

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI  
KEPEGAWAIAN PADA KANTOR KEJAKSAN NEGERI SUNGAILIAT**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



1. 1322500018      **PUTRI DWI RAMADHANIA**
2. 1322500033      **SYNTIA DEVI**
3. 1322500055      **KUSWANTORO**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

**2016/2017**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjatkan karena Allah SWT, karena atas karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul “Analisa dan Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian Pada Kantor Kejaksaan Negeri Sungailait”.

Pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Yuyi Andrika selaku pembimbing lapangan yang telah banyak memberikan arahan dalam menyelesaikan kuliah praktek ini. Selain itu juga tidak lupa ucapan terima kasih kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah banyak memberikan saran serta dukungan selama kuliah praktek ini dilaksanakan.

Perlu disadari bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penyusunan kuliah praktek ini. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi kesempurnaan dan perbaikan untuk kesempatan berikutnya.

Besar harapan penulis semoga hasil kuliah praktek ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang ingin memperdalam ilmu tentang sistem informasi khususnya dibidang administrasi kepegawaian.

Sungailiat, 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman

<b>LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI RISET KP</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xvi

### BAB I. PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang .....	1
1.2	Perumusan Masalah .....	2
1.3	Batasan Masalah.....	2
1.4	Metode Penelitian.....	3
1.4.1	Metode Pengumpulan Data .....	3
1.4.2	Metode Analisis Sistem.....	3
1.4.3	Metode Perancangan Sistem .....	4
1.5	Tujuan dan Manfaat Tulisan .....	6
1.5.1	Tujuan Penulisan .....	6
1.5.2	Manfaat Penulisan .....	6
1.6	Sistematika Penulis .....	7

### BAB II. LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Dasar Informasi.....	9
2.1.1	Definisi Sistem.....	9
2.1.2	Karakteristik Sistem .....	10

2.1.3	Klasifikasi Sistem.....	11
2.2	Kualitas Informasi .....	12
2.2.1	Komponen Sistem Informasi.....	14
2.3	Pengertian Analisa Dan Berorientasi Objek .....	15
2.3.1	Definisi Berorientasi Objek.....	16
2.3.2	Analisis Sistem .....	16
2.3.3	Metode Analisis Berorientasi Objek .....	17
2.4	Perancangan Berorientasi Objek .....	18
2.4.1	Objek Dan Kelas Objek.....	19
2.4.2	Proses Perancangan Berorientasi Objek.....	1
2.4.3	Tahapan Perancangan Berorientasi Objek .....	19
2.4.4	UML (Unified Modelling Language).....	19
2.4.5	Entity Relationship Diagram (ERD) .....	20
2.4.5.1	Definisi Simbol Pada ERD .....	21
2.4.6	Logical Record Structure (LRS) .....	21
2.4.7	Transformasi ERD ke LRS .....	22
2.4.8	Tabel.....	22
2.4.9	Spesifikasi Basis Data .....	23
2.4.10	Identifikasi Kebutuhan .....	23
2.4.11	Rancangan Dokumen Keluaran.....	23
2.4.12	Rancangan Dokumen Masukan.....	23
2.4.13	Activity Diagram.....	23
2.4.14	Teori Tambahan .....	24

### **BAB III. TINJAUAN ORGANISASI**

3.1	Profil Organisasi.....	26
3.1.1	Tugas ,Fungsi dan Struktur Organisasi .....	26
3.2	Visi Dan Misi Kantor Kejaksaan Negeri Sungailiat .....	35
3.2.1	Visi .....	35
3.2.2	Misi .....	35

## **BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

4.1 Proses Bisnis .....	37
4.2 Activity Diagram.....	39
4.3 Analisa Keluaran.....	43
4.4 Analisis Masukan .....	4
4.5 Identifikasi Kebutuhan .....	47
4.6 Use Case Diagram.....	52
4.7 Deskripsi Use Case.....	54
4.8 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	64
4.9 Transformasi Entity Relations Diagram (ERD) ke Logical Record Structure (LRS) .....	65
4.10 LRS (Logical Record Structure) .....	66
4.11 Tabel.....	67
4.12 Spesifikasi Basis Data .....	70
4.13 Rancangan Layar .....	82

