

**SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIMPEG) DI RSUD DEPATI
BAHRIN SUNGAILIAT DENGAN MENUNAKAN MODEL *FAST*
BERBASIS WEBSITE KESEHATAN KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI



**KENNY RATIAN
1522500025**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIMPEG) DI RSUD DEPATI
BAHRIN SUNGAILIAT DENGAN MENUNAKAN MODEL *FAST*
BERBASIS WEBSITE KESEHATAN KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI

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



**KENNY RATIAN
1522500025**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500025
Nama : KENNY RATIAN
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIMPEG) DI
RSUD DEPATI BAHRIN SUNGAILIAT DENGAN
MENGUNAKAN MODEL FAST BERBASIS WEBSITE
KESEHATAN KABUPATEN BANGKA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2019



LEMBAR PEGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN (SIMPEG) DI RSUD DEPATI
BAHRIN SUNGAILIAT DENGAN MENGGUNAKAN MODEL *FAST*
BERBASIS WEBSITE KESEHATAN KABUPATEN BANGKA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

KENNY RATIAN
1522500025

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
Pada Tanggal 01 Juli 2019

Anggota Penguji

Fitriyani, M.Kom.
NIDN. 0220028501

Kaprodi Sistem Informasi

 25/02/19

Okkita Rizan, M.Kom.
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Bambang Adwinoto, M.Kom.
NIDN. 0216107102

Ketua Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom.
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk Memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat dan karunianya, sehingga kami dapat menyelesaikan Laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi stasa satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, penulis berharap apa yang tertulis dalam skripsi ini dapat menambah pengetahuan pembaca dan bisa memberikan nilai-nilai positif bagi yang membacanya. Oleh karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang senantiasanya penulis terima dengan senang hati

Dengan selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan-masukan kepada kami. Untuk itu kami mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Kedua orang tua, adik serta keluarga yang telah memberikan dukungan baik secara moril dan materil.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Djaetun H.S, selaku pendiri Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku ketua program studi Sistem Informasi.
6. Bapak Bambang Adiwino, S.Kom, M.Kom selaku pembimbing skripsi dan dosen pansehat akademik (PA) dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Staff RSUD Depati Bahrin yang senantiasanya memberikan dukungan selama skripsi.
8. Sahabat seperjuangan, terutama mahasiswa mahasiswi jurusan sistem informasi angkatan 2015.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman kami. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Amin.

