

155

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PADA  
DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN  
KABUPATEN BANGKA BARAT DENGAN METEDOLOGI  
BERORIENTASI OBJEK**

000.000.070 - 55

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



Oleh

Bayu Pramana Putra	1222500040
Rama Aris Putranto	1222500012
Andi	1222500056

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
TAHUN 2016**



PERPUSTAKAAN  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG

## LEMBAR PENGESAHAN

### PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK (KP)

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Studi : Strata 1 (S1)

Judul : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI  
KEPEGAWAIAN PADA DINAS KELAUTAN DAN  
PERIKANAN KABUPATEN BANGKA BARAT  
DENGAN METEDOLOGI BERORIENTASI OBJEK**

Oleh :

Bayu Pramana Putra	1222500040
Rama Aris Putranto	1222500012
Andi	1222500056

Menyetujui,  
Pembimbing

Fitriyani, M.Kom  
NIDN. 0220028501

Pangkalpinang, 19 September 2016  
Pembimbing Lapangan,

Amir Hamzah, S.SOS.  
NIP 196221005 198503 1 033

Mengetahui,  
Ketua Program Sistem Informasi,

Oklia Rizan, M.Kom  
NIDN: 0211108306

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb*

Dengan memanjatkan puji dan syukur yang teramat sangat, atas karunia serta rahmat dan kasih sayang-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir Laporan Kuliah Praktek ini pada tepat waktunya.

Adapun Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program pendidikan Srata 1 (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Atma Luhur (STMIK Atma Luhur) Pangkalpinang Jurusan Sistem Informasi.

Meskipun dalam menyelesaikan laporan ini Penulis menemui kesulitan dan hambatan, tetapi berkat dorongan dan motivasi dari berbagai pihak khususnya Ibu Fitriyani, M. Kom, maka laporan ini dapat terselesaikan. Maka dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kesabaran dalam menyelesaikan laporan ini.
2. Ayah, Abang dan Adik yang paling saya sayangi dan dicintai dengan setulus hati.
3. Dan keluarga kami yang telah memberi segalanya demi masa depan ku.
4. Teman – teman dan seperjuangan Angkatan 2012 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan kuliah praktek ini.
5. Ardiansyah, Redho, dan teman-teman lainnya yang selalu membantu dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan laporan ini.

Semoga amal dan kebbaikannya mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Amin...Akhir kata penulis mengharapkan laporan ini dapat bermanfaat dan membantu serta memberikan pengetahuan bagi yang membacanya.

*Wassalamualaikum.*

Pangkalpinang, 19 september 2016,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Perumuran Masalah.....	2
1.3.Pembatasan Masalah .....	2
1.4.Metodologi Penelitian .....	3
1.5.Tujuan Penelitian .....	4
1.6.Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Sistem Informasi .....	6
2.1.1. Konsep Dasar Sistem Informasi .....	6
2.2 Analisa dan Perancangan Berorientasi Objek .....	11
2.2.1. Analisa Berorientasi Objek .....	12

2.2.2. Perancangan Berorientasi Objek .....	17
<b>BAB III. TINJAWAN ORGANISASI</b>	
3.1 Sejaran Singkat Organisasi .....	19
3.1.1 Struktur Organisasi .....	19
3.1.2 Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab.....	20
<b>BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI</b>	
4.1 Proses Bisnis .....	21
4.1.1 Analisa Proses.....	22
4.1.2 Proses Mutasi Pegawai .....	22
4.1.3 Proses Surat Tugas Pegawai .....	23
4.1.4 Proses Pendapatan Selesai Tugas Belajar .....	23
4.1.5 Proses Kenaikan Pangkat.....	24
4.1.6 Proses Kenaikan Gaji Berkala .....	24
4.2 Analisa Dokumen.....	25
4.3 Identifikasi Kebutuhan.....	27
4.4 Use Case Diagram.....	30
4.5 Deskripsi Use Cse .....	31
4.6 Rancangan Sistem .....	37
4.7 Entity Relationship Diagram.....	38
4.8 Transformasi ERD Ke LRS .....	39
4.9 Logical Record Structure (LRS) .....	40
4.10 Transformasi LRS Ke Tabel .....	41
4.11 Spesifikasi Basis Data .....	43

