

**RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN KELUAR
PADA BKD UPTB WILAYAH PANGKALPINANG BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)

ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2020

**RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN
KELUAR PADA BKD UPTB WILAYAH PANGKALPINANG
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST**

SKRIPSI

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



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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1622500104

Nama : Tri Wahyuni

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK
DAN KELUAR PADA BKD UPTB WILAYAH
PANGKALPINANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
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, 19 Juli 2020



(Tri Wahyuni)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN PENGARSIPAN SURAT MASUK DAN KELUAR
PADA BKD UPTB WILAYAH PANGKALPINANG BERBASIS WEB
MENGUNAKAN MODEL FAST**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Tri Wahyuni

1622500104

Telah dipertahankan di Dewan Penguji

Pada Tanggal 20 Juli 2020

Anggota Penguji



Wishnu Aribowo Probonegoro, M.Kom
NIDN. 0226037701

Dosen Pembimbing



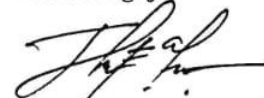
Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Hengki, M.Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu pernyataan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 04 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR



Elly Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901

Scanned by TapScanner

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas anugrah yang telah dilimpahkan serta segala rahmat karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul” Rancang Bangun Surat Masuk dan Keluar Pada BKD UPTB wilayah Pangkalpinang Berbasis Web Menggunakan Metode Fast” merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.

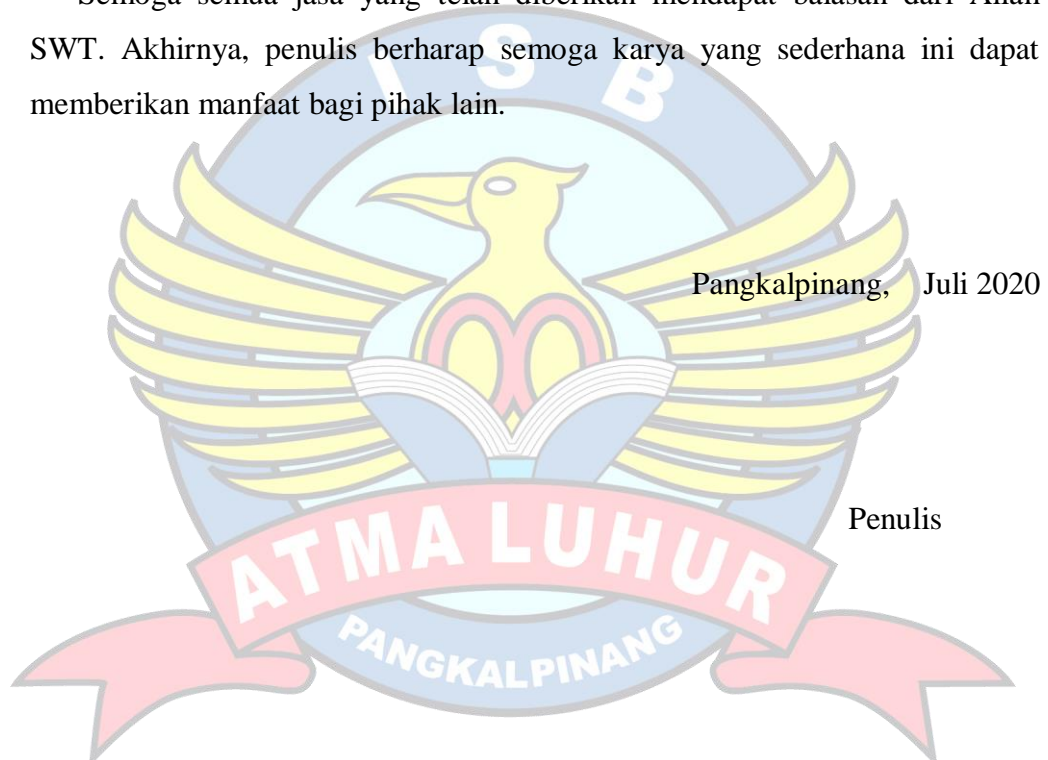
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

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 yang telah memberikan kekuatan dan kepintaran untuk menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Ayah dan Mamaku tercinta dan tersayang yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang serta doa yang tak terhingga serta jerih payah dan pengorbanan selama ini.
3. Abang, Ayuk, dan saudara-saudaraku dan keluarga sosialita tercinta yang selalu membantu dalam menyumbangkan pikiran dalam penulisan skripsi.
4. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana,S.T.,M.Sc, Selaku Ketua ISB Atma Luhur Pangkalpinang
6. Bapak Okkita Rizan,M.kom selaku kaprodi Sistem Informasi
7. Ibu Hamidah,S.Kom,M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Seluruh Staf Kantor BKD UPTB wilayah Pangkalpinang yang telah membimbing selama penulis melakukan riset.

