

**SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG ALAT TULIS KANTOR
PADA DINAS KOPERASI DAN UKM
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



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

**SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG ALAT TULIS KANTOR
PADA DINAS KOPERASI DAN UKM
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500061
Nama : Mulia Rusmita
Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI PENGADAAN
BARANG ALAT TULIS KANTOR PADA
DINAS KOPERASI DAN UKM PROVINSI
KEPULAUAN BANGKA BELITUNG.**

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri tidak membeli dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan di dalam laporan Skripsi saya terdapat unsure plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 03 Juli 2018



Mulia Rusmita

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

**SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG ALAT TULIS KANTOR
PADA DINAS KOPERASI DAN UKM
PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

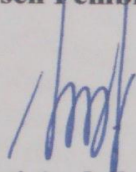
MULIA RUSMITA

1422500061

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 20 Agustus 2018

Dosen Pembimbing

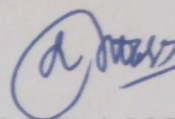


Yuyi Andrika, M.Kom.

NIDN.0227108001

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Lili Indah Sari, M.Kom.

NIDN. 0228128003

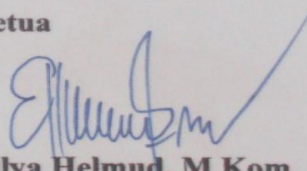
Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom.

NIDN. 0211108301

Ketua



Ellya Helmud, M.Kom.

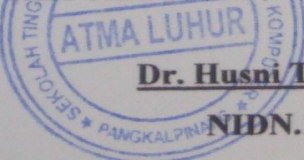
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 03 Juli 2018

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc.

NIDN.197710302001121003

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 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 memberi kehidupan di dunia.
2. Ibu tercinta yang telah memberikan do'a dan motivasi kepada penulis
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S. Kom, M. Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
6. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan gagasan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Ir. Hj. Elfiyena selaku Kepala Dinas yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset di Dinas Koperasi, UKM Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
8. Para Pegawai Balatkop dan Dinas Koperasi UKM Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang turut serta membantu memberikan informasi yang saya butuhkan dalam penyusunan Skripsi ini.
9. Para Staf Dosen dan seluruh karyawan STMIK ATMA LUHUR.
10. Ibu Elysa, SE dan teman-teman yang secara langsung atau tidak, memberikan dukungan dan masukkan agar skripsi ini bisa terselesaikan.

Akhir kata penulis mau mengatakan bahwa kesempurnaan adalah milik ALLAH, kesempurnaan di dunia ini adalah ketidaksempurnaan itu sendiri, untuk itu penulis membuka kesempatan pada pihak lain untuk menyempurnakan hasil penelitian ini dengan penelitian-penelitian selanjutnya di lain kesempatan.

