

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SURAT IZIN  
USAHA PERDAGANGAN (SIUP) BERBASIS DEKSTOP : KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU ( K P P T )**

**SKRIPSI**



Kencana

1122510043

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2013**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SURAT IZIN  
USAHA PERDAGANGAN (SIUP) BERBASIS DEKSTOP : KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU ( K P P T )**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Strata 1**



Oleh :  
Kencana  
1122510043

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2013**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SURAT IZIN  
USAHA PERDAGANGAN (SIUP) BERBASIS DEKSTOP : KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU ( K P P T )**

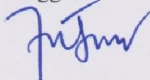
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kencana  
1122510043

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 28 September 2013

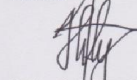
Susunan Dewan Penguji

Anggota



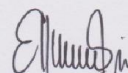
Anisah, M. Kom  
NIDN. 0226078302

Ketua



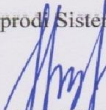
Hilyah Magdalena, M. Kom  
NIDN. 0214107701

Dosen Pembimbing



Ellya Helmut, M. Kom  
NIDN. 0201027901

Kaprodi Sistem Informasi




Yuyi Andrika, M. Kom  
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana computer  
Tanggal 28 September 2013

**KETUA SENIUS ATMA LUHUR PANGKALPINANG**




  
Dr. Moedjiono, M.Sc

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG**

NIM : 1122510043  
Nama : Kencana  
Judul Skripsi : **RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SIUP  
BERBASIS DEKSTOP : STUDI KASUS KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI  
PANGKALPINANG,

  
Ellya Helmud, M.Kom.  
Dosen Pembimbing



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1122510043

Nama : Kencana

Judul Skripsi : RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SIUP  
BERBASIS DEKSTOP : STUDI KASUS KANTOR  
PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT)

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

Pangkalpinang,



(Kencana)

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik 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 terima kasih kepada:

1. Tuhan Maha Esa, karena atas berkat dan rahmatNya lah penulisan Skripsi Akhir ini dapat diselesaikan.
2. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informatika
5. Ellya Helmud, M.Kom, selaku Pembimbing Skripsi Akhir.
6. Papa dan Mama Tercinta serta semua anggota keluarga penulis yang telah memberikan dukungan moral dan Bapak H. Abdul Ghoni, SE. M. Si selaku Pimpinan dan Seluruh Karyawan KPPT yang telah banyak membantu penulis dalam pengumpulan data.
7. Alm. Bapak Ibnu Choirul Awwal, M.Kom, yang semasa hidupnya selalu memberikan semangat kepada penulis, semoga Alm. slalu berbahagia
8. Dan teman-teman terbaikku terutama Sherly, Andrenk, Ulik, Ipul, Nailia, Sisil, Ari cs, Faizal, dan seluruh teman Stmik angkatan 20012-2013 yang tak bisa disebutkan satu persatu namanya, terima kasih atas do'a, bantuan dan dukungannya.

Smoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin

Pangkalpinang, September 2013

Penulis

## **ABSTRACT**

Integrated Licensing Service Office (KPPT) is located in Bukit Intan District Jl.Rasakunda Pangkalpinang is a company engaged in the field of licensing.

Information is one of the most important needs within a company. To obtain good information handling and management needs a good data on the company, so as to make a good company to serve well and utilize information.

The process of business licensing trade is an activity that is essential to support the ongoing activities undertaken by KPPT. With the approved permit will certainly help the party leadership in controlling the data. At this time, a problem often encountered by KPPT is still manual system is used, so that the recording and storage of documents which are still done manually and not computerized, resulting in the difficulties experienced by the leadership in controlling and collecting data, and security data is not guaranteed. Based on this, it is necessary SIUP computerized manufacturing system suited to support the control and data retrieval as well as ensure the security of the data, so it can support the process of making SIUP safely and under control.

To that end, the authors try to solve the problem by proposing a computerized system, so as to minimize the problems that often occur in the Integrated Licensing Service Office (KPPT).

## **ABSTRAKSI**

Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KPPT) terletak di Jl.Rasakunda Kecamatan Bukit Intan Kota Pangkalpinang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang perizinan.

Informasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dalam sebuah perusahaan. Untuk memperoleh informasi yang baik diperlukan suatu penanganan dan pengelolaan data yang baik pada perusahaan tersebut, sehingga mampu menjadikan sebuah perusahaan yang baik dalam melayani dan memanfaatkan informasi dengan baik.

Proses pembuatan izin usaha perdagangan merupakan kegiatan yang sangat penting guna menunjang berlangsungnya kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh KPPT. Dengan adanya izin yang disetujui tentunya akan sangat membantu pihak pimpinan dalam melakukan pengontrolan data. Pada saat ini, masalah yang sering dihadapi oleh KPPT adalah sistem yang digunakan masih manual, sehingga dalam pencatatan maupun penyimpanan dokumen-dokumen yang masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi, sehingga terjadi kesulitan yang dialami oleh pimpinan dalam melakukan pengontrolan dan pencarian data, serta keamanan data yang kurang terjamin. Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan sistem pembuatan SIUP yang terkomputerisasi sesuai untuk mendukung pengontrolan dan pencarian data yang baik serta menjamin keamanan data tersebut, sehingga dapat menunjang kegiatan proses pembuatan SIUP dengan aman dan terkendali.