9. Para Staf Dosen dan seluruh Karyawan ISB ATMA LUHUR.
10. Sahabat-sahabatku, dan para gengs 4 achu mantul, wanita bahagia, aserehe anti lemes, 7 Girls yang selalu memberikan tawa saat lelah serta selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi.
11. Rekan-rekan sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa Jurusan Sistem Informasi angkatan 2016, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

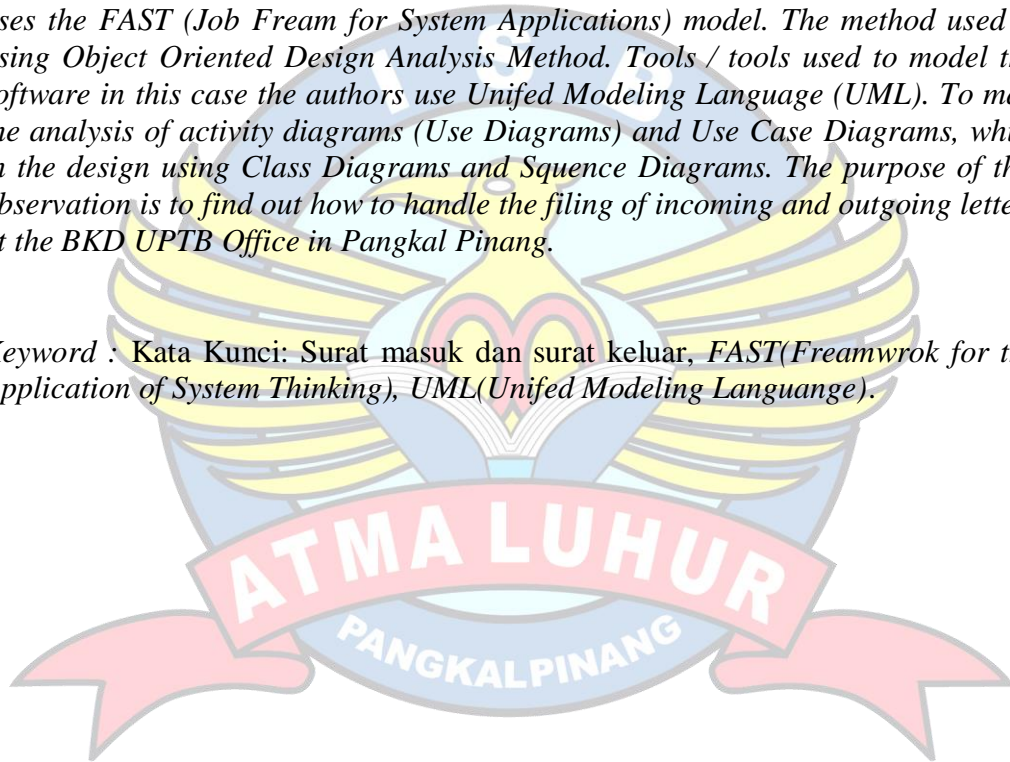
Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi pihak lain.



ABSTRACT

The letter is a communication intended to be conveyed which is intended to be conveyed to another party. Manage the letter at the BKD UPTB office in the base area of an organization or institution that is precise and accurate will produce good communication in every operational activity in the organization or relationship with other interested parties. In the activities of correspondence to an organization or institution, the letter can support the objectives in organizational activities, and therefore the organization and management of letters that are good, fast, and appropriate to the objectives within the organization can be achieved effectively and efficiently. In analyzing and processing data the author uses the FAST (Job Fream for System Applications) model. The method used is using Object Oriented Design Analysis Method. Tools / tools used to model the software in this case the authors use Unifed Modeling Language (UML). To map the analysis of activity diagrams (Use Diagrams) and Use Case Diagrams, while in the design using Class Diagrams and Squence Diagrams. The purpose of this observation is to find out how to handle the filing of incoming and outgoing letters at the BKD UPTB Office in Pangkal Pinang.