Pangkalpinang, Agustus 2018

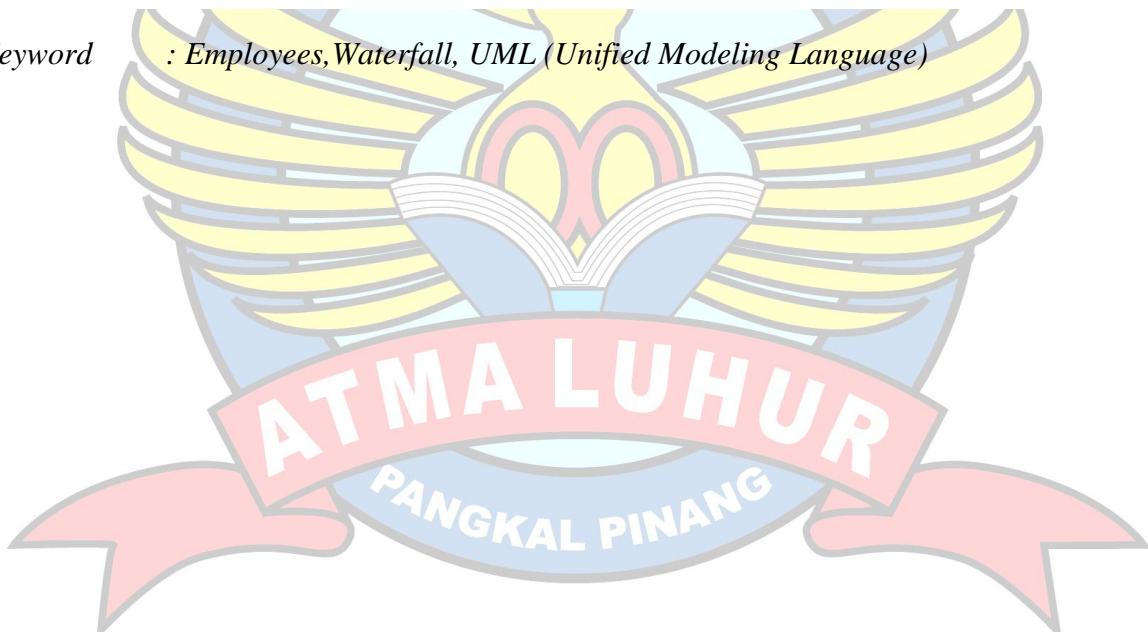
Penulis

ABSTRACT

The purpose of this Thesis Report Preparation is to analyze the Office Stationery Procurement Information System at the Cooperative and Small and Medium Enterprises Office of Bangka Belitung Province, Pangkalpinang, which aims to obtain actual data so that weaknesses can be found in the old system, then repaired using a new system . The analysis used in building a new system is to use the Waterfall method and object-oriented with UML (Unified Modeling Language) tools, direct observation, and interviews with related parties. From the results of the analysis and design of the author, it is necessary to have a computerized system with rules and procedures in it so as to be able to provide good information in government policy to make a decision on the Employees with the support of high hardware and software specifications.

With the existence of this Office Stationery Procurement Information System to be created, it is expected that the request, procurement and reporting process is more useful to be implemented in the future.

Keyword : Employees, Waterfall, UML (Unified Modeling Language)