Pangkalpinang, 2019

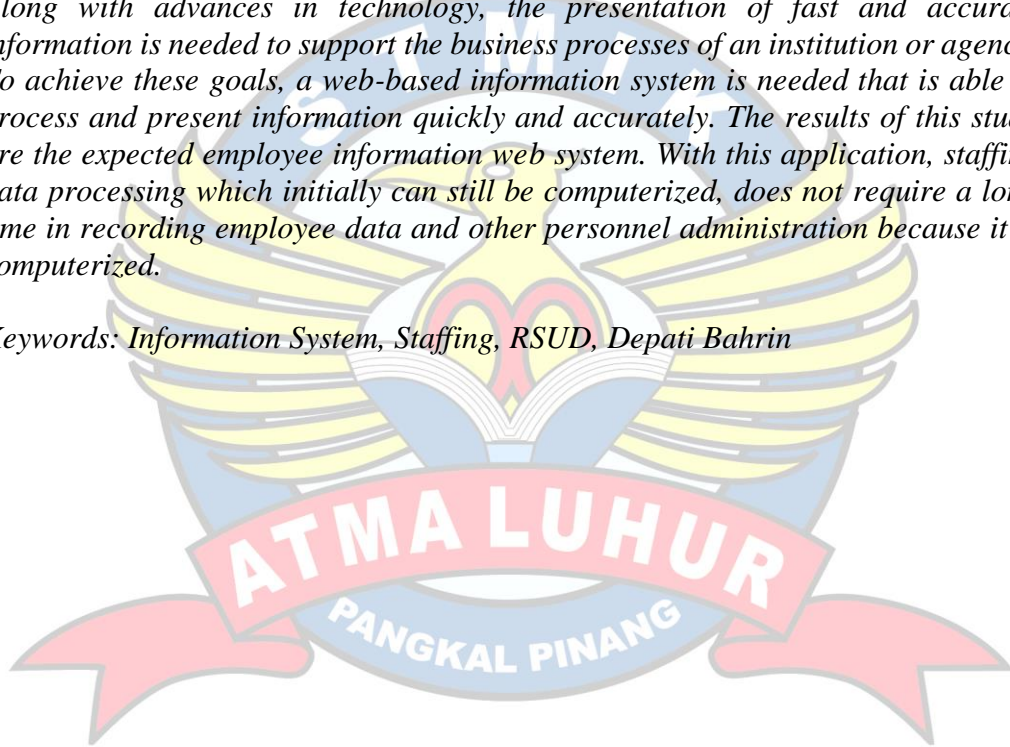


Penulis

ABSTRACT

RSUD Depati Bahrin is a hospital owned by the Bangka district government that originated from the Lung Hospital owned by a Catholic mission that was nationalized. the inauguration of its use as a class D hospital on November 12, 1970. Various problems were encountered in archiving employee-based data on the Web. These problems can be reviewed at the stage of data storage, retrieval and presentation of employee data information. Data storage is physically very vulnerable in terms of security and integrity of documents. Document damage is very possible because of physical factors such as weathering. If in data processing employees still use the manual system of course storage, search, and presentation of information about employee data cannot be obtained quickly and accurately. Along with advances in technology, the presentation of fast and accurate information is needed to support the business processes of an institution or agency. To achieve these goals, a web-based information system is needed that is able to process and present information quickly and accurately. The results of this study are the expected employee information web system. With this application, staffing data processing which initially can still be computerized, does not require a long time in recording employee data and other personnel administration because it is computerized.

Keywords: Information System, Staffing, RSUD, Depati Bahrin



ABSTRAKSI

RSUD Depati Bahrin adalah rumah sakit milik pemerintah kabupaten bangka yang berawal dari Rumah Sakit Paru milik misi khatolik yang dinasionalisasikan. peresmian penggunaannya sebagai rumah sakit kelas D pada tanggal 12 November 1970. Berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pengarsipan data kepegawaian yang berbasis Web. Permasalahan tersebut dapat ditinjau pada tahapan penyimpanan data, pencarian kembali dan penyajian informasi data pegawai. Penyimpanan data secara fisik sangat rentan dalam segi keamanan dan keutuhan dokumen. Kerusakan dokumen sangat mungkin terjadi karena faktor fisik berupa pelapukan. Jika dalam pengolahan data pegawai masih menggunakan sistem manual tentu penyimpanan, pencarian, dan penyajian informasi mengenai data pegawai tidak dapat diperoleh secara cepat dan akurat. Seiring dengan kemajuan teknologi, penyajian informasi yang cepat dan akurat sangat dibutuhkan guna menunjang proses bisnis sebuah lembaga atau instansi. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis web yang mampu mengolah dan menyajikan informasi secara cepat dan akurat. Hasil dari penelitian ini adalah web sistem informasi kepegawaian yang diharapkan Dengan aplikasi ini pengolahan data kepegawaian yang awalnya masih secara manual dapat terkomputerisasi, tidak membutuhkan waktu yang lama dalam pencatatan data pegawai serta administrasi kepegawaian lainnya karena sudah terkomputerisasi.

Kata Kunci : Sitem Informasi, Kepegawaian, RSUD, Depati Bahrin



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi	5
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	5
2.1.2 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	6
2.2 Pemodelan FAST	7
2.3 Metode Berorientasi Objek dan Terstruktur	9
2.4 Tools Yang Digunakan	10
2.4.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	10

2.4.2	Tools Metode Terstruktur	14
2.4.2.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	14
2.4.2.2	Transformasi ERD ke LRS	16
2.4.2.3	LRS	17
2.4.2.4	Tabel	17
2.4.2.5	Analisa Keluaran.....	18
2.4.2.6	Analisa Masukan.....	18
2.4.2.7	Spesifikasi Basis Data.....	18
2.4.2.8	Rancangan Dokumen Keluaran	18
2.4.2.9	Rancangan Dokumen Masukan	18
2.4.2.10	Rancangan Layar	19
2.5	Definisi Software Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
2.5.1	Website	19
2.5.2	PHP	19
2.5.3	<i>Mysql</i>	19
2.6	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Perangkat Lunak	22
3.2	Metode Penelitian Dalam Pengembangan Perangkat Lunak.....	23
3.2.1	OOA.....	23
3.2.2	OOD.....	24
3.2.3	Struktur Data/Fungsional	24
3.3	<i>Tools</i> Yang Digunakan <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	24

