

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN LANGSUNG
BARANG PEMERINTAH STUDI KASUS : DINAS BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN BANGKA TENGAH**

SKRIPSI



ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN LANGSUNG
BARANG PEMERINTAH STUDI KASUS DINAS BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN BANGKA TENGAH**

SKRIPSI

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

Oleh :

NUR QOMARIAH

1422520082



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1422500082
Nama : Nur Qomariah
Judul Skripsi : Pengembangan Sistem Informasi Pengadaan Langsung
BarangPemerintah Studi Kasus : Dinas Badan kesatuan
Bangsa dan Politik Kabupaten Bangka Tengah

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2020



(NUR QOMARIAH)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

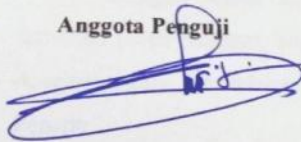
**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN LANGSUNG
BARANG PEMERINTAH DAERAH STUDI KASUS BADAN KESATUAN
BANGSA DAN POLITIK KABUPATEN BANGKA TENGAH**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

NUR QOMARIAH
11422520082

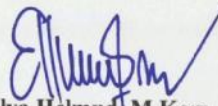
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 25 Juli 2020

Anggota Penguji



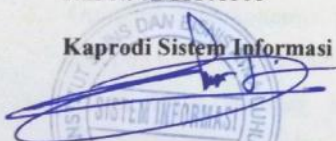
Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 02 11108306

Dosen Pembimbing



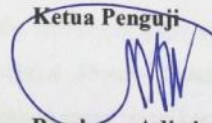
Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 02 01027901

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 02 11108306


Ketua Penguji



Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 02 16107102

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

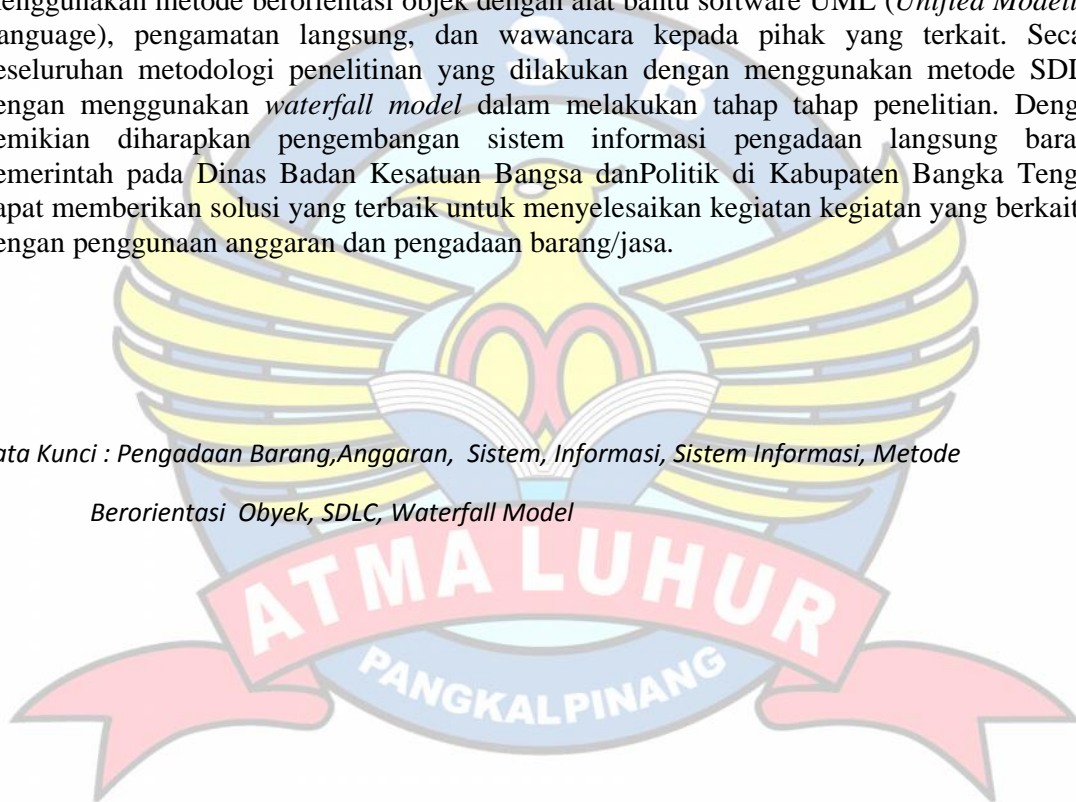
**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 02 01027901