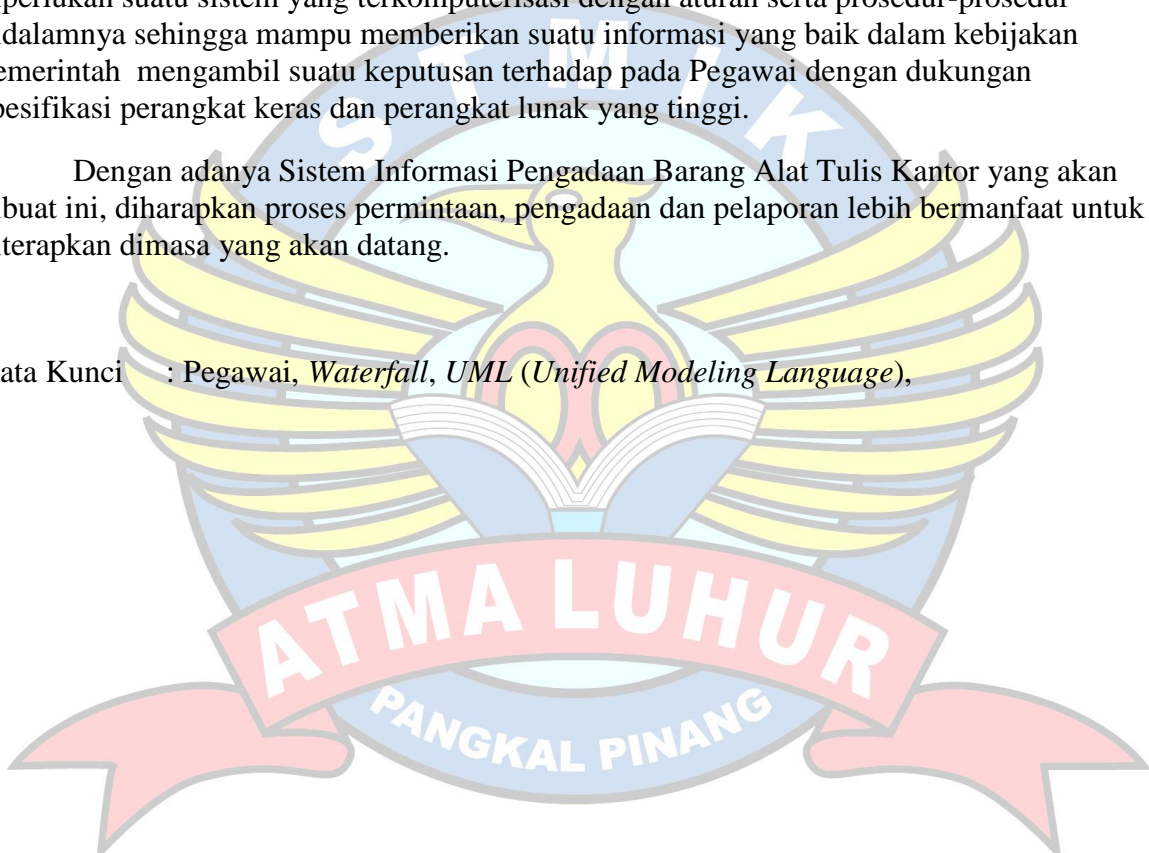


ABSTRAKSI

Penyusunan Laporan Skripsi ini bertujuan menganalisis Sistem Informasi Pengadaan Barang Alat Tulis Kantor Pada Dinas Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah Provinsi Bangka Belitung Pangkalpinang yang bertujuan untuk mendapatkan data yang sebenarnya sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang lama, kemudian diperbaiki dengan menggunakan sistem yang baru. Analisa yang digunakan dalam membangun sistem baru adalah dengan menggunakan metode *Waterfall* dan berorientasi objek dengan alat bantu *UML (Unified Modeling Language)*, pengamatan langsung, dan wawancara kepada pihak yang terkait. Dari hasil analisa dan perancangan penulis, sangat diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dengan aturan serta prosedur-prosedur didalamnya sehingga mampu memberikan suatu informasi yang baik dalam kebijakan pemerintah mengambil suatu keputusan terhadap pada Pegawai dengan dukungan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang tinggi.

Dengan adanya Sistem Informasi Pengadaan Barang Alat Tulis Kantor yang akan dibuat ini, diharapkan proses permintaan, pengadaan dan pelaporan lebih bermanfaat untuk diterapkan dimasa yang akan datang.

