

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENERIMAAN
SURAT MASUK DAN SURAT KELUAR
PADA PT. BANK MUTIARA TBK**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh gelar sarjana komputer**



Oleh :
AJI FUJIATINA
1022500238

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1022500238

Nama : Aji Fujiatina

Judul Skripsi : **Analisa dan Perancangan Sistem Penerimaan Surat Masuk
Dan Surat Keluar Pada PT. Bank Mutiara Tbk.**

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

Pangkalpinang, Agustus 2014



Aji Fujiatina

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENERIMAAN SURAT
MASUK DAN SURAT KELUAR PADA PT. BANK MUTIARA TBK.**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aji Fujiatina
1022500238

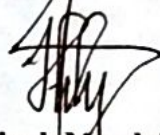
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 19 Agustus 2014

Anggota

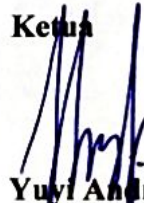
19/08 2014

Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302

Dosen Pembimbing


Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 0214107701

Ketua


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Kaprodi Sistem Informasi


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG




Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Shalawat serta salam tak lupa penulis haturkan kepada junjungan baginda Nabi Muhammad S.A.W. beserta keluarga dan sahabatnya, semoga kita menjadi pengikutnya yang kelak mendapatkan syafa'at di akhirat kelak. Amin.

Adapun judul penulisan skripsi ini adalah **“Analisa dan Perancangan Sistem Penerimaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada PT. Bank Mutiara Tbk”**. Pada penulisan skripsi ini penulis menyadari masih belum sempurna, mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis.

Selama penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, pengarahan dan bantuan kepada penulis. Oleh karena itu, izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya.
2. Kedua orang tua & keluarga saya yang tak henti memberi dukungan & do'a.
3. Suami yang selalu menjadi suport terbaik disetiap hal mudah maupun sulit.
4. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK AtmaLuhur Pangkalpinang.
5. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
6. Ibu Hilyah Magdalena, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Ibu Sonia, selaku Pembimbing di kala kehabisan ide.
8. Ibu Sriana Ramayanti selaku Pembimbing di tempat riset.
9. Sahabat mahasiswa/i STMIK Atma Luhur Pangkalpinang jur. SI & TI '2010.
10. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang tidak dapat kami sebutkan satu-persatu.

Pangkalpinang, Juli 2014

Penulis

Abstraksi

Analisa dan Perancangan Penerimaan Surat Masuk dan Surat Keluar merupakan suatu teknologi mengenai bagaimana melakukan pekerjaan dengan mudah dan cepat serta hasil dan data tersusun rapi dimana banyak kemudahan dalam mengaskes system ini sehingga sangat membantu bagi karyawan Bank Mutiara sendiri.

Pada penulisan ini akan membahas pembuatan Analisa dan Perancangan Sistem Penerimaan Surat Masuk dan Surat Keluar pada PT. Bank Mutiara Tbk, dimana pada PT. Bank Mutiara Bagian umumnya juga mempunyai tanggung jawab untuk mengurus SDM (Sumber Daya Manusia). Namun, pembahasannya dibatasi pada bagian – bagian tertentu saja agar dapat menampilkan data-data tersebut kedalam bentuk program menggunakan software VB.nett sehingga dapat lebih mudah dikembangkan dan dipahami oleh pengguna.

Kata Kunci: PT. Bank MutiaraTbk, Penerimaan Surat Masuk dan Surat Keluar, Software

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Manfaat Penelitian	4
1.5. Tujuan Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	8
2.1.1. Definisi Sistem.....	8
2.1.2. Karakteristik Sistem.....	9
2.1.3. Klasifikasi Sistem	12
2.2. Konsep Dasar Informasi	13
2.2.1. Definisi Data.....	13
2.2.2. Definisi Informasi	14
2.2.3. Kualitas Informasi.....	14
2.2.4. Siklus Informasi.....	17
2.2.5. Nilai Informasi.....	18