ABSTRAK

Pengadaan barang dan jasa pada Dinas Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bangka Tengah bersumber dari anggaran pendapatan dan belanja negara serta belanja daerah (APBN/APBD), dimana bertujuan untuk menyediakan barang dan jasa publik. Penyelenggaraan pengadaan barang dan jasa yang tidak sehat berdampak pada kerugian yang akan ditanggung masyarakat termasuk rendahnya kualitas pelayanan yang diterima dari pemerintah daerah. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sistem informasi pengadaan barang/jasa langsung sehingga manfaatnya dapat benar benar dirasakan oleh masyarakat serta pengelolaan anggaran yang dikeluarkan dapat dihitung secara cepat, tepat dan akurat. Analisa yang digunakan dalam membangun sistem baru adalah dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan alat bantu software UML (*Unified Modeling Language*), pengamatan langsung, dan wawancara kepada pihak yang terkait. Secara keseluruhan metodologi penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode SDLC dengan menggunakan *waterfall model* dalam melakukan tahap tahap penelitian. Dengan demikian diharapkan pengembangan sistem informasi pengadaan langsung barang pemerintah pada Dinas Badan Kesatuan Bangsa dan Politik di Kabupaten Bangka Tengah dapat memberikan solusi yang terbaik untuk menyelesaikan kegiatan kegiatan yang berkaitan dengan penggunaan anggaran dan pengadaan barang/jasa.

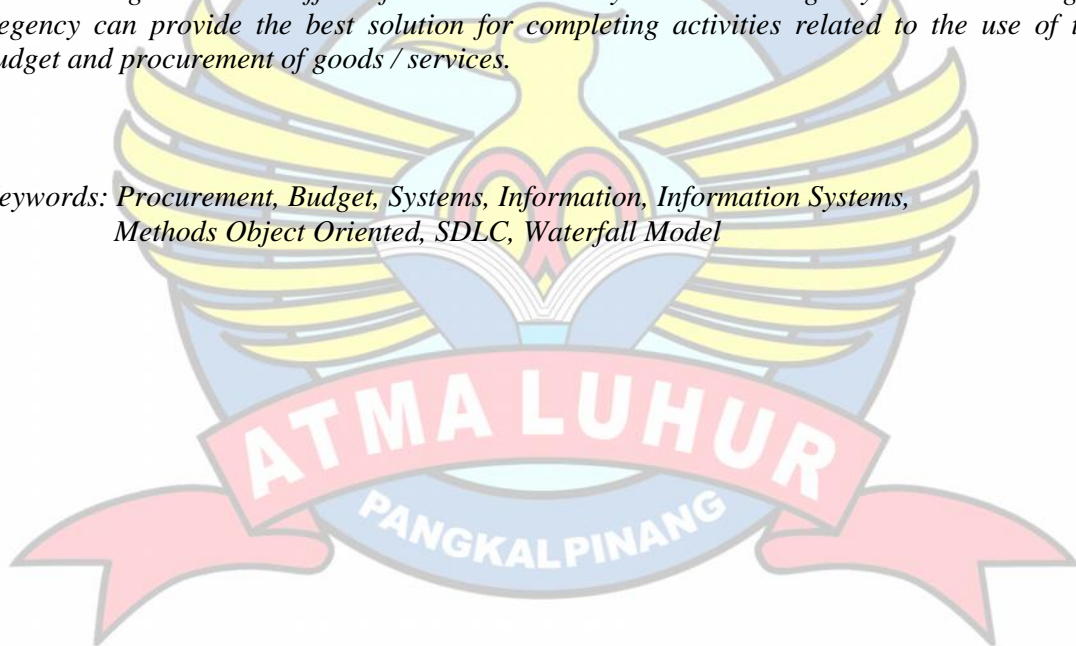
Kata Kunci : Pengadaan Barang, Anggaran, Sistem, Informasi, Sistem Informasi, Metode Berorientasi Obyek, SDLC, Waterfall Model



ABSTRACT

Procurement of goods and services at the Office of the National Unity and Politics of Central Bangka Regency is sourced from the state budget and regional expenditure (APBN / APBD), which aims to provide public goods and services. Implementation of procurement of goods and services that are not healthy has an impact on losses to be borne by the community, including the low quality of services received from local governments. The purpose of this research is to build an information system for direct procurement of goods / services so that the benefits can be truly felt by the community and the management of the budget issued can be calculated quickly, accurately and accurately. The analysis used in building a new system is to use object-oriented methods with UML (Unified Modeling Language) software tools, direct observation, and interviews with related parties. Overall the research methodology carried out using the SDLC method by using the waterfall model in conducting the stages of research. Thus it is expected that the development of a system of direct procurement of government goods in the Office of the National Unity and Politics Agency in Central Bangka Regency can provide the best solution for completing activities related to the use of the budget and procurement of goods / services.