Kata Kunci : Pegawai, *Waterfall*, *UML (Unified Modeling Language)*,



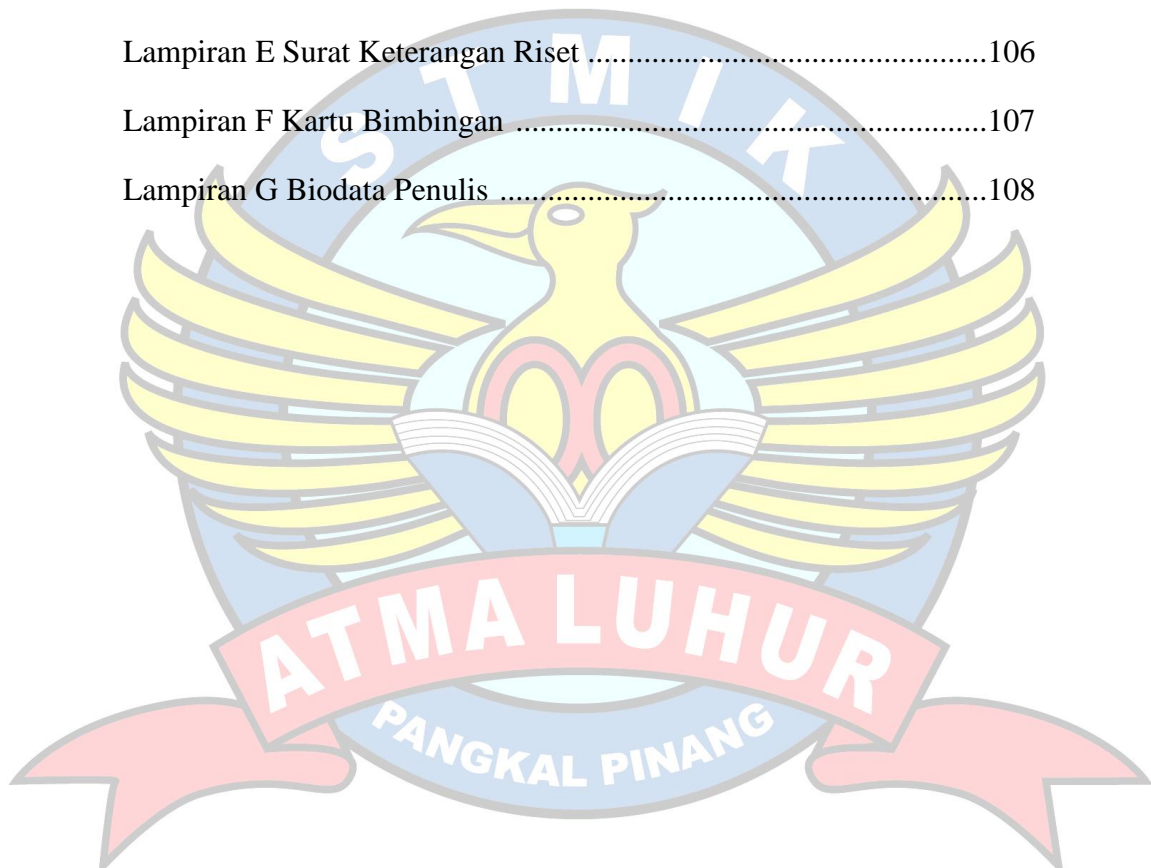
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup/Batasan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian	2
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Tujuan Penelitian	3
1.5.2 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Sistem Informasi	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	7
2.2 Prosedur Pengadaan Barang ATK (Alat Tulis Kantor)	7

2.2.1	Perlengkapan Kantor	8
2.2.2	Jenis jenis Perlengkapan Kantor	8
2.3	Model Pengembangan Sistem Perangkat Lunak <i>Waterfall</i>	9
2.3.1	Model <i>Waterfall</i>	9
2.3.2	Tahapan atau fase model <i>waterfall</i>	9
2.3.3	Karakteristik	10
2.3.4	Tahapan Pengembangan <i>Waterfall</i>	11
2.4	Metodologi Penelitian dalam Pengembangan Perangkat Lunak.	11
2.4.1	Metode Berorientasi Objek	11
2.4.2	Kelas	12
2.4.3	Objek	12
2.4.4	Atribut	12
2.4.5	Metode Pengembangan Perangkat Lunak	13
2.5	Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak	13
2.5.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	13
1.	<i>Activity Diagram</i>	13
2.	<i>Use Case Diagram</i>	14
3.	<i>Package Diagram</i>	15
4.	<i>Class Diagram</i>	16
5.	<i>Deployment Diagram</i>	17
6.	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.6	Teori Pendukung	18
1.	Pengertian Alat Tulis Kantor	18
2.	Microsoft Visual Basic 2008	19
3.	Microsoft Visio 2007	19
4.	Rational Rose	19
5.	Astah Community	20
2.7	Tinjauan Penelitian Terdahulu	20
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak <i>Waterfall</i>	24
3.2	Model Pengembangan Perangkat Lunak Berorientasi Objek .	24
3.3	Tools Pengembangan Perangkat Lunak	25

