

SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT PADA KELURAHAN
DUL DENGAN METODE BERORIENTASI OBJEK

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



OLEH:

OVIA

1922520017

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG 2022



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1922520017

Nama : OVIA

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT PADA
KELURAHAN DUL DENGAN METODE BERORIENTASI
OBJEK

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

Pangkalpinang, 27 Juni 2022



OVIA

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PENGARSIPAN SURAT PADA KELURAHAN
DUL DENGAN METODE BERORIENTASI OBJEK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

OVIA

1922520017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 03 Juli 2022

Anggota Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Dosen Pembimbing



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Kaprod Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

Ketua Penguji



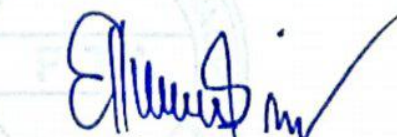
Dr. Hadi Santoso, M.Kom
NIDN. 0225067701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 12 Juli 2022

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



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pada Kelurahan Dul Dengan Metode Berorientasi Objek”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (SI) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan.Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini dimasayang akan datang.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa 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. Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta yang selama ini memberi dukungan, dorongan dan motivasi yang luar biasa kepada penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Harry Sudjianto,MM,MBA,selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang
5. Bapak Dr.Husni Teja Sukmana, M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
- 6.Bapak Supardi, M. Kom Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Ellya Helmud,M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur dan dosen pembimbing.
8. Staf dan Lurah Dul yang sudah membantu dan memberikan tempat untuk melakukan skripsi.

9. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu menyusun skripsi ini.

10. Semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis berharap semoga laporan ini bisa bermanfaat bagi mahasiswa/iISB Atma Luhur, bagi masyarakat dan bagi siapapun yang membaca laporan ini.

Pangkalpinang, Juni 2022

ABSTRACTION

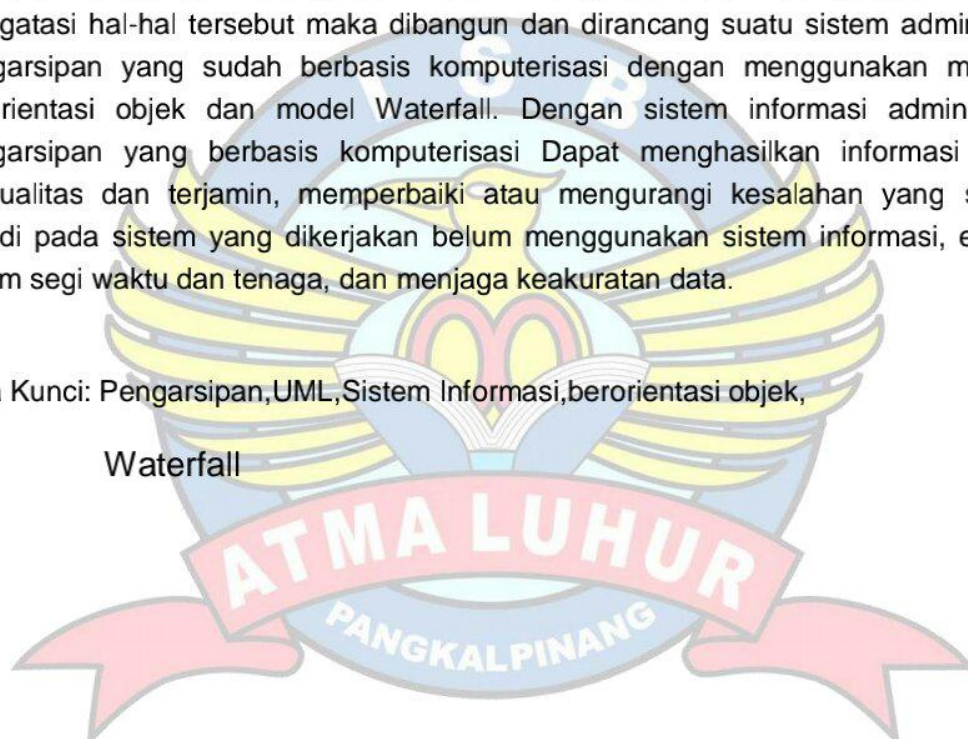
The Dul Village Office, Pangkalanbaru District, Central Bangka Regency which is located at Jl. Raya Kelurahan Dul Depan SMP N/ Pangkalanbaru encountered several obstacles in the archiving process which still uses books, namely judging from the existing archiving administration process so far it has found several problems in archiving processing because it is still using a manual system. This causes the absence of a computerized system to accommodate filing administration at the Dul Village Office, Pangkalanbaru District, making work inefficient in terms of time, and not good at managing the filing system. To overcome these problems, a computerized filing administration system was built and designed using object-oriented methods and the Waterfall model. With a computerized-based archiving administration information system, it can produce quality and guaranteed information, correct or reduce errors that often occur in systems that do not use information systems, are efficient in terms of time and effort, and maintain data accuracy.

