

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN ALAT TULIS KANTOR PADA PT  
ANDIARTA MUZIZAT PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



**Muhammad Fakri Ramiz**

**1722500186**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2022**

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN ALAT TULIS KANTOR  
PADA PT ANDIARTA MUZIZAT PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

**Muhammad Fakri Ramiz**

**1722500186**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**INSTITUT SAINS DAN BISNIS**

**ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500186

Nama : Muhammad Fakri Ramiz

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENDATAAN ALAT TULIS  
KANTOR PADA PT ANDIARTA MUZIZAT  
PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri atau bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Muhammad Fakri Ramiz)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM INFORMASI PENDATAAN ALAT TULIS KANTOR PADA PT  
ANDIARTA MUZIZAT PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Fakri Ramiz**  
1722500186

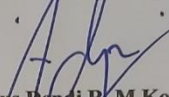
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 28 Juni 2022

**Anggota Penguji**



**Sarwindah, S.Kom, M.M**  
NIDN. 0212068601

**Dosen Pembimbing**

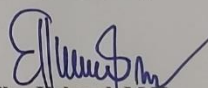


**Agus Dandi B, M.Kom**  
NIDN. 0231087901

**Kaprodi Sistem Informasi**

  
**Supardi, M.Kom**  
NIDN. 0219059501

**Ketua penguji**

  
**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**

  
**Ellya Helmud, M.Kom**  
NIDN. 0201027901

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa proposal skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada penulis dalam pembuatan proposal skripsi ini.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, serta kakak-adik penulis yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada penulis baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. H. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M, M.BA. selaku Ketua pengurus yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. Selaku Rektor ISB Atma Luhur
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom. Selaku Ketua Prodi Sistem Informasi.
8. Bapak Agus Dendi, M.Kom. Selaku dosen pembimbing
9. Bapak Imam Luthfi Selaku Supervisor PT. Andiarta Muzizat

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun, sehingga proposal penulis dapat menjadi lebih baik. Akhir kata penulis berharap semoga proposal skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, Juni 2022

Penulis



## **ABSTRACT**

*The preparation of this Thesis Report aims to analyze the Office Equipment Data Collection Information System at PT. Andiarta Muzizat Pangkalpinang which aims to get the actual data so that weaknesses can be found in the old system, then corrected using the new system. The analysis used in building the new system uses the Fast and object-oriented method with UML (Unified Modeling Language) tools, direct observations, and interviews with related parties. From the results of the analysis and design of the author, it is necessary to have a computerized system with the rules and procedures in it so that it can provide good information with the support of high hardware and software specifications.*

*With the Office Stationery Data Collection Information System, it is hoped that the process of requesting, data collection and reporting will be easier in the future*

*Keyword : Employees, Fast, UML (Unified Modeling Language)*





## ABSTRAKSI

Penyusunan Laporan Skripsi ini bertujuan menganalisis Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor pada PT. Andiarta Muzizat Pangkalpinang yang bertujuan untuk mendapatkan data yang sebenarnya sehingga dapat ditemukan kelemahan-kelemahan pada sistem yang lama, kemudian diperbaiki dengan menggunakan system yang baru. Analisa yang digunakan dalam membangun sistem yang baru menggunakan metode *Fast* dan berorientasi objek dengan alat bantu *UML (Unified Modeling Language)*, pengamatan langsung, dan wawancara kepada pihak yang terkait. Dari hasil Analisa dan perancangan penulis, sangat diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dengan aturan serta prosedur-prosedur didalamnya sehingga mampu memberikan suatu informasi yang baik dengan dukungan spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang tinggi.

Dengan adanya Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor yang akan dibuat ini, diharapkan proses permintaan, pendataan dan pelaporan akan lebih mudah dimasa mendatang

Kata Kunci : Pegawai, *Fast*, *UML (Unified Modeling Language)*





## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAKSI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Sistem .....	6
2.1.1 Pengertian Sistem.....	6
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	6
2.1.3 Klasifikasi Sistem .....	7
2.2 Sistem Informasi .....	8
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi .....	8
2.3 Konsep Dasar Analisis Data .....	9
2.3.1 Definisi Data .....	9
2.3.2 Sumber Data.....	9