BAB IV PEMBAHASAN

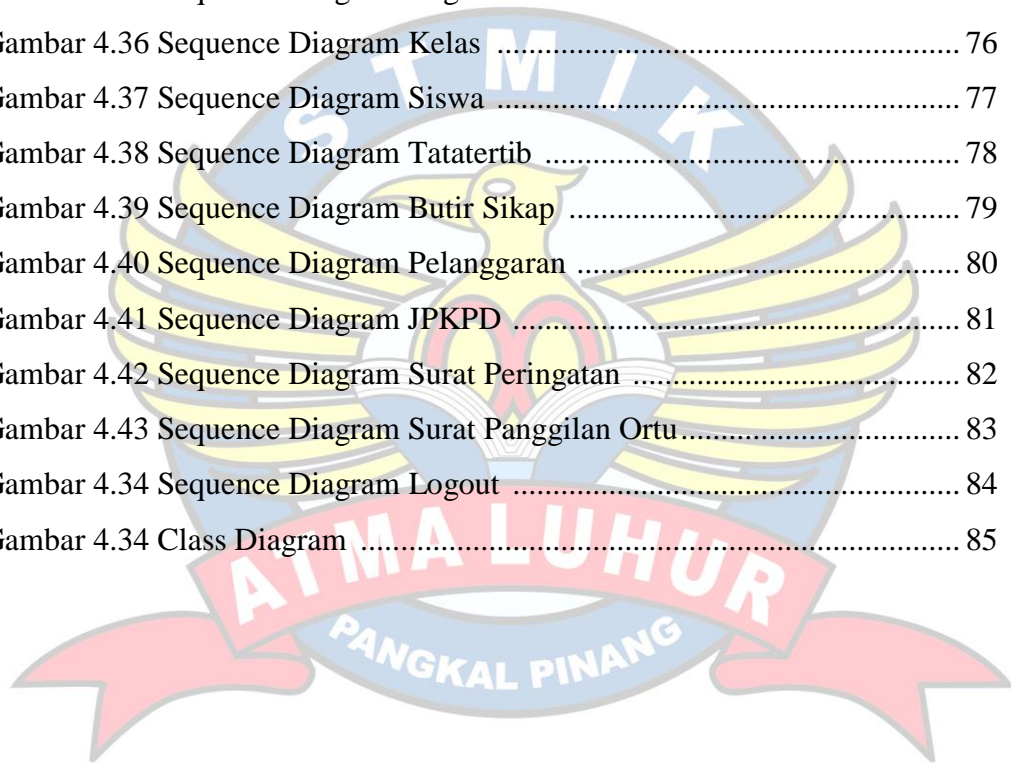
4.1	Tinjauan Umum Penelitian	26
4.1.1	Sejarah Singkat	26
4.1.2	Susunan Organisasi	27
4.2	Analisa Masalah Sistem Yang Berjalan.....	31
4.2.1	Analisa Proses Bisnis	31

4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	33
4.3	Analisa Masukan dan Keluar	36
4.3.1	Analisa Masukan	36
4.3.2	Analisa Keluaran	38
4.4	Identifikasi Kebutuhan	39
4.5	<i>Use Case Diagram</i>	43
4.6	Deskripsi Use Case	43
4.7	Rancangan Basis Data	48
4.7.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	48
4.7.2	Transformasi ERD ke LRS	49
4.7.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	50
4.7.4	Tabel	51
4.7.5	Spesifikasi Basis Data	53
4.8	Rancangan Antar Muka	58
4.8.1	Rancangan Keluaran	58
4.8.2	Rancangan Masukan	59
4.9	Rancangan Dialog Layar	61
4.9.1	Rancangan Layar	62
4.9.1.1	Rancangan Layar Admin	62
4.9.1.2	Rancangan Layar Bagian Kepegawaian	74
4.10	<i>Sequence Diagram</i>	79
4.10.1	<i>Sequence Diagram</i> Admin	85
4.10.2	<i>Sequence Diagram</i> Bagian Kepegawaian	87
4.11	<i>Class Diagram</i>	94
 BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		96

