

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS
WEB PADA KANTOR SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
SUNGAILIAT**

SKRIPSI



FINTA NOVIKA SARI

1422500049

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN BERBASIS
WEB PADA KANTOR SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
SUNGAILIAT**

SKRIPSI

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



FINTA NOVIKA SARI

1422500049

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500049
Nama : Finta Novika Sari
Judul : Skripsi Pengembangan Sistem Informasi
Kepegawaian Berbasis Web Pada Kantor Satuan
Polisi Pamong Praja Sungailiat

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah **HASIL KARYASENDIRI, TIDAK MEMBELI, TIDAK MEMBAYAR PIHAK LAIN UNTUK MEMBUATKAN 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,
Materai Rp. 6000



Finta Novika Sari

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEPGAWAIAN BERBASIS
WEB PADA KANTOR SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
SUNGAILIAT

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Finta Novika Sari
1422500049

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal :
Pada Tanggal, 07 Agustus 2018

Dosen Pembimbing



Yuvi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Susunan Dewan Penguji
Anggota

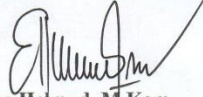


Elly Yanuarti, M.Kom
NIDN. 0218018402

Kaprodi Sistem Informasi


Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

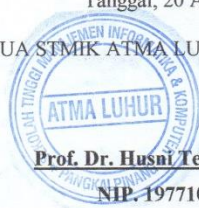
KETUA



Elly Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal, 20 Agustus 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Husni Teja Sukma, S.T., M.Sc.
NIP. 197710302001121003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang senantiasa selalu memberikan kepada kita perlindungan, hidayah serta rahmat dan karunia-NYA yang tiada henti-hentinya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Serata Satu (SI) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

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 tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan dan ketekunan untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Husni Teja Sukma, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sujikianto, MM, MBA selaku Ketua yayasan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
7. Orang Tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga laporan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Teman-teman seperjuangan angkatan 2014 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur Pangkalpinang.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, Agustus 2018



Penulis

ABSTRAKSI

Satuan Polisi Pamong Praja daerah dibentuk untuk membantu Penyelenggaraan ketertiban, ketentraman dan perlindungan masyarakat. Perkembangan Sistem Informasi sangat Perlu dalam Pemerintahan, Pada Kantor Satuan Polisi Pamong Praja Sungailiat masih mengalami kendala Dalam Pengolahan data, maka dari itu Bagaimana membangun Sistem yang efektif dan mudah untuk dipahami oleh para pemakai seperti dalam hal pengolahan data. Dengan adanya Masalah Tersebut, maka penulis mencoba membangun suatu Pengembangan Sistem Kepegawaian Berbasis Web untuk mengangkat Permasalahan tersebut. Dengan Model yang Digunakan pengembangan Sistem menggunakan metode *Waterfall* dan Alat bantu menggunakan Diagram *Unified Modeling Language* (UML). Berdasarkan hasil penulisan penulis, Dengan adanya Sistem Kepegawaian ini Proses pengolahan data tidak menghabiskan banyak waktu dan lebih efektif, Pegawai juga dapat langsung melihat data diri Melakukan tanpa harus datang ke bagian Kepegawaian lagi, Website juga menjadikan mengakses data dapat dilakukan kapan saja tidak harus menunggu jam kerja dan mengunjungi bagian kepegawaian, Jadi dengan adanya Sistem Kepegawaian ini penulis mengharapkan Sistem tersebut dapat diosialisasikan terhadap pegawai yang tidak mengerti web agar semua informasi dapat tersampaikan dengan baik.