2.4	Konsep Dasar Alat Tulis Kantor (ATK) .....	10
2.4.1	Definisi Alat Tulis Kantor (ATK).....	10
2.5	Jenis-Jenis dan Fungsi Alat Tulis Kantor (ATK).....	10
2.5.1	Jenis-Jenis Alat Tulis Kantor (ATK) .....	10
2.5.2	Fungsi Alat Tulis Kantor (ATK).....	11
2.6	Website.....	11
2.6.1	Pengertian Website.....	11
2.7	Model FAST ( <i>Framework for The Application of System Thinking</i> )	12
2.8	Metode Berorientasi Objek .....	12
2.9	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	13
2.9.1	Definisi UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	13
2.9.2	Model UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	13
2.10	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	15
2.11	Tinjauan Penelitian Terdahulu .....	18

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Pengembangan Sistem.....	20
3.2	Metode Berorientasi Objek .....	21
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	22
3.4	Diagram Alir Penelitian .....	24

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Tinjauan Organisasi .....	25
4.1.1	Profil PT. Andiarta Muzizat .....	25
4.1.2	Struktur Organisasi .....	25
4.1.3	Tugas dan Wewenang .....	26
4.2	Analisa Proses Bisnis .....	27
4.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	28
4.4	Analisa Dokumen.....	32
4.4.1	Analisa Dokumen Keluaran .....	32
4.4.2	Analisa Dokumen Masukan .....	32

4.5	Identifikasi Kebutuhan .....	33
4.6	<i>Use Case Diagram</i> usulan.....	35
4.7	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> .....	36
4.7.1	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin .....	36
4.7.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin .....	37
4.7.3	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Berdasarkan Actor Admin .....	38
4.8	Rancangan Basis Data.....	39
4.8.1	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	39
4.8.2	Tansformasi ERD ke LRS.....	40
4.8.3	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	41
4.8.4	Tabel LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	42
4.8.5	Spesifikasi Basis Data.....	44
4.9	Rancangan Layar.....	49
4.9.1	Rancangan Layar Login.....	49
4.9.2	Rancangan Layar Dashboard .....	49
4.9.3	Rancangan Layar Data Barang.....	50
4.9.4	Rancangan Layar Tambah Data Barang .....	50
4.9.5	Rancangan Layar Admin.....	50
4.9.6	Rancangan Layar Tambah Data Admin.....	51
4.9.7	Rancangan Layar Data Pemasukan Barang .....	51
4.9.8	Rancangan Layar Tambah Data Pemasukan Barang .....	52
4.9.9	Rancangan Layar Data Pengeluaran Barang.....	52
4.9.10	Rancangan Layar Tambah Data Pengeluaran Barang.....	53
4.9.11	Rancangan Layar Laporan Stok Harian .....	53
4.9.12	Rancangan Layar Laporan Stok Tahunan .....	54
4.10	Sequence Diagram .....	55
4.10.1	Sequence Diagram Login.....	55
4.10.2	Sequence Diagram Pegawai.....	56
4.10.3	Sequence Diagram Entry Data Barang .....	57
4.10.4	Sequence Diagram Supplier.....	58
4.10.5	Sequence Diagram Pemasukan Barang.....	59

4.10.6	Sequence Diagram Pengeluaran Barang .....	60
4.10.7	Sequence Diagram Bast .....	61
4.10.8	Sequence Diagram Bidang.....	62
4.11	Class Diagram .....	63
4.12	Deployment Diagram .....	64

