

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
KEPEGAWAIAN PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH  
KABUPATEN BANGKA SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**Oleh :**

Feri Edward

1022500347

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN  
KOMPUTER  
ATMALUHUR  
PANGKAL PINANG  
2013**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN**  
**PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH**  
**KABUPATEN BANGKA SELATAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**F E R I E D W A R D**

**1022500347**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 01 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**  
**Anggota**

*Melati Suci M.*

**Melati Suci M, M. Kom**  
**NIDN. 02 06098301**

**Ketua**

*Eka Altiarika*

**Eka Altiarika, M. Eng**  
**NIDN. 02 02128501**

**Dosen Pembimbing**

*Okkita Rizan*

**Okkita Rizan, M. Kom**  
**NIDN. 02 11108306**

**Kaprodi Sistem Informasi**



*Yuyi Andrika*

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

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

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

*Dr. Moedjiono*

**Dr. Moedjiono, M.Sc**



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran 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 STIMIK 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 STIMIK Atma Luhur.
  4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
  5. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
  6. Bapak dan ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
  7. Istri dan Anak-anakku yang setia mendampingi dan mendukung penulis tanpa mengenal lelah.
  8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatanku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan tugas akhir ini.
- Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, April 2013

Penulis

## **ABSTRAKSI**

Sistem informasi Kepegawaian Daerah merupakan suatu pendekatan Strategis terhadap peningkatan kinerja suatu pemerintahan, untuk mencapai peningkatan kinerja tersebut maka diperlukan sistem informasi ini yang efektif yang tidak memisahkan antara manusia, sarana prasarana dan sistem manajemen secara keseluruhan agar mencapai tujuan pemerintahan yang diharapkan. Sistem Informasi ini dibuat dalam laporan sripsi ini merupakan suatu analisis dan perancangan Sistem informasi Kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Bangka Selatan, yang diharapkan dapat membantu permasalahan yang ada pada bagian SDM umumnya dan bagian administrasi khususnya. Metode yang penulis gunakan adalah metode SDLC( siklus hidup pengembangan sistem), metode diskriptif mencakup studi lapangan dan kepustakaan Sistem informasi Kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah ini hanya menangani input dari pihak ketiga, sedangkan output menampilkan laporan yang berhubungan dengan barang daerah.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>I</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTARKSI .....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>V</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>XI</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>XVII</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Permasalahan .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Maksud dan Tujuan .....	3
1.4.1. Bagi Mahasiswa .....	3
1.4.2. Bagi Instansi .....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.1. Metode Kepustakaan .....	3
1.5.2. Metode Wawancara .....	4
1.5.3. Metode Observasi .....	4
1.6. Jadwal Penelitian dan Penyusunan Skripsi .....	4
1.7. Sistematika Penulisan Laporan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Konsep Dasar Sistem .....	6
2.2. Konsep Dasar Informasi .....	6
2.2.1. Akurat .....	6
2.2.2. Tepat pada waktunya .....	6
2.3. Konsep dasar Sistem Informasi .....	7

2.3.1.	Komponen Input (komponen masukan) .....	7
2.3.2.	Komponen Model .....	7
2.3.3.	Komponen Output .....	7
2.3.4.	Komponen Teknologi .....	7
2.3.5.	Komponen Basis Data, Basis Data (Data Base) .....	7
2.4.	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek .....	8
2.4.1.	Object .....	8
2.4.2.	Class .....	8
2.4.3.	Attribute .....	8
2.4.4.	Behavior (Perilaku) .....	8
2.4.5.	Inheritance (Turunan) .....	9
2.4.6.	Polymorphisme .....	9
2.4.7.	Message Sending .....	9
2.4.8.	Encapsulation .....	9
2.4.9.	Aggregation .....	9
2.4.10.	Association .....	9
2.4.11.	Generalization .....	9
2.5.	Analisa Sistem Berorientasi Object .....	9
2.5.1.	Activity Diagram .....	10
2.5.1.1.	Analisa Keluaran .....	13
2.5.1.2.	Analisa Masukan .....	13
2.5.2.	Use Case Diagram .....	14
2.5.2.1.	Actor .....	14
2.5.2.2.	Use Case .....	14
2.5.2.3.	Relasi / Asosiasi Use Case .....	15
2.6.	Perancangan Sistem Berorientasi Objek .....	17
2.6.1.	Class Diagram .....	18
2.6.2.	LRS ( Logical Record Structure ) .....	19
2.6.3.	Tabel .....	19
2.6.4.	Spesifikasi Basis Data .....	20
2.6.5.	Rancangan Dokumen Keluaran .....	20

