tata Usaha.....	51
3.	Rumusan Masalah.....	51
4.	Usulan Pemecahan Masalah.....	52

5. Uraian Prosedur	53
6. Analisa Keluaran	61
7. Analisa Masukan	64
8. Identifikasi Kebutuhan.....	68
9. Use Case Diagram	73
a. Deskripsi Use Case	76
10. Rancangan Basis data	82
a. Entity Relationship Diagram	83
b. Transformasi ERD ke LRS.....	84
c. Logical Record Structure.....	66
d. Logical Record Structure ke Relasi	87
11. Spesifikasi Basis Data.....	89
12. Rancangan Antar Muka	97
a. Rancangan Keluaran	97
b. Rancangan Masukan	99
c. Rancangan Dialog Layar	103
1) Struktur Tampilan	103
13. Rancangan Layar	104
a. Menu Utama	104
b. Menu Master.....	105
c. Menu Surat masuk	108
d. Menu Surat Keluar	111
e. Menu Memo	113
f. Menu Laporan.....	166
g. Menu Keluar	119
14. Sequence Diagram.....	120
15. Rancangan Class Diagram	134

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

1. Uraian Kegiatan	135
2. Waktu dan Kegiatan	136
3. RAB Pembuatan Sistem Informasi surat masuk dan Surat keluar	138

BAB V PENUTUP

1. Kesimpulan.....	139
2. Saran	140

Daftar Pustaka	141
----------------------	-----

Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	143
---	-----

Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	147
--	-----

Lampiran C Rancangan Keluaran.....	153
------------------------------------	-----

Lampiran D Rancangan Masukan	160
------------------------------------	-----

Lampiran E Surat Keterangan Riset	169
---	-----

Kartu Bimbingan	170
-----------------------	-----