Keywords: Procurement, Budget, Systems, Information, Information Systems, Methods Object Oriented, SDLC, Waterfall Model



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
Daftar SIMBOL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metode Penelitian	4
1.5 Penelitian Terdahulu	4
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	9
2.2 Siklus Sistem Informasi	15
2.3 Subsystem Sistem Informasi	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	33
3.2. Metode Penelitian	36
3.3. Alat Bantu Pengembangan Perangkat Lunak	37
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	38
4.1. Tinjauan Organisasi	38
4.1.1 Visi dan Misi.....	38
4.1.2 Struktur Organisasi.....	39
4.1.3 Tugas dan Tanggung Jawab	40
4.2 Analisa Proses Bisnis.....	42
4.3 <i>Activity Diagram</i>	43
4.4 Analisa Keluaran	46
4.5. Analisa Masukkan.....	49

4.6	<i>Use Case Diagram</i>	52
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	54
4.8	Rancangan Basis Data.....	58
4.9	Rancangan Dokumen Usulan.....	72
4.10	Rancangan Antar Muka.....	79
BAB V	PENUTUP	99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2.	Saran	99
	Daftar Pustaka	101
	Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	102
	Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	108
	Lampiran C Rancangan Keluaran Usulan.....	113
	Lampiran D Rancangan Masukan Usulan	120
	Lampiran E Surat Keterangan Riset	129
	Lampiran F Kartu Bimbingan	130



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : System Development Life Cycle	33
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi BANGKESBANGPOL Bangka Tengah	39
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Survey Harga Barang.....	43
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Berita Acara Survey.....	44
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Penerimaan Barang.....	44
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Perintah Pembayaran	45
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan	45
Gambar 4.7 : <i>Use Case Diagram</i> Master	52
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi	53
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan	54
Gambar 4.10 : <i>Entity Relationship Diagram</i>	58
Gambar 4.11 : Transformasi ERD ke LRS	59
Gambar 4.12 : <i>Logical Record Structure</i>	60
Gambar 4.13 : Struktur Tampilan	79
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Menu Utama	80
Gambar 4.15 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Barang.....	80
Gambar 4.16 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Toko.....	81
Gambar 4.17 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Survey Barang	81
Gambar 4.18 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Data Pesanan	82
Gambar 4.19 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Nota.....	82
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Berita Acara Pemeriksaan.....	83
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Berita Acara Penerimaan Barang	83
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Berita Acara Pembayaran	84
Gambar 4.23 : Rancangan Layar <i>Entry</i> Surat Perintah Membayar.....	84
Gambar 4.24 : Rancangan Layar <i>Entry</i> SP2D	85
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Cetak Laporan Pengadaan Barang	85
Gambar 4.26 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Barang.....	86
Gambar 4.27 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Data Toko.....	87
Gambar 4.28 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Survey Barang.....	88
Gambar 4.29 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Berita Acara Survey	89
Gambar 4.30 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Data Pesanan	90
Gambar 4.31 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> Nota	91
Gambar 4.32 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Berita Acara PemeriksaanBarang	92
Gambar 4.33 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Berita Acara Penerimaan Barang	93
Gambar 4.34 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Berita Acara Pembayaran.....	94
Gambar 4.35 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Perintah Membayar	92
Gambar 4.36 : <i>Sequence Diagram</i> <i>Entry</i> SP2D.....	96
Gambar 4.37 : <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pengadaan Barang Lang	97
Gambar 4.44 : <i>Class Diagram</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