Untuk itu, penulis mencoba mengatasi masalah tersebut dengan mengusulkan sistem yang terkomputerisasi, sehingga mampu meminimalkan masalah-masalah yang sering terjadi pada Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KPPT).



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Metode Penelitian	2
1.5. Tujuan Penulisan	4
1.6. Sistematika Penulisan	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Pengertian Sistem Informasi	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Pengertian Informasi	7
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi	8
2.1.4 Pengertian Perizinan	8
2.2. Pengertian SIUP	9
2.3. Analisa Dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML	10
2.3.1 Pengertian UML	10
2.3.2 Analisa Sistem Berorientasi Objek	12
2.4. Perancangan Sistem Berorientasi Objek	13
2.4.1 Manajemen Proyek	19
2.4.2 Project Execution Plan	19
2.4.3 Analisa Resiko	20
2.4.4 Software yang digunakan	20
2.4.4.1 Microsoft Access	20
2.4.4.2 Visual Basic.Net	21
2.4.4.3 Rational Rose	22
<b>BAB III PENGELOLAAN PROYEK</b>	
3.1. Objective Proyek	24
3.2. Identifikasi Stakholder	24
3.3. Identifikasi Deliverables	24
3.4. Penjadwalan Proyek	25
3.4.1. Work Breakdown Structure	26
3.4.2. Milestone	26

3.4.3. Jadwal Proyek	27
3.5. Rancangan Anggaran Biaya (RAB)	28
3.6. Struktur Tim Proyek	28
3.7. Tabel RAM	29
3.8. Analisa Resiko	31
3.8.1 Meeting Plan	32
<b>BAB IV ANALISA SISTEM</b>	
4.1. Tinjauan Organisasi	34
4.1.1. Sejarah Berdirinya Organisasi	34
4.1.2. Struktur Organisasi	35
4.1.3. Pembagian Tugas dan Tanggung Jawab	35
4.2. Analisa Proses	37
4.2.1. Proses Bisnis	37
4.2.2. Activity Diagram	38
4.3. Analisa Keluaran	40
4.4. Analisa Masukan	42
4.5. Identifikasi Kebutuhan	44
4.6. Package Diagram	47
4.7. Use Case Diagram	47
4.8. Deskripsi Use Case	48
4.9. Perancangan Sistem	54
a. ERD	54
b. Transformasi ERD ke LRS	55
c. LRS	56
d. Tabel	57
e. Spesifikasi Basis Data	60
4.10. Rancangan Antar Muka	67
a. Rancangan Keluaran	67
b. Rancangan Masukan	69
4.11. Rancangan Dialog	72
4.11.1 Struktur Tampilan	72
4.11.2 Rancangan Layar	73
4.11.3 Sequence Diagram	86
4.11.4 Class Diagram	96
<b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1. Kesimpulan	97
5.2. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN A ANALISA DOKUMEN KELUARAN	99
LAMPIRAN B ANALISA DOKUMEN MASUKAN	103
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN	108
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN	112

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
GAMBAR 3.1	Work Breakdown Structure	26
GAMBAR 3.2	Jadwal Proyek	27
GAMBAR 3.3	Struktur Tim Proyek	29
GAMBAR 4.1	Struktur Organisasi	35
GAMBAR 4.2	Proses Transaksi Pendaftaran	38
GAMBAR 4.3	Proses Survey	39
GAMBAR 4.4	Proses Pembuatan	39
GAMBAR 4.5	Pembuatan Laporan Siup	40
GAMBAR 4.6	Package Diagram	47
GAMBAR 4.7	Use Case Diagram Master	47
GAMBAR 4.8	Use Case Diagram Transaksi	48
GAMBAR 4.9	Use Case Diagram Laporan	48
GAMBAR 4.10	Entity Relationship Diagram (ERD)	54
GAMBAR 4.11	Tranformasi ERD ke LRS	55
GAMBAR 4.12	Logical Record Structure (LRS)	56
GAMBAR 4.13	Struktur Tampilan	72
GAMBAR 4.14	Menu Utama	73
GAMBAR 4.15	Master	74
GAMBAR 4.16	Entry Kecamatan	75
GAMBAR 4.17	Rntry Kelurahan	76
GAMBAR 4.18	Entry Pemohon	77
GAMBAR 4.19	Transaksi	78
GAMBAR 4.20	Entry Permohonan SIUP	79
GAMBAR 4.21	Entry Formulir	80
GAMBAR 4.22	Cetak Resi Penerimaan	81
GAMBAR 4.23	Entry MPD	82
GAMBAR 4.24	Cetak Surat Penolakan	83
GAMBAR 4.25	Cetak SIUP	84
GAMBAR 4.26	Cetak laporan	85
GAMBAR 4.27	Sequence Entry Kecamatan	86
GAMBAR 4.28	Sequence Entry Kelurahan	87
GAMBAR 4.29	Sequence Entry Pemohon	88
GAMBAR 4.30	Sequence Entry Permohonan SIUP	89
GAMBAR 4.31	Sequence Entry Formulir	90
GAMBAR 4.32	Sequence Cetak Resi Penerimaan	91
GAMBAR 4.33	Sequence Entry MPD	92
GAMBAR 4.34	Sequence Cetak Surat Penolakan	93

