

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA
KEPEGAWAIAN BERBASIS DESKTOP PADA KANTOR IMIGRASI
PANGKALPINANG KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI



DARTO

1222510102

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2014

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA
KEPEGAWAIAN BERBASIS DESKTOP PADA KANTOR IMIGRASI
PANGKALPINANG KEPULAUAN BANGKA BELITUNG**

SKRIPSI

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



Oleh:

**DARTO
1222510102**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2014



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

NIM : 1222510102

NAMA : DARTO

Judul Skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Kepegawaian Berbasis Desktop pada Kantor Imigrasi Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung.

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi saya adalah hasil karya sendiri bukan Plagiat. Apabila ditemukan di dalam laporan SKRIPSI saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapat sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 17 Juli 2014

METERAI
TEMPER
PALEANGKALPINANG
20
3C1CACF465981461
ENAM RIBU
6000 DJP



DARTO
NIM 1222510102

LEMBARAN PENGESAHAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI
PENGOLAHAN DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS DESKTOP
PADA KANTOR IMIGRASI PANGKALPINANG
BANGKA BELITUNG

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Darto
1222510102

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 23 Agustus 2014

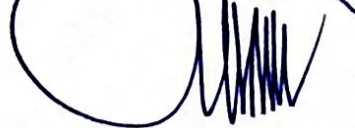
Susunan Dewan Penguji

Anggota



Fitriyani, M.Kom
NIDN. 02 200285 01

Dosen Pembimbing



Bambang Adiwino, M.Kom
NIDN. 02 161071 02

Ketua



Sujono, M.Kom
NIDN. 02 110377 02

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Agustus 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan layanan informasi dan meningkatkan kinerja dalam bidang pengolahan data kepegawaian agar menjadi lebih efektif, cepat, akurat dan efisien serta meminimalisasi kesalahan yang timbul dalam sistem kepegawaian pada lingkungan Kantor Imigrasi Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang sebenarnya sehingga dapat ditemukan kelemahan kelemahan pada sistem yang lama, kemudian diperbaiki dengan menggunakan sistem yang baru. Analisa yang digunakan dalam membangun sistem baru adalah dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan alat bantu software software UML (*Unified Modeling Language*), pengamatan langsung, dan wawancara kepada pihak yang terkait

Dari hasil analisa dan perancangan yang sudah dibuat adalah perlu adanya sistem yang terkomputerisasi agar dalam sistem kepegawaian dapat dilakukan dengan baik dan pengolahan data kepegawaian sesuai dengan aturan dan prosedur yang berlaku pada Kantor Imigrasi Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan dan pertolongan kepada Penulis sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pihak lain dan terutama untuk Kantor Imigrasi Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung yang akan terus menerus melakukan pengembangan dan inovasi terhadap sumber daya yang dihasilkan dan sistem yang digunakan .

SKRIPSI ini dilakukan dengan tujuan yaitu melaksanakan salah satu tugas menyelesaikan studi strata 1 (S1) disamping untuk meningkatkan kualitas keilmuan penulis sendiri, terlebih untuk Kantor Imigrasi Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung sebagai obyek penelitian. Dengan penulisan SKRIPSI ini diharapkan menghasilkan sebuah model sistem yang bisa dikembangkan dan diimplementasikan dan bermanfaat bagi sistem kepegawaian pada Kantor Imigrasi Pangkalpinang Propinsi Bangka Belitung. Penulis menyadari bahwa penyelesaian SKRIPSI ini melibatkan banyak pihak yang membantu. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR
2. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
3. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan ide hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dorongan serta doa kepada penulis
5. Rekan-rekan Dosen STMIK Atma Luhur

6. Pihak-pihak yang secara langsung atau tidak, memberikan masukan agar SKRIPSI ini bisa terselesaikan.

Penulis berharap supaya penulisan SKRIPSI ini dapat digunakan dan bermanfaat untuk penulisan pengembangan penelitian selanjutnya