BAB IV	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
4.1	Tinjauan Organisasi	26
4.1.1	Profil Dinas	26
4.1.2	Visi dan Misi Serta Tujuan Dinas Koperasi dan UKM Provinsi Kepulauan Bangka Belitung	26
4.1.3	Struktur Organisasi	28
4.1.4	Jabatan, Tugas dan Wewenang	29
4.1.5	Analisis Proses Bisnis	34
	a. <i>Activity Diagram</i>	36
4.1.6	Analisa Masukan	41
4.1.7	Analisa Keluaran	42
4.1.8	Identifikasi Kebutuhan	44
4.1.9	<i>Package Diagram</i>	46
4.1.10	<i>Use Case Diagram</i>	47
4.1.11	<i>Diskripsi Use Case</i>	48
4.1.12	Perancangan Basis Data	53
	1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	53
	2. <i>Transformasi ERD ke LRS</i>	54
	3. <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	55
	4. Tabel	56
	5. Spesifikasi Basis Data	58
4.2	Rancangan Antar Muka	63
4.2.1	Rancangan Dokumen Keluaran	63
4.2.2	Rancangan Dokumen Masukan	65
4.3	Rancangan Dialog Layar	67
	a. Struktur Tampilan	67
	b. Rancangan Layar	68
	c. <i>Sequence Diagram</i>	75

BAB V	PENUTUP	83
	1. Kesimpulan	83
	2. Saran	84
	Daftar Pustaka	85
	Lampiran A Masukan Sistem Berjalan	86
	Lampiran B Keluaran Sistem Berjalan	90
	Lampiran C Rancangan Keluaran	95
	Lampiran D Rancangan Masukan	100
	Lampiran E Surat Keterangan Riset	106
	Lampiran F Kartu Bimbingan	107
	Lampiran G Biodata Penulis	108



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi	27
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Supplier	35
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pencatatan Data Barang	36
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Proses Permintaan Barang ATK	36
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Proses Order Barang ATK ke Supplier ...	37
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Proses Penerimaan Barang ATK	38
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan	39
Gambar 4.8 : <i>Usecase Diagram</i> Master	46
Gambar 4.9 : <i>Usecase Diagram</i> Transaksi	46
Gambar 4.10 : <i>Usecase Diagram</i> Laporan	47
Gambar 4.11 : Entity Relationship Diagram (ERD)	52
Gambar 4.12 : Tranformasi ERD ke LRS	53
Gambar 4.13 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	54
Gambar 4.14 : Struktur Tampilan	66
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu Utama	67
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Master.....	67
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Transaksi	68
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Laporan	68
Gambar 4.19 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Bidang	69
Gambar 4.20 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Barang	69
Gambar 4.21 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Supplier	70
Gambar 4.22 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Nota Dinas	70
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Order	71
Gambar 4.24 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Tagihan.....	71
Gambar 4.25 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Bukti Pembayaran	72
Gambar 4.26 : Rancangan Layar <i>Entry</i> BAST.....	72
Gambar 4.27 : Rancangan Layar BAST.....	73
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Stok Opname	73
Gambar 4.29 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Bidang	74
Gambar 4.30 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Barang	75
Gambar 4.31 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Supplier	76

Gambar 4.32	: <i>Sequence Diagram Entry Nota Dinas</i>	77
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram Order</i>	78
Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram Entry Data Tagihan</i>	79
Gambar 4.35	: <i>Sequence Diagram Bukti Pembayaran</i>	80
Gambar 4.36	: <i>Sequence Diagram Entry BAST</i>	81
Gambar 4.37	: <i>Sequence Diagram BAST</i>	82



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Bidang	55
Tabel 4.2 : Tabel Nota Dinas	55
Tabel 4.3 : Tabel Isi	55
Tabel 4.4 : Tabel Barang	55
Tabel 4.5 : Tabel Order	55
Tabel 4.6 : Tabel Supplier	56
Tabel 4.7 : Tabel BAST	56
Tabel 4.8 : Tabel Tagihan	56
Tabel 4.9 : Tabel Tabel Bukti Pembayaran	56
Tabel 4.10 : Tabel Struktur Bidang	57
Tabel 4.11 : Tabel Struktur Nota Dinas	58
Tabel 4.12 : Tabel Struktur Isi.....	58
Tabel 4.13 : Tabel Struktur Barang	59
Tabel 4.14 : Tabel Struktur Order	59
Tabel 4.15 : Tabel Struktur Supplier	60
Tabel 4.16 : Tabel Struktur BAST	61
Tabel 4.17 : Tabel Struktur Tagihan	61
Tabel 4.18 : Tabel Struktur Bukti Pembayaran	62



DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



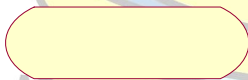
End State

Menggambarkan akhir aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



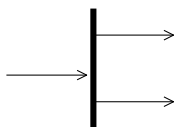
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



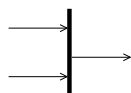
Swimlane

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



Fork

untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.



