

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Metodologi Penelitian	4
1.5 Tujuan / Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	10
2.2 Konsep Dasar Informasi	10
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	10
2.4 Metode Pengembangan Sistem Informasi	11
2.5 Analisa dan Perancangan Sistem Beorientasi Objek dengan UML	11
2.6 Teori Pendukung	19
2.7 Tinjauan Penelitian Terdahulu	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak	24
--	----

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Tinjauan Organisasi	27
4.1.1 Sejarah Singkat Organisasi	27
4.1.2 Struktur Organisasi dan Tugas Wewenang	28
4.1.2.1 Struktur Organisasi	28
4.1.2.2 Jabaran Tugas dan Wewenang	29
4.2 Ananlisis Sistem Yang Berjalan	37
4.3 Activity Diagram	40
4.4 Analisis Hasil Solusu	46
4.4.1 Analisa Keluaran	46
4.4.2 Analisa Masukan	49
4.5 Identifikasi Kebutuhan	53
4.6 Package Diagram	56
4.7 Usacase Diagram	56
4.8 Deskripsi Diagram	58
4.9 Rancangan Basis Data	64
4.9.1 ERD (Entity Relationship Diagram)	64
4.9.2 Transformasi ERD ke LRS	65
4.9.3 LRS (Logical Record Structure)	66
4.10 Tabel	67
4.11 Spesifikasi Basis Data	70
4.12 Rancangan Antar Muka	77
4.12.1 Rancangan Keluaran	77
4.12.2 Rancangan Masukan	78
4.12.3 Rancangan Layar	82
4.12.3.1 Struktur Tampil	82
4.12.3.2 Rancangan Layar	83
4.12.4 Sequence Diagram	91

BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN	104
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN	110
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	120
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	125
LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET	134
LAMPIRAN F KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	136
LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI	138
LAMPIRAN H BERITA ACARA SIDANG PENDADARAN SKRIPSI	140

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	28
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pendataan Instansi	40
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pendataan Pegawai	40
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pendataan Unit Kerja	41
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Surat Masuk Intern	42
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Surat Masuk Ekstern	43
Gambar 4.7 Activity Diagram Proses Surat Keluar Ekstern	44
Gambar 4.8 Activity Diagram Proses Laporan Surat Masuk Intern	45
Gambar 4.9 Activity Diagram Proses Laporan Surat Masuk Ekstern	45
Gambar 4.10 Activity Diagram Proses Laporan Surat Keluar Ekstern	46
Gambar 4.11 Package Diagram	56
Gambar 4.12 Usacase Diagram Master	56
Gambar 4.13 Usacase Diagram Transaksi	57
Gambar 4.14 Usacase Diagram Laporan	57
Gambar 4.15 ERD (Entity Relationship Diagram)	64
Gambar 4.16 Transformasi ERD ke LRS	65
Gambar 4.17 LRS (Logical Record Structure)	66
Gambar 4.18 Rancangan Layar Form Menu Utama	83
Gambar 4.19 Rancangan Layar Form Menu Utama Master	83
Gambar 4.20 Rancangan Layar Form Entry Data Instansi	84
Gambar 4.21 Rancangan Layar Form Entry Data Pegawai	84
Gambar 4.22 Rancangan Layar Form Entry Unit Kerja	85
Gambar 4.23 Rancangan Layar Form Menu Utama Transaksi	85
Gambar 4.24 Rancangan Layar Form Entry Surat Keluar	86
Gambar 4.25 Rancangan Layar Form Surat Masuk Ekstern	86
Gambar 4.26 Rancangan Layar Form Cetak Disposisi	87
Gambar 4.27 Rancangan Layar Form Entry Memo	87
Gambar 4.28 Rancangan Layar Form Entry Surat Masuk Intern	88

Gambar 4.29 Rancangan Layar Form Entry Surat Edaran	88
Gambar 4.30 Rancangan Layar Form Menu Utama Laporan	89
Gambar 4.31 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk Intern	89
Gambar 4.32 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Masuk Ekstern	90
Gambar 4.33 Rancangan Layar Form Cetak Laporan Surat Keluar Ekstern	90
Gambar 4.34 Suquence Diagram Entry Instansi	91
Gambar 4.35 Suquence Diagram Entry Pegawai	92
Gambar 4.36 Suquence Diagram Entry Unit Kerja	93
Gambar 4.37 Suquence Diagram Entry Surat Keluar	94
Gambar 4.38 Suquence Diagram Entry Surat Masuk Ekstern	94
Gambar 4.39 Suquence Diagram Cetak Disposisi	95
Gambar 4.40 Suquence Diagram Entry Memo	96
Gambar 4.41 Suquence Diagram Entry Surat Masuk Intern	97
Gambar 4.42 Suquence Diagram Entry Surat Edaran	98
Gambar 4.43 Suquence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk Intern	98
Gambar 4.44 Suquence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk Ekstern	99
Gambar 4.45 Suquence Diagram Cetak Laporan Surat Keluar Ekstern	99