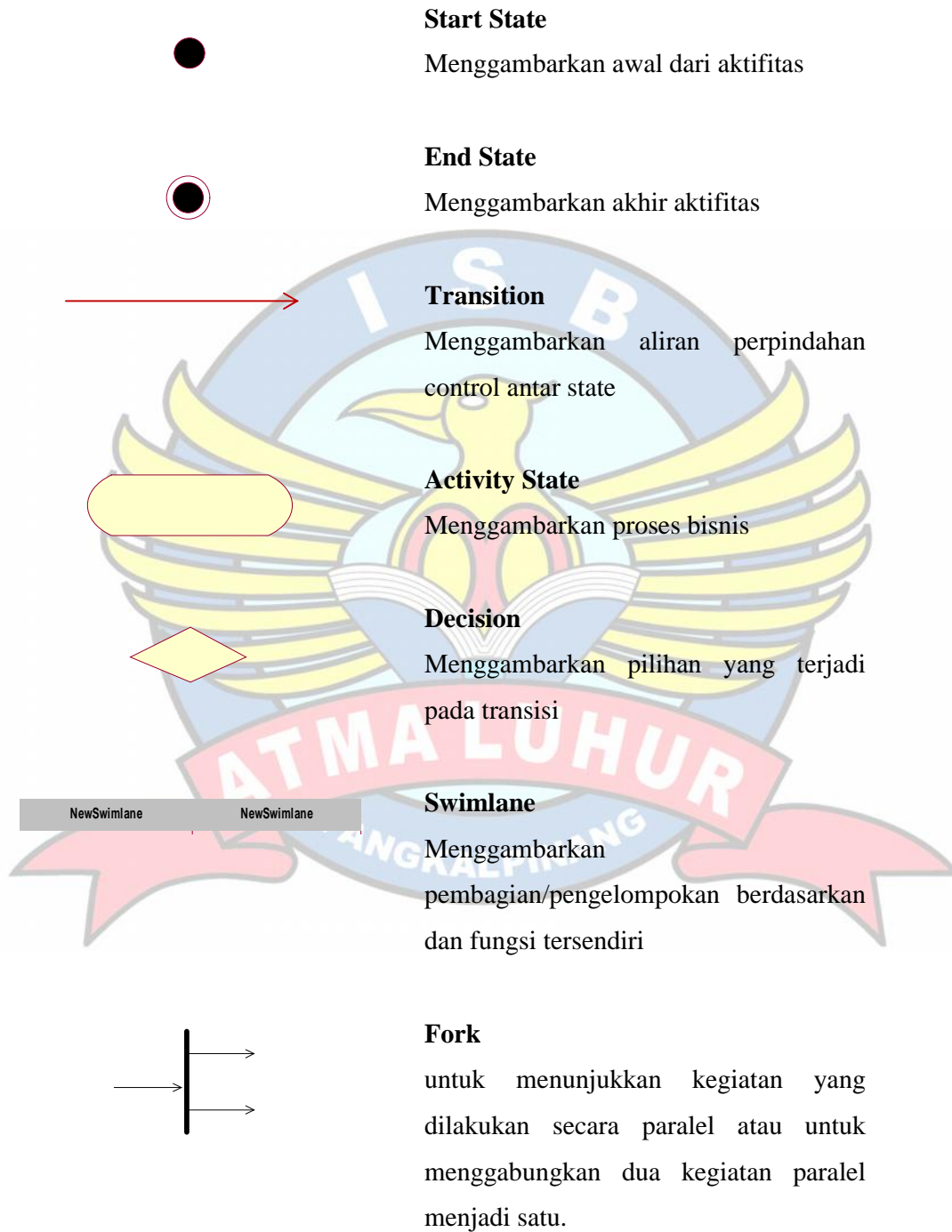
Lampiran A	: Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1	: Berita Acara Survey	102
Lampiran A-2	: Berita Acara Pemeriksaan Barang	103
Lampiran A-3	: Berita Acara Penerimaan Barang.....	104
Lampiran A-4	: Berita Acara Pembayaran	105
Lampiran A-5	: Surat Perintah Membayar	106
Lampiran A-6	: Surat Pesanan	107
Lampiran B	: Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1	: Data Toko	108
Lampiran B-2	: Data Survey Barang	109
Lampiran B-3	: Data SP2D.....	110
Lampiran B-4	: Nota.....	111
Lampiran B-5	: Data Barang.....	112
Lampiran C	: Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1	: Berita Acara Survey	113
Lampiran C-2	: Surat Pesanan	114
Lampiran C-3	: Berita Acara Pemeriksaan Barang	115
Lampiran C-4	: Berita Acara Penerimaan Barang.....	116
Lampiran C-5	: Berita Acara Pembayaran.....	117
Lampiran C-6	: Surat Perintah Membayar.....	118
Lampiran C-7	: Laporan Pembayaran Pengadaan Barang Langsung.....	119
Lampiran D	: Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1	: Data Barang	120
Lampiran D-2	: Data Toko	121
Lampiran D-3	: Data Survey Barang	122
Lampiran D-4	: Data Pesanan.....	123
Lampiran D-5	: Nota.....	124
Lampiran D-6	: Data Berita Acara Pemeriksaan Barang.....	125
Lampiran D-7	: Data Berita Acara Penerimaan Barang	126
Lampiran D-8	: Data Berita Acara Pembayaran.....	127
Lampiran D-9	: SPM.....	128
Lampiran E	: Surat Keterangan Riset	129
Lampiran F	: Kartu Bimbingan	130

