

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN TAMU
PADA PENGADILAN NEGERI SUNGAILIAT KELAS I B**

SKRIPSI



Noerhandy Novriansyah

2122520013

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

2023

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN TAMU
PADA PENGADILAN NEGERI SUNGAILIAT KELAS I B**

SKRIPSI

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



Oleh:

Noerhandy Novriansyah

2122520013

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

2023

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

NIM : 2122520013
Nama : Noerhandy Novriansyah
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PELAYANAN TAMU PADA PENGADILAN
NEGERI SUNGAILIAT KELAS II B

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

Pangkalpinang, 29 Juli 2023



Noerhandy

(Noerhandy Novriansyah)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN TAMU PADA PENGADILAN NEGERI SUNGAILIAT KELAS II B

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Noerhandy Novriansyah
212520013

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 29 Juli 2023

Anggota Penguji



Fitriyani, M.Kom
NIDN. 0220028501

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501

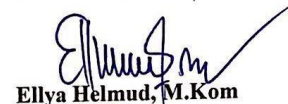


Dosen Pembimbing



Sujono, M.Kom
NIDN. 0211037702

Ketua Penguji



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Agustus 2023

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



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritikan dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa Laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM.,MBA, selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Dr.Moedjiono,M.sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur
8. Bapak Sujono, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
9. Keluarga, Saudara dan sahabat-sahabatku yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

10. Keluarga Besar Pengadilan Negeri sungailiat terkhususnya bagian kepaniteraan Pidana yang telah memberikan support dalam menyelesaikan skripsi ini.
Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufiknya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juli 2023

Penulis

ABSTRAC

Effective and efficient guest management is needed to make it easier to record data and to become a benchmark for innovation in an agency in the future. One of the problems found in Sungailiat Class II B District Court at this time is that the guest data collection process is still carried out manually which causes the data search process to take a long time due to too much data and complicates the process of making annual or periodic recapitulation reports and statistical graphs of the number of guests dealing with each one-door guest service area at Sungailiat Class II B District Court when needed. Therefore, an information system is needed so that the guest service process can be managed easily. The development of this information system uses the FAST (Framework for the Application System Thinking) model because it supports rapid system development, including structured system analysis, information engineering, and object-oriented analysis and design. With this guest service information system, it can facilitate the guest service process and the process of recapitulating guests who come to Sungailiat Class II B District Court.

Keywords: Sungailiat District Court Class II B, Guest Service Information System, Framework Model for the Application System Thinking, Unified Modeling Language

ABSTRAKSI

Manajemen pengelolaan tamu yang efektif dan efisien sangat diperlukan untuk mempermudah dalam melakukan perekapan data serta untuk menjadi tolak ukur dalam melakukan inovasi pada suatu instansi untuk ke depannya. Salah satu permasalahan yang terdapat pada Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B saat ini adalah proses pendataan tamu masih dilakukan secara manual yang menyebabkan proses pencarian data membutuhkan waktu yang cukup lama karena data yang terlalu banyak serta mempersulit dalam proses pembuatan laporan rekapitulasi tahunan ataupun periode tertentu dan grafik statistik jumlah tamu yang berurusan pada setiap bidang pelayanan tamu satu pintu pada Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B pada saat dibutuhkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi ada proses pelayanan tamu dapat dikelola dengan mudah. Pengembangan sistem informasi ini menggunakan model FAST (Frameworks for the Applications System Thinking) dikarenakan mendukung perkembangan sistem yang cepat, termasuk ke dalam analisis sistem yang terstruktur, teknik informasi, dan analisis berorientasi objek dan desain. Dengan adanya sistem informasi pelayanan tamu ini dapat memberikan kemudahan proses pelayanan tamu dan serta proses rekapitulasi tamu yang datang ke Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B.

Kata Kunci : Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B, Sistem Informasi Pelayanan Tamu, Model FAST(Frameworks for the Applications System Thinking), UML

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACTION.....	vi
ABSTRAKSI.....	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.1.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 Sistem Informasi.....	6
2.2.2 FAST (<i>Framework for the Application of System Thinking</i>).....	8
2.2.3 Website.....	8
2.2.4 PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>).....	9
2.2.5 MySQL.....	9
2.2.6 Basis Data.....	11

2.2.7	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	12
2.2.8	Entity Relationship Diagram (ERD)	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		16
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi	16
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	17
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	18
3.3.1	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	18
3.3.2	Entity Relationship Diagram (ERD)	19
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Tinjauan Umum.....	20
4.1.1	Profil Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B.....	20
4.1.2	Struktur Organisasi Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B.....	21
4.1.3	Visi Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B	21
4.1.4	Misi Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B	21
4.2	Analisa Kebutuhan Perangkat.....	22
4.2.1	Analisa Proses Bisnis Sistem Berjalan	22
4.2.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	23
4.2.3	Analisa Keluaran	27
4.2.4	Analisa Masukan	28
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan	29
4.2.6	<i>Package Diagram</i>	32
4.2.7	<i>Use Case Diagram</i>	33
4.2.8	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	35
4.3	Desain	38
4.3.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	38
4.3.2	Transformasi <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> ke <i>Logical Record Structure (LRS)</i>	39
4.3.3	<i>Logical Record Structure (LRS)</i>	40
4.3.4	Tabel.....	40
4.3.5	Spesifikasi Basis Data	42

