

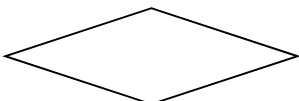
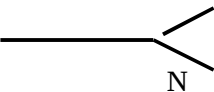
DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah.....	iii
Lembar Persetujuan dan Pengesahan Tugas Akhir.....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir.....	v
Kata Pengantar	vi
Lembar Abstrak	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Simbol.....	xii
Daftar Gambar	xvii
Daftar Tabel	xviii
Daftar Lampiran	xix
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat	3
1.3. Metode Penelitian.....	4
1.4. Ruang Lingkup.....	6
 BAB II LANDASAN TEORI	 7
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1. Pengertian system	7
2.1.2. Karakteristik Sistem.....	7
2.1.3. Klasifikasi Sistem	10
2.1.4. Sistem Informasi	11
2.1.5. Rancangan Dasar Program.....	12
2.1.6. Basis Data	13
2.1.7. Model Pengembangan Perangkat Lunak	14
2.2. Teori Pendukung (Tool System)	15
2.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD).....	15
2.2.2. Logical Record Structure (LRS).....	17
2.2.3. Unified Modeling Language (UML)	17
 BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN	 20
3.1. Tinjauan Institusi Pemerintahan.....	20
3.1.1. Sejarah Institusi Pemerintahan	20
3.1.2. Struktur dan Organisasi dan Fungsi	22
3.2. Prosedur Sistem Berjalan	24
3.3. Activity Diagram.....	26
3.4. Spesifikasi Dokumen Sistem Berjalan	26
3.5. Permasalahan Pokok	28
3.6. Pemecahan Masalah	34

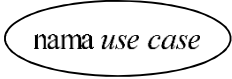
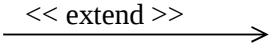
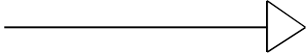
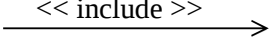
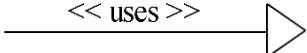
BAB IV	Perancangan Sistem Usulan	31
	4.1.Tahapan Perancangan Sistem.....	31
	4.1.1. Analisis Kebutuhan	31
	4.1.2. Rancangan Diagram Use Case	32
	4.1.3. Rancangan Diagram Aktivitas	37
	4.1.4. Rancangan Dokumen Sistem Usulan	38
	4.1.5. Rancangan Prototype	40
	4.2.Rancangan Perangkat Lunak.....	47
	4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)	47
	4.2.2. Logical Record Structure (LRS).....	48
	4.2.3. Spesifikasi File	50
	4.2.4. Class Model / Class Diagram	54
	4.2.5. Sequence Diagram.....	55
	4.2.5. Spesifikasi Hardware dan Software	56
	4.2.Jadwal Implementasi	58
BAB V	PENUTUP.....	59
	4.1. Kesimpulan	59
	4.2. Saran	60
	Daftar Pustaka	62
	Daftar Riwayat Hidup	63
	Surat Keterangan PKL.....	64
	Lampiran-Lampiran.....	65

DAFTAR SIMBOL

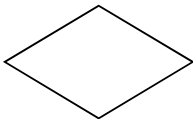
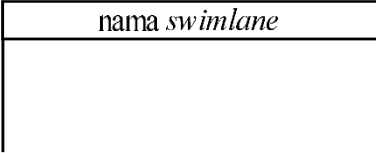
A. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen & Simbol	Keterangan
Entitas/Entity  nama_entitas	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan, bakal tabel pada basis data, benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer. Penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.
Atribut  nama_atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
Atribut Kunci Primer  nama_kunci_primer	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan, biasanya berupa id. Kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
Atribut Multi Nilai  nama_atribut	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki lebih dari satu.
Relasi  nama_relasi	Relasi yang menghubungkan antar entitas, biasanya diawali dengan kata kerja.
Asosiasi  N	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A dan entitas B.

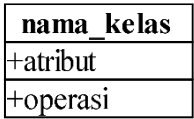
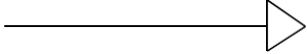
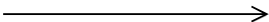
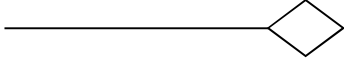
B. Simbol Use Case Diagram

Komponen & Simbol	Deskripsi
use case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan kata kerja di awal frase nama use case.
Aktor/actor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Asosiasi/association 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
Ektensi/extend 	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek
Generalisasi/generalization 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya
Menggunakan/include/uses  	Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.