DAFTAR TABEL

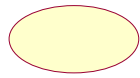
	Halaman
Tabel 4.1 : Tabel Toko.....	61
Tabel 4.2 : Tabel Barang.....	61
Tabel 4.3 : Tabel SHB	61
Tabel 4.4 : Tabel Survey	61
Tabel 4.5 : Tabel Pesan	62
Tabel 4.6 : Tabel Pesanan	62
Tabel 4.7 : Tabel BA_Survey.....	62
Tabel 4.8 : Tabel Nota	62
Tabel 4.9 : Tabel BA_PeriksaBarang	62
Tabel 4.10 : Tabel BA_Pembayaran.....	63
Tabel 4.11 : Tabel Ba_TerimaBarang.....	63
Tabel 4.12 : Tabel SPM	63
Tabel 4.13 : Tabel SP2D	63
Tabel 4.14 : Struktur Tabel Toko	64
Tabel 4.15 : Struktur Tabel Barang	65
Tabel 4.16 : Struktur Tabel SHB	65
Tabel 4.17 : Struktur Tabel Survey	66
Tabel 4.18 : Struktur Tabel Pesan	66
Tabel 4.19 : Struktur Tabel SPesanan.....	67
Tabel 4.20 : Struktur Tabel BA_Survey	68
Tabel 4.21 : Struktur Tabel Nota	68
Tabel 4.22 : Struktur Tabel BA_PeriksaBarang.....	69
Tabel 4.23 : Struktur Tabel BA_Pembayaran	70
Tabel 4.24 : Struktur Tabel BA_TerimaBarang.....	70
Tabel 4.25 : Struktur Tabel SP2D	71
Tabel 4.26 : Struktur Tabel SPM.....	72

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



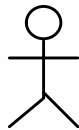
USE CASE DIAGRAM



NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan actor, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari system

