

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGOLAHAN DATA PEGAWAI
PADA PUSKESMAS SIMPANG KATIS KECAMATAN
SIMPANG KATIS

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh

Rio Firmansyah	1022500087
Anggun Davega	1022500146
Kasumiyati	1022500163

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR
PANGKALPINANG

LEMBAR PENGESAHAN

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK (KP)

Program Studi : Sistem Informasi

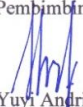
Jenjang Studi : Strata 1 (S1)

Judul : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI PENGOLAHAN DATA
PEGAWAI PADA PUSKESMAS SIMPANG
KATIS KECAMATAN SIMPANG KATIS**

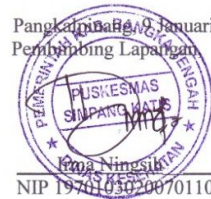
Oleh :

Rio Firmasyah 1022500087
Anggun Dapega 1022500146
Kasumiyati 1022500163

Menyetujui,
Pembimbing


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Pangkalpinang, 09 Januari 2014
Pembimbing Lapangan



Mengetahui,
Ketua Program Sistem Informasi,




Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada ALLAH SWT, karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkanNya jualan penulis dapat menyelesaikan KKP (Kuliah Kerja Praktek) pada Puskesmas Simpang Katis Kecamatan Simpang Katis.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan laporan KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini adalah salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata (S1) Program studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Informatika (STMIK) Atma Luhur Pangkalpinang.

Pada kesempatan ini penulis mengambil topic penulisan laporan tugas KKP(Kuliah Kerja Praktek) adalah Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Pada Puskesmas Simpang Katis Kecamatan Simpang Katis

Dalam proses penyusunan Kuliah Kerja Praktek (KKP) ini,penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materi dari berbagai pihak.Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada:

1. ALLAH SWT yang telah memberikan kesabaran,kelancaran,kekuatan,motivasi, keringanan dan petunjuk kepada penulis.
2. Kedua orang tua,kakak,adik yang telah memberikan bantuan baik moril maupun spiritual,kasih sayang,dukungan dan do'a yang tulus kepada kami.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Yuyi Andrika , M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Yuyi Andrika , M.Kom selaku dosen pembimbing KKP (Kuliah Kerja Praktek).
6. Aries Noordiyanto,SKM selaku Kepala Puskesmas Simpang Katis yang telah memberikan izin tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP)

7. Sahabat-sahabat seperjuangan dan keluarga yang selalu mendoakan dan semangat dan hiburan-hiburan dalam melepas penat selama pengerjaan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KKP (Kuliah Kerja Praktek) ini, penulis memperoleh banyak bantuan berupa bimbingan, petunjuk, kritik yang membangun dan saran yang baik secara lisan maupun tulisan

Akhir kata, penulis hanya bisa mendoakan semoga ALLAH SWT menerima serta membalas segala amal baik yang telah diberikan dan penulis berharap kepada pembaca, kiranya Kuliah Kerja Praktek ini dapat bermanfaat dan berguna khususnya bagi orang-orang yang lebih bersyukur dengan lebih meningkatkan potensi yang ada pada diri kita sebagai manusia.

Pangkalpinang, Maret 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	4
2.2 Konsep Dasar Informasi	6
2.3 Pengertian Analisa Berorientasi Objek.....	10
2.4 Perancangan Berorientasi Objek	14
BAB III TINJAUAN ORGANISASI	
3.1 Profil Instansi Tempat KP.....	17
3.2 Kegiatan Instansi Tempat KP.....	17
3.3 Struktur Organisasi Instansi Tempat KP.....	20
3.4 Tujuan dan Fungsi Instansi	21
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
4.1 Proses Bisnis	42
4.2 Activity Diagram	43
4.3 Analisa Keluaran	48
4.4 Analisa Masukan	50
4.5 Identifikasi Kebutuhan.....	54
4.6 Use Case Diagram	58
4.7 Deskripsi Use Case	59
4.8 ERD (Entity Relationship Diagram).....	63
4.9 Transformasi ERD ke LRS	64
4.10 LRS (Logical Relationship Structure).....	65
4.11 Tabel	66
4.12 Spesifikasi Basis Data.....	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	