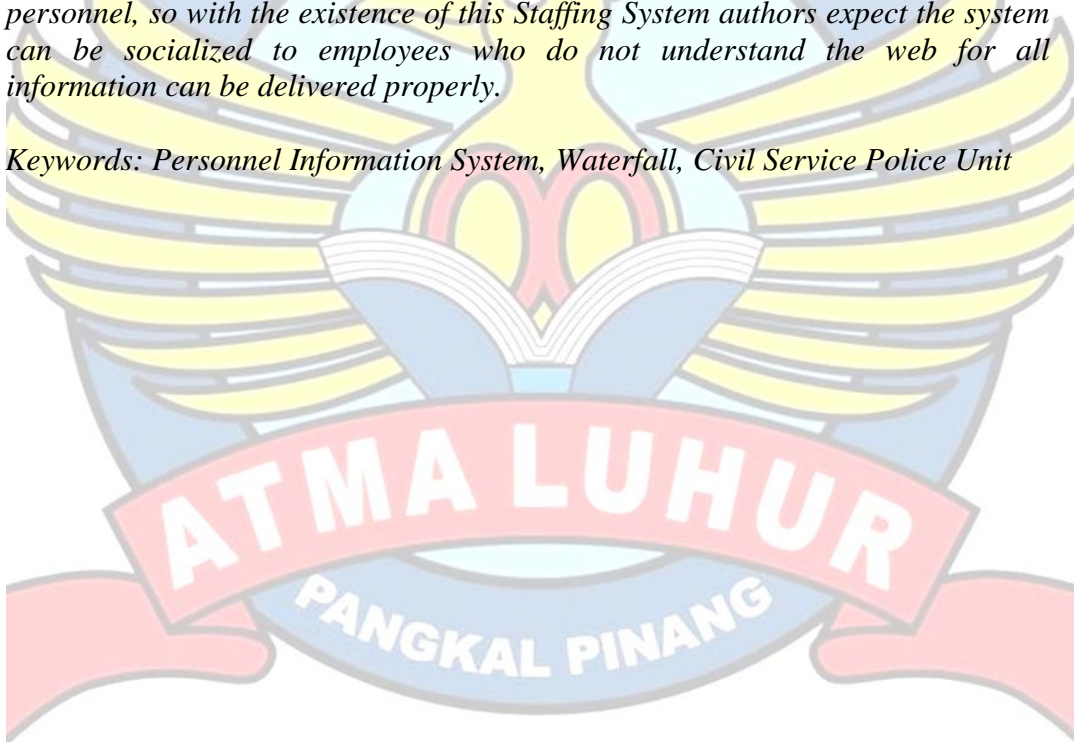
Kata Kunci : Sistem Informasi Kepegawaian, *Waterfall*, Satuan Polisi Pamong Praja



ABSTRACTION

The Regional Civil Service Police Unit was formed to assist the implementation of public order, peace and protection. The Development of Information System is Needed in Government, At the Office of Police Unit of Pamong Praja Sungailiat still experience obstacles In Data processing, therefore How to build System effective and easy to be understood by the users as in the case of data processing. With the existence of the Problem, the author tries to build a Web-Based Human Resource System Development to raise the problem. With Model Used system development using Waterfall method and Tools help using United Modeling Language Diagram (UML). Based on the results of writing the author, With this Personnel System Process data processing does not spend a lot of time and more effective, Employees can also directly see the data themselves Do not have to come to the Personnel again, the Website also makes data can be done at any time do not have to wait hours work and visit the personnel, so with the existence of this Staffing System authors expect the system can be socialized to employees who do not understand the web for all information can be delivered properly.

Keywords: Personnel Information System, Waterfall, Civil Service Police Unit



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTARASI.....	v
ABSTRAKTION	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SOMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian Dan Manfaat Penelitan	2
1.4.1 Tujuan.....	2
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Ulasan Sistem	5
2.1.1 Elemen Sistem.....	5
2.1.2 Karakteristik Sistem	5
2.2 Konsep Dasar Informasi	7
2.2.1 Siklus Informasi	7
2.2.2 Kualitas Informasi	8
2.2.3 Karakteristik Informasi.....	9
2.2.4 Nilai Informasi	11
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	11
2.3.1 Pengertian Sistem Informasi	11
2.3.2 Komponen Sistem Informasi	11

2.4 Pengertian Analisa Berorientasi Object	13
2.4.1 UML (Unified Modeling Language)	14
2.5 Perancangan Berorientasi Object	18
2.5.1 Objek Dan Kelas Objek	19
2.5.2 Proses Perancangan Berorientasi Objek	19
2.5.3 Tahapan Perancangan Berorientasi Objek	19
2.5.4 Entity Relationship Diagram (ERD).....	20
2.6 LRS (Logical Record Struktire)	21
2.7 Konsp Dasar Pemograman.....	22
2.7.1 Internet	22
2.7.2 Website	23
2.7.3 HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>).....	23
2.7.4 PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>)	23
2.7.5 WAMP Server.....	24
2.7.6 MySQL	25
2.7.7 Browse	25
2.7.8 Sublime Tex 3.....	25
2.7.9 Notepad++	25
2.8 Tinjauan Penelitian Terdahulu	26
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem Informasi	28
3.1.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	29
3.2.1 Metode Orientasi Objek	29
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem Informasi	30
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Sejarah.....	31
4.1.1 Struktur Organisasi	32
4.1.2 Tugas Dan Wewenang	32
4.2 Analisa Proses Bisnis	35
4.2.1 Proses Bisnis	35
4.3 <i>Activity Diagram</i>	37