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	90
5.2 Saran.....	90

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi .....	27
Gambar 4.1 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan Pegawai .....	36
Gambar 4.2 : <i>Activity Diagram</i> Pendataan Bagian.....	37
Gambar 4.3 : <i>Activity Diagram</i> Pengajuan Cuti.....	37
Gambar 4.4 : <i>Activity Diagram</i> Kenaikan Pangkat .....	38
Gambar 4.5 : <i>Activity Diagram</i> Kenaikan Gaji Berkala.....	38
Gambar 4.6 : <i>Activity Diagram</i> Absensi Pegawai .....	39
Gambar 4.7 : <i>Activity Diagram</i> Surat Perintah Tugas.....	39
Gambar 4.8 : <i>Use Case Diagram Master</i> .....	49
Gambar 4.9 : <i>Use Case Diagram</i> Laporan .....	49
Gambar 4.10 : <i>Use Case Diagram</i> Transaksi .....	50
Gambar 4.11 : ERD( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) .....	60
Gambar 4.12 :Transformasi ERD ke LRS.....	61
Gambar 4.13 :LRS (Logical Record Structure).....	62
Gambar 4.14 :Rancangan Layar Menu Utama .....	77
Gambar 4.15 : Rancangan Layar Menu Master .....	78
Gambar 4.16 :Rancangan Layar Entry Data Pegawai .....	78
Gambar 4.17 :Rancangan Layar Menu Transaksi .....	80
Gambar 4.18 :Rancangan Layar Surat Permohonan Cuti .....	80
Gambar 4.19 :Rancangan Layar Cetak Izin Cuti .....	80
Gambar 4.20 :Rancangan Layar Entry Rekap Data Hadir .....	81
Gambar 4.21 :Rancangan Layar Cetak Surat Perintah Tugas .....	81
Gambar 4.22 : Rancangan Layar Cetak Surat Pengantar Kenaikan G.B .....	81
Gambar 4.23 :Rancangan Layar Entry SK Kenaikkan Gaji Berkala .....	82
Gambar 4.24 : Rancangan Layar Entry SK Kenaikan Pangkat.....	82
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Menu Laporan .....	83
Gambar 4.26 :Rancangan Layar Cetak Laporan Rekap Daftar Hadir.....	83
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Cetak Laporan Cuti .....	84

Gambar 4.28 : Rancangan Layar Cetak Laporan Kenaikan Gaji Berkala..... 84

Gambar 4.29 : Rancangan Layar Cetak Laporan Kenaikan Pangkat ..... 85

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 :Tabel Pegawai .....	63
Tabel 4.2 : Tabel Surat Permohonan Cuti .....	63
Tabel 4.3 : Tabel Surat Izin Cuti .....	63
Tabel 4.4 : Tabel SKKP .....	64
Tabel 4.5 : Tabel Isi .....	64
Tabel 4.6 : Tabel SPKGB .....	64
Tabel 4.7 : Tabel SKKGB .....	64
Tabel 4.8 : Tabel Punya .....	65
Tabel 4.9 : Tabel Absensi .....	65
Tabel 4.10 : Tabel SPRDHIP .....	65
Tabel 4.11 : Tabel SPT .....	65
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Pegawai.....	66
Tabel 4.13 :Spesifikasi Basis Data SPC .....	67
Tabel 4.14 :Spesifikasi Basis Data SIC .....	68
Tabel 4.15 :Spesifikasi Basis Data SKKP .....	69
Tabel 4.16 :Spesifikasi Basis Data Isi .....	70
Tabel 4.17 :Spesifikasi Basis Data SPKGB .....	71
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SKKGB.....	71
Tabel 4.19 :Spesifikasi Basis Data Pegawai.....	73
Tabel 4.20 :Spesifikasi Basis Data Absensi .....	74
Tabel 4.21 :Spesifikasi Basis Data SPRDHP .....	75
Tabel 4.22 :Spesifikasi Basis Data Buat.....	76
Tabel 4.23 :Spesifikasi Basis Data SPT .....	77



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Actifity Diagram



#### Start Point

Menggambarkan permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok atas.



