

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PROSEDUR  
PENERBITAN SURAT PERINTAH MEMBAYAR LANGSUNG  
(SPM-LS) STUDI KASUS KECAMATAN PANGKALAN BARU  
KABUPATEN BANGKA TENGAH  
DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PROSEDUR  
PENERBITAN SURAT PERINTAH MEMBAYAR LANGSUNG  
(SPM-LS) STUDI KASUS KECAMATAN PANGKALAN BARU  
KABUPATEN BANGKA TENGAH  
DENGAN MODEL FAST**

**SKRIPSI**

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



**OLEH :**

**JANIAR**

**1422520048**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422520048

Nama : Janiar

Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Prosedur Penerbitan Surat  
Perintah Membayar Langsung (SPM-LS) Studi Kasus  
Kantor Kecamatan Pangkalan Baru Kabupaten Bangka  
Tengah dengan Metode FAST

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program 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,.....2020



Janiar

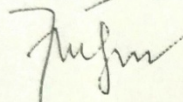
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI  
PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PROSEDUR  
PENERBITAN SURAT PERINTAH MEMBAYAR LANGSUNG (SPM-LS)  
STADI KASUS KECAMATAN PANGKALANBARU  
KABUPATEN BANGKA TENGAH

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

JANIAR  
1422520048


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 25 Juli 2020

Anggota Penguji



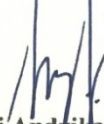
Anisah, M.Kom  
NIDN. 02 26078302

Kaprodi Sistem Informasi



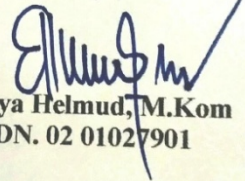
Okkita Rizan, M.Kom  
NIDN. 02 11108306

Dosen Pembimbing



Yuyi Andrika, M.Kom  
NIDN. 02 27108001

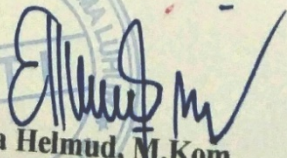
Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 02 01027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 02 01027901

## KATA PENGANTAR

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

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 yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Okkita Rizan, M. Kom Selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Yuyi Andrika, S.Kom, M. Kom selaku dosen pembimbing
8. Suami tercinta yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus meyelesaikan skripsi ini.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

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

Pangkalpinang, .....2020

Janiar

## ABSTRACTION

*Direct Payment Request Letter, is a document requesting payment made / issued by PPK that is paid directly to the Expending Treasurer / Beneficiary on the basis of a work contract, decree, assignment letter or other work order. Direct Pay Order, is SPM directly to the Spending / Receiving Treasurer issued by the PA / KPA or other appointed official based on the work contract, decision letter, assignment letter or other work order. The issuance of SPM-LS in Pangkalan Baru sub-district has not used database technology so it is less effective. In addition, the data collection of documents related to the issuance of SPM-LS has not been well organized, so the documents needed for the next process take a long time to look for them. Issuance of SPM-LS is still done manually in the word processing program (Ms. Word). This allows the creation of SPM-LS to be slow. To overcome this problem, we need facilities that can ease the task of the treasurer. One alternative to this problem is to create a computerized system that will make it easier. Therefore, the author will conduct research under the title Development of Information Systems Issuance of Direct Payment Warrants (SPM-LS) Case Study of Pangkalan Baru Subdistrict Office in Central Bangka Regency with the FAST Method, which is expected to help manage the issuance of SPM-LS to support the smooth flow of the Treasurer Finance at Pangkalan Baru Subdistrict Office, Central Bangka Regency.*

*Keywords: Treasurer, Payment Request Letter, Letter of Duty*

## ABSTRAKSI

Surat Permintaan Pembayaran Langsung, adalah dokumen permintaan pembayaran yang dibuat/diterbitkan oleh PPK yang dibayarkan langsung kepada Bendahara Pengeluaran/ Penerima Hak atas dasar kontrak kerja, surat keputusan, surat tugas atau surat perintah kerja lainnya. Surat Perintah Membayar Langsung, adalah SPM langsung kepada Bendahara Pengeluaran/Penerima Hak yang diterbitkan oleh PA/KPA atau pejabat lain yang ditunjuk atas dasar kontrak kerja, surat keputusan, surat tugas atau surat perintah kerja lainnya. Penerbitan SPM-LS di kecamatan Pangkalan Baru belum menggunakan teknologi basis data sehingga kurang efektif. Selain itu pendataan dokumen yang berhubungan dengan penerbitan SPM-LS belum terorganisir dengan baik, sehingga dokumen yang diperlukan untuk proses selanjutnya membutuhkan waktu lama untuk mencarinya. Penerbitan SPM-LS masih dilakukan secara manual dalam program pengolah kata (*Ms. Word*). Hal tersebut memungkinkan pembuatan SPM-LS menjadi lambat. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukannya sarana yang dapat meringankan tugas bendahara. Salah satu alternative dari permasalahan ini yaitu dengan membuat sistem yang terkomputerisasi yang akan mempermudah hal tersebut. Oleh karena itu penulis akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Prosedur Penerbitan Surat Perintah Membayar Langsung (SPM-LS) Studi Kasus Kantor Kecamatan Pangkalan Baru Kabupaten Bangka Tengah dengan Metode FAST, yang diharapkan dapat membantu mengelola penerbitan SPM-LS untuk menunjang kelancaran bidang Bendahara Keuangan pada kantor Kecamatan Pangkalan Baru Kabupaten Bangka Tengah.

