

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGARSIPAN BERKAS PERTANGGUNGJAWABAN
PENDAPATAN ASLI DAERAH PADA BADAN KEUANGAN
DAERAH KOTA PANGKALPINANG**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1422500119	FATHUL CHOIRI RAMADHAN
2.	1422500152	FRIESKA AMELIA
3.	1522500206	MUHAMMAD HARDIANSYAH

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGARSIPAN BERKAS PERTANGGUNGJAWABAN
PENDAPATAN ASLI DAERAH PADA BADAN KEUANGAN
DAERAH KOTA PANGKALPINANG**

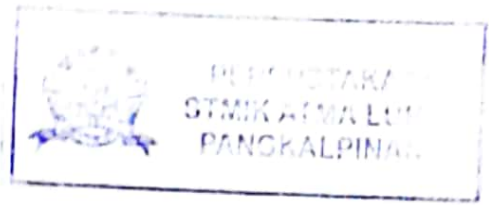
LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

	NIM	NAMA
1.	1422500119	FATHUL CHOIRI RAMADHAN
2.	1422500152	FRIESKA AMELIA
3.	1522500206	MUHAMMAD HARDIANSYAH

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



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang : Strata I
Judul : ANALISIS DAN PERANCANGAN
SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN
BERKAS PERTANGGUNGJAWABAN
PENDAPATAN ASLI DAERAH PADA
BADAN KEUANGAN DAERAH KOTA
PANGKALPINANG

	NIM	NAMA
1.	1422500119	FATHUL CHOIRI RAMADHAN
2.	1422500152	FRIESKA AMELIA
3.	1522500206	MUHAMMAD HARDIANSYAH

Pangkalpinang, 29 Desember 2017
Pembimbing Lapangan,

Menyetujui,
Pembimbing


Elly Yantimarti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0218018402



Muttaqin, S.E
NIP. 1982205162006041005

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


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

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Fathul Choiri Ramadhan (1422500119)
2. Frieska Amelia (1422500152)
3. Muhamad Hardiansyah (1522500206)

Telah menyelesaikan kegiatan Kerja Praktek dari 18 Oktober 2017 sampai dengan 29 Desember 2017 dengan baik.

Nama Instansi : Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang

Alamat : Jl. Basuki Rahmat Kelurahan Batu Intan
Kecamatan Girimaya

Pembimbing Praktek

Tanggal, 29 Desember 2017


NIP. 198205162006041005

ABSTRAK

Pendapatan Asli Daerah (PAD) merupakan salah satu sumber keuangan yang dimiliki oleh daerah. Pendapatan berasal dari berbagai komponen seperti pajak daerah, retribusi daerah, laba BUMD dan pendapatan lain-lain yang sah. Pada bidang akuntansi di Badan Keuangan Daerah (BAKEUDA) Kota Pangkalpinang, terdiri dari 3 sub bidang, antara lain sub bidang penerimaan, sub bidang belanja dan sub bidang aset. Namun sayangnya, proses pengolahan data retribusi penerimaan masih melakukan pencatatan secara sederhana sehingga beban pertanggungjawaban pada Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang belum terkomputerisasi, banyaknya berkas yang susah dilacak sehingga terjadi ketidakefisienan dalam pengolahan data serta berkas yang belum tersarisip dengan optimal. Berdasarkan permasalahan yang ada di Badan Keuangan Daerah kota Pangkalpinang tersebut maka dibutuhkanlah Sistem Informasi pengarsipan berkas pertanggungjawaban yang melakukan kontrol atas proses pencatatan dan menghasilkan laporan yang valid pada Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *waterfall* dimana perancangan dimulai dari perencanaan, analisis sistem, perancangan sistem, dan implementasi. Tools yang digunakan dalam pembangunan sistem yaitu menggunakan *Unified Model Language (UML)* yang meliputi *activity diagram*, *usecase diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*. Dengan menggunakan bahasa pemrograman *Microsoft Visual Studio 2008*, maka diharapkan proses pengolahan data retribusi penerimaan serta penyajian laporan dapat dilakukan dengan cepat, efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pengarsipan, Sistem Informasi, Pendapatan Asli Daerah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia yang telah dilimpahkan-Nya jumlah sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktek (KP) yang berjudul "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengurusan Berkas Pertanggungjawaban Pendidikan Asli Daerah Pada Badan Keuangan Kota Pangkalpinang".

Laporan Kerja Praktek (KP) ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat yang harus dituntut untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.

Adapun tujuan dibuatnya proposal penelitian ini adalah merubah atau memperbaiki sistem manual (sistem berjalan) dengan sistem komputerisasi (sistem online) dan agar bermanfaat bagi semuanya.

Dalam proses penyusunan tugas Kerja Praktek (KP) ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moral maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Prof. Drs. Lyman H.S, selaku kepala Yayasan Atma Luhur.
3. Bapak Dr. Mardjono, M. Sc, selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Oketa Rizan, S.Kom, M.Kom, selaku ketua program studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur.
5. Ibu Lidy Yumarni, S.Kom, M.Kom, selaku pembimbing Kerja Praktek (KP).
6. Keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual. Karena doa dan restu ayahlah penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penyelesaian tugas Kerja Praktek (KP) ini, sehingga penulis dapat menyelesaikannya sesuai yang diharapkan.

7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah mengajarkan berbagai ilmu sehingga penulis dapat menyusun Laporan kerja Praktek (KP) ini.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang dalam kegiatan pembekalan ilmu untuk masa depan,
9. Pimpinan Badan Keuangan Daerah kota Pangkalpinang beserta karyawan/ti yang telah membantu tanpa mempersulit penulis dalam menyelesaikan Kerja Praktek (KP) ini,
10. Semua pihak yang telah membantu penulisan laporan Kerja Praktek (KP) ini serta teman-teman yang lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek (KP) ini mempunyai banyak kekurangan, karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga berguna sebagai bahan masukan guna meningkatkan mutu dari Laporan Kerja Praktek (KP) ini.

Akhir kata penulis berharap semoga laporan ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 29 Desember 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sistem Informasi.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.1.2 Konsep Sistem Informasi.....	5
2.1.3 Pengertian Pengarsipan.....	6
2.1.4 Jenis-jenis Arsip.....	6
2.1.5 Peranan Kearsipan.....	7
2.1.6 Pengertian Sistem Penyimpanan Arsip.....	7
2.1.7 Pengertian Sistem Kearsipan.....	8
2.2 <i>Waterfall</i>	8
2.2.1 Sejarah <i>Waterfall</i>	8

2.2.2	Pengertian <i>Waterfall</i>	9
2.2.3	Tahap-tahap Model <i>Waterfall</i>	9
2.2.4	Keuntungan Model <i>Waterfall</i>	11
2.3	Analisis Berorientasi Obyek	11
2.3.1	Karakteristik Khusus Metodologi Berorientasi Obyek	11
2.4	Alat Pengembangan Sistem	13
2.4.1	Pengertian <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
2.4.2	Perancangan Berorientasi Obyek	13
2.4.3	<i>Microsoft Visual Studio 2008</i>	17
2.4.4	<i>Microsoft Office Access 2010</i>	17
2.5	Penelitian Terdahulu	18
BAB III ORGANISASI		
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	22
3.1.1	Sejarah Perusahaan	22
3.1.2	Struktur Organisasi	23
3.1.3	Uraian Tugas & Wewenang	23
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Analisa Proses Bisnis	46
4.2	<i>Activity Diagram</i>	48
4.3	Analisis Kebutuhan	54
4.4	Analisis Manufaktur	56
4.5	Identifikasi Kebutuhan	58
4.6	<i>Use Case Diagram</i>	61
4.6.1	<i>Use Case Data Master</i>	61
4.6.2	<i>Use Case Data Transaksi</i>	61
4.6.3	<i>Use Case Laporan</i>	62
4.7	Deskripsi <i>Use Case</i>	62
4.8	<i>Package Diagram</i>	64
4.9	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	65
4.9.1	Rancangan Basis Data	65

4.9.1.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	65
4.9.1.2	Transformasi ERD ke LRS.....	66
4.9.1.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	67
4.9.1.4	Tabel.....	68
4.9.1.5	Spesifikasi Basis Data	69
4.9.2	Rancangan Antar Muka	73
4.9.2.1	Rancangan Keluaran.....	73
4.9.2.2	Rancangan Masukan.....	75
4.9.3	Rancangan Layar	77
4.9.4	<i>Class Diagram</i>	84
4.9.5	<i>Sequence Diagram</i>	85
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1	Kesimpulan	93
5.2	Saran	93
	DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap-tahap Model <i>Waterfall</i>	10
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Badan Keuangan Daerah	23
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Penyetoran PAD	48
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Penyerahan STS	49
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan STS	50
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Rekonsiliasi Pencatatan Laporan STS	51
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Pencetakan Pencatatan STS	52
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pencetakan Laporan PAD Kota	53
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Pencetakan Laporan PAD Provinsi	54
Gambar 4.8 <i>Use Case</i> Data Master	61
Gambar 4.9 <i>Use Case</i> Data Transaksi	61
Gambar 4.10 <i>Use Case</i> Cetak Laporan	62
Gambar 4.11 <i>Package Diagram</i>	64
Gambar 4.12 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	65
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS	66
Gambar 4.14 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	67
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Login</i>	77
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama	77
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Master	78
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pegawai	78
Gambar 4.19 Rancangan Layar <i>Entry</i> SKPD	79
Gambar 4.20 Rancangan Layar <i>Entry</i> Rekening	79
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu Transaksi	80
Gambar 4.22 Rancangan Layar <i>Entry</i> Pagu Anggaran	80
Gambar 4.23 Rancangan Layar <i>Entry</i> STS	81
Gambar 4.24 Rancangan Layar Menu Cetak Laporan	81
Gambar 4.25 Rancangan Layar Cetak Laporan Pencatatan STS	82
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Laporan PAD Kota	82

Gambar 4.27 Rancangan Layar Cetak Laporan PAD Provinsi.....	83
Gambar 4.28 <i>Class Diagram</i>	84
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Entry Pegawai</i>	85
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Entry SKPD</i>	86
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram Entry Rekening</i>	87
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Entry Pagu Anggaran</i>	88
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram Entry STS</i>	89
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan PAD Kota</i>	90
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan PAD Provinsi</i>	91
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram Cetak Laporan Pencatatan STS</i>	92

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Pegawai	68
Tabel 4.2 Tabel STS	68
Tabel 4.3 Tabel SKPD	68
Tabel 4.4 Tabel Pagu Anggaran.....	68
Tabel 4.5 Tabel Catat.....	69
Tabel 4.6 Tabel Rekening.....	69
Tabel 4.7 Tabel Dapat.....	69
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Pegawai	70
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data STS.....	70
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data SKPD	71
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Pagu Anggaran.....	71
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Catat	72
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Rekening	73
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Dapat	73

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*.



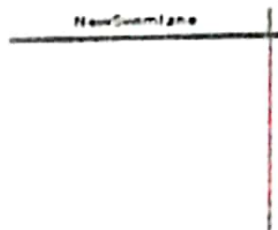
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



Activity (Aktivitas)

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



Black Hole Activities

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



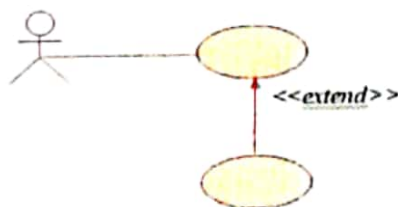
Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



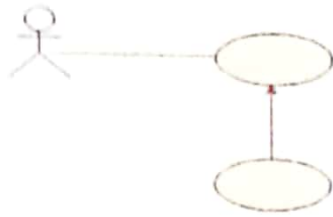
Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.



Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

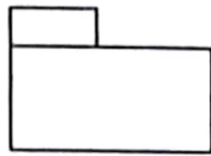


Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

Packages

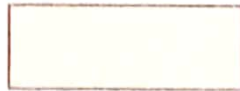
Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).





Relasi

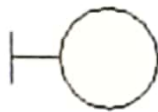
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4. Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan "perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol", mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



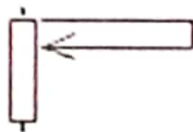
Object

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



Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



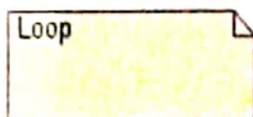
Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Looping logic

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan dan *interaction operator loop*.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Laporan PAD Kota.....	97
Lampiran A-2 Laporan PAD Provinsi.....	98
Lampiran A-3 Laporan Pencatatan STS.....	99
Lampiran B-1 Dokumen Rekening.....	101
Lampiran B-2 Dokumen STS.....	102
Lampiran B-3 Dokumen Pagu Anggaran.....	103
Lampiran C-1 Laporan PAD Kota.....	105
Lampiran C-2 Laporan PAD Provinsi.....	106
Lampiran C-3 Laporan Pencatatan STS.....	107
Lampiran D-1 Dokumen Pegawai.....	109
Lampiran D-2 Dokumen SKPD.....	110
Lampiran D-3 Dokumen Rekening.....	111
Lampiran D-4 Dokumen STS.....	112
Lampiran D-5 Dokumen Pagu Anggaran.....	113
Lampiran E-1 Kartu Konsultasi Bimbingan Teori.....	115
Lampiran E-2 Kartu Konsultasi Bimbingan Program.....	117