4.4 Analisa Sistem	43
4.4.1 AnalisaKeluaran.....	44
4.4.2 AnalisaMasukan.....	44
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	46
4.6 <i>Package Diagram</i>	48
4.7 <i>Usecase Diagram</i>	49
4.7.1 <i>Usecase Diagram Admin</i>	50
4.7.2 <i>Usecase Diagram Pegawai</i>	50
4.8 Deskripsi <i>Usecase</i>	50
4.9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	55
4.10 <i>Transformasi ERD Ke LRS</i>	56
4.11 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	57
4.12 Tabel.....	58
4.13 Spesifikasi Basis Data	60
4.14 Rancangan Antar Muka.....	66
4.14.1 Rancangan Keluaran.....	66
4.14.2 Rancangan Masukan.....	67
4.14.3 Rancangan Dialog Layar	70
4.14.4 Rancangan Layar	71
4.15 <i>Sequence Diagram</i>	86
4.15.1 <i>Sequence Diagram</i> Bagian Kepegawaian	89
4.15.2 <i>Sequence Diagram</i> Pegawai	93
4.16 <i>Class Diagram</i>	97
4.17 <i>Deployment Diagram</i>	98
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	102

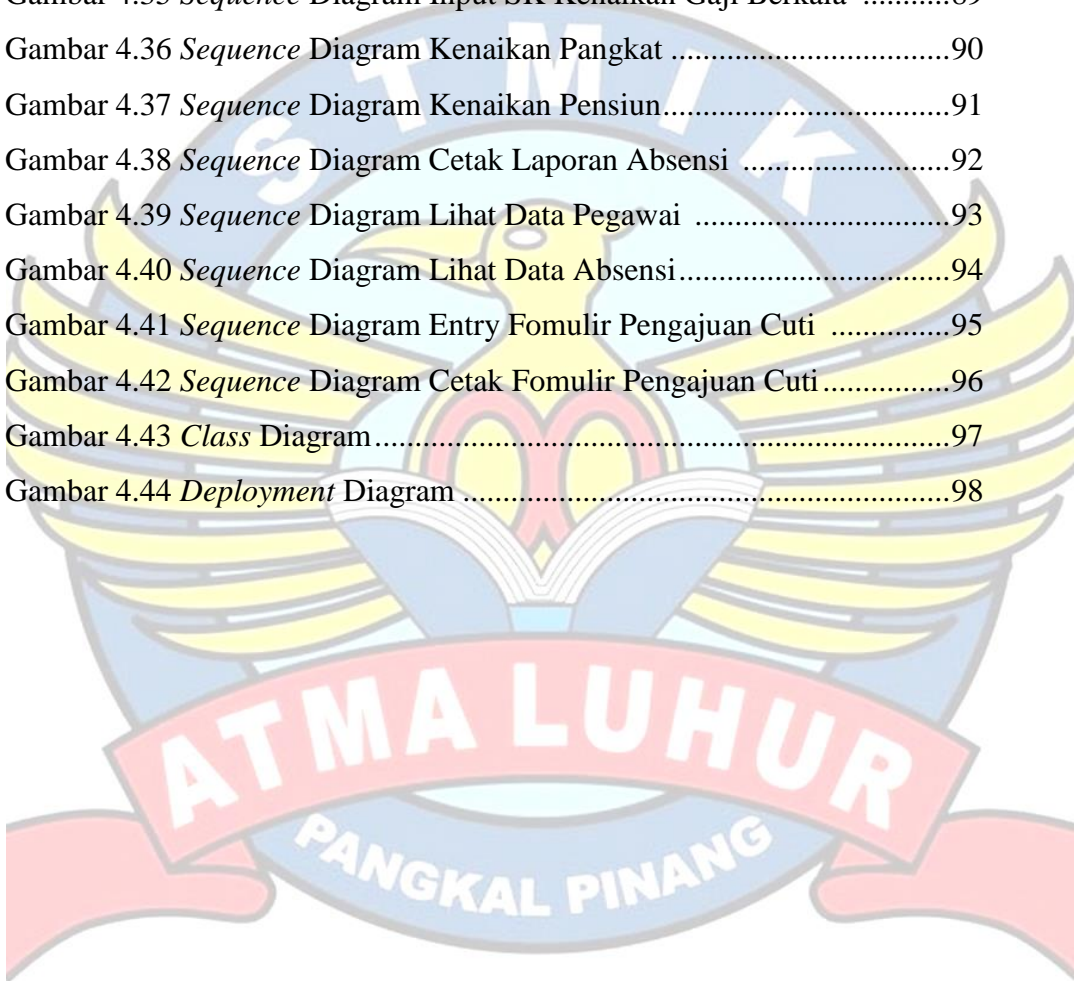
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	105
Lampiran C Rancangan Keluaran	111
Lampiran D Rancangan Masukan.....	115
Lampiran E Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	121
Lampiran F Surat Keterangan Riset.....	123
Lampiran G Biodata Penulis Skripsi.....	125



DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 2.1 Siklus Informasi	8
Gambar 3.1 Waterfall	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	32
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pegawai	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Kenaikan Pangkat Pegawai	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pemohonan Cuti	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Kenaikan Gaji Berkala	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pensiun	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Rekapitulah Absensi	42
Gambar 4.8 <i>Package Diagram</i>	48
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Bagian Kepegawaian	49
Gambar 4.10 <i>Usecase Diagram</i> Pegawai	50
Gambar 4.11 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	55
Gambar 4.12 <i>Transformasi ERD Ke LRS</i>	56
Gambar 4.13 <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	57
Gambar 4.15 Rancangan Dialog Layar.....	70
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Login	71
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Bagian Kepegawaian	71
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Data Pegawai	72
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Tambah Pegawai.....	73
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu Entry Absensi	74
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Lihat Dan Cetak Laporan Absensi..	75
Gambar 4.22 Rancangan Layar Menu Lihat Dan Cetak Pemberian Cuti...	76
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Entry SK Kenaikan Pangkat	77
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu SK Gaji Berkala	78
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Entry Pensiun.....	79
Gambar 4.26 Rancangan Layar Menu Login Pegawai	80
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Pegawai	81
Gambar 4.28 Rancangan Layar Menu Lihat Data Pegawai.....	82

Gambar 4.29 Rancangan Layar Menu Lihat Data Absensi	83
Gambar 4.30 Rancangan Layar Menu Fomulir Pengajuan Cuti.....	84
Gambar 4.31 Rancangan Layar Menu Cetak Fomulir Pengajuan Cuti.....	85
Gambar 4.32 <i>Sequence</i> Diagram Input Data Pegawai	86
Gambar 4.33 <i>Sequence</i> Diagram Input Data Absensi	87
Gambar 4.34 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Surat Pemberian Cuti.....	88
Gambar 4.35 <i>Sequence</i> Diagram Input SK Kenaikan Gaji Berkala	89
Gambar 4.36 <i>Sequence</i> Diagram Kenaikan Pangkat	90
Gambar 4.37 <i>Sequence</i> Diagram Kenaikan Pensiun.....	91
Gambar 4.38 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Laporan Absensi	92
Gambar 4.39 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Pegawai	93
Gambar 4.40 <i>Sequence</i> Diagram Lihat Data Absensi.....	94
Gambar 4.41 <i>Sequence</i> Diagram Entry Fomulir Pengajuan Cuti	95
Gambar 4.42 <i>Sequence</i> Diagram Cetak Fomulir Pengajuan Cuti.....	96
Gambar 4.43 <i>Class</i> Diagram.....	97
Gambar 4.44 <i>Deployment</i> Diagram	98



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pegawai.....	58
Tabel 4.2 Tabel Tertanggung	58
Table 4.3 Tabel SKP	58
Tabel 4.4 Tabel Absensi	58
Tabel 4.5 Tabel Fomulir Permohonan Cuti	59
Tabel 4.6 Tabel SPC	59
Tabel 4.7 Tabel SKKP	59
Tabel 4.8 Tabel SKKGB.....	59
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Pegawai	60
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Tertanggung	61
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data SK Pensiun	61
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Absensi.....	62
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Fomulir Permohonan Cuti.....	63
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Surat Pemberian Cuti	64
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data SK Kenaikan Pangkat	64
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data SK Kenaikan Gaji Berkala	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A : Keluaran

	Halaman
Lampiran A-1 : Surat Pemberian cuti Tahunan	105
Lampiran A-2 : Absensi.....	104