GAMBAR 4.35	Sequence Cetak SIUP	94
GAMBAR 4.36	Sequence Cetak Laporan SIUP	95
GAMBAR 4.37	Conseptual Class Diagram	96

## DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Milestone	27
Tabel 3.2	Rancangan Anggaran Biaya	28
Tabel 3.3	Tabel <i>Responsible Assignment Matrix</i>	30
Tabel 3.4	Keterangan Kode RACI	31
Tabel 3.5	Meeting Plan	32
Tabel 4.1	Tabel Kecamatan	57
Tabel 4.2	Tabel Kelurahan	57
Tabel 4.3	Tabel Pemohon	57
Tabel 4.4	Tabel Permohonan SIUP	57
Tabel 4.5	Tabel Formulir	58
Tabel 4.6	Tabel Resi Penerimaan	58
Tabel 4.7	Tabel MPD	59
Tabel 4.8	Tabel SP	59
Tabel 4.9	Tabel SIUP	59
Tabel 4.10	Spesifikasi Basis Data Kecamatan	60
Tabel 4.11	Spesifikasi Basis Data Kelurahan	60
Tabel 4.12	Spesifikasi Basis Data Pemohon	61
Tabel 4.13	Spesifikasi Basis Data Permohonan SIUP	62
Tabel 4.14	Spesifikasi Basis Data Formulir	63
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data Resi Penerimaan	64
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data MPD	65
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data SP	66
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data SIUP	66

## DAFTAR SIMBOL

### Simbol Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Transition state

Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

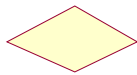
Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.

Transition to self



Mengambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri

Decision



Mengambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar /salah.

Syncoronization



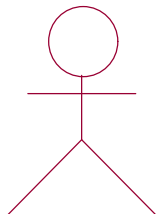
Menunjukkan apabila ada dua atau lebih aliran (transisi) yang bertemu atau bercabang atau ada transisi paralel.

State



Menggambvarkabn kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.

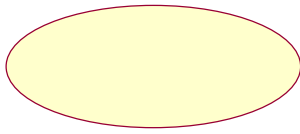
### Simbol Use Case Digaram



**Actor**

Menggambarkan sesuatu (entitas) 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.

## Relasi / Asosiasi

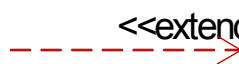


`<<Include>>`

Menggambarkan bagaimana hubungan antar use case



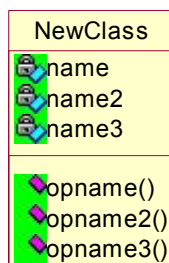
dengan use case, actor dengan actor atau antara actor



`<<extend>>`

dengan use case.

## Simbol Class Diagram



### Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama atribut, *method*. Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tertentu.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari class, yang mempengaruhi behaviour.



---

### Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

---



### Generalisasi

Menggambarkan satu atau sekelompok class mewakili atribut atau method dari sesuatu kelas.

1                      1...\*

### Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lain. Contoh :

1                      Tepat satu

0..\*                  Nol atau lebih

1..\*                  Satu atau lebih

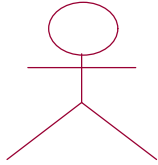
0..1                  Nol atau satu

5..8                  Range 5 s.d. 8

4..6,9                Range 4 s.d.6

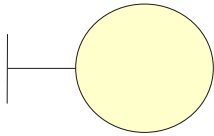
## Simbol Sequence Diagram

### Actor



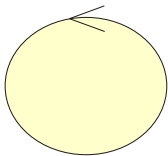
Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem

### Boundary



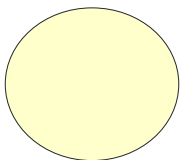
Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.

### Control



Control digunakan untuk mengontrol kelas dari form layar kelas, Menggambarkan “perilakumengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

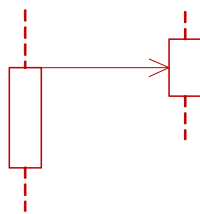
### Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).

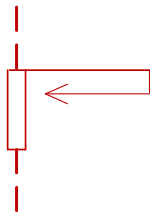


Menunjukkan periode selama suatu object atau actor sedang melakukan suatu tindakan.



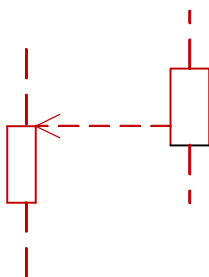
Object Message

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



Message to Self

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



Return of Message

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



Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



Message yang dikirim u