

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Metode Penelitian	3
1.4.1. Pengumpulan Data.....	3
1.4.2. Analisa Sistem	3
1.4.3. Perancangan Sistem	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Surat Perintah Perjalanan Dinas.....	7
2.2. Biaya Perjalanan Dinas	7
2.3. Konsep Dasar Sistem Informasi.....	8
2.4. <i>Unified Modelling Language</i>	8
2.5. Analisa Sistem Berorientasi Objek	9
2.5.1. <i>Activity Diagram</i>	9

2.5.2. Analisa Dokumen Keluaran	12
2.5.3. Analisa Dokumen Masukan	12
2.5.4. <i>Use Case Diagram</i>	12
2.5.5. Deskripsi <i>Use Case</i>	15
2.6. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	15
2.7. Metode <i>Waterfall</i>	24
2.8. Tinjauan Penelitian Terdahulu	25

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	27
3.2. Metode Penelitian Pengembangan Perangkat Lunak.....	28
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	29

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Tinjauan Organisasi	30
4.1.1. Sejarah Dinas Pendidikan Kepemudaan dan Olahraga	30
4.1.2. Struktur Organisasi	32
4.1.3. Tugas dan Wewenang.....	36
4.2. Analisis Sistem yang Berjalan	43
4.2.1. Analisa Kebutuhan Sistem.....	44
4.2.2. Analisa Hasil Solusi.....	47
4.2.3. Analisa Proses dan <i>Activity Diagram</i>	48
4.2.4. Analisa Keluaran	53
4.2.5. Analisa Masukan	54
4.2.6. <i>Package Diagram</i>	55
4.2.7. <i>Use Case</i>	56
4.2.8. Deskripsi <i>Use Case</i>	58
4.3. Perancangan Basis Data.....	62
4.3.1. <i>Entity Relationship Diagram</i>	62
4.3.2. Transformasi ERD ke LRS	64
4.3.3. <i>Logical Record Structure</i>	65

4.3.4. Tabel	66
4.3.5. Spesifikasi Basis Data Tabel	68
4.3.6. Rancangan Masukan Sistem	75
4.3.7. Rancangan Keluaran Sistem	77
4.3.8. Struktur Tampilan	79
4.4. Rancangan Layar Program Usulan	80
4.4.1. Rancangan Layar <i>Form</i> Utama Menu	80
4.4.2. Rancangan Layar <i>Form</i> Pegawai	81
4.4.3. Rancangan Layar <i>Form</i> Biaya	82
4.4.4. Rancangan Layar <i>Form</i> Jabatan	83
4.4.5. Rancangan Layar <i>Form</i> Cetak Surat Tugas	84
4.4.6. Rancangan Layar <i>Form</i> Cetak SPPD	85
4.4.7. Rancangan Layar <i>Form</i> Cetak RBPD	86
4.4.8. Rancangan Layar <i>Form</i> Kuitansi	87
4.4.9. Rancangan Layar <i>Form</i> Tim Kegiatan	88
4.4.10. Rancangan Layar <i>Form</i> Cetak Laporan	89
4.5. <i>Sequence Diagram</i>	90
4.6. <i>Class Diagram</i>	99

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	100
5.2. Saran.....	101

DAFTAR PUSTAKA	102
-----------------------------	------------

LAMPIRAN

Lampiran A Analisa Keluaran	103
Lampiran B Analisa Masukan.....	110
Lampiran C Rancangan Keluaran	120
Lampiran D Rancangan Masukan	126

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Metode <i>Waterfall</i>	24
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi	35
Gambar 4.2 : Diagram <i>Activity</i> Pendataan Pegawai	48
Gambar 4.3 : Diagram <i>Activity</i> Surat Tugas Pegawai	49
Gambar 4.4 : Diagram <i>Activity</i> Penerbitan SPPD	50
Gambar 4.5 : Diagram <i>Activity</i> Penerbitan RBPD	51
Gambar 4.6 : Diagram <i>Activity</i> Penerbitan Kuitansi	52
Gambar 4.7 : Diagram <i>Activity</i> Pembuatan Laporan	52
Gambar 4.8 : <i>Package Diagram</i>	56
Gambar 4.9 : <i>Use Case Package Diagram</i> Master	56
Gambar 4.10 : <i>Use Case Package Diagram</i> Transaksi	57
Gambar 4.11 : <i>Use Case Package Diagram</i> Laporan	57
Gambar 4.12 : <i>Entity Relationship Diagram</i>	63
Gambar 4.13 : Transformasi ERD ke LRS	64
Gambar 4.14 : <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	65
Gambar 4.15 : Struktur Tampilan	75
Gambar 4.16 : Rancang Layar <i>Form</i> Utama	80
Gambar 4.17 : Rancang Layar <i>Entry</i> Data Pegawai	81
Gambar 4.18 : Rancang Layar <i>Entry</i> Biaya	82
Gambar 4.19 : Rancang Layar <i>Entry</i> Jabatan	83
Gambar 4.20 : Rancang Layar Cetak Surat Tugas	84
Gambar 4.21 : Rancang Layar Cetak SPPD	85
Gambar 4.22 : Rancang Layar Cetak RBPD	86
Gambar 4.23 : Rancang Layar Cetak Kuitansi	87
Gambar 4.24 : Rancang Layar <i>Entry</i> Tim Kegiatan	88
Gambar 4.25 : Rancang Layar Cetak Laporan	89
Gambar 4.26 : <i>Sequence Diagram</i> Entry Pegawai	90