Keyword: Correspondence, Information System, UML, Object Oriented, Waterfall

ABSTRAK

Kantor Kelurahan Dul Kecamatan Pangkalanbaru Kabupaten Bangka Tengah yang beralamatkan di JL. Raya Kelurahan Dul Depan SMP N I Pangkalanbaru menemui beberapa kendala dalam proses pengarsipan yang masih menggunakan buku, yaitu dilihat dari proses administrasi pengarsipan yang ada ternyata sejauh ini menemukan beberapa masalah yang dalam pengolahan pengarsipan karena masih menggunakan sistem manual. Hal ini menyebabkan ketidakadaan sistem yang terkomputerisasi untuk menampung administrasi pengarsipan pada Kantor Kelurahan Dul, Kecamatan Pangkalanbaru membuat pekerjaan menjadi tidak efisien dari sisi waktu, dan kurang baik dalam mengelola sistem pengarsipan. Untuk mengatasi hal-hal tersebut maka dibangun dan dirancang suatu sistem administrasi pengarsipan yang sudah berbasis komputerisasi dengan menggunakan metode berorientasi objek dan model Waterfall. Dengan sistem informasi administrasi pengarsipan yang berbasis komputerisasi Dapat menghasilkan informasi yang berkualitas dan terjamin, memperbaiki atau mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada sistem yang dikerjakan belum menggunakan sistem informasi, efisien dalam segi waktu dan tenaga, dan menjaga keakuratan data.

Kata Kunci: Pengarsipan, UML, Sistem Informasi, berorientasi objek,
Waterfall



DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERNYATAAN

LEMBAR PERSETUJUAN..

KATA PENGANTAR...

ABSTRACTION

DAFTAR ISI...

DAFTAR GAMBAR.....

!!

DAFTAR LAMPIRAN... X

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.	2
1.3. Batasan Masalah	
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	
1.5.Sistematika Penulisan	
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1.Konsep Sistem Informasi.	
2.2.Pengertian Pengarsipan Surat	
2.3. Sekretariat Pada Kelurahan Dul	10
2.4. Pengembangan Perangkat Lunak.....	12
2.5. Perancangan Berorientasi Objek.....	13
2.6. Pemodelan Menggunakan UML	17
2.7. Tinjauan Penelitian Terdahulu.	
2.8. Sistem Penanganan Surat Pada Kelurahan Dul.....	22



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Model Pengembangan Sistem Informasi 24

3.2. Metode Penelitian Pengembangan Sistem. 26

3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem 28

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Gambaran Umum Kelurahan Dul..... 29

4.1.1. Sejarah Kelurahan Dul 29

4.1.2. Visi dan Misi Kelurahan Dul.. 30

4.1.3. Struktur Organisasi 30

4.1.4. Uraian Tugas dan Wewenang..... 31

4.2. Pemodelan Bisnis 32

4.2.1. Proses Bisnis. 32

4.2.2. Analisa Masukan..... 36

4.3. Pemodelan Data. 30

4.3.1. Entity Relationship Diagram(ERD)..... 38

4.3.2. Transformasi ERD ke LRS..... 39

4.3.3. Logical Record Structure

4.3.4. Tabel 40

4.3.5. Spesifikasi Basis Data.

4.4. Pemodelan Proses

4.4.1. Identifikasi Kebutuhan 46

4.4.2. Package Diagram. 48

4.4.3. Usecase Diagram. 46

4.4.4. Deskripsi Usecase Diagram. 48

4.4.5. Class Diagram.	55
4.4.6. Sequence Diagram.	56
4.5. Pembuatan Aplikasi	62
4.5.1. Rancangan Keluaran	62
4.5.2. Rancangan Masukkan.	
4.5.3. Rancangan Layar.	65