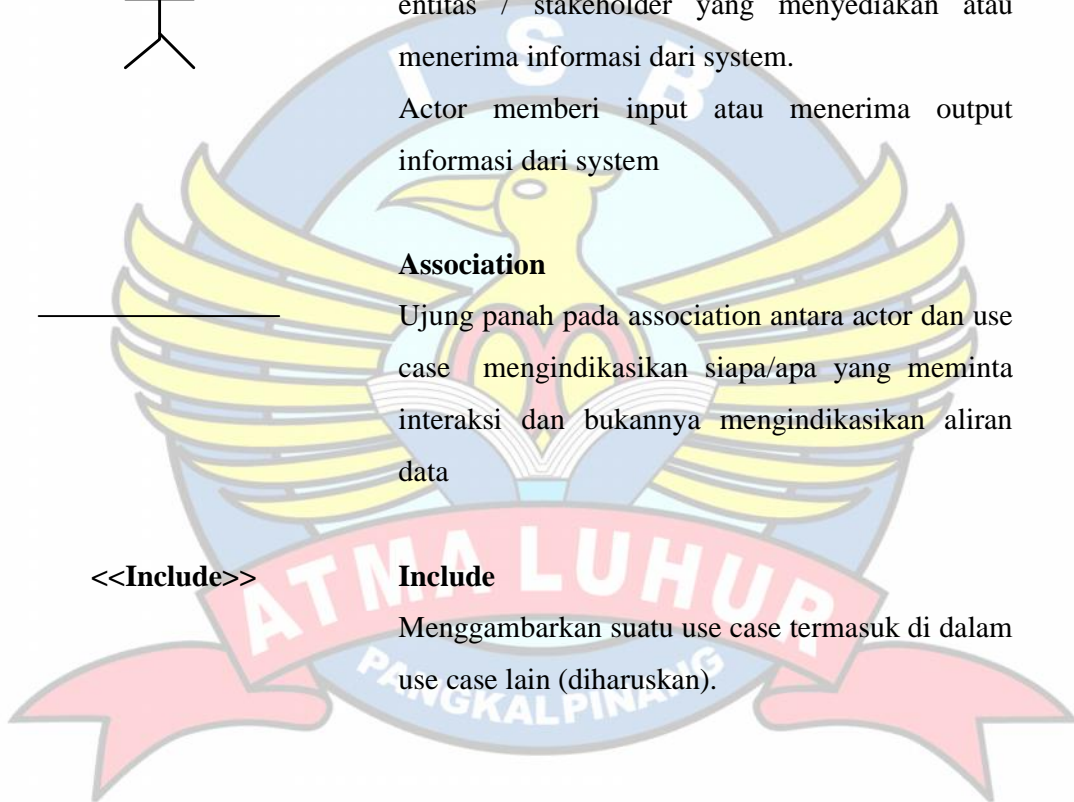
Association

Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

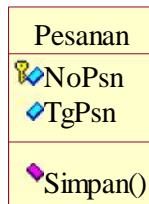
<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu use case termasuk di dalam use case lain (diharuskan).



CLASS DIAGRAM



Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar objek.



Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

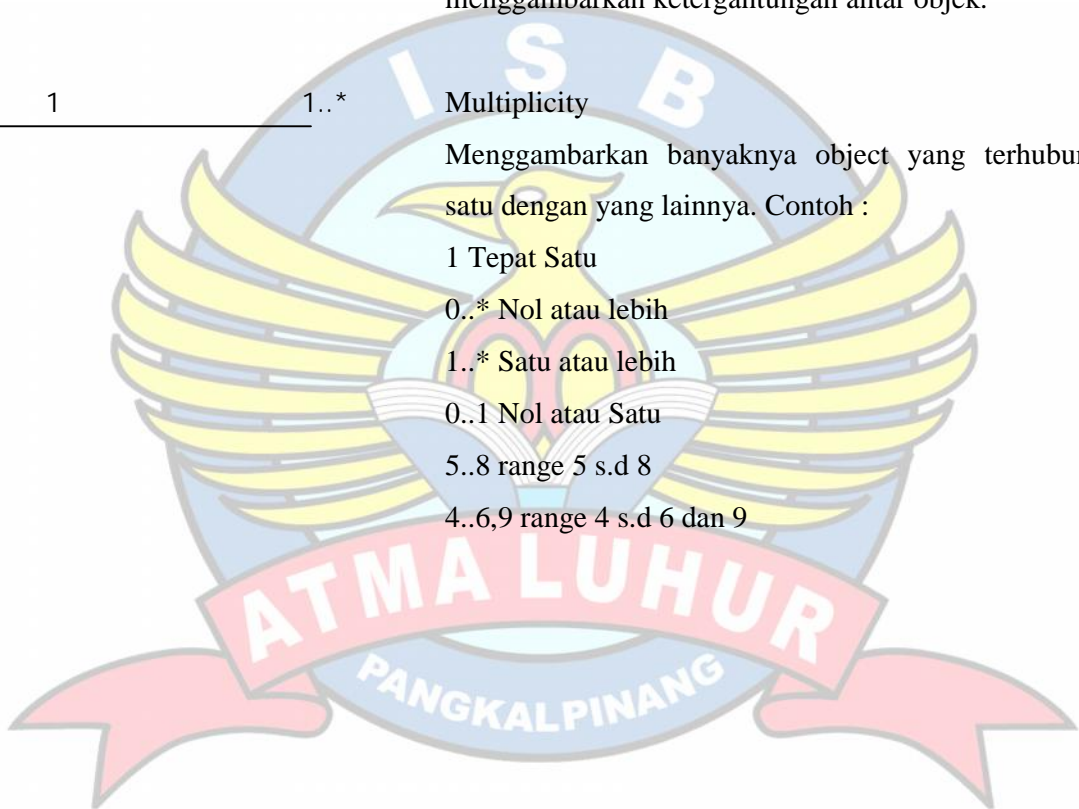
0..* Nol atau lebih

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



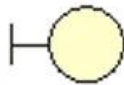
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari system.

Actor memberi input atau menerima output informasi dari sistem.



Boundary

Boundary atau disebut juga dengan Form, tempat user berintraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani User berintraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan entity.



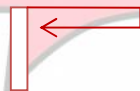
Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



Loop

Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.



ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM

Pesanan

Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai

Pesan

Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.

Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas