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Instansi	67
Tabel 4.2 Tabel Srt_Msk_Eks	67
Tabel 4.3 Tabel Disposisi	67
Tabel 4.4 Tabel Srt_Edaran	67
Tabel 4.5 Tabel Kirim	68
Tabel 4.6 Tabel Unit Kerja	68
Tabel 4.7 Tabel Srt_Klr	68
Tabel 4.8 Tabel Memo	68
Tabel 4.9 Tabel Srt_Msk_Int	69
Tabel 4.10 Tabel Muncul	69
Tabel 4.11 Tabel Pegawai	69
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Instansi	70
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Srt_Msk_Eks	70
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Disposisi	71
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Srt_Edaran	72
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Kirim	73
Tabel 4.17 Spesifikasi Basis Data Unit Kerja	73
Tabel 4.18 Spesifikasi Basis Data Srt_Klr	74
Tabel 4.19 Spesifikasi Basis Data Memo	75
Tabel 4.20 Spesifikasi Basis Data Srt_Msk_Int	75
Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Muncul	76
Tabel 4.22 Spesifikasi Basis Data Pegawai	77

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN - A KELUARAN SISTEM BERJALAN	104
Lampiran A-1 Surat Keluar	105
Lampiran A-2 Lembar Disposisi	106
Lampiran A-3 Laporan Surat Masuk Intern	107
Lampiran A-4 Laporan Surat Masuk Ekstern	108
Lampiran A-5 Laporan SuratKeluar Ekstern	109
LAMPIRAN - B MASUKAN SISTEM BERJALAN	110
Lampiran B-1 Surat Masuk Ekstern	111
Lampiran B-2 Surat Masuk Intern	112
Lampiran B-3 Surat Edaran	113
Lampiran B-4 Buku Agenda Surat Masuk	114
Lampiran B-5 Buku Agenda Surat Keluar	115
Lampiran B-6 Memo Surat Dinas	116
Lampiran B-7 Data Instansi	117
Lampiran B-8 Data Unit Kerja	118
Lampiran B-9 Data Pegawai	119
LAMPIRAN - C RANCANGAN KELUARAN	120
Lampiran C-1 Lembar Disposisi	121
Lampiran C-2 Laporan Surat Masuk Intern	122
Lampiran C-3 Laporan Surat Masuk Ekstern	123
Lampiran C-4 Laporan Keluar Ekstern	124
LAMPIRAN - C RANCANGAN MASUKAN	120
Lampiran D-1 Data Instansi	126
Lampiran D-2 Data Pegawai	127
Lampiran D-3 Data Unit Kerja	128

Lampiran D-4 Data Surat Keluar	129
Lampiran D-5 Data Surat Masuk Ekstern	130
Lampiran D-6 Data Memo	131
Lampiran D-7 Data Surat Masuk Intern	132
Lampiran D-8 Data Surat Edaran	133
LAMPIRAN - E SURAT KETERANGAN RISET	134
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset	135
LAMPIRAN - F KARTU BIMBINGAN SKRIPSI	136
lampiran F-1 Kartu Bimbingan Skripsi	137

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



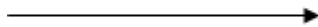
Start Point (Initial Node)

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.



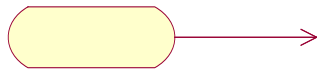
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



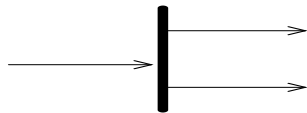
Black Hole Activities

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



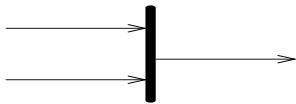
Miracle Activities

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



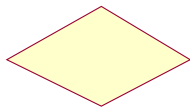
Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

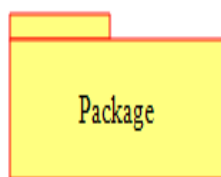
Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

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

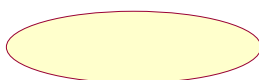
2. Package Diagram



Package

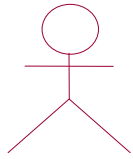
Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.

3. Usacase Diagram



Use case

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



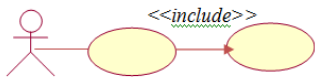
Actor

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



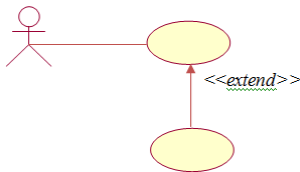
Association

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



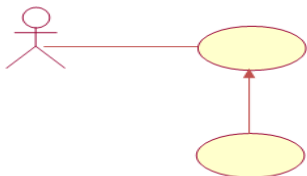
Include

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

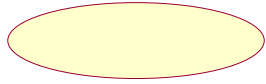
Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

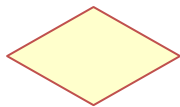


Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

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



Relasi

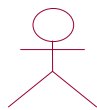
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Garis

Menghubungkan entity dengan relationship

5. *Sequence Diagram*



Actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan system



: Entity0

Entity

Entitas yang mempunyai atribut memiliki data yang bisa direkam.



: Boundary0

Boundary

Adalah untuk menghubungkan *user* dengan sistem.



: Control0

Control

Untuk mengontrol aktifitas-aktifitas yang dilakukan oleh sebuah kegiatan.



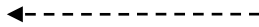
A Focus Of Control & A Life Line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



A Message ()

Menggambarkan pengiriman pesan



Return values A Message ()

Menggambarkan hasil dari pengiriman message