4.3.6	Rancangan Keluaran.....	47
4.3.7	Rancangan Masukan.....	48
4.3.8	Rancangan Antar Muka.....	49
4.3.9	<i>Sequence diagram</i>	53
4.3.10	<i>Clas diagram</i>	61
4.3.11	<i>Deployment Diagram</i>	62
BAB V PENUTUP.....		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN A-1 Surat izin besuk.....		67
LAMPIRAN A-2 Surat Keterangan Tidak Dipidana		68
LAMPIRAN A-3 Ssurat Keterangan Izin Pinjam		69
LAMPIRAN B-1 Indentitas tamu		70
LAMPIRAN B-2 Indentitas hakim.....		70
LAMPIRAN C-1 Surat izin besuk.....		72
LAMPIRAN C-2 laporan Izin besuk.....		72
LAMPIRAN D-1 Data Tamu		74
LAMPIRAN D-2 Data Hakim.....		74
LAMPIRAN E Surat Permohonan Riset		74
LAMPIRAN F Surat Balasan Riset.....		77
LAMPIRAN G Biodata Penulis Skripsi		78
LAMPIRAN H Kartu Bimbingan.....		78
LAMPIRAN I Surat keterangan deteksi Palgiasi		80

DAFTAR GAMBAR

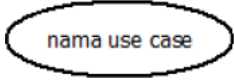
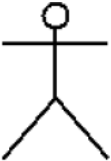

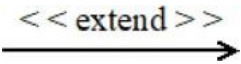
Gambar 4.1	Struktur Organisasi Pengadilan Negeri Sungailiat Kelas II B	21
Gambar 4.2	Activity Diagram Proses Pendaftaran Tamu	23
Gambar 4.3	activity diagram pembuatan izin besuk.....	24
Gambar 4.4	Activity Diagram pembuatan SKTD.....	25
Gambar 4.5	Activity Diagram pembuatan SKIP	26
Gambar 4.6	Package Diagram	33
Gambar 4.7	Use Case Diagram Bagian Administrator	33
Gambar 4.8	Use Case Diagram Bagian Hakim	33
Gambar 4.9	Use Case Diagram Bagian Tamu	33
Gambar 4.10	Entity Relationship Diagram.....	38
Gambar 4.11	transformasi Entity Relationship Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS)	39
Gambar 4.12	Logical Record Structure	40
Gambar 4.13	structure tampilan.....	49
gambar 4.14	rancangan Login.....	49
Gambar 4.15	Rancangan data tamu	50
Gambar 4.16	rancangan layar Hakim	50
Gambar 4.17	rancangan layar Pendaftaran	50
Gambar 4.18	rancangan layar izin besuk.....	50
Gambar 4.19	rancangan layar tambah besuk	50
Gambar 4.20	rancangan layar cetak laporan besuk	50
Gambar 4.21	sequence diagram login	50
Gambar 4.22	sequence diagram tamu.....	50
Gambar 4.23	sequence diagram hakim	50
Gambar 4.24	sequence diagram pendaftaran.....	56
Gambar 4.25	sequence diagram Izin besuk	50
Gambar 4.26	sequence diagram SKTD	50
Gambar 4.27	sequence diagram SKIP	50
Gambar 4.28	sequence diagram Cetak Laporan Besuk	60
Gambar 4.29	Class diagram.....	61
Gambar 4.30	Deployment diagram.....	62


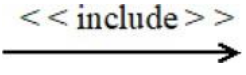
DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin.....	40
Tabel 4.2 Tabel Kategori Pelayanan.....	40
Tabel 4.3 Tabel Hakim	41
Tabel 4.4 Tabel Tamu.....	41
Tabel 4.5 Tabel Pendaftaran	41
Tabel 4.6 Tabel Pengunjung Sidang.....	41
Tabel 4.7 Tabel Izin Besuk	41
Tabel 4.8 Tabel Surat Keterangan Tidak Dipidana	42
Tabel 4.9 Tabel Surat Keterangan Izin Pinjam Pakai	42
Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel Admin	42
Tabel 4.11 Spesifikasi Tabel Hakim.....	43
Tabel 4.12 Spesifikasi Tabel tamu.....	43
Tabel 4.13 Spesifikasi Tabel Pendaftaran.....	43
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel Arsip.....	43
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel izin Besuk	43
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel SKTD	43
Tabel 4.17 Spesifikasi Tabel SKIP	43