Keyword : Kata Kunci: Surat masuk dan surat keluar, FAST(Freamwrok for the Application of System Thinking), UML(Unifed Modeling Languange).



ABSTRAK

Surat merupakan suatu alat komunikasi tertulis yang bertujuan untuk menyampaikan suatu maksud yang ditujukan kepada pihak lain. Pengelolaan surat pada Kantor BKD UPTB wilayah pangkalpinang suatu organisasi atau instansi yang tepat dan cermat akan menghasilkan suatu komunikasi yang baik dalam setiap kegiatan operasional di organisasi atau instansi dengan pihak lain yang berkepentingan. Dalam kegiatan surat menyurat pada suatu organisasi atau instansi, surat dapat menunjang keberhasilan tujuan dalam kegiatan berorganisasi, maka dari itu penanganan dan pengelolaan surat yang baik, cepat, dan tepat sehingga tujuan dalam organisasi dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam melakukan analisis dan pengolahan data penulis menggunakan model FAST (*Framework for the Application of System*). Metode yang digunakan adalah menggunakan Metode *Berorientasi Obyek Analysis Design*. Tool/alat bantu yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak dalam hal ini penulis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Untuk tahapan analisis menggunakan diagram aktivitas (*Activity Diagram*), dan *Use Case Diagram*, sedangkan dalam tahapan perancangan menggunakan *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mengetahui bagaimana prosedur penanganan pengarsipan surat masuk dan surat keluar di Kantor BKD UPTB wilayah pangkalpinang.

Kata Kunci: Surat masuk dan surat keluar, *FAST(Framework for the Application of System Thinking)*, *UML(Unified Modeling Language)*.

DAFTAR ISI

	HALAMAN
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTARCTION	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Manfaat Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Sistem	6
2.1.1 Sistem Informasi	6
2.1.2 Karakteristik Sistem	7
2.1.3 Pengertian Informasi dan Data	7
2.1.4 Klasifikasi Sistem	7
2.1.5 Sistem Komputerisasi	8
2.1.6 Komponen Sistem Informasi	9

2.2 UML (Unifield Modelling Language	9
2.2.1 Perancangan Basis Data	9
2.3 Framework For The Application of System Thinking (fast).....	11
2.3.1 Analisa Berorientasi Objek.....	12
2.4 Pengertian Pengarsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar	12
2.4.1 Pengarsipan.....	12
2.4.2 Surat Masuk	12
2.4.3 Surat Keluar	13
25 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	13
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	16
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak	18
3.3 Tools	18
3.1 Unifield Modelling Language (UML).....	18
 BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 Profil Organisasi	20
4.1.1 Sejarah kantor UPTB BAKUDA (samsat) Provinsi kepulauan bangkabelitung wilayah kota Pangkalpinang	20
4.1.2 Visi,Misi dan Tujuan.....	21
4.1.3 Struktur Organisasi.....	22
4.1.4 Tugas dan Wewenang.....	23
4.2 Tahap Pengembangan Sistem Informasi	25
4.2.1 Pemodelan Bisnis	25
4.2.1.1 Proses Bisnis	25
4.2.1.2 Activity Diagram.....	27
4.2.2 Analisa Masukan dokumen masukan dan keluaran	33
4.2.2.1 Analisa Keluaran	33
4.2.2.2 Analisa Masukan	34
4.2.3 Identifikasi Kebutuhan	35

4.2.4 Package Diagram.....	37
4.2.5 Use Case	38
4.2.5.1 Deskripsi Use Case	40
4.2.6 Analisa Keputusan.....	46
4.2.6.1 ERD(Entity Relationship Diagram)	46
4.2.6.2 Transformasi ERD ke LRS	47
4.2.6.3 LRS (Logical Relational Structure).....	48
4.2.6.4 Tabel/Relasi (Transformasi Lrs ke Relasi)	49
4.2.6.5 Spesifikasi Basis Data	51
4.2.7 Rancangan antar muka/interface	58
4.2.7.1 Rancangan Keluaran.....	58
4.2.7.2 Rancangan Masukan.....	60
4.2.8 Desain Dan Integrasi Fisik.....	63
4.2.9 Rancangan Layar.....	64
4.2.10 Sequence Diagram.....	77
4.2.11 Class Diagram.....	87
4.2.12 Deployment Diagram	88
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN A , Keluaran Sistem Berjalan.....	93
LAMPIRAN B , Masukan Sistem Berjalan	99
LAMPIRAN C , Rancangan Keluaran Sistem Usulan	101
LAMPIRAN D , Rancangan Masukan Sistem Usulan.....	106
LAMPIRAN E , Surat Keterangan Riset.....	112
LAMPIRAN F , Surat Balasan Dari Riset	114
LAMPIRAN G , Kartu Konsultasi	116