DAFTAR GAMBAR

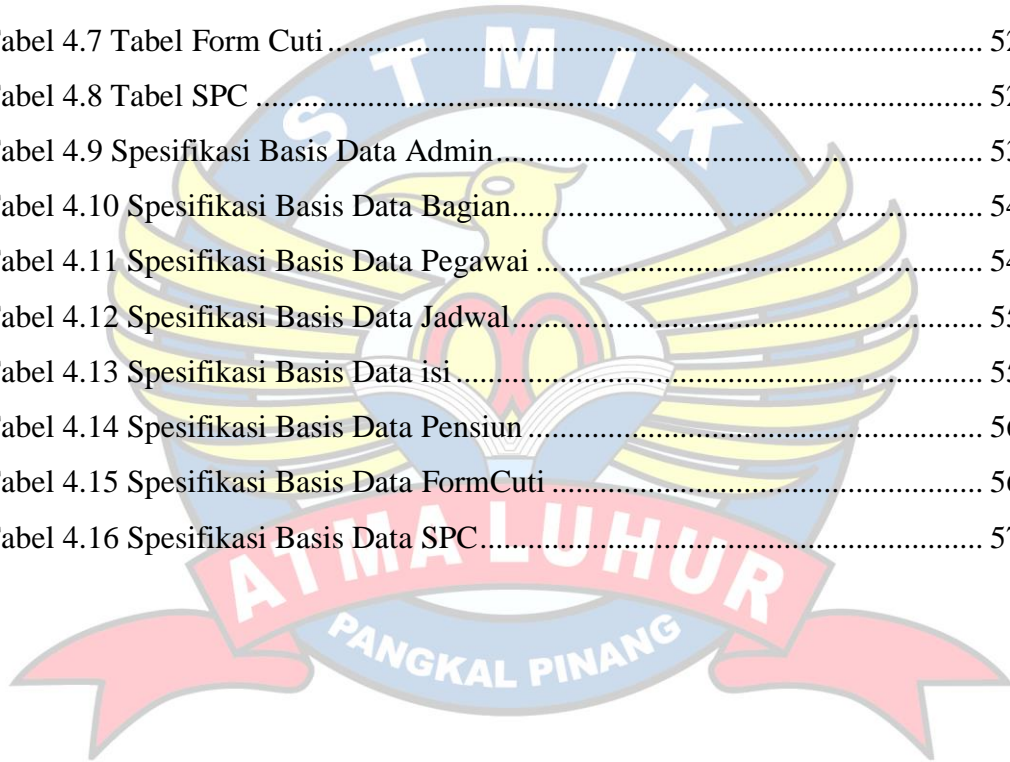
	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	25
Gambar 4.2 Activity Diagram Pendataan Kelas	33
Gambar 4.3 Activity Diagram Pendataan Siswa	34
Gambar 4.4 Activity Diagram Pendataan Tata Tertib	34
Gambar 4.5 Activity Diagram Pendataan Pelanggaran	35
Gambar 4.5 Activity Diagram Pendataan Surat Teguran	35
Gambar 4.6 Activity Diagram Pendataan Surat Perjanjian	36
Gambar 4.7 Activity Diagram Pendataan Surat Panggilan Orang Tua.....	36
Gambar 4.8 Activity Diagram Pendataan Laporan Pelanggaran	37
Gambar 4.7 Package Diagram	42
Gambar 4.8 Usecase Diagram Bagian TataUsaha	43
Gambar 4.9 ERD (Entity Relationship Diagram)	47
Gambar 4.10 Transformasi ERD ke LRS	48
Gambar 4.11 LRS.....	49
Gambar 4.13 Rancangan Layar Login	63
Gambar 4.14 Rancangan Layar Data Kelas	63
Gambar 4.15 Rancangan Layar Tambah Kelas	64
Gambar 4.16 Rancangan Layar Ubah Kelas	64
Gambar 4.17 Rancangan Layar Data Siswa	65
Gambar 4.18 Rancangan Layar Tambah Siswa	66
Gambar 4.19 Rancangan Layar Ubah Siswa	67
Gambar 4.20 Rancangan Layar Data Tatatertib	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Tambah Tatatertib	68
Gambar 4.22 Rancangan Layar Ubah Tatatertib.....	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Data Butir Sikap	69
Gambar 4.24 Rancangan Layar Tambah Butir Sikap	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Ubah Butir Sikap	70
Gambar 4.26 Rancangan Layar Data Pelanggaran	71

