

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELUARAN KAS DAN  
PENGELOLAAN PENATAUSAHAAN KEUANGAN BERBASIS  
APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS KEPENDUDUKAN DAN  
PENCATATAN SIPIL KABUPATEN BANGKA TENGAH**

**SKRIPSI**



SANTI

1122510064

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

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELUARAN KAS DAN  
PENGELOLAAN PENATAUSAHAAN KEUANGAN BERBASIS  
APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS KEPENDUDUKAN DAN  
PENCATATAN SIPIL KABUPATEN BANGKA TENGAH**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh:

Santi

1122510064

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

## LEMBAR PERNYATAAN



Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122510064

Nama : Santi

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
PENGELUARAN KAS DAN PENGELOLAAN  
PENATAUSAHAAN KEUANGAN BERBASIS  
APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS  
KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL  
KABUPATEN BANGKA TENGAH

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi 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... D.6... September 2013



(Santi)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELUARAN KAS DAN  
PENGELOLAAN PENATAUSAHAAN KEUANGAN  
BERBASIS APLIKASI DEKSTOP : STUDI KASUS DINAS  
KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL KABUPATEN BANGKA  
TENGAH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Santi  
1122510064**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 05 Oktober 2013

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**

24/10/2013  


**Hamidah, M.Kom  
NIDN. 02 100483 02**

**Ketua**

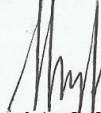
  
**Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 02 010279 01**

**Dosen Pembimbing**



**Hilyah Magdalena, M.Kom  
NIDN. 02 141077 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 05 Oktober 2013

**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 Hilyah Magdalena, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya.
7. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
8. Adik-adik dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan tugas akhir ini.

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

Pangkalpinang, September 2013

Penulis

## **ABSTRACTION**

Dinas Kependudukan and Pencatatan Sipil Kabupaten Bangka Tengah is Office that provides services in the field of implementation of population and civil registration. In order to meet the development and implementation of government funding in the area can be obtained from the levy. Itself levies are levies as payment for certain services or special permits provided and / or by local government for the benefit of the individual or entity.

On Population and Civil Registration Agency Central Bangka regency, the Levy administration are still many weaknesses all administrative fees only archived files in a sheet of paper .

To overcome the problems encountered in the above, it is necessary to levy a computerized information system and integrated in order to provide satisfaction in administrative services levies.

## **ABSTRAKSI**

Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Bangka Tengah adalah Dinas yang dalam pelaksanaannya memberikan pelayanan bidang kependudukan dan pencatatan sipil. Pengajuan usulan kegiatan adalah salah satu kegiatan yang rutin ditangani Bendahara Pengeluaran .

Pengajuan usulan kegiatan oleh masing-masing bidang salah satu proses pengeluaran kas dan pengelolaan penatausahaan yang masih banyak terdapat kelemahan semua berkas administrasi hanya tersip dalam lembaran kertas.

Untuk mengatasi masalah yang dijumpai di atas, maka diperlukan sistem informasi pengeluaran kas dan pengelolaan penatausahaan yang terkomputerisasi dan terintegrasi agar dapat memberi kepuasan dalam pelayanan administrasi usulan kegiatan.

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	I
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	II
<b>KATA PENGANTAR</b>	III
<b>ABSTRACTION</b>	IV
<b>ABSTRAKSI</b>	V
<b>DAFTAR ISI</b>	VI
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	XI
<b>DAFTAR TABEL</b>	XIV
<b>DAFTAR SIMBOL</b>	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalh	3
1.4. Metode Penelitian	4
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Sistem Informasi	8
2.1.1. Definisi istem Informasi	8
2.1.2. Karakteristik Sistem	9
2.1.3. Klasifikasi Sistem	10
2.1.4. Pengertian Informasi	11
2.1.5. Konsep Dasar Informasi	11
2.1.6. Sistem Iinformasi	12



2.1.7.	Pengertian Sistem Informasi	12
2.1.8.	Komponen Sistem Informasi	13
2.2.	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek	17
2.3.1.	Konsep Dasar Berorientasi Objek	17
2.3.2.	Pengertian UML	18
2.3.3.	Tujuan UML	18
2.3.4.	Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek	19
2.3.5.	Analisa Berorientasi Objek	19
2.3.6.	Perancangan Berorientasi Objek	25
2.3.	Teori Pendukung	29
2.4.1.	Pengantar Manajemen Proyek TI	29
2.4.1.1	Konteks Manajemen Proyek	29
2.4.1.2.	Daur Hidup dan Pengembangan Proyek TI	30
2.4.1.3.	Manajemen Proyek Ekstrem	32
2.4.2.	The Business Case	42
2.4.2.1.	Introduction	33
2.4.2.2	ITPM	34
2.4.2.3	The Business Case	38
2.4.2.4.	Project Selection and Approval	41
2.4.2.5	IT Governance and The Project Management	41
2.4.2.6	PMO	42
2.4.3.	The Project Charter	42
2.4.3.1.	Project Management Process	42
2.4.3.2.	Project Integration Management	42
2.4.3.3	Project Charter	43
2.4.3.4.	Project Planning Framework	44
2.4.3.5	The Kick-Off Meeting	45
2.4.4	The Project Team	45
2.4.4.1	Organisasi dan Perencanaan Proyek	45

