

**SISTEM INFORMASI LAYANAN JANJI TEMU DI SEKRETARIAT
DAERAH KOTA PANGKALPINANG BERBASIS *WEBSITE* DENGAN
METODE *OBJECT ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD)***

SKRIPSI



Heni RahayuNingsih

1522500040

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2019

**SISTEM INFORMASI LAYANAN JANJI TEMU DI
SEKRETARIAT DAERAH KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *OBJECT
ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD)***

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Heni RahayuNingsih

1522500040

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2019



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500040
Nama : Heni RahayuNingsih
Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI LAYANAN JANJI TEMU DI
SEKRETARIAT DAERAH KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS *WEBSITE* DENGAN METODE *OBJECT
ORIENTED ANALYSIS & DESIGN (OOAD)*

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

Pangkalpinang, 28 Juni 2019




(Heni RahayuNingsih)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI LAYANAN JANJI TEMU DI SEKRETARIAT
DAERAH KOTA PANGKALPINANG BERBASIS *WEBSITE* DENGAN
METODE *OBJECT ORIENTED ANALYSIS & DESIGN* (OOAD)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Heni RahayuNingsih
1522500040**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 04 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 02 200285 01**

Dosen Pembimbing



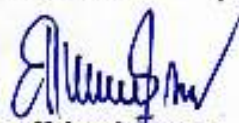
**Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN.02 141077 01**

Kaprodi Sistem Informasi



**Okhita Rizan, M.Kom
NIDN. 02 111083 06**

Ketua Penguji



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 02 010279 01**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Juli 2019

KETUA STMK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata 1 (S1) pada jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

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 atas rahmat-Nya yang tidak terhingga.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
4. Bapak Okkita Rizan, M.kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Suparyono, MM, Selaku atasan saya di tempat kerja yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Radmida Dawam, SH, MH, selaku Sekretaris Daerah Kota Pangkalpinang yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
8. Bapak Dedy selaku pembimbing lapangan yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian dan pengambilan data.

9. Kedua orang tua saya yang merupakan sumber inspirasi dan panutan dalam hidup saya, saudara-saudara saya yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.
10. Teman-teman senasib dan seperjuangan Karina Rochmayani, Litha Leonita, Prilly Rosalina, Bhagas Gustaf Van Nero, yang telah membagi ilmu serta memberi warna dalam persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin selama masuk kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
11. Rekan-rekan sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2015, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 28 Juni 2019

Penulis



ABSTRACT

The Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang is the Head Office of all Government activities in Pangkalpinang City. Because of that, you can make a number of appointments coming from both the general public and related City or Regional Government Agencies. In terms of handling the administration of guest appointment services, it is regulated and scheduled through the Public Relations Protocol & IT Section. Analysis and design techniques in this system use Object Oriented Analysis & Design "(OOAD). The system development model uses waterfall which is considered appropriate in the development of this system with gradual and organized quality testing techniques. System switching from manual appointment services to appointment services web-based focus on the schedule of leaders meeting guests and schedule guest visits, for processing other agenda data not yet processed and connected. Thus, what was discussed about information systems guest appointment services at the Regional Secretariat of the City of Pangkalpinang will facilitate management consisting of data guest request, arrangement of time slot data, accurate field team data and leadership data, secretary data, printed schedule data, disposition printed data, reschedule printed data, blank printed data facing the leader, and minutes of data.

Keywords: *Website-based system, OOAD, Waterfall, Regional Secretariat of Pangkalpinang City, Guest Visit*



ABSTRAKSI

Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang merupakan Kantor Pusat seluruh aktivitas Pemerintahan yang ada di Kota Pangkalpinang ini. Karena itu dapat membuat banyaknya janji temu yang datang baik dari masyarakat umum maupun Instansi Pemerintahan Kota atau Daerah terkait. Dalam hal penanganan administrasi layanan janji temu tersebut di atur dan diagendakan melalui Bagian Humas Protokol & TI. Teknik analisa dan perancangan pada sistem ini menggunakan *Object Oriented Analysis & Design* " (OOAD). Model pengembangan sistem menggunakan *waterfall* yang dianggap sesuai dalam pengembangan sistem ini dengan teknik pengujian kualitas secara bertahap dan terorganisir. Peralihan sistem dari layanan janji temu manual menjadi layanan janji temu berbasis web fokus pada mengenai jadwal pimpinan menemui tamu dan jadwal kunjungan tamu, untuk pengolahan data agenda acara lainnya belum terolah dan terhubung. Maka itu yang dibahas mengenai sistem informasi layanan janji temu tamu di Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang akan mempermudah dalam pengelolaan yang terdiri dari data surat permohonan tamu, pengaturan data slot waktu, data tim lapangan dan data pimpinan yang akurat, data sekretaris, data cetak jadwal, data cetak disposisi, data cetak *reschedule*, data cetak blangko menghadap pimpinan, dan data notulen.