## **BAB V KESIMPULAN**

5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran.....	65

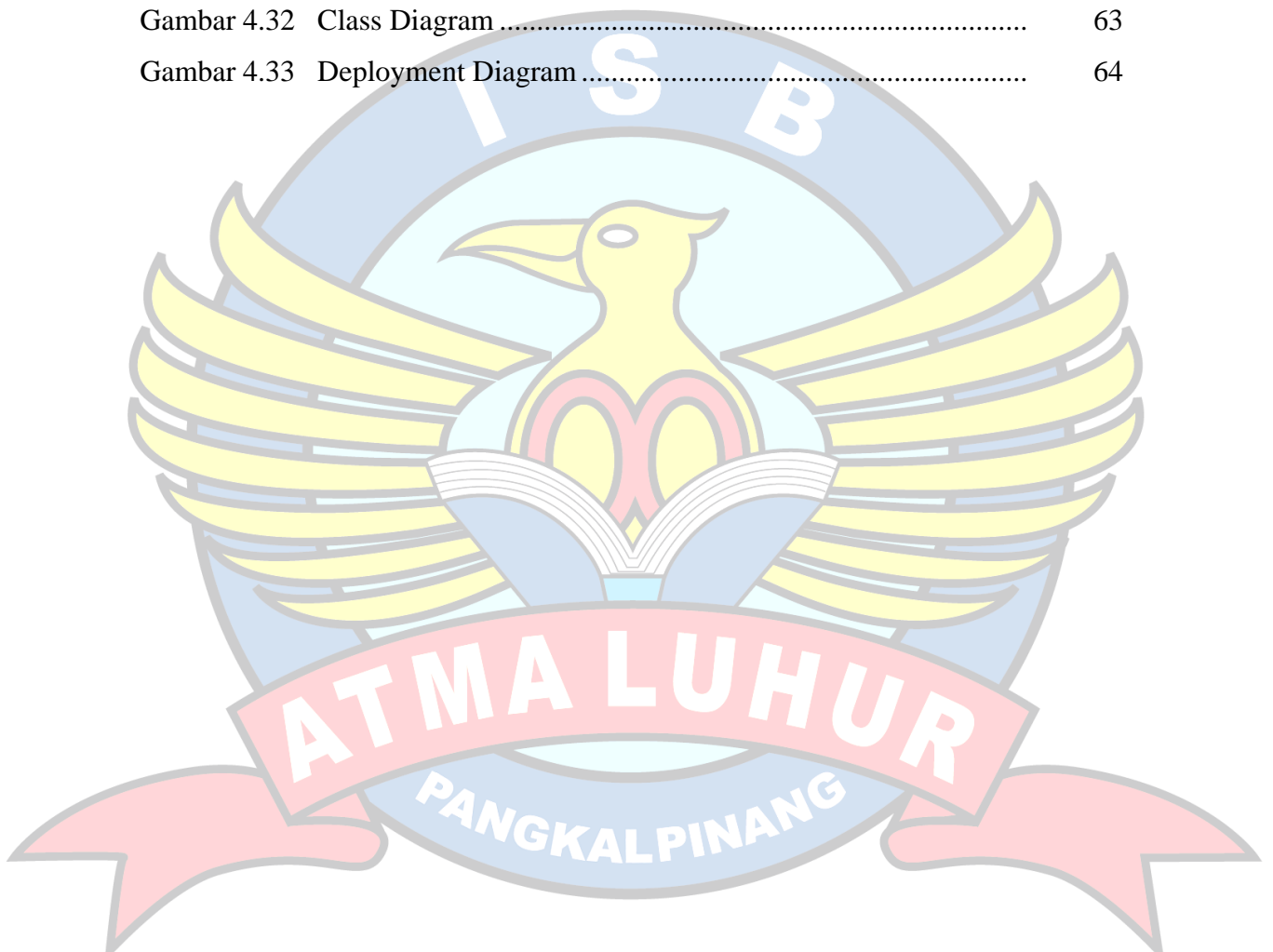
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Model FAST.....	4
Gambar 3.1	Model FAST.....	20
Gambar 3.2	Diagram Alir Penelitian .....	24
Gambar 4.1	Struktur Organisasi.....	25
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Pencatatan Data Barang.....	28
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Pengajuan Barang.....	29
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Proses Pengiriman Barang.....	30
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan laporan Stok Barang .....	31
Gambar 4.6	<i>Use Case Diagram</i> Master .....	35
Gambar 4.7	<i>Use Case Diagram</i> Transaksi.....	35
Gambar 4.8	<i>Use Case Diagram</i> Laporan.....	36
Gambar 4.9	ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ).....	39
Gambar 4.10	Transformasi ERD ke LRS .....	40
Gambar 4.11	LRS ( <i>Logical Record Structure</i> ).....	41
Gambar 4.12	Rancangan Layar Login .....	49
Gambar 4.13	Rancangan Layar Dashboard .....	49
Gambar 4.14	Rancangan Layar Data Barang.....	50
Gambar 4.15	Rancangan Layar Tambah Data Barang.....	50
Gambar 4.16	Rancangan Layar Data Admin .....	51
Gambar 4.17	Rancangan Layar Tambah Data Admin.....	51
Gambar 4.18	Rancangan Layar Data Pemasukan Barang .....	52
Gambar 4.19	Rancangan Layar Tambah Data Pemasukan Barang .....	52
Gambar 4.20	Rancangan Layar Data Pengeluaran Barang .....	53
Gambar 4.21	Rancangan Layar Tambah Data Pengeluaran Barang.....	53
Gambar 4.22	Rancangan Layar Laporan Stok Harian .....	54
Gambar 4.23	Rancangan Layar Laporan Stok Tahunan .....	54
Gambar 4.24	Sequence Diagram Login .....	55
Gambar 4.25	Sequence Diagram Pegawai .....	56