Gambar 4.27	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Biaya	91
Gambar 4.28	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Jabatan.....	92
Gambar 4.29	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Tugas	93
Gambar 4.30	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak SPPD.....	94
Gambar 4.31	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak RBPB.....	95
Gambar 4.32	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Tim Kegiatan.....	96
Gambar 4.33	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Kuitansi	97
Gambar 4.34	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan	98
Gambar 4.35	: <i>Class Diagram</i>	99

DAFTAR TABEL

	Halaman
Gambar 4.1 : Tabel Pegawai.....	66
Gambar 4.2 : Tabel Terima.....	66
Gambar 4.3 : Tabel Surattugas	66
Gambar 4.4 : Tabel SPPD.....	66
Gambar 4.5 : Tabel RBPD.....	66
Gambar 4.6 : Tabel Rinci	67
Gambar 4.7 : Tabel Biaya.....	67
Gambar 4.8 : Tabel Kuitansi.....	67
Gambar 4.9 : Tabel Jabatan	67
Gambar 4.10 : Tabel Tim Kegiatan	67
Gambar 4.11 : Tabel Ikut.....	67
Gambar 4.12 : Spesifikasi Basis Data Pegawai	68
Gambar 4.13 : Spesifikasi Basis Data Terima	69
Gambar 4.14 : Spesifikasi Basis Data Surattugas.....	69
Gambar 4.15 : Spesifikasi Basis Data SPPD	70
Gambar 4.16 : Spesifikasi Basis Data RBPD	71
Gambar 4.17 : Spesifikasi Basis Data Biaya	71
Gambar 4.18 : Spesifikasi Basis Data Rinci	72
Gambar 4.19 : Spesifikasi Basis Data Jabatan	72
Gambar 4.20 : Spesifikasi Basis Data Kuitansi	73
Gambar 4.21 : Spesifikasi Basis Data Tim Kegiatan	74
Gambar 4.22 : Spesifikasi Basis Data Ikut	74

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



End State

Menggambarkan akhir aktifitas



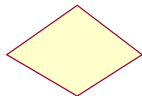
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan *control* antar *state*



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



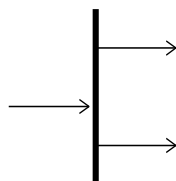
Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



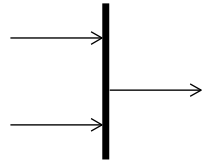
Swimlane

Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



Fork

untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.



Join

Yaitu mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

USE CASE DIAGRAM

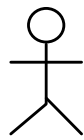


NewUseCase

Use Case

Use case dibuat berdasar keperluan *actor*, merupakan “apa” yang dikerjakan *system*, bukan “bagaimana” *system* mengerjakannya

Actor



Actor menggambarkan orang, *system* atau *external* entitas / *stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari *system*.

Actor memberi *input* atau menerima *output* informasi dari *system*

Association



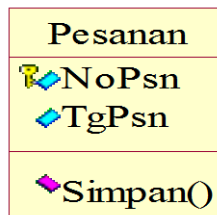
Ujung panah pada *association* antara *actor* dan *use case* mengindikasikan siapa / apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

Menggambarkan suatu *use case* termasuk di dalam *use case* lain (diharuskan).

CLASS DIAGRAM



1

1..*

Class Diagram Tanpa Method

Menggambarkan sesuatu yang mengkapsul informasi dan perilaku.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar objek.

Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

1 Tepat Satu

0..* Nol atau lebih

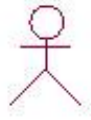
1..* Satu atau lebih

0..1 Nol atau Satu

5..8 range 5 s.d 8

4..6,9 range 4 s.d 6 dan 9

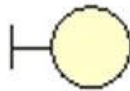
SEQUENCE DIAGRAM



Actor

Actor menggambarkan orang, system atau *external* entitas / *stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari *system*.

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



Boundary

Boundary atau disebut juga dengan *Form*, tempat *user* berintraksi untuk memberikan masukan data.



Control

Control menjembatani *User* berintraksi dengan *form* untuk menghubungkannya dengan *entity*.



Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



Lifeline

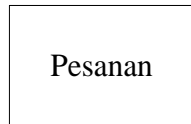
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



Loop

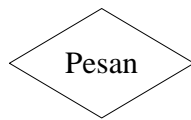
Menggambarkan suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang.

ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM



Entitas

Suatu obyek yang dapat diidentifikasi dilingkungan pemakai



Relasi

Menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.



Garis

Sebagai penghubung antara relasi dengan entitas