Kata Kunci : Sistem berbasis Website, OOAD, Waterfall, Sekretariat Daerah Kota Pangkalpinang, Kunjungan Tamu



DAFTAR ISI

	<u>Halaman</u>
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 <u>Latar Belakang</u>	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 <u>Batasan Masalah</u>	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Sistem <u>Informasi</u>	6
2.1.1 Definisi Sistem.....	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	6
2.2 Konsep Dasar Informasi.....	7
2.2.1 Konsep Sistem Informasi.....	7
2.3 Pengertian Janji Temu Tamu Kantor.....	8
2.4 Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	8
2.4.1 Definisi Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	8
2.4.2 Alat Bantu Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	8

2.5 Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	11
2.6 Model Waterfall.....	14
2.7 Software Pendukung.....	14
2.8 Tinjauan Penelitian.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2 Metode Penelitian.....	21
3.3 Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	21
3.4 Alat Bantu Perancangan Basis Data.....	22
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Tinjauan Umum.....	23
4.1.1 Tinjauan Organisasi.....	23
4.1.2 Analisa Sistem.....	28
4.2 Perancangan Sistem	48
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN.....	87
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....	92
LAMPIRAN C RANCANGAN DOKUMEN KELUARAN SISTEM USULAN.....	95
LAMPIRAN D RANCANGAN DOKUMEN MASUKAN SISTEM USULAN.....	101
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET.....	108
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN.....	110
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : SDLC <i>Waterfall</i>	20
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi	24
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Permohonan Tamu	30
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Proses <u>Pengagendaaan Jadwal Tamu</u>	31
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Agenda Jadwal Tamu	31
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Proses Koordinasi dengan Instansi/Tamu	32
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> <u>Pengisian Data Tamu</u>	32
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Tamu Dengan Jadwal Janji Temu	33
Gambar 4.8 : <i>Activity Diagram</i> Konfirmasi Tamu ke Pimpinan	33
Gambar 4.9 : <i>Package Diagram</i>	41
Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram</i> Master	41
Gambar 4.11 : <i>Use Case Diagram</i> <u>Transaksi Janji Temu</u>	42
Gambar 4.12 : <i>Use Case Diagram</i> <u>Tansaksi Temu Tamu</u>	42
Gambar 4.13 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan	42
Gambar 4.14 : <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	48
Gambar 4.15 : Transformasi <i>Diagram</i> ERD (<i>Entity Relationship</i> <i>Diagram</i>) ke <u>Logical Record Structure</u>	49
Gambar 4.16 : <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	50
Gambar 4.17 : <u>Rancangan</u> Struktur Tampilan	62
Gambar 4.18 : <u>Rancangan Layar</u> Login	63
Gambar 4.19 : <u>Rancangan Layar</u> Menu Kunjungan Tamu	63
Gambar 4.20 : <u>Rancangan Layar</u> <u>Entry Data Permohonan Tamu</u>	64
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Tampilan Data Permohonan Tamu	64
Gambar 4.22 : <u>Rancangan Layar</u> <u>Entry Data Tim Lapangan</u>	65
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Tampilan Data Tim Lapangan	65
Gambar 4.24 : <u>Rancangan Layar</u> Menu <u>Entry Data Slot Waktu</u>	66
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Tampilan Data Slot Waktu	66

Gambar 4.26	: <u>Rancangan Layar Memu Entry</u> Data Pimpinan	67
Gambar 4.27	: Rancangan Layar Tampilan Data Memu Pimpinan	67
Gambar 4.28	: <u>Rancangan Layar Memu Entry</u> Data Sekretaris	68
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Tampilan Data Memu Sekretaris	68
Gambar 4.30	: <u>Rancangan Layar Transaksi Entry</u> Memu Jadwal.....	69
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Transaksi Tampilan Cetak Jadwal	69
Gambar 4.32	: Rancangan Layar <u>Transaksi Entry</u> Memu Blangko	70
Gambar 4.33	: Rancangan Layar Transaksi Tampilan Cetak Blangko.....	70
Gambar 4.34	: Rancangan Layar <u>Transaksi Entry</u> Memu Disposisi.....	71
Gambar 4.35	: Rancangan Layar Transaksi Tampilan Cetak Disposisi.....	71
Gambar 4.36	: <u>Rancangan Layar Transaksi Entry</u> Memu <i>Reschedule</i>	72
Gambar 4.37	: Rancangan Layar Transaksi Tampilan Cetak <i>Reschedule</i>	72
Gambar 4.38	: <u>Rancangan Layar Transaksi Entry</u> Memu Notulen	73
Gambar 4.39	: Rancangan Layar Transaksi Tampilan Data Notulen	73
Gambar 4.40	: Rancangan Layar <u>Cetak Laporan</u> Kunjungan Tamu.....	74
Gambar 4.41	: <i>Sequence Diagram Entry</i> menu login	74
Gambar 4.42	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Surat Permohonan Temu.....	75
Gambar 4.43	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Slot Waktu.....	75
Gambar 4.44	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Tim Lapangan	76
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Pimpinan	76
Gambar 4.46	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Sekretaris.....	77
Gambar 4.47	: <i>Sequence Diagram Cetak</i> Jadwal.....	77
Gambar 4.48	: <i>Sequence Diagram Cetak</i> Blangko	78
Gambar 4.49	: <i>Sequence Diagram Cetak</i> Disposisi.....	79
Gambar 4.50	: <i>Sequence Diagram Cetak Reschedule</i>	80
Gambar 4.51	: <i>Sequence Diagram Entry</i> Data Notulen.....	81
Gambar 4.52	: <i>Sequence Diagram Cetak Laporan</i> Kunjungan Tamu	81
Gambar 4.53	: <i>Class Diagram</i>	82
Gambar 4.54	: <i>Deployment Diagram</i>	83