2.6.6.	Rancangan Dokumen Masukan .....	20
2.6.7.	Rancangan Layar Program .....	21
2.6.8.	Sequence Diagram .....	21
2.6.9.	Analisa Sistem Pengolahan Data .....	22
2.6.9.1.	Netbeans .....	22
2.6.9.2.	JDK .....	22
2.6.9.3.	Spesifikasi Hardware .....	22
2.6.9.4.	Dasar Badan Kepegawaian Daerah .....	23
 <b>BAB III TINJAUAN UMUM</b>		
3.1.	Sejarah Singkat BKD Kabupaten Bangka Selatan .....	25
3.1.1.	Kepala Badan Kepegawaian Daerah .....	27
3.1.2.	Sekretaris .....	27
3.1.3.	Kepala Bidang pengadaan dan pengelolaan jabatan Fungsional .....	28
3.1.4.	Kepala Bidang Mutasi Pegawai .....	28
3.1.5.	Kepala Bidang Diklat dan Pengembangan Pegawai .....	29
3.1.6.	Kepala Bidang Informasi dan Kesejahteraan Pegawai .....	29
3.2.	Uraian Prosedur .....	30
3.2.1.	Proses Pendataan Pegawai .....	30
3.2.2.	Proses Kenaikan Pangkat .....	30
3.2.3.	Proses Mutasi .....	31
3.2.4.	Proses Cuti .....	32
3.3.	Analisa Proses ( Activity Diagram ) .....	32
3.4.	Analisa Keluaran .....	37
3.5.	Analisa Masukan .....	39
3.6.	Identifikasi Kebutuhan .....	42
3.7.	Use Case Diagram .....	44
3.8.	Deskripsi Use Case .....	45
3.9.	Rancangan Basis Data .....	45
3.10.	Spesifikasi Basis Data .....	52
3.11.	Rancangan Antar Muka .....	58
3.11.1.	Rancangan Keluaran .....	58



3.11.2.	Rancangan Masukan .....	60
3.12.	Rancangan Tampilan .....	61
3.13.	Rancangan Layar .....	62
3.14.	Sequence Diagram .....	71
3.14.1.	Sequence Entry Data Instansi .....	71
3.14.2.	Sequence Entry Data Pegawai .....	72
3.14.3.	Sequence Entry Naik Pangkat .....	73
3.14.4.	Sequence Cetak Usul Naik Pangkat .....	74
3.14.5.	Sequence Cetak Nota .....	75
3.14.6.	Sequence Cetak Surat Rekomendasi Mutasi .....	76
3.14.7.	Sequence Cetak Surat Rekomendasi Cuti .....	77
3.14.8.	Sequence Entri No Registrasi .....	78
3.14.9.	Sequence Laporan Pegawai .....	79
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1.	Uraian Kegiatan .....	80
4.1.1.	Waktu dan Rencana Kegiatan .....	82
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1.	Kesimpulan .....	91
5.2.	Kelebihan dan Kekurangan .....	92
5.2.1.	Kelebihan .....	92
5.2.2.	Kekurangan .....	92
5.3.	Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		94

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1	Struktur Organisasi dan Penjabaran tugas Pokok dan fungsi BKD ..... 26
Gambar 3.2	Activity Diagram Proses Pendataan Pegawai ..... 33
Gambar 3.3	Activity Diagram Proses kenaikan PangkatB..... 34
Gambar 3.4	Activity Diagram Proses Mutasi ..... 35
Gambar 3.5	Activity Diagram Proses Cuti ..... 36
Gambar 3.6	Use Case Diagram ..... 44
Gambar 3.7	ERD ..... 46
Gambar 3.8	Transformasi ERD ke LRS ..... 47
Gambar 3.9	Logical Record Struktur ..... 48
Gambar 3.20	Rancangan Tampilan ..... 61
Gambar 3.21	Rancangan Layar Entry Data Pegawai ..... 62
Gambar 3.22	Rancangan Layar Entry Data Instansi ..... 63
Gambar 3.23	Rancangan Layar Cetak Surat Rekomendasi Cuti ..... 64
Gambar 3.24	Rancangan Layar Entri Nomor Registrasi ..... 65
Gambar 3.25	Rancangan Layar Surat Rekomendasi Cuti ..... 66
Gambar 3.26	Rancangan Layar Cetak Laporan Data Pegawai ..... 67
Gambar 3.27	Rancangan Layar Entry Nomor Registrasi ..... 68
Gambar 3.28	Rancangan Layar Cetak Usul Kenaikan Pangkat ..... 69
Gambar 3.29	Rancangan Layar Cetak Nota Persetujuan Teknis ..... 70
Gambar 3.30	Sequence Entry Data Instansi ..... 71
Gambar 3.31	Sequence Entry Data Pegawai ..... 72
Gambar 3.32	Sequence Entry Naik Pangkat ..... 73
Gambar 3.33	Sequence Cetak Usul Naik Pangkat ..... 74
Gambar 3.34	Sequence Cetak Nota ..... 75
Gambar 3.35	Sequence Cetak Surat Rekomendasi Mutasi ..... 76
Gambar 3.36	Sequence Cetak Surat Rekomendasi Cuti ..... 77
Gambar 3.37	Sequence Entri No Registrasi ..... 78
Gambar 3.38	Sequence Laporan Pegawai ..... 79

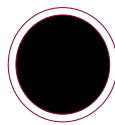
## DAFTAR SIMBOL

### SIMBOL ACTIVITY DIAGRAM



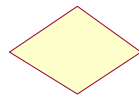
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Swimlane

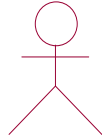
Menggambarkan pembagian/pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antar state.