Pangkapinang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Stakeholder Proyek	36
Gambar 3.2 : WBS.....	38
Gambar 3.3 : Gantt Chart.....	39
Gambar 3.4 : Skema Struktur Project	55
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi	48
Gambar 4.2 : Activity Diagram Mutasi Pegawai	57
Gambar 4.3 : Activity Diagram Proses Cuti Pegawai	58
Gambar 4.4 : Activity Diagram Proses Pelatihan.....	59
Gambar 4.5 : Activity Diagram Proses Kenaikan gaji Berkala.....	60
Gambar 4.6 : Activity Diagram DP3 Pegawai.....	61
Gambar 4.7 : Activity Diagram Proses Pensiun Pegawai.....	62
Gambar 4.9 : Usecase Diagram pendataan pegawai.....	75
Gambar 4.10 : Use Case Diagram Transaksi.....	76
Gambar 4.11 : Use Case Diagram Cetak.....	77
Gambar 4.12 : Entity Relationship Diagram	87
Gambar 4.13 Transformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	88
Gambar 4.14 : Logical Record Structure.....	89
Gambar 4.15 : Struktur Tampilan Sistem	111
Gambar 4.17 : Rancangan Layar Entry Menu Utama Pegawai.....	112
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Entry Data Jabatan.....	112
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Entry Data Golongan	113
Gambar 4.20 : Rancangan Layar Entry Data Pegawai	113
Gambar 4.21 : Rancangan Layar Data Cuti	114
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Data Pendidikan.....	115
Gambar 4.23 : Rancangan Layar menu Utama Transaksi	116
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Entry Data Gaji Berkala	116
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Entry Data Penilaian.....	117
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Entry Data Peromohonan Cuti.....	118

Gambar 4.27	: Rancangan Layar Entry Data Mutasi.....	119
Gambar 4.28	: Rancangan Layar Entry Data Pelatihan.....	120
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Entry Data Pensiun.....	121
Gambar 4.30	: Rancangan Layar Menu Utama Cetak.....	111
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Cetak Surat Cuti Pegawai.....	122
Gambar 4.32	: Rancangan Layar Cetak Kenaikan gaji Berkala.....	123
Gambar 4.33	: Rancangan Layar Cetak Usulan Pensiun.....	123
Gambar 4.34	: Rancangan Layar Cetak DUK.....	124
Gambar 4.35	: Sequence Diagram Entry Data Jabatan.....	125
Gambar 4.36	: Sequence Diagram Entry Data Golongan.....	126
Gambar 4.37	: Sequence Diagram Laporan Data Pegawai.....	127
Gambar 4.38	: Sequence Diagram Entry Data Cuti.....	128
Gambar 4.39	: Sequence Diagram Entry Data Pendidikan.....	129
Gambar 4.40	: Sequence Diagram Laporan Data Gaji Berkala.....	130
Gambar 4.41	: Sequence Diagram Entry Data Permohonan Cuti.....	131
Gambar 4.42	: Sequence Diagram Laporan Data Mutasi.....	132
Gambar 4.43	: Sequence Diagram Entry Data Pelatihan.....	133
Gambar 4.44	: Sequence Diagram Entry Data Pensiun.....	134
Gambar 4.45	: Sequence Diagram Laporan Data Cuti Pegawai.....	135
Gambar 4.46	: Sequence Diagram Cetak Data Usulan Pensiun.....	136
Gambar 4.48	: Entity Class Diagram.....	137

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Kuitansi	93
Lampiran A-2 : Laporan Penjualan Suku Cadang dan Perbaikan	94
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran B-1 : Data Customer	95
Lampiran B-1 : Data Suku Cadang	96
Lampiran B-1 : Data Motor	97
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Kuitansi	98
Lampiran C-2 : Laporan Penjualan Suku Cadang	99
Lampiran C-3 : Laporan Pendapatan Perbaikan	100
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Data Customer.....	101
Lampiran D-2 : Data Mekanik	102
Lampiran D-3 : Data Suku Cadang.....	103
Lampiran D-4 : Data Perbaikan	104
Lampiran D-5 : Data Motor	105
Lampiran D-6 : Data WO.....	106
Lampiran D-7 : Data Kuitansi.....	107
Lampiran E : Surat Keterangan Riset	108

