

**SISTEM INFORMASI VERIFIKASI SURAT EDARAN PADA KANTOR
DESA LUMUT KECAMATAN BELINYU**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata I

Judul : SISTEM INFORMASI VERIFIKASI SURAT EDARAN PADA
KANTOR DESA LUMUT KECAMATAN BELINYU

NIM

1. 1422500216
2. 1522500190
3. 1522500189

NAMA

RISKA AULIA NABILA
APRILLIANUS HALAWA
YUNUS WARUWU

Pangkalpinang 10 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing

Agus Dendi Rahmatsyah, M. Kom



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom., M.Kom
NIDN 0211108306



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : SISTEM INFORMASI VERIFIKASI SURAT EDARAN PADA
KANTOR DESA LUMUT KECAMATAN BELINYU

NIM

1. 1422500216
2. 1522500190
3. 1522500189

NAMA

RISKA AULIA NABILA
APRILLIANUS HALAWA
YUNUS WARUWU

Pangkalpinang 10 Januari 2019

Menyetujui,
Pembimbing

Agus Dendi Rahmatsyah, M. Kom



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi

Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom
NIDN 0211108306

ABSTRAK

Kantor Desa Lumut merupakan salah satu desa di Kecamatan Belinyu Kabupaten Bangka. Pada kantor Desa ini pendataan verifikasi surat edaran masih secara manual, sementara dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, kantor diarahkan kepada pencapaian efisiensi dan efektivitas kerja. Salah satu pendukung keberhasilan pencapaian tujuan organisasi atau lembaga secara efektif dan efisien adalah kelancaran dan ketertiban. Berdasarkan permasalahan diatas salah satu alternatif dari permasalahan ini yaitu dengan membuat sistem yang terkomputerisasi tentu akan mempermudah hal tersebut. Dengan adanya sistem informasi Verifikasi surat edaran ini diharapkan dapat memperbaiki dan membuat pekerjaan menjadi lebih cepat sehingga tidak terjadi hambatan dan kendala dalam penanganan verifikasi yang disebabkan oleh adanya kelalaian sumber daya manusianya

Kata Kunci: verifikasi, surat, desa lumut, sistem, informasi



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan KP yang merupakan salah satu persyaratan untuk melanjutkan Skripsi program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan 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 laporan 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 dan Ibu kami tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
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. Bapak Agus Dendi R, S.Kom, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing.
7. Keluarga tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus meyelesaikan laporan ini.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman angkatan 2014 dan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, Januari 2019

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KP	i
LEMBAR PENGESAHAN KP	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Model Penelitian.....	3
1.5.2 Metode Penelitian.....	4
1.5.3 Perangkat (<i>Tools</i>) yang digunakan	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi	6
2.1.1 Konsep Dasar Sistem.....	6
2.1.2 Bentuk Umum Sistem	7
2.1.3 Konsep Dasar Informasi	7
2.1.4 Kualitas Informasi	8

2.1.5	Siklus Informasi	9
2.2	Model Pengembangan Sistem	9
2.2.1	<i>Waterfall</i>	9
2.2.2	Analisa Berorientasi Obyek.....	12
2.2.3	Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	14
2.3	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	19
2.4	Teori Pendukung.....	21
2.4.1	<i>Visual Basic 2008</i>	21
2.4.2	<i>Microsoft Access 2007</i>	22
2.4.3	<i>Astah Professional</i>	22
2.5	Tinjauan Studi.....	23
BAB III ORGANISASI		
3.1	Struktur Organisasi	24
3.2	Gambar Kantor Desa Lumut.....	25
3.3	Pembagian Tugas dan Wewenang	26
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Model Pengembangan Sistem	31
4.2	Analisa Proses Bisnis.....	32
4.3	Analisa Masukan dan Keluar.....	37
4.3.1	Analisa Keluaran	37
4.3.2	Analisa Masukan	38
4.4	Identifikasi Kebutuhan	40
4.5	<i>Package Diagram</i>	43
4.6	<i>Use Case Diagram</i>	43
4.7	Deskripsi Use Case.....	44
4.8	Rancangan Basis Data	51
4.8.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	51
4.8.2	Transformasi ERD ke LRS.....	52
4.8.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	53

4.8.4	Spesifikasi Basis Data	56
4.8.5	Tabel	54
4.9	Rancangan Antar Muka	61
4.9.1	Rancangan Keluaran.....	61
4.9.2	Rancangan Masukan.....	63
4.10	Rancangan Dialog Layar	66
4.10.1	Struktur Tampilan.....	66
4.10.2	Rancangan Layar	67
4.10.2.1	Rancangan Layar Kaur Umum.....	67
4.10.2.2	Rancangan Layar Kepala Desa.....	74
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	78
4.11.1	<i>Sequence Diagram</i> Kaur Umum.....	78
4.11.2	<i>Sequence Diagram</i> Kepala Desa	86
4.12	<i>Class Diagram</i>	89
 BAB V PENUTUP		
5.1.	Kesimpulan	90
5.2.	Saran	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN.....		93