Join

Yaitu mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

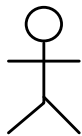
USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

Association

Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).

CLASS DIAGRAM

Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.



Association

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

1

1..*

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

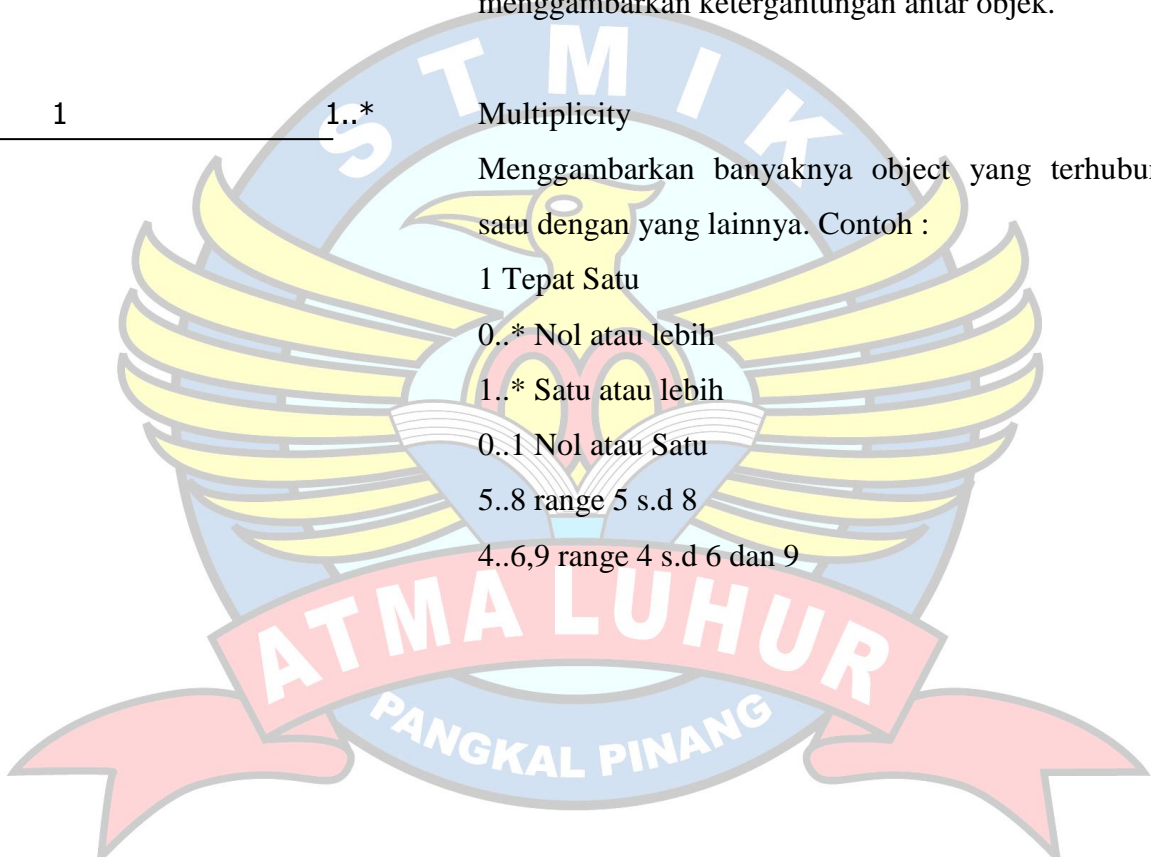
0..* Nol atau lebih

1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9



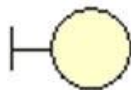
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



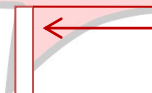
Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



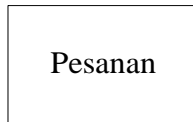
Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek

Loop

Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