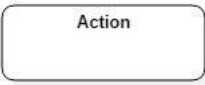
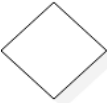

DAFTAR SIMBOL


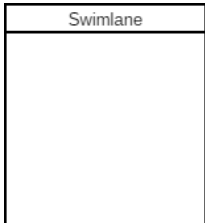
Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling berkaitan bertukar pesan antar unit atau <i>actor</i> . Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i>
	<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
	Asosiasi / <i>association</i>	Komunikasi antar <i>actor</i> dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
	Ekstensi / <i>extend</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu. Hal ini mirip dengan <i>inheritance</i> pada

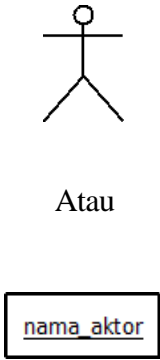

		pemrograman berorientasi objek. Biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
	Generalisasi / <i>generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
	Menggunakan <i>include/uses</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.


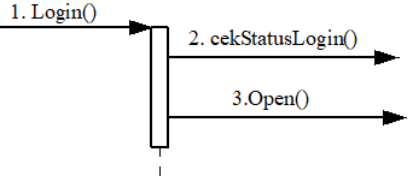
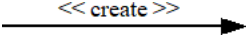
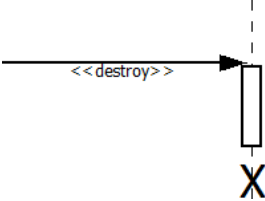
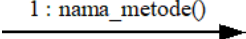
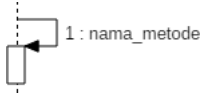
Simbol Activity Diagram

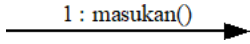
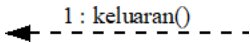
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / <i>decision</i>	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Penggabungan / <i>join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu

		aktivitas digabungkan menjadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	<i>Swimlane</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi


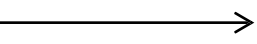
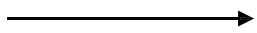
Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
 Atau Tanpa Waktu Aktif	Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari actor adalah gambar orang, akan tetapi actor belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama actor.
	Garis hidup / <i>lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.

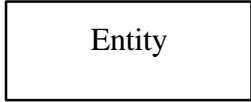
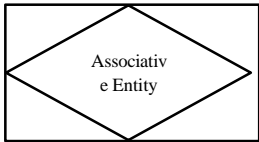
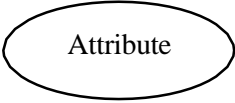
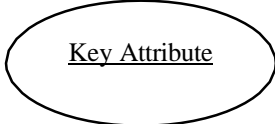

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">Nama_objek : Nama_kelas</div>	Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
	Waktu Aktif	<p>Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan didalamnya, misalnya</p>  <p>Maka cekStatusLogin() dan Open() dilakukan dalam metode Login(). Aktor tidak memiliki waktu aktif.</p>
	Pesan tipe <i>create</i>	Menyatakan suatu objek dalam membuat objek lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat
	Pesan tipe <i>destroy</i>	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i>
	Pesan tipe <i>call</i>	<p>Menyatakan suatu objek dalam memanggil operasi atau metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri,</p> 

		Arah panah mengarah pada objek yang memiliki operasi atau metode. Karena ini memanggil operasi atau metode yang dipanggil harus ada pada diagram kelas sesuai dengan kelas objek yang berinteraksi
	Pesan tipe <i>send</i>	Menyatakan bahwa suatu objek mengirim data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim
	Pesan tipe <i>return</i>	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian

Simbol *Class Diagram*

Simbol	Deskripsi
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus)

Simbol Entity Relationship Diagram

Simbol	Nama Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>	Suatu <i>entity</i> digambarkan sebagai sebuah persegi panjang yang memiliki nama <i>entity</i> tersebut.
	<i>Associative Entity</i>	<i>Entity</i> yang digunakan pada <i>many-to-many relationship</i>
	<i>Attribute</i>	Dalam notasi Chen, sebuah atribut digambarkan sebagai sebuah oval yang memuat nama atribut tersebut
	<i>Key Attribute</i>	Suatu atribut yang mengidentifikasi suatu <i>entity</i> dengan sangat spesifik atau unik. Nama dalam <i>KeyAttribute</i> selalu di berikan garis bawah.
	<i>Strong Relationship</i>	Suatu hubungan di mana sebuah keberadaan <i>entity</i> bergantung dengan <i>entity</i> lain, dan PK (<i>Primary Key</i>) dari <i>child entity</i> (<i>entity</i> anak) tidak memuat komponen PK <i>ParentEntity</i> (<i>entity</i> induk). <i>Strong relationship</i> digambarkan dengan belah ketupat.