2.3. Analisis Berorientasi Objek.....	19
2.3.1. Analisa sistem Berorientasi Objek.....	19
2.3.2. Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	24
2.4. Konsep Manajemen Proyek.....	34
2.5. Sistem Informasi Kearsipan Surat menyurat.....	41
BAB III PENGELOLAHAN PROYEK	
3.1. Project Execution Plan.....	44
3.2. Identifikasi Stakeholder.....	45
3.3. Identifikasi Deliverables.....	51
3.4. Penjadwalan Proyek.....	52
3.4.1. Estimasi Waktu Pelaksanaan.....	53
3.4.2. Word Breakdown Structure.....	54
3.4.3. Gantchart.....	55
3.4.4. Milestone.....	56
3.4.5. Jadwal Proyek.....	56
3.5. RAB (Rencana Anggaran Biaya).....	57
3.6. Tabel RAM (Responsible Assignment Matrix).....	59
3.7. Struktur TIM Proyek.....	63
3.8 Rencana Resiko.....	64
3.9 Meeting Plan.....	65
BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN	
4.1. Tinjauan Organisasi.....	68
4.1.1. Analisa Sistem.....	70
4.1.2. Uraian prosedur.....	71
4.2. Activity Diagram.....	74
4.3. Analisa Keluaran.....	88
4.4. Analisa Masukan.....	90
4.5. Identifikasi Kebutuhan.....	93
4.6. Usecase Diagram.....	97
4.7. Deskripsi Use case.....	102
4.8. ERD.....	117

4.9. Transformasi ERD ke LRS	118
4.10. LRS	119
4.11. Tabel	120
4.12. Spesifikasi Basis Data.....	123
4.13. Rancangan Antar Muka	134
4.13.1. Rancangan Keluaran	134
4.13.2. Rancangan Masukan	137
4.14. Rancangan dialog layar.....	140
4.15. Rancangan Layar	141
4.16. Sequence Diagram	167
4.17. Class Diagram.....	182
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	183
5.2. Saran	183
DAFTAR PUSTAKA.....	185
LAMPIRAN	186

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
GAMBAR 2.1. Bagian-Bagian Komponen dari Suatu Sistem.....	9
GAMBAR 2.2. Karakteristik Suatu Sistem.....	11
GAMBAR 2.3. Kualitas Informasi.....	15
GAMBAR 2.4. Siklus Informasi.....	18
GAMBAR 3.1. WBS (Work Breakdown Structure).....	54
GAMBAR 3.2. Gantchart.....	55
GAMBAR 3.3. Milestone.....	56
GAMBAR 3.4. Struktur TIM Proyek.....	63
GAMBAR 4.1. Activity Diagram Cabang.....	74
GAMBAR 4.2. Activity Diagram Jabatan.....	75
GAMBAR 4.3. Activity Diagram Bagian.....	76
GAMBAR 4.4. Activity Diagram Karyawan.....	77
GAMBAR 4.5. Activity Diagram Pengangkatan Karyawan.....	78
GAMBAR 4.6. Activity Diagram Surat Keterangan Bank.....	79
GAMBAR 4.7. Activity Diagram Surat Cash Insave.....	80
GAMBAR 4.8. Activity Diagram Buat Surat Permohonan.....	81
GAMBAR 4.9. Activity Diagram Buat Surat Teguran Karyawan.....	82
GAMBAR 4.10. Activity Diagram Buat Surat Keterangan Kerja.....	83
GAMBAR 4.11. Activity Diagram Buat Surat Keterangan Masih Bekerja.....	84
GAMBAR 4.12. Activity Diagram Buat Surat Keterangan Karyawan.....	85
GAMBAR 4.13. Activity Diagram Agenda Surat Masuk.....	86
GAMBAR 4.14. Activity Diagram Agenda Surat Keluar.....	87
GAMBAR 4.15. Package Diagram.....	97
GAMBAR 4.16. Uce Case Diagram Pendataan.....	98
GAMBAR 4.17. Uce Case Diagram Jabatan.....	99
GAMBAR 4.18. Uce Case Diagram Cabang.....	99
GAMBAR 4.19. Uce Case Diagram Bagian.....	100
GAMBAR 4.20. Uce Case Diagram Karyawan.....	101

Chapter 4.20 Use Case Diagram Layout	102
Chapter 4.21 UML	117
Chapter 4.22 Transforming UML to LRS	118
Chapter 4.23 LRS	178
Chapter 4.24 Resource Dialog Layer	180
Chapter 4.25 Resource Layer	181
Chapter 4.26 Sequence Diagram	187
Chapter 4.27 State Class Diagram	188