Lampiran B : Masukan

	Halaman
Lampiran B-1 : Fomulir Pengajuan Cuti	106
Lampiran B-2 : SK Kenaikan Gaji Berkala.....	107
Lampiran B-3 : SK Kenaikan Pangkat	118
Lampiran B-4 : Data Pegawai	109
Lampiran B-5 : SK Pensiun.....	110

Lampiran C : Keluaran

	Halaman
Lampiran C-1 : Data Pegawai	112
Lampiran C-2 : Laporan Absensi	113
Lampiran C-3 : Surat Pemberian Cuti	114

Lampiran D : Masukan

	Halaman
Lampiran D-1 : Data Pegawai	116
Lampiran D-2 : Absensi.....	116
Lampiran D-3 : Fomulir Pengajuan Cuti	117
Lampiran D-4 : SK Kenaikan Gaji Berkala.....	118
Lampiran D-5 : SK Kenaikan Pangkat	118
Lampiran D-6 : SK Pensiun.....	119
Lampiran E : Kartu Bimbingan Konsultasi Skripsi	121


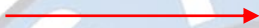



Lampiran E-3 : Surat Keterangan Riset 123

Lampiran E-4 : Biodata Penulis 125






DAFTAR SIMBOL



Simbol Activity Diagram


No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Start Point/Start state</i>	<i>Start state</i> dengan tegas menunjukkan dimulainya suatu <i>workflow</i> pada sebuah <i>activity diagram</i> .
2.		<i>State transition</i>	<i>State transition</i> menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kejadian sbelumnya
3.		<i>Activity</i>	<i>Activity</i> menggambarkan sebuah pekerjaan atau tugas dalam <i>workflow</i>
4.		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> adalah suatu titik atau poin pada <i>activity diagram</i> yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi
5.		<i>End State</i>	<i>End State</i> menggambarkan akhir atau terminal dari sebuah <i>activity diagram</i> dan bias lebih satu end starte pada sebuah <i>activity diagram</i>

Simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Aktor merupakan seseorang atau sesuatu seperti mesin atau perangkat yang berinteraksi dengan sistem
2.		Use Case	Use Case adalah sebuah gambaran deskripsi yang melibatkan sebuah actor atau lebih
3.		Asosiasi	Asosiasi adalah sebuah relasi antara actor dengan use case dimana sebuah interaksi terjadi diantara mereka

Simbol ERD (Entity Relationship Diagram)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Menggambarkan himpunan orang, tempat, objek dan sebagainya yang berperan di dalam system
2.		Atribut	Elemen data yang dimiliki sebuah entitas
3.		Relasi	Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4.		Garis	Garis yaitu sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut
----	---	-------	--

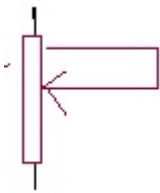

Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Class	Menggambarkan keadaan (atribut, atau property) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : Nama menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang memengaruhi behavior.
2.		Association	Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek lainnya, atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.
3.		Aggregate	Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek

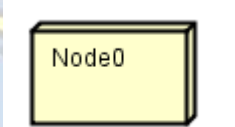
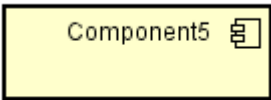

			lain.
--	--	--	-------

Simbol sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2		Entity	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh system (struktur data dari sebah system)
3.		Boundary	Menggambarkan interaksi antara satu, atau lebih actor dengan sistem
4.		Control	Menggambarkan “perilaku mengatur” mengkoordinasikan perilaku system, dn dinamika dari suatu system, menangani tugas utama, dan mengontrol alur kerja suatu sistem
5.		Object messagee	Menggambarkan pesan, atau hubungan antar object, yang

			menunjukkan urutan kejadian terjadi
6.		Message to self	Menggambarkan pesan, atau hubungan object itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian terjadi
7.		Message	Menggambarkan pengiriman pesan

Simbol Deployment Diagram

Simbol	Keterangan
<p>Node</p> 	<p>Mengacu kepada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), jika didalam node disertakan komponen untuk mengonsistenkan rancangan maka komponen yang diikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram kmponen.</p> <p>Infrastruktur apa saja yang terdapat paa sistem , digambarkan sebagai server Tu pc</p>
<p>Component</p> 	<p>Menggambarkan element-elemen apa saja yang terdapat pada suatu node</p>
<p>Communicat/link</p> 	<p>Digunakan untuk menghubungkan anatar node yang saling berinteraksi</p>