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 3.1 Struktire Fast	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kantor BKD UPTB Pangkalpinang	22
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Surat Masuk	27
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses surat Disposisi	28
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Surat Keluar	29
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Surat Tugas	30
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Agenda Surat Masuk	31
Gambar 4.7 Activity Diagram proses Agenda Surat Keluar	32
Gambar 4.8 Package Diagram	37
Gambar 4.9 Use Case Diagram Master	38
Gambar 4.10 Use Case Diagram Transaksi	39
Gambar 4.11 Use Case Diagram Laporan	40
Gambar 4.12 ERD (Entity Relationship Diagram)	46
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS	47
Gambar 4.14 LRS (Logical Relational Structure)	48
Gambar 4.15 Desain dan Integrasi Fisik	63
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Data Login	64
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Admin Tu	64
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Data Instansi	65
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Data Bagian	67
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Data Pegawai	68
Gambar 4.21 Rancangan Layar Entry Agenda SM	69
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Data Disposisi	71
Gambar 4.23 Rancangan Layar Entry Data Kartu Surat Keluar	73
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Data SPT	74
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Data Laporan Agenda SM	76
Gambar 4.26 Rancangan Layar Entry Data Agenda Surat Keluar	76

Gambar 4.27 Sequence Diagram Login	77
Gambar 4.28 Sequence Diagram Data Instansi	78
Gambar 4.29 Sequence Diagram Data Bagian	79
Gambar 4.30 Sequence Diagram Data Pegawai	80
Gambar 4.31 Sequence Diagram Agenda Surat Masuk	81
Gambar 4.32 Sequence Diagram Cetak Disposisi	82
Gambar 4.33 Sequence Diagram Kartu Surat Keluar	83
Gambar 4.34 Sequence Diagram Cetak SPT (Surat Perintah Tugas)	84
Gambar 4.35 Sequence Diagram Laporan Agenda Surat Masuk	85
Gambar 4.36 Sequence Diagram Laporan Agenda Surat Keluar	86
Gambar 4.37 Sequence Diagram Class Diagram	87
Gambar 4.38 Sequence Diagram Deployment Diagram	88



DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel 4.1 Agenda Surat Masuk	49
Tabel 4.2 Instansi	49
Tabel 4.3 Serah	49
Tabel 4.4 Disposisi	50
Tabel 4.5 Bagian	50
Tabel 4.6 Kartu Surat Keluar	50
Tabel 4.7 Pegawai	50
Tabel 4.8 Lakukan	51
Tabel 4.9 SPT	51
Tabel 4.10 Admin	51
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Agenda Surat Masuk	52
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Instansi.....	52
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Disposisi	53
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Serah.....	54
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	54
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kartu Surat Keluar	55
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Pegawai	56
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Lakukan	56
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data SPT	57
Tabel 4.20 Spesifikasi basis data Admin.....	58

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari aktifitas



End Point

Menggambarkan akhir dari aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara activity.



Activity

Menggambarkan proses bisnis



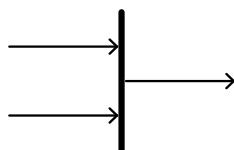
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



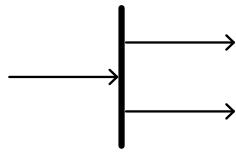
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktifitas berdasarkan *actor*.



Join (Penggabungan)

Mempunyai dua atau lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar.



Fork (Percabangan)

Mempunyai satu transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar.