BAB V PENUTUP	70
5.1.Kesimpulan	70
5.2.Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 :Model Waterfall	24
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kelurahan Dul	30
Gambar 4.2 :Activity Diagram Pengelolaan Surat Masuk Disposisi dan Surat Keluar	34
Gambar 4.3:Activity Diagram Surat Keluar Tanpa Disposisi.....	35
Gambar 4.4:Entity Relationship Diagram(ERD).....	38
Gambar 4.5 :Transformasi ERD ke LRS.	39
Gambar 4.6:Logical Record Structure.	40
Gambar 4.7 :Package Diagram	48
Gambar 4.8:Use Case Diagram Pendataan.....	49
Gambar 4.9:Use Case Diagram Transaksi.....	49
Gambar 4.10:Use Case Diagram Laporan.	50
Gambar 4.11:Class Diagram	55
Gambar 4.12:Sequence Diagram Entry Instansi.....	56
Gambar 4.13:Sequence Diagram Entry Bagian.....	56
Gambar 4.14:Sequence Diagram Entry Pegawai.....	57
Gambar 4.15:Sequence Diagram Agenda Surat Masuk.....	57
Gambar 4.16:Sequence Diagram Cetak Disposisi...	58
Gambar 4.17:Sequence Diagram Agenda Surat Keluar	59

Gambar 4.18::Sequence Diagram Surat Keluar Tanpa Disposisi.....	60
Gambar 4.19::Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Masuk.....	60
Gambar 4.20::Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Keluar...	60
Gambar 4.21:Sequence Diagram Cetak Laporan Surat Keluar Tanpa Surat Masuk	61
Gambar 4.22:Tampilan Menu Utama	65
Gambar 4.23:Rancangan Layar Entry Data Instansi.	65
Gambar 4.24:Rancangan Layar Entry Data Bagian...	66



Gambar 4.25:Rancangan Layar Entry Data Pegawai	66
Gambar 4.26:Rancangan Layar Entry Agenda Surat Masuk.....	67
Gambar 4.27:Rancangan Layar Cetak Disposisi	67
Gambar 4.28:Rancangan Layar Entry Agenda Surat Keluar...	68
Gambar 4.29:Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Masuk.....	69
Gambar 4.31:Rancangan Layar Cetak Laporan Surat Keluar.....	69
Gambar 4.32:Rancangan Layar Surat Keluar Tanpa Surat Masuk	.69



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1:Tabel SKTM	Halaman
Tabel 4.2:Tabel Instansi	40
Tabel 4.3:Tabel AgendaSM	40
Tabel 4.4:Tabel Disposisi	41
Tabel 4.5:Tabel Beri	
Tabel 4.6:Tabel Bagian.	
Tabel 4.7:Tabel AgendaSK.	41
Tabel 4.8:Tabel Isi...	41
Tabel 4.9:Tabel Pegawai	



1. Activity Diagram

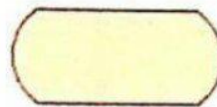
a. Start Point



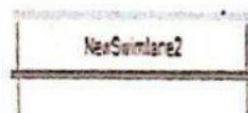
b. End Point



c. Activity



d. Swimlane



e. Swimarea



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

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

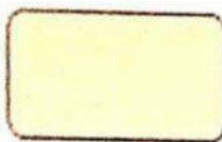
h. Decision



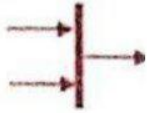
j. Fork



i. State



k. Join



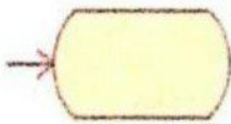
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

Menggambarkan kondisi, situasi atau tempat untuk beberapa aktivitas.