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pegawai	54
Tabel 4.2 Tabel terima	54
Tabel 4.3 Tabel Disposisi.....	54
Tabel 4.4 Tabel dapat	54
Tabel 4.5 Tabel Bagian	54
Tabel 4.6 Tabel AgendaMasuk	55
Tabel 4.7 Tabel Instansi	55
Tabel 4.8 Tabel SuratMasuk	55
Tabel 4.9 Tabel Daftar AgendaKeluar	55
Tabel 4.10 Tabel SuratKeluar	55
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pegawai	56
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data terima.....	57
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Disposisi	57
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data dapat	58
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	58
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Agenda_SrtMasuk.....	59
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Agenda_SrtMasuk.....	59
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Instansi	60
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data AgendaKeluar.....	60
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data SuratKeluar.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Bentuk Umum Sistem	7
Gambar 2.2 Siklus Informasi	9
Gambar 2.3 Waterfall	10
Gambar 2.4 UML Diagram (http://www.uml.org/what-is-uml.htm).....	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	24
Gambar 3.2 Kantor Desa Lumut Tampak Depan.....	25
Gambar 3.3 Kantor Desa Lumut Tampak Dalam	25
Gambar 4.1 Model <i>Waterfall</i>	31
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pegawai	33
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Masuk	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pendataan Surat Keluar	35
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Surat Masuk	36
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Surat Keluar	36
Gambar 4.7 <i>Package Diagram</i>	43
Gambar 4.8 <i>Usecase Diagram</i> Kaur Umum	43
Gambar 4.9 <i>Usecase Diagram</i> Kepala Desa	44
Gambar 4.10 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	51
Gambar 4.11 Transformasi ERD ke LRS	52
Gambar 4.12 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	53
Gambar 4.13 Rancangan Dialog Layar	66
Gambar 4.14 Rancangan Layar Form Login.....	67
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu	67
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Data Pegawai.....	68
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Data Instansi	69
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Data Bagian	69
Gambar 4.19 Rancangan Layar Cetak Disposisi.....	70
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Agenda Surat Masuk.....	71

Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Data Agenda Surat Keluar.....	72
Gambar 4.22 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk	73
Gambar 4.23 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Keluar	73
Gambar 4.24 Rancangan Layar Form Login.....	74
Gambar 4.25 Rancangan Layar Menu Kepala Desa	74
Gambar 4.26 Rancangan Layar Update Disposisi	75
Gambar 4.27 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Keluar	76
Gambar 4.28 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk	76
Gambar 4.29 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Disposisi.....	77
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	78
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Pegawai	79
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Instansi	80
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Bagian.....	81
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Disposisi	82
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Data Agenda Surat Masuk	83
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Data Agenda Surat Keluar	84
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Masuk.....	85
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Keluar.....	85
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> Form Update Disposisi	86
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Keluar.....	87
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Surat Masuk.....	87
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> Form Cetak Laporan Disposisi	88
Gambar 4.43 <i>Class Diagram</i>	89

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 Surat Keluar.....	94
Lampiran B-1 Data Pegawai	96
Lampiran B-2 Surat Masuk.....	97
Lampiran C-1 Lembar Disposisi	99
Lampiran C-2 Laporan Surat Masuk.....	100
Lampiran C-3 Laporan Surat Keluar.....	100
Lampiran D-1 Data Pegawai.....	102
Lampiran D-2 Data Instansi.....	103
Lampiran D-3 Data Bagian.....	104
Lampiran D-4 Surat Masuk.....	105
Lampiran D-5 Surat Keluar.....	105



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



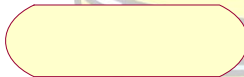
Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. *Transition State*



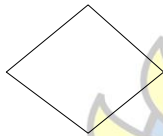
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

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 atau salah.

h. *State*



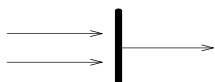
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



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

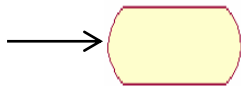
j. *Join*



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

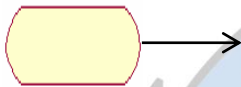
aktivitas.

k. *Black Hole Activities*



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

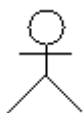
1. *Miracle Activities*



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*).

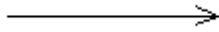
b. *Use case*

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. *Sequence Diagram*

a. *Actor*



Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

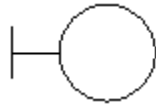
b. *Entity*



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

c. *Boundary*

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem.

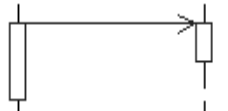


d. *Control*



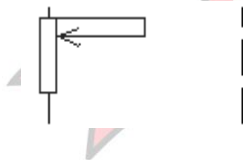
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

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.

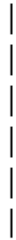
g. *Return Message*



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

h. *Object*

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



i. *Message*

Menggambarkan pengiriman pesan.



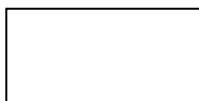
j. *Loop*

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.



5. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

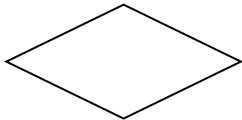
a. *Entitas*



Merupakan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek 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

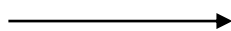
6. *Simbol Class Diagram*

a. *Class*



Penggambaran dari *class name*, *atribute*, atau *property* atau data dan method atau *function* atau *behavior*

b. *Asociation*



Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

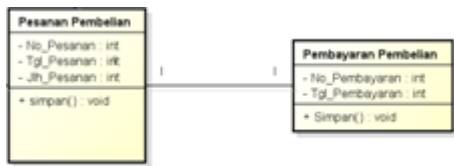
c. *Agregation*



Bentuk khusus dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari objek lain.

d. *Multiplicity*

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang



berpartisiasi