Black hole activities

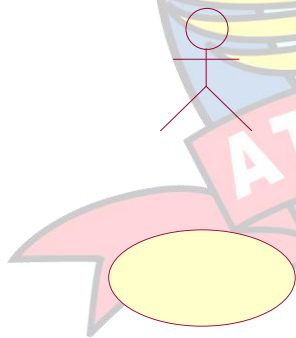
Ada masukan dan tidak ada keluaran. Biasanya digunakan jika dikehendaki dan ada satu atau lebih transisi.



Miracle activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *strat point* dan dikehendaki ada satu atau lebih transisi.

2. Simbol Use Case Diagram



Actor

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

Use Case

Abstraksi dan interaksi antara sistem dan *actor*.

Asosiasi yang termasuk di dalam *use case* lain :

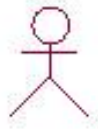
<<include>>

Yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.

<<extend>>

Perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

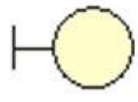
3. Simbol Sequence Diagram



Actor

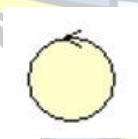
Aktor menggambarkan orang, sistem atau external entitas / stakeholder yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.

Aktor memberi *input* atau menerima *output* informasi dari sistem.



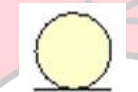
Boundary

Boundary atau disebut juga dengan form, tempat *user* berinteraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani *user* berinteraksi dengan form untuk menghubungkannya dengan *entity*.



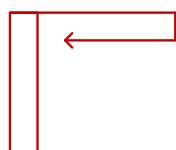
Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan.



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari interaksi.



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



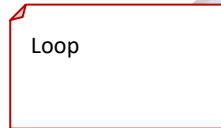
Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek.



Lifeline

Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek.



Loop

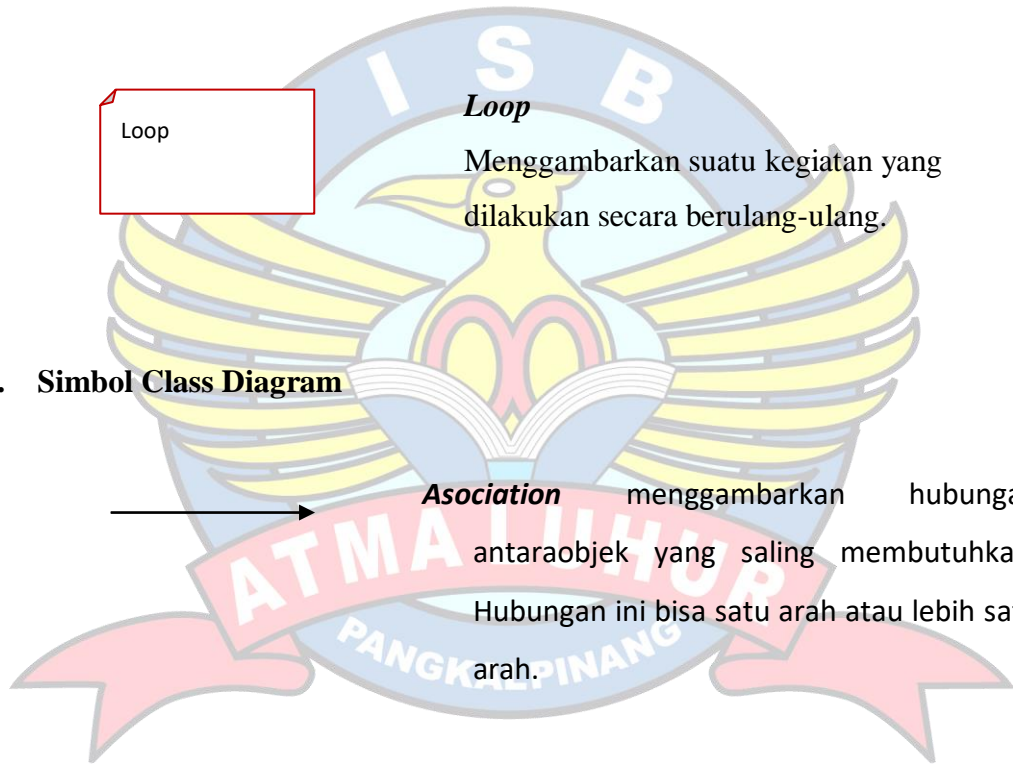
Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

4. Simbol Class Diagram



Asociation

menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah.



5. Simbol Entity Relationship Diagram



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi di lingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas.