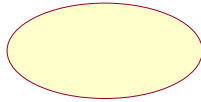
## SIMBOL USECASE DIAGRAM



Actor

### Actor

Menggambarkan orang atau sistem atau entitas lain yang menyediakan informasi dari suatu sistem.

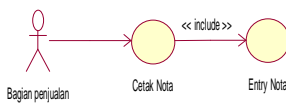


### Usecase

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga si pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sisten yang akan digunakan.

### Association

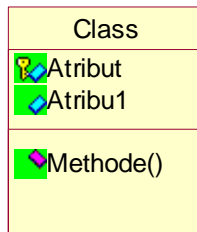
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



### Include

Pemanggilan use case oleh usecase lain atau untuk menggambarkan suatu use case termasuk didalam usecase lain (diharuskan) relasi ini dapat digunakan untuk menghindari penulisan deskripsi yang berulang-ulang.

## SIMBOL CLASS DIAGRAM



### Class Diagram

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

### Association

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

### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Ontoh :



1 tepat Satu

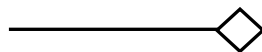
0..\* Nol atau lebih

1..\* Satu atau lebih

0..1 Nol atau satu

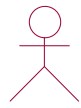
5..8 range 5 s/d 8

### Aggerate



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

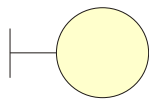
## SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM



: Actor

### Actor

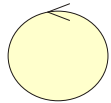
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



: Boundary

### Boundary

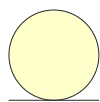
Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



: Control

### Control

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



: Entity

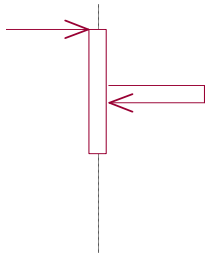
### Entity

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



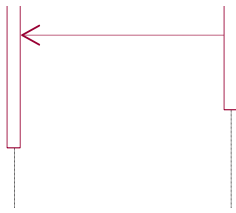
### Object Message

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



### Message to Self

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



### Return Message

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



### Object


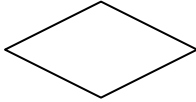

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



### Activation

Menunjukkan periode selama suatu objek atau actor sedang melakukan suatu tindakan.

## SIMBOL ENTITU RELATIONSHIP DIAGRAM

	<p>Entity</p> <p>Sekumpulan orang, tempat, objek dan sebagainya yang menunjukkan dimana data dicatat atau disimpan.</p>
	<p>Hubungan (relationship)</p> <p>Menunjukkan nama penghubung yang mengaitkan antara entitas yang berbeda.</p>
	<p>Garis</p> <p>Digunakan sebagai penghubung atribut dengan relasi.</p>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 3.10</b> Tabel Identitas Pegawai .....	<b>49</b>
<b>Tabel 3.11</b> Tabel Instansi .....	<b>50</b>
<b>Tabel 3.12</b> Tabel Surat Rekomendasi Mutasi .....	<b>50</b>
<b>Tabel 3.13</b> Tabel Surat Rekomendasi Cuti .....	<b>51</b>
<b>Tabel 3.14</b> Tabel Nota Persetujuan Kenaikan Pangkat .....	<b>51</b>
<b>Tabel 3.15</b> Spesifikasi Basis Data Tabel Pegawai .....	<b>54</b>
<b>Tabel 3.16</b> Spesifikasi Basis Data Tabel Instansi .....	<b>54</b>
<b>Tabel 3.17</b> Spesifikasi Basis Data Tabel Mutasi .....	<b>55</b>
<b>Tabel 3.18</b> Spesifikasi Basis Data Tabel Rekomendasi Cuti .....	<b>56</b>
<b>Tabel 3.19</b> Spesifikasi Basis Data Tabel Usul Naik Pangkat .....	<b>58</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A Rancangan Masukan .....	85
Lampiran B-1 Rancangan Keluaran .....	86
Lampiran B-2 Nota Persetujuan Teknis .....	87
Lampiran B-3 Usul Kenaikan Pangkat Untuk Golongan Ruang X-4-X Ke Atas .....	88
Lampiran B-4 Persetujuan Pindah Tugas .....	89
Lampiran B-5 Surat Izin Cuti X-5-X .....	90