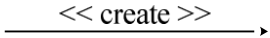
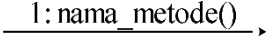
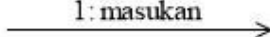
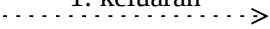
C. Simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan/decision 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan/join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

D. Simbol Class Diagram

Komponen & Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
Antarmuka/interface  nama_interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi/association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas.
Agregasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole part).

E. Simbol Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
Aktor  nama aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri
Garis hidup/lifeline 	Menyatakan kehidupan suatu objek.
Objek nama objek: nama kelas	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
Waktu aktif 	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, semua yang terhubung dengan waktu aktif ini adalah sebuah tahapan yang dilakukan di dalamnya.
Pesan tipe create 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
Pesan tipe call 	Menyatakan suatu objek memanggil operasi/metode yang ada pada objek lain atau dirinya sendiri
Pesan tipe send 	Menyatakan bahwa suatu objek mengirimkan data/masukan/informasi ke objek lainnya, arah panah mengarah pada objek yang dikirim.
Pesan tipe return 	Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian ke objek tertentu, arah panah mengarah pada objek yang menerima kembalian.
Pesan tipe destroy 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebaiknya jika ada create maka ada destroy

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Karakteristik Suatu Sistem	9
Gambar II.2. Model <i>Prototyping</i>	15
Gambar III.1. Stuktur Organisasi Direktorat SUPD IV	22
Gambar III.2. Stuktur Subbag Tata Usaha Direktorat SUPD IV	23
Gambar III.3. <i>Activity Diagram</i>	26
Gambar IV.1. Rancangan Usulan <i>Use Case Diagram</i>	33
Gambar IV.2. Rancangan <i>Activity Diagram</i> Bagian Admin	37
Gambar IV.3. Rancangan <i>Activity Diagram</i> Bagian Pengunjung	38
Gambar IV.4. Rancangan Halaman Login	41
Gambar IV.5. Rancangan Halaman Menu Utama Admin	41
Gambar IV.6. Rancangan Halaman Kegiatan	42
Gambar IV.7. Rancangan Halaman Tambahkan Kegiatan	42
Gambar IV.8. Rancangan Halaman Lihat Kegiatan	43
Gambar IV.9. Rancangan Sekilas Info	43
Gambar IV.10. Rancangan Halaman Cetak Kegiatan	44
Gambar IV.11. Rancangan Halaman Periode Kegiatan	44
Gambar IV.12. Rancangan Cetak Kegiatan	45
Gambar IV.13. Rancangan Menu Utama Pengunjung	45
Gambar IV.14. Rancangan Halaman Kegiatan Pengunjung	46
Gambar IV.15. Rancangan Halaman Pengunjung Sekilas Info	46
Gambar IV.16. Rancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	48
Gambar IV.17. Rancangan <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	49
Gambar IV.18. Rancangan <i>Class Diagram</i>	54
Gambar IV.19. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> untuk Login	55
Gambar IV.20. Rancangan <i>Sequence Diagram</i> untuk Pengunjung	56

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel IV.1. Deskripsi Use Case Login	33
Tabel IV.2. Deskripsi Use Case Mengelola Surat Masuk.....	34
Tabel IV.3. Deskripsi Use Case Mengelola Agenda Surat	34
Tabel IV.4. Deskripsi Use Case Mengelola Rekap Kegiatan	34
Tabel IV.5. Deskripsi Use Case Disposisi.....	35
Tabel IV.6. Deskripsi Use Case Laporan.....	35
Tabel IV.7. Deskripsi Use Case Melihat Kegiatan	36
Tabel IV.8. Deskripsi Use Case Melihat Sekilas Info.....	36
Tabel IV.9. Deskripsi Use Case logout.....	36
Tabel IV.10. Spesifikasi File User	50
Tabel IV.11. Spesifikasi File Surat Masuk	51
Tabel IV.12. Spesifikasi File Agenda Surat.....	52
Tabel IV.13. Spesifikasi File Rekap Kegiatan	52
Tabel IV.14. Spesifikasi File Laporan	53
Tabel IV.15. Jadwal Implementasi	58

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A-1.Surat Masuk.....	65
Lampiran A-2.Agenda Surat Masuk	68
Lampiran A-3.Rekap Kegiatan	68
Lampiran B-1.Disposisi	69
Lampiran B-2.Laporan	77