2.4.4.2.	The Project Team	45
2.4.4.3	The Project Environment	46
2.4.5	The Scope Management Plan	46
2.4.5.1	Scope Planning	46
2.4.5.2	Project Scope Definition	46
2.4.5.3	Project Scope Verification	46
2.4.5.4	Scope Change Control	46
2.4.6.	WBS	47
2.4.6.1	WBS	47
2.4.6.2	Project Estimation	47
2.4.7	The Project Schedule and Budget	47
2.4.8	The Risk Managent Plan	49
2.4.9	Project Metrics	54
2.4.10	The IT Project Quality Plan	55
2.4.11	Managing Change, Resistant, and Conflict	57
2.4.12	Managing Project Procurement and	59

### **BAB III PENGELOLAAN PROYEK**

3.1.	Pendahuluan	65
3.1.1.	Sistem Retribusi Pendapatan Asli Daerah	65
3.1.2.	Latar Belakang	65
3.1.3.	Sponsor Proyek	66
3.1.4.	Manager Proyek dan Personil Utama	66
3.1.5.	Serahan Proyek	69
3.1.6.	Referensi	70
3.1.7.	Definisi Istilah	71
3.2.	Organisasi Proyek	72
3.2.1.	Bagan Organisasi	72
3.2.2.	Tanggung Jawab Proyek	72

3.3.	Manajemen Proyek	74
3.3.1.	Sasaran Manajemen	74
3.3.2.	Pendekatan Manajemen	75
3.3.3.	Rencana Manajemen	76
3.4.	Pendekatan Teknis	85
3.4.1.	Metodologi	85
3.4.2.	Piranti	85
3.5.	Rencana Proyek	86
3.6.	Jadwal Proyek	88
3.6.1	Gantt Chart	88
3.7.	RAM	89
3.8.	Rencana Anggaran Proyek	90
3.9.	Rencana Mutu Proyek	94
3.10.	Rencana SDM	95
3.11.	Rencana Komunikasi	96
3.12.	Rencana Manajemen Resiko	97
3.13.	Rencana Pembelian	98

#### **BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1.	Tinjauan Organisasi	100
4.1.1	Sejarah Singkat Organisasi	100
4.1.2	Struktur Organisasi	101
4.2.	Uraian Prosedur	106
4.3.	Analisa Proses	107
4.4.	Analisa Keluaran Sistem Berjalan	109
4.5.	Analisa Masukan Sistem Berjalan	110
4.6.	Identifikasi Kebutuhan	111
4.7.	Package Diagram	114
4.8.	Use Case Sistem Usulan	115

4.9. Deskripsi Use Case	117
4.10. Rancangan Basis Data	121
a. Entity Relationship Diagram (ERD)	121
b. Transformasi ERD ke LRS	123
c. Logical Record Structure	124
d. Relasi	125
e. Spesifikasi Basis Data	127
4.11. Rancangan Antar Muka	134
a. Rancangan Keluaran	134
b. Rancangan Masukan	136
4.12. Rancangan Dialog Layar	139
a. Struktur Tampilan	139
b. Rancangan Layar	140
c. Sequence Diagram	152
d. Class Diagram	161
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan	162
5.2. Saran	162
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	164
<b>LAMPIRAN</b>	165

## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar II.1 : Simbol Actor	20
Gambar II.2 : Simbol Use Case	20
Gambar II.3 : Asosiasi	20
Gambar II.4 : Simbol Start Point	21
Gambar II.5 : Simbol End Point	21
Gambar II.6 : Simbol Activities	21
Gambar II.7 : Simbol Fork	22
Gambar II.8 : Simbol Join	22
Gambar II.9 : Simbol Decision	22
Gambar II.10 : Simbol Swimlane	22
Gambar II.11 : Simbol Entity Object	23
Gambar II.12 : Simbol Boundary Object	23
Gambar II.13 : Simbol Control Object	23
Gambar II.14 : Simbol Message	24
Gambar II.15 : Simbol Recursive	24
Gambar II.16 : Simbol Activation	24
Gambar II.17 : Simbol Lifeline	24
Gambar II.18 : Simbol Entity	26
Gambar II.19 : Simbol Relationship	26
Gambar II.20 : Simbol Attribute	27
Gambar II.23 : Hubungan PLC dan SDLC	31
Gambar II.24 : IT Project Management Foundation	37
Gambar II.25 : The Process for Developing a Bussiness Case	38
Gambar II.26 : The Project Planning Framework	44
Gambar II.27 : Proses Mengelola Resiko Proyek IT	51

Gambar II.28: Rencana Kualitas Proyek IT	57
Gambar III.1: Organisasi Proyek	72
Gambar IV.1: Struktur Organisasi	102
Gambar IV.2: Activity Diagram Input Kegiatan	129
Gambar IV.3: Activity Diagram Input SPD	108
Gambar IV.4: Activity Diagram Pembuatan SPP dan SPM	109
Gambar IV.5: Package Diagram	114
Gambar IV.6: Use Case Diagram Package Master	115
Gambar IV.7: Use case Diagram Package Transaksi	116
Gambar IV.8: Use Case Diagram Package Laporan	116
Gambar IV.9: ERD	122
Gambar IV.10: Transformasi ERD	123
Gambar IV.11: LRS	124
Gambar IV.12: Struktur Tampilan	139
Gambar IV.13: Rancangan Layar Menu Utama	140
Gambar IV.14: Rancangan Layar Menu Master	141
Gambar IV.15: Rancangan Layar Entry Bidang	142
Gambar IV.16: Rancangan Layar Entry kegiatan	143
Gambar IV.17: Rancangan Layar Entry Usulan Kegiatan	144
Gambar IV.18: Rancangan Layar Cetak SPD	145
Gambar IV.19: Rancangan Layar Cetak SPJ	146
Gambar IV.20: Rancangan Layar Cetak SPP	147
Gambar IV.21: Rancangan Layar Entry SPM	148
Gambar IV.22: Rancangan Layar Entry SP2D	149
Gambar IV.23: Rancangan Layar Cetak BKU	150
Gambar IV.24: Rancangan Layar Cetak Laporan	151
Gambar IV.25: Sequence Diagram Entry Bidang	152
Gambar IV.26: Sequence Diagram Entry Kegiatan	153
Gambar IV.27: Sequence Diagram Entry Usulan Kegiatan	154

Gambar IV.28 : Sequence Diagram Cetak SPD	155
Gambar IV.29 : Sequence Diagram Cetak SPJ	156
Gambar IV.30 : Sequence Diagram Cetak SPP	157
Gambar IV.31 :Sequence Diagram Entry SPM	158
Gambar IV.32 :Sequence Diagram Entry SP2D	159
Gambar IV.33 :Entity Class Diagram	160

## DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 3.1 : Tanggung Jawab Proyek	77
Tabel 3.2 : WBS	86
Tabel 3.3 : Gantt Chart	88
Tabel 3.4 : RAM	89
Tabel 3.5 : Anggaran Biaya Proyek	90
Tabel 3.6 : Mutu Proyek	94
Tabel 3.7 : Rencana Komunikasi	96
Tabel 3.8 : Rencana Manajemen Resiko	97
Tabel 3.9 : Rencana Pembelian	98
Tabel 4.1 : Relasi Bidang	125
Tabel 4.2 : Relasi Kegiatan	125
Tabel 4.3 : Relasi Unsur Kegiatan	125
Tabel 4.4 : Relasi SPD	125
Tabel 4.5 : Relasi SPJ	126
Tabel 4.6 : Relasi SPP	126
Tabel 4.7 : Relasi SPM	126
Tabel 4.8 : Relasi BKU	126
Tabel 4.9 : Relasi SP2D	126
Tabel 4.10 : Relasi Dapat	127
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Bidang	128
Tabel 4.14: Spesifikasi Basis Data Kegiatan	128
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Usulan Kegiatan	129
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data SPD	129
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data SPJ	130
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SPP	130



Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data SPM	131
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data SP2D	132
Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data Dapat	132
Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data BKU	133

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram



#### **Start Point**

Menggambarkan awal aktifitas



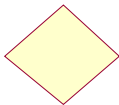
#### **End Point**

Menggambarkan akhir dari aktifitas



#### **Activity**

Menggambarkan proses bisnis



#### **Decision**

Menggambarkan keputusan/pilihan



#### **State Transition**

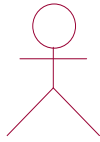
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



#### **Swimlane**

Menggambarkan pemisahan aktifitas

## Simbol Use Case Diagram



### Actor

Menggambarkan orang, system, atau external entitas



### Use Case

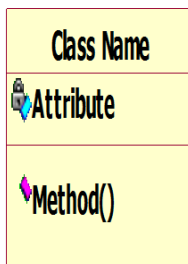
Menggambarkan apa yang dikerjakan system



### Association

Menggambarkan hubungan actor dengan use case

## Simbol Class Diagram



### Class Name

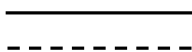
Menggambarkan kumpulan/himpunan objek-objek dengan atribut dan operasi yang sama.

### Attribute

Adalah data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

### Method/Operation

Sesuatu yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.



### Assosiasi

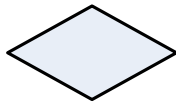
Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

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



#### **Entity**

Menunjukkan obyek-obyek dasar yang terkait dalam sistem.



#### **Relationship**

Adalah hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entity.



#### **Atrribut/Property**

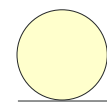
Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.

### Simbol Sequence Diagram



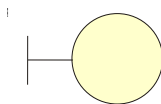
#### **Actor**

Merupakan keterangan yang terkait pada sebuah entitas.



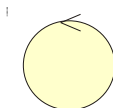
#### **Entity**

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.