

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian.....	3
1.4.1 Analisa Sistem	3
1.4.2 Perancangan Sistem	3
1.5 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi.....	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	7
2.1.2 Konsep Dasar Informasi	8
2.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek	8
2.2.1 Activity Diagram	8
2.2.2 Analisa Dokumen Keluaran.....	10
2.2.3 Analisa Dokumen Masukan.....	10

2.2.4	Package Diagram	10
2.2.5	Use Case Diagram.....	11
2.3	Waterfall	12
2.4	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	13
2.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	14
2.4.2	Logical Record Structure (LRS)	14
2.4.3	Tabel	15
2.4.4	Spesifikasi Basis Data.....	15
2.4.5	Class Diagram.....	16
2.4.6	<i>Deployment Diagram</i>	16
2.4.7	<i>Sequence Diagram</i>	16
2.5	UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	17
2.6	Konsep Dasar Basis Data.....	19
2.7	Teori Pendukung.....	19
2.7.1	Pengertian Pengarsipan	19
2.7.2	Pengertian Surat Menyurat	20
2.7.3	Pengertian Administrasi.....	20
2.8	Software Pendukung	20
2.8.1	XAMPP.....	20
2.8.2	Dreamweaver	21
2.8.3	<i>Mysql</i>	21
2.8.4	Microsofet Visio	22
2.8.5	<i>Astah Prodeessional</i>	22
2.9	Tinjauan Studi.....	22
2.9.1	Sistem Informasi Pengarsipan Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Kantor Kelurahan Pringkuku	22
2.9.2	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web	23
2.9.3	Perancangan Aplikasi Sistem Persuratan Berbasis Web Pada PT. Dwi Pilar Pratama	24

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Pengembangan Sistem.....	27
3.2	Metode Penelitian	28
3.3	<i>Tools</i> Yang Digunakan	29

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Profil Organisasi	31
4.1.1	Sejarah Inspektorat.....	31
4.1.2	Visi Inspektorat.....	31
4.1.3	Misi Inspektorat	31
4.1.4	Struktur Organisasi Inspektorat	32
4.1.5	Pembagian Tugas dan Wewenang	32
4.2	Analisa Proses Bisnis	34
4.3	<i>Activity Diagram</i>	37
4.4	Analisa Masukan dan Keluaran	43
4.4.1	Analisa Keluaran.....	43
4.4.2	Analisa Masukan.....	45
4.5	Identifikasi Kebutuhan.....	47
4.6	<i>Package Diagram</i>	51
4.7	<i>Usecase Diagram</i>	52
4.8	Deskripsi Use Case	53
4.9	Rancangan Basis Data.....	62
4.9.1	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	62
4.9.2	Transformasi ERD ke LRS	63
4.9.3	LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	64
4.9.4	Tabel	65
4.9.5	Spesifikasi Basis Data.....	67
4.10	Rancangan Antar Muka	72
4.10.1	Rancangan Keluaran	72
4.10.2	Rancangan Masukan	75
4.10.3	Rancangan Dialog Layar.....	77

4.10.4	Rancangan Layar	78
4.10.4.1	Rancangan Layar Staff Kepegawaian.....	78
4.10.4.2	Rancangan Layar Bagian (Cetak Surat Tugas).....	88
4.10.4.3	Rancangan Layar Instansi	89
4.10.4.4	Rancangan Layar Inspektur	90
4.11	<i>Sequence Diagram</i>	91
4.11.1	<i>Sequence Diagram</i> Kepegawaian	91
4.11.2	<i>Sequence Diagram</i> Bagian.....	101
4.11.3	<i>Sequence Diagram</i> Instansi.....	101
4.11.4	<i>Sequence Diagram</i> Kepala Inspektur.....	102
4.12	<i>Class Diagram</i>	104
4.13	<i>Deployment Diagram</i>	105

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	106
5.2	Saran	106

DAFTAR PUSTAKA	107
-----------------------------	-----

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Package Diagram.....	11
Gambar 2.2 UML Diagram	18
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Inspektorat	32
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Pegawai	37
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Surat Masuk	38
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendisposisian	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Surat Keluar	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Surat Undangan (Surat Masuk)	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Proses Surat Perintah Tugas	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Surat Masuk.....	42
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Laporan Surat Keluar.....	42
Gambar 4.10 <i>Package Diagram</i>	51
Gambar 4.11 <i>Use Case Diagram</i> Staff Kepegawaian	52
Gambar 4.12 <i>Use Case Diagram</i> Bagian	52
Gambar 4.13 <i>Use Case Diagram</i> Instansi	53
Gambar 4.14 <i>Use Case Diagram</i> Kelas Inspektur	53
Gambar 4.15 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	62
Gambar 4.16 Transformasi ERD ke LRD	63
Gambar 4.17 LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	64
Gambar 4.18 Rancangan Dialog Layar	77
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Tampil Pegawai.....	78
Gambar 4.20 Rancangan Layar Input Pegawai	78
Gambar 4.21 Rancangan Layar Ubah Pegawai.....	79
Gambar 4.22 Rancangan Layar Tampil Instansi	79
Gambar 4.23 Rancangan Layar Input Instansi	80
Gambar 4.24 Rancangan Layar Ubah Instansi.....	80
Gambar 4.25 Rancangan Layar Tampil Bagian	81

Gambar 4.26	Rancangan Layar Input Bagian	81
Gambar 4.27	Rancangan Layar Ubah Bagian	82
Gambar 4.28	Rancangan Layar Tampil Surat Keluar	82
Gambar 4.29	Rancangan Layar Input Surat Keluar	83
Gambar 4.30	Rancangan Layar Tampil Surat Perintah Tugas	83
Gambar 4.31	Rancangan Layar Entry Surat Perintah Tugas.....	84
Gambar 4.32	Rancangan Layar Tampil Surat Undangan.....	84
Gambar 4.33	Rancangan Layar Entry Surat Undangan	85
Gambar 4.34	Rancangan Layar Tampil Disposisi.....	85
Gambar 4.35	Rancangan Layar Entry Disposisi	86
Gambar 4.36	Rancangan Layar Daftar Pengendali Surat Masuk.....	86
Gambar 4.37	Rancangan Layar Daftar Pengendali Surat Keluar.....	87
Gambar 4.38	Rancangan Layar Laporan Surat Masuk	87
Gambar 4.39	Rancangan Layar Laporan Surat Keluar	88
Gambar 4.40	Rancangan Layar Bagian (Cetak Surat Tugas)	88
Gambar 4.41	Rancangan Layar Cetak Surat Keluar	89
Gambar 4.42	Rancangan Layar Cetak Surat Tugas	89
Gambar 4.43	Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Keluar	90
Gambar 4.44	Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Masuk	90
Gambar 4.36	<i>Sequence Diagram</i> Menu Pegawai.....	91
Gambar 4.37	<i>Sequence Diagram</i> Menu Instansi.....	92
Gambar 4.38	<i>Sequence Diagram</i> Menu Bagian.....	93
Gambar 4.39	<i>Sequence Diagram</i> Surat Keluar	94
Gambar 4.40	<i>Sequence Diagram</i> Surat Perintah Tugas	95
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Surat Undangan.....	96
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Disposisi.....	97
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Pengendali Surat Masuk	98
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Pengendali Surat Keluar	99
Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Surat Masuk.....	100
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Laporan Surat Keluar	100
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Bagian (Cetak Surat Tugas)	101

Gambar 4.42	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keluar	101
Gambar 4.43	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Tugas	102
Gambar 4.41	<i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Surat Masuk.....	103
Gambar 4.42	<i>Class Diagram</i>	104
Gambar 4.43	<i>Deployment Diagram</i>	105

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pegawai	65
Tabel 4.2 Tabel Bagian	65
Tabel 4.3 Tabel Instansi	65
Tabel 4.4 Tabel Surat Keluar Tanpa Disposisi.....	65
Tabel 4.5 Tabel Surat Undangan	66
Tabel 4.6 Tabel Daftar Pengendali Surat Masuk	66
Tabel 4.7 Tabel Disposisi.....	66
Tabel 4.8 Tabel Surat Perintah Tugas	67
Tabel 4.9 Tabel Daftar Pengendali Surat Keluar	67
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Pegawai.....	68
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Bagian.....	68
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Instansi.....	69
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Surat Keluar Tanpa Disposisi	69
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Surat Undangan	70
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Daftar Pengendali Surat Masuk.....	70
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Disposisi	71
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Surat Perintah Tugas.....	71
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Daftar Pengendali Surat.....	72

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

a. Start Point



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. End Point



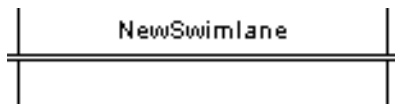
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. Activity



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. Swimlane



Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

e. Transition State



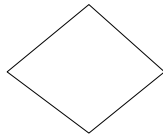
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.

f. Transition to self



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

g. Decision



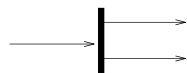
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

h. State



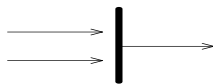
Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

i. Fork



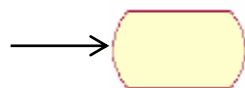
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.

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.

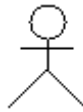
l. Miracle Activities



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



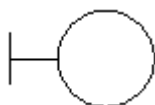
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

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 Messagee



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



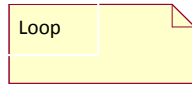
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

i. Message



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. Loop



Menggambarkan perulangan dalam sequence.

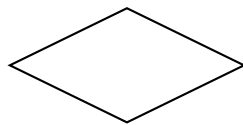
5. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entitas



Merupakan obyek-obyek dasar yang terikat didalam sistem. Obyek 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