

**SISTEM DISTRIBUSI PENGOLAHAN DISPOSISI BERBASIS  
ANDROID PADA DINAS SOSIAL PROVINSI KEPULAUAN  
BANGKA BELITUNG**



**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1422500189	Muhammad Hafis Ramadhan
2. 1422500060	Jelita
3. 1422500049	FintaNovika Sari

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**

**SISTEM DISTRIBUSI PENGOLAHAN DISPOSISI BERBASIS  
ANDROID PADA DINAS SOSIAL PROVINSI KEPULAUAN  
BANGKA BELITUNG**



**LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1422500189	Muhammad HafisRamadhan
2. 1422500060	Jelita
3. 1422500049	FintaNovika Sari

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2017/2018**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Sistem informasi

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **SISTEM DISTRIBUSI PENGOLAHAN  
DISPOSISI BERBASIS ANDROID PADA  
DINAS SOSIAL PROVINSI KEPULAUAN  
BANGKA BELITUNG**

NIM	NAMA
1. 1422500189	Muhammad Hafis Ramadhan
2. 1422500060	Jelita
3. 1422500049	Finta Novika Sari

Menyetujui Pembimbing

Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 0210039301

Pangkalpinang, 27 Desember 2017  
Pembimbing Lapangan

Denny Efandhona  
NIP.19780928 200212 1 001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

  
Okkita Rizan, S.Kom, M. Kom  
NIDN. 0211108306

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP

Dinyatakan bahwa:

NIM	NAMA
1. 1422500189	Muhammad Hafis Ramadhan
2. 1422500060	Jelita
3. 1422500049	Finta Novika Sari

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktik dari **4 November 2017** sampai dengan **27 Desember 2017** dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Sosial Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Alamat : Kompleks Perkantoran dan Pemukiman Terpadu Pemerintah  
Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Kepala Dinas Sosial Provinsi Bangka Belitung

Tanggal 27 Desember 2018



M. Aziz Harahad, SH

NIP. 19640712 198503 1 012

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian lama semakin meningkat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Adapun masalah yang terdapat di sistem pendistribusian surat pada Dinas Sosial Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang dirasa masih sangat lambat karena prosesnya yang manual dan membutuhkan banyak waktu. Maka penulis berinisiatif untuk membuat Aplikasi, berdasarkan Observasi penulis mendapatkan masalah yang dihadapi yaitu Bagaimana sistem pendistribusian surat yang ada pada Dinas Sosial? Dan Bagaimana cara bagian TU untuk mengontrol jalannya surat masuk? Adapun manfaat penelitian ini adalah mengelola sistem disposisi surat yang lebih efektif dan kompleks agar surat tersebut dapat ditindak lanjuti dengan cepat dan sesuai dengan kebutuhan yang nantinya akan bermanfaat bagi sistem pengarsipan pada Dinas Sosial. Yang juga menjadi tujuan dari penelitian ini Untuk merapikan arsip surat dan mengecilkan kemungkinan kehilangan data. Aplikasi yang akan Penulis Rancang adalah Aplikasi yang bernama DispoSosial yaitu sebuah rancangan untuk membantu mempermudah Dinas Sosial Mendisposisikan Suatu Surat dengan Disposisi Surat Berbasis *Android*. Dalam Pembuatan Aplikasi ini Kami Menggunakan Metode Perancangan UML (*Unified Modelling Language*) dengan *Use Case Diagram*.

**Kata Kunci :** *Android, Disposisi Surat, Dinas Sosial*



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji hanyalah untuk Allah S.W.T yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan kerjapra ke kepada Dinas Sosial Pangkalpinang dapat diselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa tertuju kepada Nabi Muhammad S.A.W, keluargahabat yang senantiasa berjuang untuk ajaran-Nya.


Penulis laporan ini ditujukan untuk memenuhi syarat kelulusan program studi Strata Satu (S1) di STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG.


Peneliti menyadari bahwa proposal penelitian ini masih jauh dari sempurna. Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa proposal penelitian ini tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Bapak dan Ibu yang telah memberikan dukungan moril dan materil dan penyusunan laporan ini. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :


1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Dr. Moedjiono, M. Sc selaku Ketua STMIK AtmaLuhur
3. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
4. Ibu Parlia Romadiana, S.Kom, M.Kom selaku Pembimbing Kuliah Praktek
5. Bapak M. Aziz Harahad, SH selaku Ketua Dinas Sosial
6. Bapak Denny Efanthona selaku Pembimbing Lapangan
7. Keluarga telah memberikan dukungan kepada penulis baik secara moril maupun materil
8. Teman-teman dan seperjuangan dalam mengerjakan kuliah kerja praktek.