Kata Kunci : Bendahara, Surat Permintaan Pembayaran, Surat Tugas

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBARPERNYATAAN.....	i
LEMBARPERSETUJUAN.....	ii
KATAPENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTARISI.....	vi
DAFTARGAMBAR.....	ix
DAFTARTABEL.....	xi
DAFTARSIMBOL.....	xii
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	3
1.3.BatasanMasalah.....	3
1.4. Tujuan dan ManfaatPenelitian.....	3
1.5. SistematikaPenulisan.....	4
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Definisi Sistem.....	7
2.1.1. Karakteristik Sistem.....	7
2.1.2. Klasifikasi Sistem.....	9
2.2. Definisi Informasi.....	10
2.2.1. Siklus Informasi.....	11
2.2.2. Kualitas Informasi.....	12
2.3. Definisi Sistem Informasi.....	12
2.3.1. Komponen Sistem Informasi.....	13
2.4. Perancangan Basis Data.....	14



2.5. Metodologi FAST .....	14
2.6. Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	19
2.6.1. UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	19
2.6.2. Diagram-diagram UML .....	20
2.6.3. Analisa Dokumen Keluaran .....	20
2.6.4. Analisa Dokumen Masukan .....	20
2.6.5. <i>Use Case Diagram</i> .....	21
2.6.6. <i>Package Diagram</i> .....	21
2.6.7. <i>Deployment Diagram</i> .....	21
2.6.8. <i>Sequence Diagram</i> .....	21
2.6.9. Rancangan Layar.....	22
2.6.10. Rancangan Masukan .....	22
2.6.11. Rancangan Keluaran .....	22
2.7. Tools Lainnya.....	22
2.7.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	22
2.7.2. Tranformasi ERD ke LRS .....	22
2.7.3. <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	23
2.7.4. <i>Spesifikasi Basis Data</i> .....	23
2.8. Tinjauan Penelitian.....	24

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Model Pengembangan Sistem Informasi .....	27
3.3. Metode Pengembangan Sistem Informasi.....	29
3.4. Alat Bantu Pengembangan Sistem Informasi .....	30
3.4.1. <i>Tools</i> yang Digunakan UML.....	30
3.4.2. Perancangan Terstruktur .....	30
3.5. Kerangka Penelitian .....	31

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1. Tinjauan Organisasi .....	31
4.1.1. Sejarah Organisasi.....	31

4.1.2. Tugas dan Wewenang .....	32
4.1.3. Struktur Organisasi .....	33
4.2. Analisis Sistem.....	34
4.2.1. Proses Bisnis .....	34
4.2.2. <i>Activity Diagram</i> .....	34
4.2.3. Analisa Masukan.....	36
4.2.4. Analisa Keluaran.....	37
4.2.5. Identifikasi Kebutuhan.....	37
4.3. Rancangan Sistem .....	40
4.3.1. <i>Package Diagram</i> .....	40
4.3.2. Use Case Diagram.....	40
4.3.3. Deskripsi <i>Use Case</i> .....	41
4.4. Rancangan Basis Data.....	45
4.4.1. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
4.4.2. Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i> .....	46
4.4.3. <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	47
4.4.4. Tabel .....	48
4.4.5. Spesifikasi Basis Data.....	49
4.4.6. Class Diagram.....	54
4.5. Rancangan Antar Muka.....	55
4.5.1. Rancangan Masukan .....	55
4.5.2. Rancangan Keluaran .....	55
4.5.3. Sequence Diagram .....	55
4.5.4. Deployment Diagram.....	60
4.5.5. Rancangan Layar.....	62
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan .....	71
5.2. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	73
<b>LAMPIRAN</b> .....	74

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Tahapan Metode FAST .....	27
Gambar 3.2 : Kerangka Penelitian .....	31
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	33
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan SPJ .....	35
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan SPP.....	36
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan SPM .....	37
Gambar 4.5 : <i>Package Diagram</i> .....	40
Gambar 4.6 : <i>Use case Diagram</i> Entri Aktor Staff.....	40
Gambar 4.7 : <i>Use case Diagram</i> Entri Aktor PPK .....	41
Gambar 4.8 : <i>Use case Diagram</i> Cetak SPM.....	41
Gambar 4.9 : <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	45
Gambar 4.10 : Transformasi <i>ERD</i> ke <i>LRS</i> .....	46
Gambar 4.11 : <i>Logical Record Structure (LRS)</i> .....	47
Gambar 4.12 : <i>Class Diagram</i> .....	54
Gambar 4.13 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Daftar Honorarium .....	56
Gambar 4.14 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Daftar Iuran Premi.....	56
Gambar 4.15 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Kwitansi .....	57
Gambar 4.16 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data SPP .....	57
Gambar 4.17 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Kartu Kendali.....	58
Gambar 4.18: <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Kartu Kendali SPP.....	58
Gambar 4.19: <i>Sequence Diagram</i> Entri Data Persetujuan SPJ .....	59
Gambar 4.20 : <i>Sequence Diagram</i> Entri Data SPM .....	59
Gambar 4.21 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Data SPM.....	60
Gambar 4.22 : <i>Deployment diagram</i> .....	61
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Login .....	62
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Menu Utama.....	62
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Kartu Kendali .....	63
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Kartu Kendali SPD.....	63







