



**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEPAGAWAIAN KECAMATAN RANGKUI
PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1322500102	Popy Putri Andani
2. 1322500122	Indah Dwi Kurnia
3. 1322500120	Erviani

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
STMIK ATMALUHUR
PANGKALPINANG
2016/2017**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM
INFORMASI KEPAGAWAIAN KECAMATAN
RANGKUI PANGKALPINANG

NIM	NAMA
1. 1322500102	Popy Putri Andani
2. 1322500122	Indah Dwi Kurnia
3. 1322500120	Erviani

Pangkalpinang, Desember 2016

Menyetujui,
Pembimbing

Fitriyani, S.Kom, M.Kom

NIDN.0220028501



Sohan

NIP. 196609031989031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi



Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom

NIDN 0211108306

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

I Dinyatakan bahwa:

1. Popy Putri Andani (1322500102)
2. Indah Dwi Kurnia (1322500122)
3. Erviani (1322500120)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari September 2016 sampai dengan 26 Desember 2016 dengan baik. 1

2 Nama Instansi : Kantor Kecamatan Rangkui Pangkalpinang
Alamat : Jalan Pahlawan 12, Keramat, Rangkui, Kota
Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684



ABSTRAK

Sistem informasi yang baik akan meningkatkan aksibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi para pemakai, dukungan sistem informasi dapat membuat sebuah organisasi atau perusahaan memiliki keunggulan yang kompetitif. Kantor Kecamatan Rangkui mengalami kendala dalam pengolahan informasi-informasi yang dibutuhkan misalnya dalam pengolahan data pegawai, data absensi, data gaji, data kenaikan pangkat, data mutasi. Data-data tersebut pun sulit untuk dicari arsipnya jika sewaktu data tersebut diperlukan oleh setiap bagian yang ada di Kecamatan Rangkui. Dari permasalahan tersebut, berupaya untuk meningkatkan sistem informasi sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang berjalan. Ada beberapa hal yang dapat menimbulkan kendala pada suatu sistem yang dijalankan secara manual, diantaranya adalah banyaknya jumlah data yang harus diolah, kerumitan dalam pemrosesan suatu data, terbatasnya waktu yang digunakan dalam mengolah data, dan data yang beraneka ragam. Begitu pula dalam sebuah kantor kecamatan dalam mengelolah data kepegawaian masih dikerjakan dengan cara manual, akan terbentur pada kendala seperti yang tersebut perlu diadakan pengembangan sistem lama ke sistem baru sehingga diharapkan dapat mengurangi bahkan meniadakan kesulitan yang ada sehingga sistem akan bekerja secara cepat dan akurat. Peranan komputer di sini akan sangat menunjang sekali dalam menjaga dan memberikan dukungan pada sistem agar menjadi lebih baik.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Kepegawaian

ABSTRACT

A good information system will improve data presented aksibilitas timely and accurate for the users, information systems support can make a organiisasi or company has a competitive advantage. District Office Rangkui experienced problems in processing information that is needed for example in data processing, attendance data, salary data, the data promotion, mutation data. The data tesebut was difficult to find the archive in case the data required by each part in the District Rangkui. Of these problems, seeks to improve information systems in accordance with the development of technologies that are currently running. There are several things that can cause problems in a system that is run manually, such as the large number of data that must be processed, the complexity of processing the data, the limited time spent in processing the data, and the data that diverse. Similarly, in a sub-district office in the manage personnel data is still done by hand, will be struck by the obstacles as necessary to hold the development of the old system to the new system so it can reduce or eliminate the difficulties that exist so that the system will work quickly and accurately. The role of the computer here will support all the care and support system to make it better.

Keywords: System, Information, employee

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk pengajuan Skripsi pada jurusan Sistem Informasidi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek 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 kerja praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Fitriyani, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Laporan ini.
6. Bapak Sohan selaku pembimbing lapangan dan para pegawai Bagian Kepegawaian yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian dan pengambilan data.
7. Rekan-rekan sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2013, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Pangkalpinang, Desember 2016

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Daur Hidup Sistem.....	18
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Kecamatan Rangku.....	49
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pegawai.....	67
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pensiun	67
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Surat Tugas.....	68
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Data Pegawai.....	68
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Pensiun	69
Gambar 4.6 : Usecase Diagram.....	72
Gambar 4.7 : Entity Relationship Diagram.....	76
Gambar 4.8 : Transformasi ERD ke LRS	77
Gambar 4.9 : Logical Record Structure (LRS)	78
Gambar 4.10 : Struktur Tampilan	87
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Menu Utama	87
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Menu Master	88
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Entry Data Pegawai.....	88
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Menu Pendidikan	89
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu Jabatan	89
Gambar 4.16 : Rancangan Layar Menu Transaksi.....	90
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Entry SK Pensiun.....	90
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Cetak Surat Tugas	91
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Menu Laporan	91
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Cetak Lap. Data Pegawai.....	92
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Cetak Lap. Pensiun	92

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : ANALISA KELUARAN.....	96
Lampiran A-1 : Surat Tugas.....	97
LAMPIRAN B : ANALISA MASUKAN.....	98
Lampiran B-1 : Data Pegawai.....	99
Lampiran B-2 : SK Pensiun.....	255
LAMPIRAN C : LEMBAR BERITA ACARA KONSULTASI DOSEN PEMBIMBING KP	
LAMPIRAN D : LEMBAR BERITA ACARA KUNJUNGAN KP	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Pegawai	79
Tabel 4.2 : Tabel terima	79
Tabel 4.3 : Tabel Surat Tugas	79
Tabel 4.4 : Tabel Pendidikan.....	79
Tabel 4.5 : Tabel Jabatan.....	79
Tabel 4.6 : Tabel SKPensiun.....	80
Tabel 4.7 : Spesifikasi Basis Data Pegawai	80
Tabel 4.8 : Spesifikasi Basis Data Pendidikan.....	81
Tabel 4.9 : Spesifikasi Basis Data Jabatan.....	82
Tabel 4.10 : Spesifikasi Basis Data terima.....	82
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data SuratTugas.....	83
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data SKPensiun	83

DAFTAR SIMBOL

Simbol *Activity Diagram*



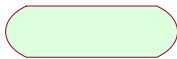
Start Point

Menggambarkan awal dari aktivitas.