Diharapkan kiranya kuliah kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis proposal penelitian dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 27 Desember 2017

  
Muhammad Hafis Ramadhan

  
Peneliti  
Jelita

  
Fata M.S

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK .....	i
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KKP .....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 LatarBelakang.....	1
1.2 RumusanMasalah.....	2
1.3 BatasanMaslah.....	2
1.4 Manfaat Dan TujuanPenelitian.....	2
1.5 Metodologi Dan Tools Yang Digunakan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Android.....	4
2.1.1 Pengertian Android.....	4
2.1.2 ArsitekturAndroid.....	4
2.1.3 KelebihanDandKekurangan Android .....	6
2.1.4 Versi Android .....	7
2.1.5 SejarahVersiAdndroidmenurut level API.....	8
2.2 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	11
2.2.1 Diagram UML .....	12
2.2.2 Class Diagram .....	12

2.2.3 Activity Diagram .....	13
2.2.4 UseCase Diagram .....	13
2.3 Perangkat Lunak Pendukung .....	14
2.3.1 Android Studio .....	14
2.3.2 Rational Rose .....	15
2.3.3 Eclipse .....	15
2.4 Penelitian Terdahulu .....	16
2.4.1 Metode, Tujuan Dan Hasil .....	16

### **BAB III Gambaran Umum Perusahaan**

3.1. Sejarah Dinas Sosial Provinsi Kepulauan Bangka Belitung .....	18
3.2. Struktur Organisasi Dinas Sosial Provinsi Kepulauan Bangka Belitung .....	19
3.3. Visi Dan Misi Dinas Sosial Provinsi Kepulauan Bangka Belitung .....	20
3.4. Tugas Dan Fungsi Organisasi .....	20

### **BAB IV Analisa Masalah Dan Perancangan**

4.1. Analisa Masalah .....	25
4.2. Proses Bisnis Dan Activity Diagram .....	27
4.3. Analisa Dokumen Masukan .....	30
4.4. Identifikasi Kebutuhan .....	31
4.5. Use Case Diagram .....	32
4.6. Deskripsi Use Case .....	33
4.7. Rancangan Basis Data .....	35
4.8. Tabel .....	37
4.9. Class Diagram .....	39
4.10. Sequence Diagram .....	40
4.11. Spesifikasi Basis Data .....	45
4.12. Rancangan Layar .....	50
4.12.1. Rancangan Tampilan Login .....	50



4.12.2. Rancangan Tampilmlan Home Admin .....	51
4.12.3. Rancangan Tampilan Home Kadis .....	51
4.12.4. Rancangan Tampilan Home Pegawai .....	52
4.12.5. Rancangan Tampilan Entry Data Pegawai .....	52
4.12.6. Rancangan Tampilan Entry Data Instansi.....	53
4.12.7. Rancangan Tampilan Form Disposisi.....	53
4.12.8. Rancangan Tampilan Entry Disposisi.....	54
4.12.9. Rancangan Tampilan Form Kirim Disposisi .....	54
4.12.10.Rancangan Tampilan Laporan.....	55
4.13. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi .....	55

## **BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57

<b>Daftar Pustaka.....</b>	<b>58</b>
----------------------------	-----------

<b>Lampiran .....</b>	<b>59</b>
-----------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR






Gambar2.1 :Arsitektur Android .....	5
Gambar3.1 :Struktur Organisasi Dinas Sosial Provinsi Bangka Beltung .....	19
Gambar4.1 :Analisa Masalah.....	26
Gambar4.2 : Activity Diagram SuratMasuk .....	27
Gambar4.3 : Activity Diagram Pengisian Form Disposisi.....	28
Gambar4.4 : Activity Diagram DisposisidanPengarsipan .....	29
Gambar4.5 : Use Case Diagram.....	32
Gambar4.6 : Entity Relationship Diagram.....	35
Gambar4.7 :Transformasi Entity Relationship Diagram .....	36
Gambar4.8 :Tabel Logical Relational Structure .....	37
Gambar4.9 : Class Diagram .....	39
Gambar4.10 : Sequence Diagram Entry Pegawai .....	40
Gambar4.11 : Sequence Diagram Entry Data Instansi.....	41
Gambar4.12 :Disposisi Admin .....	42
Gambar4.13 :Disposisi Kadis.....	42
Gambar4.14 :Disposisi Pegawai .....	43
Gambar4.15 :Laporan Kadis .....	44
Gambar4.16 :Rancangan Tampilan Login .....	50
Gambar4.17 :Rancangan Tampilan Home Admin.....	51
Gambar4.18 :Rancangan Tampilan Home Kadis.....	51
Gambar4.19 :Rancangan Tampilan Home Pegawai .....	52
Gambar4.20 :Rancangan Tampilan Entry Data Pegawai.....	52
Gambar4.21 :Rancangan Tampilan Entry Instansi .....	53
Gambar4.22 :Rancangan Tampilan Form Diposisi Admin.....	53
Gambar4.23 :Rancangan Tampilan Entry Disposisi Kadis.....	54
Gambar 4.24: Rancangan Tampilan Form Disposisi Kadis.....	54
Gambar4.25 :Rancangan Tampilan Laporan Admin dan Kadis.....	55