Gambar 4.26	Sequence Diagram Entry Data Barang.....	57
Gambar 4.27	Sequence Diagram Supplier .....	58
Gambar 4.28	Sequence Diagram Pemasukan Barang.....	59
Gambar 4.29	Sequence Diagram Pengeluaran Barang .....	60
Gambar 4.30	Sequence Diagram Bast .....	61
Gambar 4.31	Sequence Diagram Bidang .....	62
Gambar 4.32	Class Diagram .....	63
Gambar 4.33	Deployment Diagram .....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Admin.....	42
Tabel 4.2	Pegawai .....	42
Tabel 4.3	Supplier .....	42
Tabel 4.4	Pemasukan .....	42
Tabel 4.5	Pengeluaran.....	42
Tabel 4.6	Data Barang.....	43
Tabel 4.7	Bast.....	43
Tabel 4.8	Bidang .....	43
Tabel 4.9	Spesifikasi Basis Data Admin.....	44
Tabel 4.10	Spesifikasi Basis Data Pegawai .....	45
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data Supplier .....	45
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Pemasukan.....	46
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Pengeluaran .....	46
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Data Barang.....	47
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data Bast.....	48
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data Bidang .....	48



## DAFTAR SIMBOL

### 1. *Activity Diagram*

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



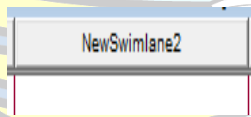
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



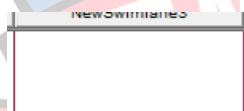
Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

e. *Swimarea*



Menggambarkan area tugas dan fungsi.

f. *Transition State*



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

g. *Transition to Self*



Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali pada *state* atau *activity* itu sendiri.

h. *Decision*



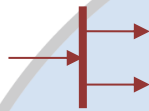
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

i. *State*



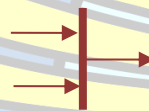
Menggambarkan kondisi, situasi atau tempat untuk beberapa aktivitas.

j. *Fork*



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

k. *Join*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

l. *Blackhole Activities*



Menggambarkan ada masukan namun tidak ada keluaran.

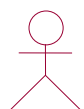
m. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan namun ada keluaran.

## 2. *Use Case Diagram*

a. *Actor*



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan penngunasoftware aplikasi (user).

b. *Use Case*



Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang telah dibangun atau dibuat.

c. *Association*



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

3. **Entity Relationship Diagram (ERD)**

a. *Entity*



Merupakan objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. *Relationship*



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas (*entity*).

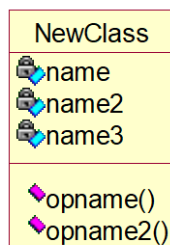
c. *Line*



Menhubungkan entitas dengan *entity* dengan *relationship*.

4. **Class Diagram**

a. *Class*



Menggambarkan keadaan (*atribut/property*) dari suatu objek. Memiliki tiga pokok : *name*, *atribut* dan *method*. *Name* menggambarkan nama dari *class*. *Atribut* menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti tersebut. *Method* menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

b. *Association*



Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar *Class*.

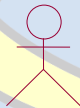
c. *Multiplicity*



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

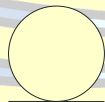
5. *Sequence Diagram*

a. *Actor*



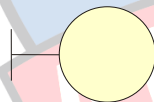
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. *Entity*



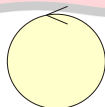
Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)

c. *Boundary*



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem.

d. *Control*



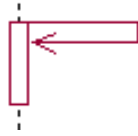
Menggambarkan perilaku mengatur, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utamadan mengontrol alur kerja suatu sistem

e. *Object Message*



Menggambarkan pesan/hubungan antara *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. *Message to self*



Menggambarkan pesan/hubungan *object* itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang rinci.

g. *Return Message*



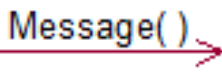
Menggambarkan pesan/hubungan antar *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. *Object*



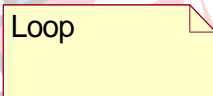
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*



Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>67</b>
Lampiran A-1 Google Sheet Pengajuan ATK .....	68
<b>LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....</b>	<b>69</b>
Lampiran B-1 BAST Asset .....	70
Lampiran B-2 Form Barang Keluar .....	71
<b>LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....</b>	<b>72</b>
Lampiran C-1 Laporan Stok Barang .....	73
<b>LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN.....</b>	<b>74</b>
Lampiran D-1 Laporan Pemasukan Barang .....	75
<b>LAMPIRAN E SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>76</b>
Lampiran E-1 Surat Keterangan Riset .....	77
<b>LAMPIRAN F KARTU KONSULTASI BIMBINGAN.....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN G BIODATA PENULIS SKRIPSI.....</b>	<b>79</b>

