

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGADAAN
LANGSUNG BARANG DAN JASA BERBASIS DEKSTOP
PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KABUPATEN BANGKA BARAT**

SKRIPSI



WIDA MAYASARI

1222510086

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2014

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGADAAN
LANGSUNG BARANG DAN JASA BERBASIS DEKSTOP
PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KABUPATEN BANGKA BARAT**

SKRIPSI

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



Oleh:

WIDA MAYASARI

1222510086

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

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1222510086

Nama : **WIDA MAYASARI**

Judul Skripsi **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGADAAN LANGSUNG BARANG DAN JASA BERBASIS DEKSTOP PADA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BARAT**

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

Pangkalpinang, Agustus 2014



(WIDA MAYASARI)

NIM : 1222510086

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGADAAN LANGSUNG
BARANG DAN JASA BERBASIS DEKSTOP PADA DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANGKA BARAT**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wida Mayasari

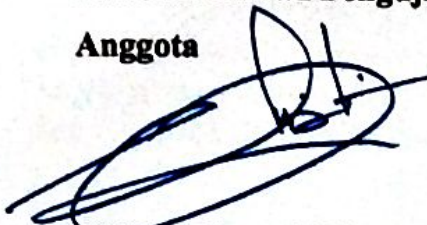
1222510086

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 14 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Anggota



Okkita Rizan, M.Kom

NIDN. 02 111083 06

Ketua



Bambang Adiwino, M.Kom

NIDN. 02 161071 02


Dosen Pembimbing



Ellya Helmud, M.Kom

NIDN. 02 010279 01

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom

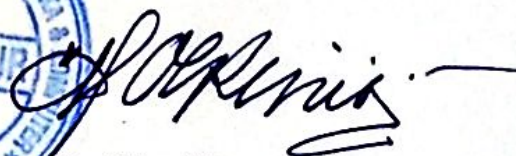
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 14 Agustus 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Moedjiono, M.Sc

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk memberikan layanan informasi dan meningkatkan kinerja dalam bidang penanganan pelayanan pengadaan langsung barang dan jasa agar menjadi lebih efektif, cepat, akurat dan efisien serta meminimalisasi kesalahan yang timbul dalam penanganan pengadaan langsung barang dan jasa di lingkungan Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangka Barat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan data yang akurat sehingga dapat ditemukan 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 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 penanganan pengadaan langsung barang dan jasa dapat dilakukan dengan baik dan proses pengadaan langsung barang dan jasa sesuai dengan aturan dan prosedur yang berlaku pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangka Barat

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan Syukur yang sebesar-besarnya penulis panjatkan kehadiran Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan kasih sayang-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 Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Bangka Barat 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 Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Bangka Barat sebagai obyek penelitian. Dengan penulisan SKRIPSI ini diharapkan menghasilkan sebuah model sistem yang bisa dikembangkan dan diimplementasikan dan bermanfaat bagi kegiatan pengadaan langsung barang dan jasa pada Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Bangka Barat. Penulis menyadari bahwa penyelesaian SKRIPSI ini melibatkan banyak pihak yang membantu. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan dorongan serta doa kepada penulis
2. Bapak Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK ATMA LUHUR
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi
4. Bapak Ellya Helmud, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang selalu membimbing dan memberikan gagasan hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima Kasih Bapak.
5. Suami tercinta yang selalu memberikan semangat dan doa bagi penulis
6. Rekan-rekan Dosen STMIK Atma Luhur
7. Teman teman tranferan D3 ke S1 yang merupakan satu angkatan dengan penulis

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

Suatu kebanggaan bagi penulis apabila penulisan SKRIPSI ini dapat digunakan dan bermanfaat untuk penulisan pengembangan penelitian selanjutnya

Pangkalpinang, Agustus 2014

Wida Mayasari

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Milestone.....	41
Gambar 3.2 : Struktur Aktivitas	42
Gambar 3.3 : WBS	43
Gambar 3.4 : Skema Struktur Project	48
Gambar 4.1 : Struktur Organisasi.....	55
Gambar 4.2 : Activity Diagram Pendataan kontraktor	73
Gambar 4.3 : Activity Diagram Transaksi Pengadaan Barang	74
Gambar 4.4 : Usecase Diagram Master.....	83
Gambar 4.5 : Use Case Diagram Transaksi	84
Gambar 4.6 : Use Case Diagram Laporan Pengadaan Barang.....	85
Gambar 4.7 : Entity Relationship Diagram.....	90
Gambar 4.8 : Transformasi ERD ke LRS	91
Gambar 4.9 : Logical Record Structure	92
Gambar 4.10 : Struktur Tampilan	113
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Entry Data Kontraktor.....	114
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Entry Entry Penawaran	114
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Cetak Administrasi Pengadaan Barang....	115
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Cetak BA Penyerahan Kerja	116
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Cetak Surat Perintah Kerja.....	117
Gambar 4.16 : Rancangan Layar PPK	118
Gambar 4.17 : Rancangan Layar BAKFP	119
Gambar 4.18 : Rancangan Layar Uraian Pekerjaan	120
Gambar 4.19 : Rancangan Layar Permohonan Pembayaran	121
Gambar 4.20 : Rancangan Layar BA pembayaran.....	122
Gambar 4.21 : Rancangan Layar SPM.....	123
Gambar 4.22 : Rancangan Layar SP2D	124
Gambar 4.23 : Rancangan Layar Uraian Bayar	125
Gambar 4.24 : Sequence Diagram Kontraktor.....	126

Gambar 4.25	: Sequence Diagram Entry Penawaran	131
Gambar 4.26	: Sequence Diagram Entry Data Pegawai	131
Gambar 4.27	: Sequence Diagram BAPP	127
Gambar 4.28	: Sequence Diagram SPK	128
Gambar 4.29	: Sequence Diagram PPK	129
Gambar 4.30	: Sequence Diagram BAKFP	130
Gambar 4.31	: Sequence Diagram Permohonan Pembayaran	131
Gambar 4.32	: Sequence Diagram Cetak BAP Pembayaran	135
Gambar 4.32	: Sequence Diagram SPM	141
Gambar 4.33	: Sequence Diagram Cetak Laporan Pengadaan Barang	135
Gambar 4.46	: Rancangan Class Diagram	144

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A : Dokumen Keluaran Sistem Berjalan	
Lampiran A-1 : Administrasi Pengadaan Langsung	140
Lampiran A-2 : BAPP	141
Lampiran A-3 : SPK	142
Lampiran A-4 : BAP Pembayaran	143
Lampiran A-5 : SPM	144
Lampiran A-6 : SP2D	145
Lampiran A-7 : BAKFP.....	146
Lampiran B : Dokumen Masukan Sistem Berjalan	
Lampiran D-1 : Penawaran.....	147
Lampiran D-2 : PPK	148
Lampiran D-3 : Permohonan Pembayaran	149
Lampiran D-4 : Data Kontraktor	150
Lampiran C : Rancangan Keluaran Sistem Usulan	
Lampiran C-1 : Administrasi Pengadaan Langsung	151
Lampiran C-2 : BAPP	152
Lampiran C-3 : SPK	153
Lampiran C-4 : BAP Pembayaran	154
Lampiran C-5 : SPM	155
Lampiran C-6 : SP2D	156
Lampiran C-7 : BAKFP.....	157
Lampiran D : Rancangan Masukan Sistem Usulan	
Lampiran D-1 : Penawaran.....	158
Lampiran D-2 : PPK	159

Lampiran D-3	: Permohonan Pembayaran	160
Lampiran D-4	: Data Kontraktor	161
Lampiran E	: Surat Keterangan Riset	108

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Identifikasi Stakeholder.....	31
Tabel 3.2 : Peran Stakeholder 1.....	32
Tabel 3.3 : Peran Stakeholder 2.....	33
Tabel 3.4 : Identifikasi Sponsor.....	37
Tabel 3.5 : Tangibel Deliverables	38
Tabel 3.6 : Estimasi Waktu	39
Tabel 3.7 : Rencana Anggaran Biaya	44
Tabel 3.8 : Tabel Responsible Assignment Matrix	45
Tabel 3.9 : Meeting Plan	49
Tabel 4.1 : Tabel Kontraktor	93
Tabel 4.2 : Tabel Penawaran	93
Tabel 4.3 : Tabel AdminPL	93
Tabel 4.4 : Tabel BAPP	94
Tabel 4.5 : Tabel SPK	94
Tabel 4.6 : Tabel PPK	94
Tabel 4.7 : Tabel BAFKP	95
Tabel 4.8 : Tabel Uraian PeKerjaan	95
Tabel 4.9 : Tabel Permohonan Pembayaran.....	95
Tabel 4.10 : Tabel BA Pembayaran	95
Tabel 4.11 : Tabel SPM.....	96
Tabel 4.12 : Tabel Uraian Bayar	96
Tabel 4.13 : Tabel SP2D	96
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data Tabel Kontraktor	97
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data Tabel Penawaran	98
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data Admin PL	99
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data BAPP	100
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SPK.....	101

Tabel 4.19	: Spesifikasi Basis Data Tabel PKK	101
Tabel 4.20	: Spesifikasi Basis Data Tabel BAKFP	102
Tabel 4.21	: Spesifikasi Basis Data Tabel Uraian Pekerjaan	104
Tabel 4.22	: Spesifikasi Basis Data Tabel Permohonan Pembayaran	110
Tabel 4.23	: Spesifikasi Basis Data Tabel BAP Pembayaran	105
Tabel 4.24	: Spesifikasi Basis Data Tabel SPM.....	106
Tabel 4.25	: Spesifikasi Basis Data Tabel Uraian Bayar.....	107
Tabel 4.26	: Spesifikasi Basis Data SP2D.....	108

DAFTAR SIMBOL

ACTIVITY DIAGRAM



Start State

Menggambarkan awal dari aktifitas



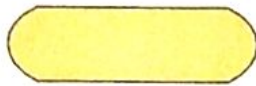
End State

Menggambarkan akhir aktifitas



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antar state



Activity State

Menggambarkan proses bisnis



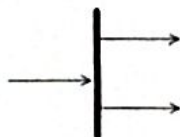
Decision

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

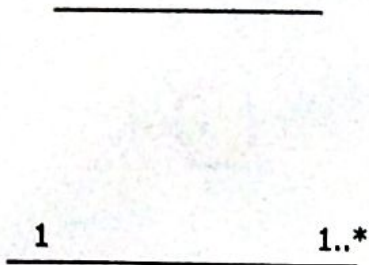
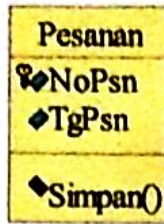
Ujung panah pada association antara actor dan use case mengindikasikan siapa/apa yang meminta interaksi dan bukannya mengindikasikan aliran data

<<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.

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

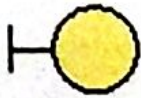
SEQUENCE DIAGRAM



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.



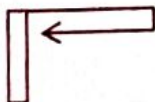
Entity

Entity merupakan letak dimana data disimpan



Object Message

Untuk menunjukan aliran kegiatan atau urutan dari intraksi



Recursive

Message yang dikirim untuk dirinya sendiri



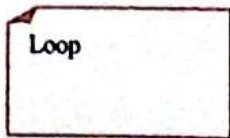
Activation

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek



Lifeline

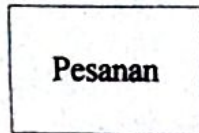
Garis titik-titik yang terhubung dengan obyek



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 Masalah	1
1.2 Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	2
1.5 Tujuan penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Definisi Sistem Informasi	6
2.2 Siklus Sistem Informasi	10
2.3 Subsistem Sistem Informasi	10
2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML	11
2.4.1. Unifield Modelling Language	11
2.4.2 Analisa Sistem Berorientasi Objek	12
2.4.3 Perancangan Sistem Berorientasi Objek	18
2.5 Teori Pengelolaan Proyek	26

BAB III	PENGELOLAAN PROYEK	29
	3.1. Project Execution Plan.....	29
	3.1.1.Rencana Proyek Tinjauan dan Asumsi Kritis	29
	3.1.2 Identifikasi Stakeholder.....	30
	3.1.2.1 Peran Masing-masing Stakeholder	31
	3.1.3 Identifikasi Stakeholder	37
	3.1.4 Tangible Deliverable (Aset Fisik).....	37
	3.2. Penjadwalan Proyek	39
	3.2.1 Estimasi Waktu Pelaksanaan.....	39
	3.2.2 Timeline Aktifitas.....	41
	3.2.3 Work Breakdown Structure.....	43
	3.3. Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	44
	3.4. Tabel RAM (Responsible Assignment Matrix).....	45
	3.4.1 Skema Struktur Project.....	48
	3.4.2 Analisa Resiko.....	48
	3.4.3 Meeting Plan.....	49
BAB IV	ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI	52
	4.1. Tinjauan Organisasi	52
	4.2 Struktur Organisasi Sekolah	54
	4.3 Tugas Dan Wewenang	56
	4.4 Analisis Sistem yang Berjalan	72
	4.5. Identifikasi Kebutuhan.....	80
	4.5.1 Package diagram	82
	4.5.2 Use Case Diagram.....	83
	4.5.3 Deskripsi Use Case	85
	4.5.4 Entity Relationship Diagram.....	91
	4.5.5 Transformasi ERD ke LRS	92
	4.5.6 LRS	93
	4.5.7 Tabel	94
	4.5.8 Rancangan keluaran.....	109
	4.5.9 Rancangan Masukkan	112

4.5.10 Struktur Tampilan	114
4.5.11 Rancangan Layar	115
4.5.12 Sequence Diagram	127
BAB V PENUTUP	136
5.1 Kesimpulan	136
5.2. Saran	137
Daftar Pustaka	137
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	139
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	146
Lampiran C Rancangan Keluaran	161
Lampiran D Rancangan Masukan	167
Lampiran E Surat Keterangan Riset	168