Gambar 4.27 : Rancangan Layar Kwitansi.....	64
Gambar 4.28 : Rancangan Layar Persetujuan SPJ.....	64
Gambar 4.29 : Rancangan Layar SPM.....	65
Gambar 4.30 : Rancangan Layar SPP.....	65
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Daftar Honorarium.....	65
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Daftar Iuran Premi.....	66
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Entry Daftar Honorarium.....	67
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Entry Daftar Iuran Premi.....	67
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Entry Kartu Kendali.....	68
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Entry Kartu Kendali SPD.....	68
Gambar 4.37 : Rancangan Layar Entry Kwitansi.....	69
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Entry Persetujuan SPJ.....	69
Gambar 4.39 : Rancangan Layar Entry SPM.....	70
Gambar 4.40 : Rancangan Layar Entry SPP.....	70

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Daftar Honorarium.....	47
Tabel 4.2 Tabel Kwitansi .....	48
Tabel 4.3 Tabel Daftar Iuran Premi.....	48
Tabel 4.4 Tabel Setuju .....	48
Tabel 4.5 SPP.....	48
Tabel 4.6 Tabel Kartu Kendali SPD.....	48
Tabel 4.7TabelKartu Kendali .....	49
Tabel 4.8SPM .....	49
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Daftar Honorarium .....	49
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Kwitansi .....	50
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Daftar Iuran Premi .....	51
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Setuju.....	51
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data SPP .....	52
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data SPD.....	53
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Kartu Kendali .....	53
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data SPM.....	54


## DAFTAR SIMBOL

### Simbol-simbol Diagram Aktivitas

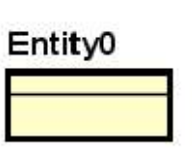
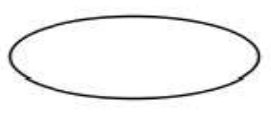
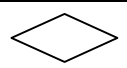
Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Status awal aktivitas system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
Percabangan / decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

### Simbol-simbol Diagram *Use Case*

Simbol	Deskripsi
Use Case  	Fungsionalitas yang disediakan system sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal <i>frase</i> nama <i>Use Case</i>
Aktor / actor  	Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor
Asosiasi / association  	Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / extend  	Relasi <i>use case</i> tambahan kesebuah <i>use case</i> dinamakan <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip <i>intherince</i> pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
Generalisasi / generalization	Hubungan generalisasi dan spesialisasi

	(umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya
---	--


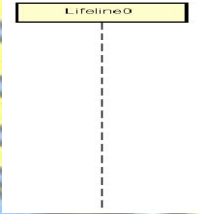


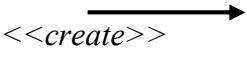
### Simbol-simbol ERD



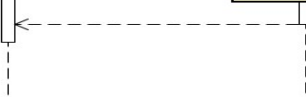

Notasi	Komponen	Keterangan
	Entitas/entity	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal table pada basis data, benda yang memiliki data harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi computer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
	Relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.



	<p>Asosiasi/association</p> 	<p>Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan <i>one to many</i> menghubungkan entitas A dan entitas B</p>

### Simbol-simbol *Diagram Sequence*

Simbol	Deskripsi
<p>Aktor / actor</p> 	<p>Orang, proses, atau system lain yang berinteraksi dengan system informasi yang akan dibuat diluar system informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun symbol dari actor adalah gambar orang, tapi actor belum tentu merupakan orang: biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal <i>frase</i> nama actor</p>
<p>Garis hidup / <i>Lifeline</i></p> 	<p>Menyatakan kehidupan suatu objek</p>
<p>Objek</p> 	<p>Menyatakan objek yang berinteraksi pesan</p>
<p>Waktu aktif</p> 	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya.</p>
<p>Pesan tipe create  </p>	<p>Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.</p>
<p>Pesan tipe call</p>	<p>Menyatakan suatu objek menggail operasi / metode yang ada pada objek</p>

	<p>lain atau dirinya sendiri.</p> <p>Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi / metode, karena ini menggali operasi / metode maka operasi / metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi.</p>
<p>Pesan tipe send</p> 	<p>Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.</p>
<p>Pesan tipe return</p> 	<p>Menyatakan suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.</p>
<p>Pesan tipe destroy</p> 	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang di akhiri, sebaiknya jika ad creat maka ada <i>destroy</i>.</p>

### Simbol-simbol Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Deskripsi
1		Class	Kelas pada struktur system
2		Interface	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek
3		Association	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .
4		Directed Association	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
5		Generalization	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
6		Dependency	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
7		Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian ( <i>whole-part</i> ).