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Deriverable Cheetlist	37
Tabel 3.2 : RAB	40
Tabel 3.3 : RAM	41
Tabel 3.4 : Perancangan Penanggulangan Resiko	44
Tabel 3.5 : Rencana Rapat	45
Tabel 4.1 : Tabel Pegawai	90
Tabel 4.2 : Tabel Jabatan	90
Tabel 4.3 : Tabel Golongan	90
Tabel 4.4 : Tabel Pendidikan	91
Tabel 4.5 : Tabel Pelatihan	91
Tabel 4.6 : Tabel DetailPel	91
Tabel 4.7 : Tabel Mutasi	92
Tabel 4.8 : Tabel Cuti	92
Tabel 4.9 : Tabel Gaji Berkala.....	92
Tabel 4.10 : Tabel keluarga	93
Tabel 4.11 : Tabel Penilaian	93
Tabel 4.12 : Tabel Pensiun.....	94
Tabel 4.13 : Tabel Permohonan Cuti	94
Tabel 4.14 : Tabel Surat Cuti.....	94
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basi Data Jabatan	95
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basi Data Golongan	96
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basi Data Pegawai.....	97
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basi Data Cuti	97
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basi Data Pendidikan	98
Tabel 4.19 : Spesifikasi Basi Data Gaji Berkala.....	99
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basi Data Penilaian	100
Tabel 4.21 : Spesifikasi Basi Data Permohonan Cuti.....	101
Tabel 4.22 : Spesifikasi Basi Data Mutasi	102

Tabel 4.23	: Spesifikasi Basi Data Pelatihan	102
Tabel 4.24	: Spesifikasi Basi Data DetailPel	103
Tabel 4.25	: Spesifikasi Basi Data Keluarga	104
Tabel 4.26	: Spesifikasi Basi Data Pensiun	105

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



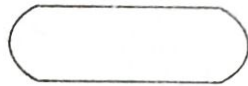
End State

Menggambarkan akhir aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



Swimlane

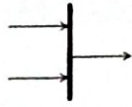
Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan dan fungsi tersendiri



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.

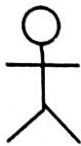
USE CASE DIAGRAM



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

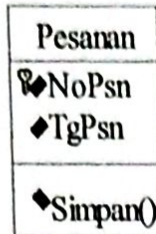
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<Include>>

Include

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

CLASS DIAGRAM



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.

1 1..*

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.



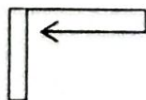
Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukkan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



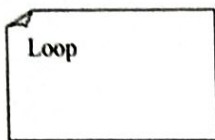
Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



Lifeline

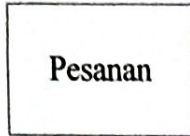
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



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

DAFTAR ISI

Abstraksi	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Gambar	iv
Daftar Lampiran	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Simbol	viii
Daftar Isi	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Tujuan penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Definisi Sistem Informasi.....	9
2.2 Siklus Sistem Informasi	15
2.3 Subsistem Sistem Informasi	15
2.4 Sistem Informasi Kepegawaian.....	16
2.4.1 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML	18
2.4.2 Unifield Modelling Language	18
2.4.3 Analisa Sistem Berorientasi Objek.....	19
2.4.4 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	25
2.5 Teori Pengelolaan Proyek	32

BAB III	PENGELOLAAN PROYEK.....	35
	3.1. Ruang Lingkup Proyek.....	35
	3.2. Tujuan Proyek	35
	3.3 Project Execution Plan	36
	3.4. Penjadwalan Proyek	37
	3.4.1 WBS.....	37
	3.4.2 Gantt Chart.....	39
	3.5. Rencana Anggaran Biaya (RAB)	40
	3.6. Tabel RAM (Responsible Assignment Matrix)	41
BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	47
	4.1. Tinjauan Organisasi.....	47
	4.2 Perancangan Sistem.....	87
	4.3 Activity Diagram.....	77
	4.4 Rancangan Basis Data	95
	4.5 Rancangan Dokumen Masukan.....	105
	4.6 Rancangan Keluaran	108
	4.7 Rancangan Layar Program	111
	4.8 Sequence Diagram	125
	4.13 Entity Class Diagram	137