5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi	23
Gambar 4.1 : Activity Diagram Proses Pencatatan Data Pegawai.....	31
Gambar 4.2 : Activity Diagram Proses Absensi Pegawai	32
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Cuti Pegawai	33
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Mutasi Pegawai.....	34
Gambar 4.5 : Activity Diagram Proses Kenaikkan Gaji Berkala	34
Gambar 4.6 : Use Case Diagram Pendataan Pegawai	42
Gambar 4.7 : ERD (Entity Relationship Diagram)	47
Gambar 4.8 : Transformasi ERD ke LRS.....	48
Gambar 4.9 : LRS (Logical Record Structure)	49

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.11.1 : Tabel Pegawai.....	66
Tabel 4.11.2 : Tabel Absensi	66
Tabel 4.11.3 : Tabel Mutasi	67
Tabel 4.11.4 : Tabel PSCuti.....	67
Tabel 4.11.5 : Tabel UKGB	67
Tabel 4.11.6 : Tabel SKUKGB	68
Tabel 4.11.7 : Tabel KCuti	68
Tabel 4.12.1 : Spesifikasi Basis Data Pegawai	69
Tabel 4.12.2 : Spesifikasi Basis Data Kartu Cuti.....	71
Tabel 4.12.3 : Spesifikasi Basis Data Mutasi	72
Tabel 4.12.4 : Spesifikasi Basis Data SKKGB	73
Tabel 4.12.5 : Spesifikasi Basis Data Absensi.....	74
Tabel 4.12.6 : Spesifikasi Basis Data UKGB	75
Tabel 4.12.7 : Spesifikasi Basis Data Surat Cuti	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Keluaran Sistem Berjalan	79
Lampiran A-1 : Surat Permohonan Cuti Pegawai	80
Lampiran A-2 : Surat Permohonan Cuti Pegawai	81
Lampiran A-3 : Usulan Kenaikan Gaji Berkala	82
Lampiran A-4 : Absensi	83
Lampiran B : Masukan Sistem Berjalan	84
Lampiran B-1 : Data SK Mutasi.....	85
Lampiran B-2 : Data SK UKGB.....	86
Lampiran B-3 : Data Pegawai	87
Lampiran Surat Keterangan Telah Melaksanakan Kerja Praktek	
Lampiran Kartu Konsultasi Dosen Pembimbing	
Lampiran Kartu Konsultasi Pembimbing Lapangan	

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



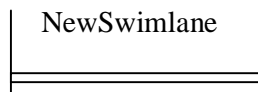
End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



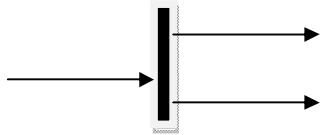
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



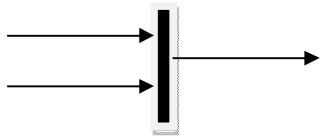
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

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



Join

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

[....]

Guards

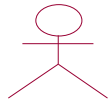
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



Use Case

Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<< include >>

----->

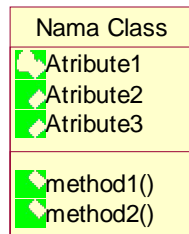
Asosiasi yang termasuk didalam use case lain, yang bersifat harus dilakukan bila use case lain tersebut dilakukan.

<<extend>>

----->

Perluasandari use case lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Asosiasi

Menggambarkan hubungan yang terjadi

Agregasi

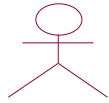
Menggambarkan suatu class terdiri dari class yang lain atau suatu class adalah bagian dari class lain.

Generalisasi/inherita

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan yang lainnya.

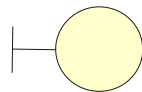
- 1 Tepat Saturday
- 0..* Nola tau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau Satu
- 5..8 range 5 s.d 8
- 4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

4. Sequence Diagram



Actor

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



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



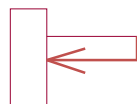
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan ke dalam suatu database.



Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.

Return Message



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

Lifeline

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