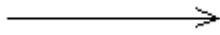
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Surat Permohonan Tamu	51
Tabel 4.2 : Tabel <u>Jadwal</u>	51
Tabel 4.3 : Tabel Slot <u>Waktu</u>	51
Tabel 4.4 : Tabel Tim Lapangan	51
Tabel 4.5 : Tabel Disposisi	51
Tabel 4.6 : Tabel <i>Reschedule</i>	52
Tabel 4.7 : Tabel Pimpinan	52
Tabel 4.8 : Tabel <u>Sekretaris</u>	52
Tabel 4.9 : Tabel <u>Blangko</u>	52
Tabel 4.10 : Tabel <u>Notulen</u>	52
Tabel 4.11 : Spesifikasi Basis Data <u>Surat Permohonan Tamu</u>	53
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data <u>Jadwal</u>	53
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data Slot <u>Waktu</u>	54
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Tim <u>Lapangan</u>	55
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data <u>Disposisi</u>	55
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis <i>Reschedule</i>	56
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Pimpinan	56
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data <u>Blangko</u>	57
Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data <u>Sekretaris</u>	57
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data <u>Notulen</u>	58

DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram





State Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

Simbol Use Case Diagram



Actor

Sebuah peran yang bisa dimainkan oleh pengguna dalam interaksinya dengan sistem.

Use case

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



Association

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

Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity



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

Relationship



Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.

Garis



Menghubungkan *entity* dengan *relationship*



Simbol Sequence Diagram



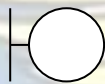
Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



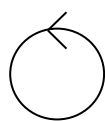
Entity

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



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas *control*, mengkoordinasikan perilaku sistem dan menggambarkan dinamika dari suatu

sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu kelas.

Object Message

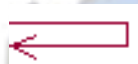
Menggambarkan pengiriman pesan.

Message()



Message to Self

Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.

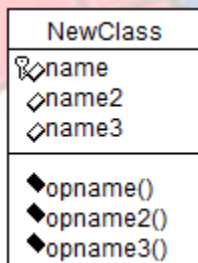


Loop

Menggambarkan perulangan dalam sequence.

Loop

Simbol Class Diagram



Class Name

Merupakan nama dari sebuah kelas.

Attribute

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

Method

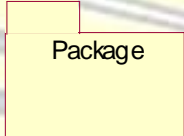
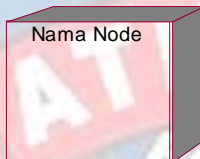
Suatu proses yang dapat dilakukan oleh



sebuah kelas.

Association

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

Simbol *Deployment Diagram*

 <p>Package</p>	<p>Package</p> <p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i>.</p>
 <p>Nama Node</p>	<p>Node</p> <p>Biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak (<i>software</i>) yang tidak dibuat sendiri, jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistensikan rancangan maka komponen yang di ikut sertakan harus sesuai dengan komponen yang didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.</p>

	<p>Kebergantungan / <i>Dependency</i></p> <p>Kebergantungan antar <i>node</i>, arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai.</p>
	<p>Link</p> <p>Relasi antar <i>node</i>.</p>



□

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A : DOKUMEN KELUARAN SISTEM BERJALAN	87
Lampiran A.1 : <u>Surat Disposisi</u> Agenda Jadwal	88
Lampiran A.2 : <u>Surat Selesai disposisi</u>	89
Lampiran A.3 : <u>Reschedule</u> Jadwal.....	90
Lampiran A.4 : <u>Form</u> Blangko Menghadap	91
LAMPIRAN B : DOKUMEN MASUKAN SISTEM BERJALAN	92
Lampiran B.1 : Surat Undangan Permohonan Tamu	93
LAMPIRAN C : RANCANGAN KELUARAN SISTEM USULAN	95
Lampiran C.1 : <u>Jadwal</u>	96
Lampiran C.2 : <u>Reschedule</u>	97
Lampiran C.3 : Disposisi.....	98
Lampiran C.4 : Blangko.....	99
Lampiran C.5 : <u>Laporan Kunjungan Tamu</u>	100
LAMPIRAN D : RANCANGAN MASUKAN SISTEM USULAN	101
Lampiran D.1 : Surat Permohonan Tamu	102
Lampiran D.2 : Tim Lapangan.....	103
Lampiran D.3 : Slot Waktu	104
Lampiran D.4 : Data Pimpinan	105
Lampiran D.5 : Data <u>Sekretaris</u>	106
Lampiran D.6 : Data <u>Notulen</u>	107
LAMPIRAN E : SURAT KETERANGAN RISET	108
LAMPIRAN F : KARTU BIMBINGAN	110
LAMPIRAN G : BIODATA PENULIS SKRIPSI	112