## DAFTAR TABEL


Tabel4.1	:Instansi .....	37
Tabel4.2	:Surat .....	37
Tabel4.3	:Admin TU .....	38
Tabel4.4	:Form Disposisi .....	38
Tabel4.5	:Disposisi .....	38
Tabel4.6	:Pegawai .....	38
Tabel4.7	:Terima .....	39
Tabel4.8	:Login .....	39
Tabel4.9	:Instansi .....	45
Tabel4.10	:Surat .....	46
Tabel4.11	:Admin TU .....	46
Tabel4.12	:Form Disposisi .....	47
Tabel 4.13	:Disposisi .....	47
Tabel4.14	:Pegawai .....	48
Tabel4.15	:TandaTerima .....	49
Tabel4.16	:Login .....	50


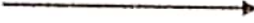
## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram

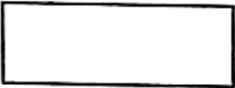

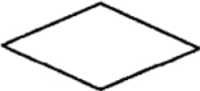

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Start Point/Start state</i>	<i>Start state</i> dengan tegas menunjukkan dimulainya suatu <i>workflow</i> pada sebuah <i>activity diagram</i> .
2.		<i>State transition</i>	<i>State transition</i> menunjukkan kegiatan apa berikutnya setelah suatu kejadian sebelumnya
3.		<i>Activity</i>	<i>Activity</i> menggambarkan sebuah pekerjaan atau tugas dalam <i>workflow</i>
4.		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> adalah suatu titik atau poin pada <i>activity diagram</i> yang mengindikasikan suatu kondisi dimana ada kemungkinan perbedaan transisi
5.		<i>End State</i>	<i>End State</i> menggambarkan akhir atau terminal dari sebuah <i>activity diagram</i> dan bias lebih satu end state pada sebuah <i>activity diagram</i>

### Simbol Use Case Diagram

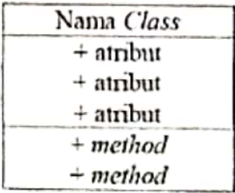
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Aktor merupakan seseorang atau sesuatu seperti mesin atau perangkat yang berinteraksi dengan sistem

2.		Use Case	Use Case adalah sebuah gambaran deskripsi yang melibatkan sebuah actor atau lebih
3.		Asosiasi	Asosiasi adalah sebuah relasi antara actor dengan use case dimana sebuah interaksi terjadi diantara mereka



### Simbol ERD (EntityRelationship Diagram)

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Menggambarkan himpunan orang, tempat, objek dan sebagainya yang berperan di dalam system
2.		Atribut	Elemen data yang dimiliki sebuah entitas
3.		Relasi	Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas
4.		Garis	Garis yaitu sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut



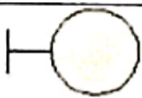

### Simbol Class Diagram


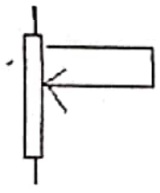
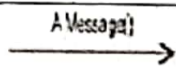
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Class	Menggambarkan keadaan ( atribut, atau property ) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, method. Nama menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property



			tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang memengaruhi behavior.
2.		Association	Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek lainnya, atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.
3.		Aggregate	Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.

### SymbolSequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Actor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2.		Entity	Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh system ( struktur data dari sebuah system )
3.		Boundary	Menggambarkan interaksi antara satu, atau lebih actor dengan sistem
4.		Control	Menggambarkan "perilaku mengatur" mengkoordinasikan perilaku system, dan dinamika dari suatu system, menangani tugas utama, dan

			mengontrol alur kerja suatu sistem
5.		Object messagee	Menggambarkan pesan, atau hubungan antar object, yang menunjukan urutan kejadian terjadi
6.		Message to self	Menggambarkan pesan, atau hubungan object itu sendiri, yang menunjukan urutan kejadian terjadi
7.		Message	Menggambarkan pengiriman pesan

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Surat Masuk .....	
Lampiran A-2 Form Disposisi .....	
Surat Permohonan Dari BAAK .....	
Surat Balasan Dari Dinas Sosial .....	
Surat Selesai KKP Dari Dinas Sosial.....	
Lembar Berita Acara KKP Dari Dosen Pembimbing .....	
Lembar Berita Acara Dari Pembimbing Praktek .....	