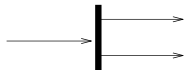
End Point

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



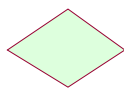
Activity

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



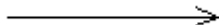
Fork

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



Decision

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

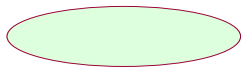
Menggambarkan pemisahan atau pengelompokkan aktivitas berdasarkan *actor*.

Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



Use case

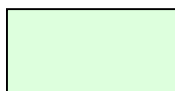
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

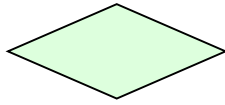
Menggambarkan hubungan antara *actordengan use case*.

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

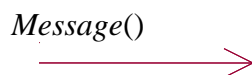
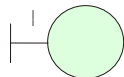


Entity

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



Simbol Sequence Diagram



Relationship

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.

Garis

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*

Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.

Entity

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

Boundary

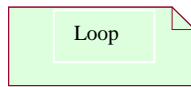
Menghubungkan antara *user* dengan sistem.

Control

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

Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan.



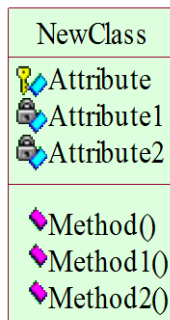
Message to Self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.

Loop

Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

Simbol *ClassDiagram*



Class Name

Merupakan nama dari sebuah kelas.

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

Association dan Association Class

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Multiplicity

0

Zero

1

One

0..*

Zero or More

1..*

One or More

0..1

Zero or One

*

N

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP	iii
ABSTRAKSI	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR SIMBOL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan	4
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Analisis Sistem	5
1.5.3 Perancangan Sistem.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	8

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem.....	10
2.1.1 Pengertian Sistem	12
2.1.2 Pengertian Subsystem.....	13
2.1.3 Karakteristik Sistem	13

2.1.4	Klasifikasi Sistem	15
2.1.5	Daur Hidup Sistem	16
2.2	Konsep Dasar Sitem Informasi.....	18
2.2.1	Komponen Sistem Informasi	19
2.2.2	Perencanaan Sistem Informasi.....	21
2.2.3	Pengelolaan Sistem Informasi	21
2.2.4	Pengendalian Sistem Informasi	22
2.2.5	Penilaian Sistem Informasi.....	22
2.3	Pengertian Kepegawaian	24
2.3.1	Pengertian Arsip kepegawaian	24
2.4	Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek dengan UML.....	25
2.4.1	Konsep Dasar Berorientasi Objek	25
2.4.2	Pengertian UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	26
2.4.3	Tujuan UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	27
2.4.4	Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek	29
2.4.5	Analisa Berorientasi Objek (<i>Object Oriented Analysis</i>).....	29
	2.4.5.1 <i>Activity Diagram</i>	30
	2.4.5.2 <i>Use Case Diagram</i>	32
	2.4.5.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	34
	2.4.5.4 <i>PackageDiagram</i>	35
2.4.6	Perancangan Berorientasi Objek (<i>Object Oriented Design</i>)...35	
	2.4.6.1 Perancangan Basis Data	35
	2.4.6.2 Spesifikasi Basis Data	38
	2.4.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	39
	2.4.6.4 <i>ClassDiagram</i>	40
	2.4.6.5 Rancangan Dokumen Keluaran	41
	2.4.6.6 Rancangan Dokumen Masukan	41
	2.4.6.7 Rancangan Layar Program.....	42
2.4.7	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai	42
	2.5.7.1 <i>Rational Rose</i>	42

2.5.7.2	<i>Microsoft Visio 2007</i>	43
2.5.7.3	<i>Microsoft Visual Basic 2008</i>	44
2.5.7.3.1	Sejarah <i>Visual Basic</i>	44
2.5.7.3.2	<i>Visual Studio 2008</i>	45
2.5.7.4	<i>Microsoft Office Access 2007</i>	45

BAB III ORGANISASI

3.1	Tinjauan Organisasi	47
-----	---------------------------	----

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Analisa Sistem Berjalan	66
4.1.1	Proses Bisnis Sistem Berjalan	66
4.1.2	Activity Diagram Sistem Berjalan	67
4.1.3	Analisa Keluaran Sistem Berjalan	69
4.1.4	Analisa Masukan Sistem Berjalan	70
4.1.5	Identifikasi Kebutuhan	71
4.2	<i>Usecase Diagram</i>	72
4.3	Deskripsi <i>Usecase</i>	73
4.4	Perancangan Basis Data	76
4.5	Rancangan Antar Muka	84
4.5.1	Rancangan Keluaran	84
4.5.2	Rancangan Masukan	85
4.5.3	Rancangan Dialog Layar	87
4.5.3.1	Struktur Tampilan	87
4.5.3.2	Rancangan Layar	87

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93

DAFTAR PUSTAKA