DAFTAR TABEL

	Halaman
TABEL 3.1. Identifikasi Stakeholder	45
TABEL 3.2. Peran Stakeholder 1	46
TABEL 3.3. Peran Stakeholder 2	47
TABEL 3.4. Identifikasi Sponsor	51
TABEL 3.5. Tangible Deliverables	52
TABEL 3.6. Estimasi Waktu	53
TABEL 3.7. Jadwal Proyek	56
TABEL 3.8. Rencana Anggaran Biaya	57
TABEL 3.9. Responsible Assignment Matrix	59
TABEL 3.10. Meeting Plan	65
TABEL 4.1. Tabel Cabang	120
TABEL 4.2. Tabel Jabatan	120
TABEL 4.3. Tabel Karyawan	120
TABEL 4.4. Tabel Permintaan	120
TABEL 4.5. Tabel Surat Pengangkatan.....	121
TABEL 4.6. Tabel Nasabah.....	121
TABEL 4.7. Tabel Buku Kontrol	121
TABEL 4.8. Tabel Surat Teguran.....	121
TABEL 4.9. Tabel Surat Pengajuan	122
TABEL 4.10. Tabel Surat Keterangan Kerja.....	122
TABEL 4.11. Tabel Surat Keterangan Masih Berkerja.....	122
TABEL 4.12. Tabel Surat Keterangan Karyawan	122
TABEL 4.13. Tabel Surat Keterangan Cash Insave	123
TABEL 4.14. Tabel Surat Permohonan Keterangan Bank.....	123
TABEL 4.15. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Cabang	123
TABEL 4.16. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Jabatan.....	124
TABEL 4.17. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Karyawan	124
TABEL 4.18. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Permintaan	125



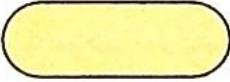

TABEL 4.19. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Pengangkatan Karyawan.....	126
TABEL 4.20. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Nasabah.....	127
TABEL 4.21. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Buku Kontrol	127
TABEL 4.22. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Teguran.....	128
TABEL 4.23. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Pengajuan	129
TABEL 4.24. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Ket. Kerja	129
TABEL 4.25. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Ket. Masih Bekerja....	130
TABEL 4.26. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Ket. Karyawan.....	131
TABEL 4.27. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Cash In Save	132
TABEL 4.28. Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Permohonan Ket. Bank.....	132
TABEL 4.29. Tabel Spesifikasi Basis Data Tabel Surat Keterangan Bank	133

DAFTAR SIMBOL


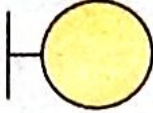
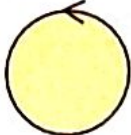
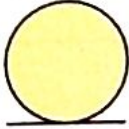
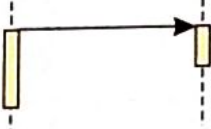
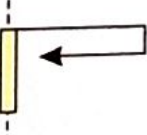
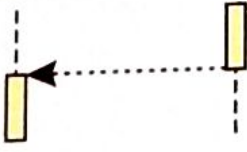

1. Use Case Diagram

	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.

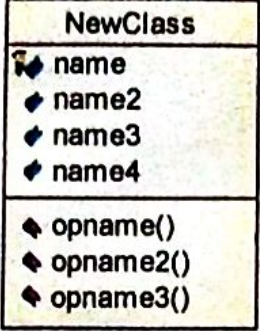


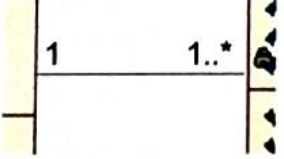
2. Activity Diagram

	Start State Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	End State Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.
	Activity Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.
	Transition State Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.


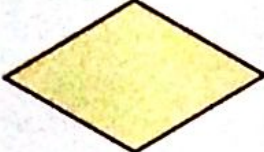

3. Sequence Diagram

	<p>Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p>Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p>Control Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem..</p>
	<p>Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p>Object Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Message to Self Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Return Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>Object Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.</p>

4. Class Diagram

 <p>The diagram shows a class box for 'NewClass'. It is divided into three compartments. The top compartment contains the class name 'NewClass'. The middle compartment contains four attributes: 'name', 'name2', 'name3', and 'name4', each preceded by a small diamond icon. The bottom compartment contains three methods: 'opname()', 'opname2()', and 'opname3()', each preceded by a small diamond icon.</p>	<p>Class</p> <p>Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek.</p> <p>Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.</p> <p>Nama menggambarkan nama dari class/objek.</p> <p>Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.</p> <p>Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class , yang mempengaruhi behaviour.</p>
 <p>A simple horizontal line representing an association between two classes.</p>	<p>Association</p> <p>Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antarkelas.</p>
 <p>A horizontal line ending in a hollow diamond shape, representing an aggregation relationship.</p>	<p>Aggregate</p> <p>Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.</p>
 <p>The diagram shows two vertical lines representing objects. The left line has a '1' next to it. The right line has '1..*' next to it. A horizontal line connects the two lines, with a small diamond icon at the right end.</p>	<p>Multiplicity</p> <p>Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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

5. Diagram Entitas

	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan sehubungan hubungan antar objek yang dibangun (relationship). Atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.</p>
	<p>Garis penghubung</p> <p>Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.</p>