**BAB V. PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....	49
5.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN A DOKUMEN KELUARAN.....</b>	<b>51</b>
<b>LAMPIRAN B DOKUMEN MASUKAN .....</b>	<b>53</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Simbol start Point .....	11
Gambar 2.2 Simbol end Point .....	11
Gambar 2.3 Simbol Activity .....	11
Gambar 2.4 Simbol Decision Point.....	12
Gambar 2.5 Simbol Guard .....	13
Gambar 2.6 Simbol SwimLine.....	13
Gambar 2.7 Simbol Transition .....	13
Gambar 2.8 Simbol Actor .....	14
Gambar 2.9 Simbol Use Case .....	14
Gambar 3.0 Simbol Entitas .....	15
Gambar 3.1 Simbol Relationship .....	16
Gambar 3.7 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 4.1 Activity Diagram Mutasi Pegawai .....	22
Gambar 4.2 Activity Diagram Surat Tugas Pegawai .....	23
Gambar 4.3 Activity Diagram Penempatan Selesai Tugas Belajar.....	23
Gambar 4.4 Activity Diagram Kenaikan pangkat Pegawai .....	24
Gambar 4.5 Activity Diagram kenaikan Gaji Berkala .....	24
Gambar 4.6 Activity Diagram Surat Tugas Pegawai .....	24
Gambar 4.7 Use Case Diaagram .....	30
Gambar 4.8 Entity Relationship Diagram .....	38
Gambar 4.9 Tranformasi Diagram ERD ke LRS .....	39
Gambar 4.10 Logical Record Struktur .....	40
Gambar 4.11 Tranformasi LRS ke Relasi (Tabel) .....	41
Gambar 4.7 Speksifikasi Basis Data .....	43

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Pegawai .....	41
Tabel 4.2 Tabel Penempatan Kembali .....	41
Tabel 4.3 Tabel SK Mutasi .....	42
Tabel 4.4 Tabel Surat Tugas .....	42
Tabel 4.5 KGB .....	42
Tabel 4.6 SKKP .....	43
Tabel 4.7 Spesifikasi Basis Data Pegawai .....	43
Tabel 4.8 Spesifikasi Basis Data Penempatan Kembali.....	44
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data SK Mutasi.....	45
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Surat Tugas.....	46
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Surat KGB .....	46
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data SKKP.....	48



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 SURAT TUGAS PEGAWAI.....	52
LAMPIRAN B-1 DATA KENAIKAN PANGKAT.....	54
LAMPIRAN B-2 DATA KENAIKAN GAJI BERKALA .....	55
LAMPIRAN B-3PENEMPATAN SELESAI TUGAS BELAJAR .....	56
LAMPIRAN B-4 DATA MUTASI .....	57

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol *Activity Diagram*



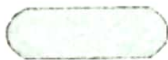
#### ***Start Point***

Menggambarkan awal dari aktivitas.



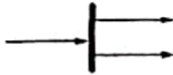
#### ***End Point***

Menggambarkan akhir dari aktivitas.



#### ***Activity***

Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



#### ***Fork***

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



#### ***Decision***

Menggambarkan keputusan atau pilihan.



#### ***State Transition***

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *state*.



#### ***Swimlane***

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

### Simbol Use Case Diagram



#### **Actor**

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



#### **Use case**

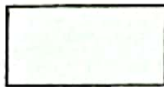
Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



#### **Association**

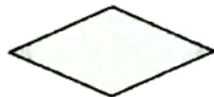
Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

### Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)



#### **Entity**

Menunjukkan objek-objek dasar yang terikat didalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda, atau hal lainnya yang keterangannya perlu disimpan di basis data.



#### **Relationship**

Adalah hubungan terjadi antara satu atau lebih *entity*.



#### **Garis**

Menghubungkan *entity* dengan *relationship*

## Simbol Sequence Diagram



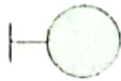
### **Actor**

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.



### **Entity**

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



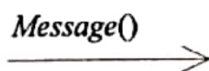
### **Boundary**

Menghubungkan antara user dengan sistem.



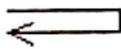
### **Control**

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



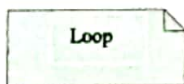
### **Object Message**

Menggambarkan pengiriman pesan.



### **Message to Self**

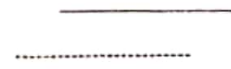
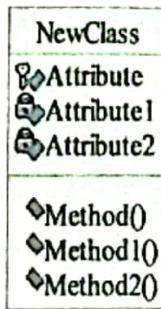
Sebuah objek yang mempunyai sebuah pesan kepada dirinya sendiri.



### **Loop**

Menggambarkan perulangan dalam sequence.

## Simbol *ClassDiagram*



- 0
- 1
- 0..\*
- 1..\*
- 0..1
- \*

### ***Class Name***

Merupakan nama dari sebuah kelas.

### ***Attribute***

Data yang dimiliki suatu objek dalam suatu kelas.

### ***Method***

Suatu proses yang dapat dilakukan oleh sebuah kelas.

### ***Association dan Association Class***

Menggambarkan hubungan yang terjadi antara kelas.

### ***Multiplicity***

*Zero*

*One*

*Zero or More*

*One or More*

*Zero or One*

*N*