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

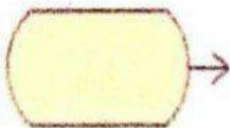
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

1. 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 pengguna software aplikasi

(user).

b. Use Case



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

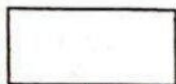
c. Association



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



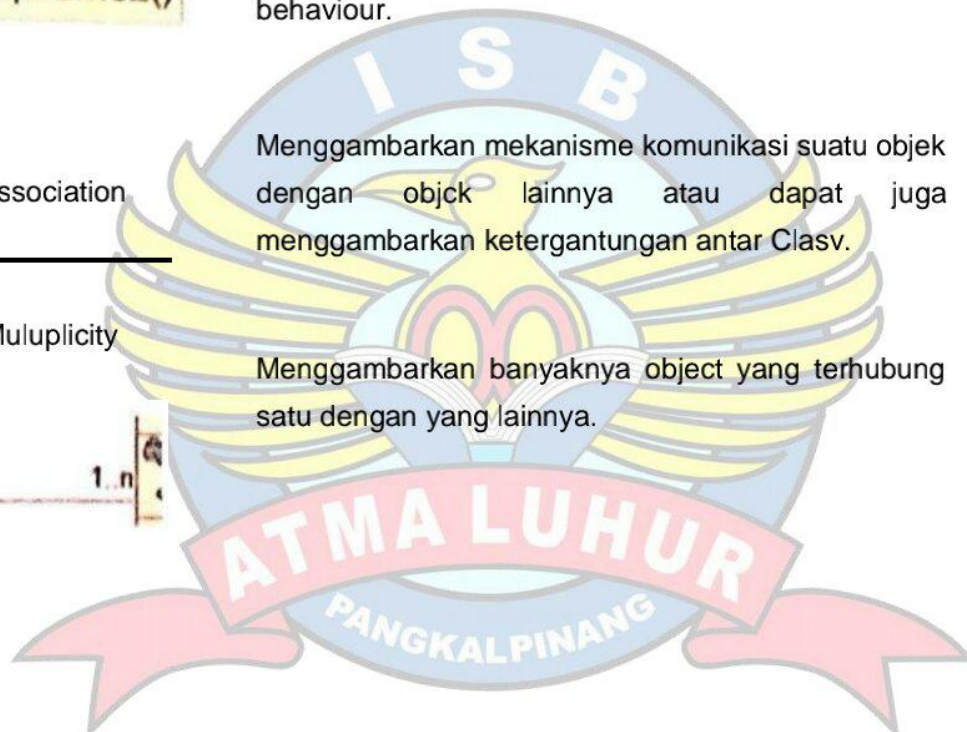
Menggambarkan keadann (atribut property) dar suatu objek. Memiliki tiga pokok:namie,atribur dan method. Name menggambarkan nama dari class Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti tersebut. Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa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

b. Association

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

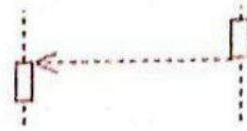
c. Muluplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya.



5. Sequence Diagram

a. Actor



b. Entry



c. Boundary



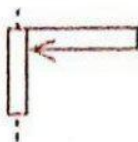
d. Control



e. Object Message



f. Message to self



g. Return Message



Menggambarkan orang sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang sedang berinteraksi dengan sistem

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

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

Menggambarkan

prilaku

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

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

Menggambarkan pesan/hubungan object itu



h.Object

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

i.Message

Message(), Menggambarkan pengiriman pesan.

j.Loop

Loop

Menggambarkan perulangan dalam sequence.



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A	
Dokumen Keluaran	
Lampiran A-1	72
Hasil Disposisi	
Lampiran B Dokumen Masukan	
Lampiran B-1	73
Data Pegawai	74
Lampiran B-2 Surat Masuk.	75
Lampiran B-3 Surat Keluar/Balasan	.76
Lampiran B-4 Surat Keluar Tanpa Disposisi.	
Lampiran C Rancangan Dokumen Keluaran	77
Lampiran C-1 Hasil Disposisi	78
Lampiran C-2 Laporan Surat Masuk.	79
Lampiran C-3 Laporan Surat Keluar..	80
Lampiran C-4 Laporan Surat Keluar Tanpa Surat Masuk.....	81
Lampiran D Rancangan Dokumen Masukan	82
Lampiran D-1 Data Instansi.	83
Lampiran D-2 Data Bagian.	84
Lampiran D-3 Data Pegawai	85
Lampiran D-4 Data Surat Masuk.	
Lampiran D-5 Data Surat Keluar.	

Lampiran D-6 Data Surat Surat Keluar tanpa Disposisi.....	86
Lampiran E Surat Keterangan Riset	
LampiranE-1 Surat Keterangan Riset....	87
LampiranE-2 Kartu Bimbingan.	88