Gambar 4.27 Rancangan Layar Tambah Pelanggaran.....	71
Gambar 4.28 Rancangan Layar Detail Pelanggaran	72
Gambar 4.29 Rancangan Layar Data JPKPD	72
Gambar 4.30 Rancangan Layar Tambah JPKPD	73
Gambar 4.31 Rancangan Layar Data Surat Peringatan.....	73
Gambar 4.32 Rancangan Layar Tambah Surat Peringatan	74
Gambar 4.33 Rancangan Layar Data Surat Panggilan Ortu	74
Gambar 4.34 Rancangan Layar Tambah Surat Panggilan Ortu	75
Gambar 4.35 Sequence Diagram Login	75
Gambar 4.36 Sequence Diagram Kelas	76
Gambar 4.37 Sequence Diagram Siswa	77
Gambar 4.38 Sequence Diagram Tatatertib	78
Gambar 4.39 Sequence Diagram Butir Sikap	79
Gambar 4.40 Sequence Diagram Pelanggaran	80
Gambar 4.41 Sequence Diagram JPKPD	81
Gambar 4.42 Sequence Diagram Surat Peringatan	82
Gambar 4.43 Sequence Diagram Surat Panggilan Ortu.....	83
Gambar 4.34 Sequence Diagram Logout	84
Gambar 4.34 Class Diagram	85



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	51
Tabel 4.2 Tabel Bagian	51
Tabel 4.3 Tabel Pegawai	51
Tabel 4.4 Tabel Jadwal	51
Tabel 4.5 Tabel isi.....	52
Tabel 4.6 Tabel Pensiun.....	52
Tabel 4.7 Tabel Form Cuti	52
Tabel 4.8 Tabel SPC	52
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin.....	53
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	54
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pegawai	54
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Jadwal.....	55
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data isi	55
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Pensiun	56
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data FormCuti	56
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data SPC.....	57



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



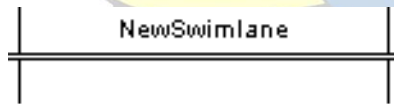
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. *Transition State*



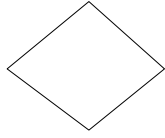
Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.

f. *Transition to self*



Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.

g. *Decision*



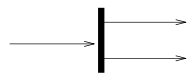
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. *State*



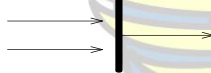
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. *Fork*



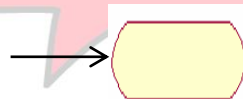
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

j. *Join*



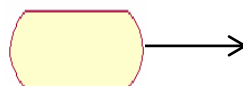
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

k. *Black Hole Activities*



Menggambarkan ada masukan tapi tidak ada keluaran.

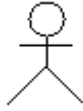
l. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan tapi ada keluaran.

2. Usecase Diagram

a. Actor



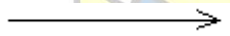
Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (*user*).

b. Use case



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

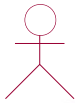
c. Association



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

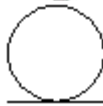
3. Sequence Diagram

a. Actor



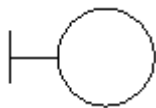
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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*



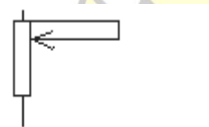
Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

e. *Object Message*



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

f. *Message to self*



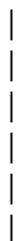
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

g. *Return Message*



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

h. *Object*



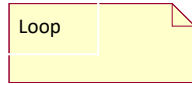
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

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.

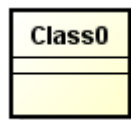
c. *Garis*



Menghubungkan entitas dengan relationship

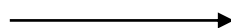
6. *Simbol Class Diagram*

a. *Class*



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

b. *Asociation*

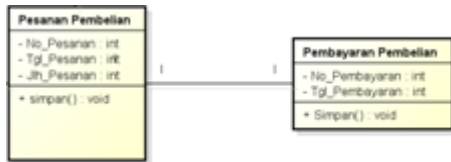


Menggambarkan hubungan antar objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah

c. *Agregation*



d. *Multiplicity*



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

Menggambarakan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi