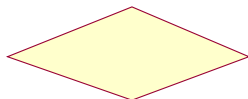
#### Activity State

Menggambarkan sebuah proses bisnis



#### Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara state



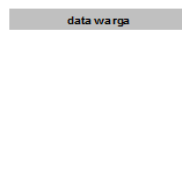
#### Decision

Menggambarkan pilihan yang terjadi pada transisi



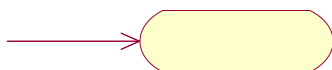
#### End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah aktifitas



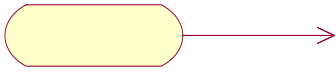
#### Swimlane

Menggambarkan pemisahan atas pengelompokan aktifitas



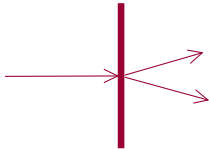
#### Blackhole Activities

Ada masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi



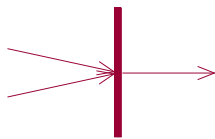
### **Miracle Activities**

Tidak ada masukan dan keluaran, biasanya dipakai pada waktu start point dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



### **Fork (Percabangan)**

Mempunyai transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar



### **Join (Penggabungan)**

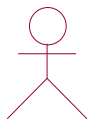
Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar. *Fork* harus berhubungan dengan *join*

## **2. Simbol Use Case Diagram**



### **Use Case**

Menggambarkan fungsionalitas sistem



### **Actor**

Menggambarkan sesuatu (entitas) yang berhubungan dengan sistem dan berpartisipasi dalam use case



### **Relasi / Asosiasi**

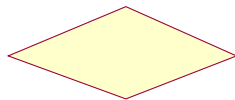
Menggambarkan hubungan antar use case dengan use case, actor dengan actor atau antara actor dengan use case.

### 3. Simbol ERD



#### **Entitas**

Menggambarkan himpunan orang, tempat, obyek dan sebagainya yang berperan di dalam sistem.



#### **Relasi**

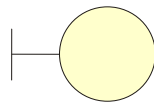
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.

### 4. Simbol Sequence Diagram



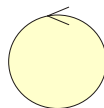
#### **Actor Object**

Menggambarkan pihak yang melakukan interaksi atau yang memicu sistem untuk berfungsi.



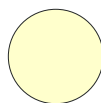
#### **Boundary Object**

Menggambarkan obyek yang menjadi interface



#### **Control Object**

Menggambarkan obyek yang menjadi control system



#### **Entity Object**

Menggambarkan obyek yang berupa entitas

### **LifeTime**

Menggambarkan eksekusi obyek selama *sequence*

(*Message* dikirim atau diterima dan aktifitasnya)



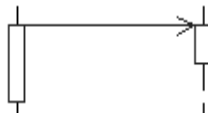
### **Execution Occurrence**

Menunjukkan fokus kontrol obyek pada suatu waktu



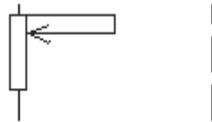
### **Object Message**

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### **Message to Self**

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### **Return Message**

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



### **Message**

Menggambarkan komunikasi yang terjadi antar obyek



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1 : Surat Izin Cuti .....	92
Lampiran A-2 : Surat Pengantar Rekap Daftar Hadir Pegawai .....	93
Lampiran A-3 : Surat Perintah Tugas .....	94
Lampiran A-4 : Pengantar Kenaikan Gaji Berkala .....	95
Lampiran B-1 : Data Pegawai .....	96
Lampiran B-2 : Data Bagian .....	97
Lampiran B-3 : Surat Permohonan Izin Cuti.....	98
Lampiran B-4 : Daftar Hadir Pegawai .....	99
Lampiran B-5 : SK Kenaikan Gaji Berkala .....	100
Lampiran B-6 : SK Kenaikan Pangkat.....	101