

# RANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SIUP PADA KANTOR PELAYANAN PERIZINAN TERPADU (KPPT) PANGKALPINANG

Kencana

*Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG  
Jl. Jenderal Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel  
Email : [Nonot.Chana@yahoo.com](mailto:Nonot.Chana@yahoo.com)*

## 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).*

## Keywords:

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi saat ini, informasi berperan penting pada semua aspek kehidupan terutama bagi mereka yang menekuni dunia bisnis. Kemajuan teknologi khususnya komputer, menjadikan mereka bergerak dibidang bisnis perlu mencermati peluang yang mereka miliki karena komputer merupakan penunjang utama bagi pengguna sistem di era modern ini. komputer sebagai sarana pengolah data membantu untuk dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, tepat dan akurat.

Seperti halnya yang terjadi Kantor KPPT yang bergerak dalam bidang perizinan dengan system pembuatan izin usaha perdagangan akan mengurangi kinerja sebuah instansi yang masih secara manual. Peranan komputer sangat menunjang sekali dalam menjaga dan memberi dukungan pada system agar menjadi lebih baik. Dimana dapat menghasilkan sebuah informasi yang lebih baik, lebih akurat, kecepatan dalam laporan dan dapat memperbaiki atau mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada system yang dikerjakan secara manual dan efisiensi dalam segi waktu dan tenaga.

Hal tersebutlah yang mendasari penulis untuk memilih judul tersebut sebagai tempat yang dapat memberikan solusi atas kerumitan masalah yang ada didalam Sistem pembuatan surat izin usaha perdagangan (SIUP).

### 1.2 Masalah

Masalah yang dihadapi KPPT mengenai sistem pembuatan SIUP yaitu masih mengalami keterlambatan dalam pengolahan dan menyajikan laporan SIUP kepada pemimpin, penyimpanan data yang kurang baik, sehingga pemborosan dalam pengolahan data.

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk melakukan pembahasan tentang tujuan penulisan maka diperlukan adanya pembatasan suatu masalah. Diasumsikan bahwa setiap adanya SIUP harus

dibuat dan disimpan dalam komputer agar dengan dapat cepat bila diperlukan.

### 1.4 Metode Penelitian

Dalam penulisan Skripsi akhir bahan-bahan yang di ambil bukan hanya berasal dari pengetahuan penulis sendiri, tetapi juga pada beberapa referensi dari beberapa pihak dan dari data-data yang di ambil dari tempat riset tentunya.

Dalam upaya mendapatkan referensi dan data-data sebagai bahan analisa penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

- Metode pengumpulan data
- Analisa Sistem
- Perancangan Sistem

### 1.5 Tujuan Penelitian

Dengan adanya identifikasi masalah yang diangkat,dalam pembuatan surat izin usaha perdagangan secara efektif dan efisien,akan diharapkan tercapainya tujuan sebagai berikut :

- Proses pencarian dan pengeditan data akan lebih mudah.
- Pembuatan laporan surat SIUP dapat dilakukan dengan cara yang tepat.
- Kemudahan pengguna sistem dalam menyediakan laporan-laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen.
- Dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan lebih berkualitas dan informatif.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan dapat digunakan sebagai media awal dalam menjangkau kepuasan pemohon yang menjadikan sistem bisnis perusahaan secara terintegrasi dan *real time*. Program aplikasi yang dibangun mampu dijadikan media untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Konsep Sistem dan Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkangelombang. Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda. Informasi bisa di katakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi. Namun demikian, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, negentropy, Persepsi, Stimulus, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental.

### 2.2. Pengantar *Unified Modeling Language* (UML)

UML adalah sebuah “bahasa pemodelan” yang menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun dan mendokumentasikan kerangka dari sebuah sistem software. Menurut pencetusnya James Rumbaugh, Ivar Jacobson, and Grady Booch (1999 119;120), UML merupakan salah satu alat bantu yang handal di dunia pengembangan system berorientasi objek dengan menggunakan *software rational rose*.

UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut :

- a. Use Case Diagram
- b. Activity Diagram
- c. Sequence Diagram
- d. Communication Diagram
- e. Class Diagram
- f. State Machine Diagram
- g. Component Diagram
- h. Deployment Diagram
- i. Composite Structure Diagram
- j. Interaction Overview Diagram
- k. Object Diagram
- l. Package Diagram
- m. Timing Diagram

Namun penulis tidak membahas semua diagram yang diatas tetapi sesuai kebutuhan analisa dan perancangan sistem yang dibuat

### 2.3 Perancangan Basis Data Secara Konseptual

Basis data atau *database* adalah kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di *hardware* komputer dan dengan *software* untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu. Basis data dapat dianggap tempat untuk sekumpulan berkas data terkomputerisasi.

### 2.4 SIUP

#### 2.4.1 Pengertian SIUP

Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP) adalah surat izin untuk dapat melaksanakan kegiatan usaha perdagangan. Setiap perusahaan, koperasi, persekutuan maupun perusahaan perseorangan, yang melakukan kegiatan usaha perdagangan wajib memperoleh SIUP yang diterbitkan berdasarkan domisili perusahaan dan berlaku di seluruh wilayah Republik Indonesia.

## 3. Metode Penelitian

Dalam penulisan Skripsi akhir bahan-bahan yang di ambil bukan hanya berasal dari pengetahuan penulis sendiri, tetapi juga pada beberapa referensi dari beberapa pihak dan dari data-data yang di ambil dari tempat riset tentunya.

Dalam upaya mendapatkan referensi dan data-data sebagai bahan analisa penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

### 3.1 Metode pengumpulan data

- a. *Observasi*  
*Observasi* adalah metode pengumpulan data dengan cara melihat obyek penelitian secara langsung ke tempat riset.
- b. Wawancara  
Dalam metode wawancara, proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada pihak-pihak yang terkait agar mendapatkan informasi yang akurat
- c. Studi Dokumentasi  
Merupakan metode pengumpulan data melalui arsip serta dokumen yang terkait dengan sistem pembuatan SIUP
- d. Studi Pustaka  
Merupakan metode pengumpulan data yang bersifat sekunder yaitu, data-data yang diperoleh berasal dari luar organisasi yang penulis riset. Data tersebut berasal dari, antara lain buku-buku di perpustakaan, materi-materi kuliah, diktat, serta buku penunjang lainnya yang dapat dijadikan sebagai bahan informasi tambahan dalam penulisan

### 3.2 Analisa Sistem

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam menganalisa sistem untuk mendiskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendiskripsikan proses bisnis sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentu nya dapat memberikan solusi-solusi dari permasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa diagram tersebut adalah:

- 1) Activity Diagram
- 2) Dokumen Masukan
- 3) Dokumen Keluaran
- 4) Use Case Diagram
- 5) Deskripsi Use Case
- 6) Hardware
- 7) Software

### 3.3 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasilanalisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model sistem baru yang diusulkan dengan disertai rancangan database dan spesifikasi program.

Alat-alat yang digunakan pada tahap perancangan sistem adalah sebagai berikut:

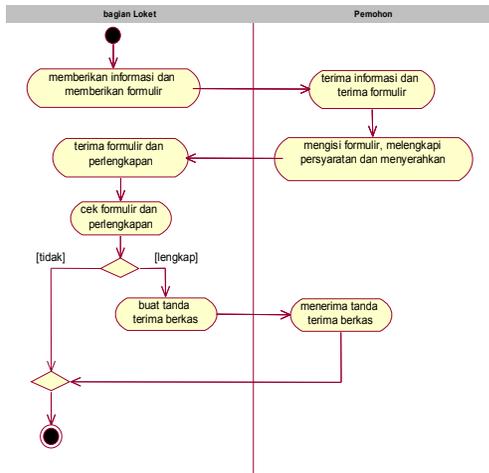
- 1) ERD
- 2) Transformasi LRS
- 3) Logical Record Structure(LRS)
- 4) Tabel
- 5) Spesifikasi Basis Data
- 6) Class Diagram
- 7) Sequence Diagram

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Activity Diagram

Proses bisnis Sistem informasi secara manual dapat diterangkan pada Activity Diagram untuk memperlihatkan urutan aktifitas proses sebagai berikut :

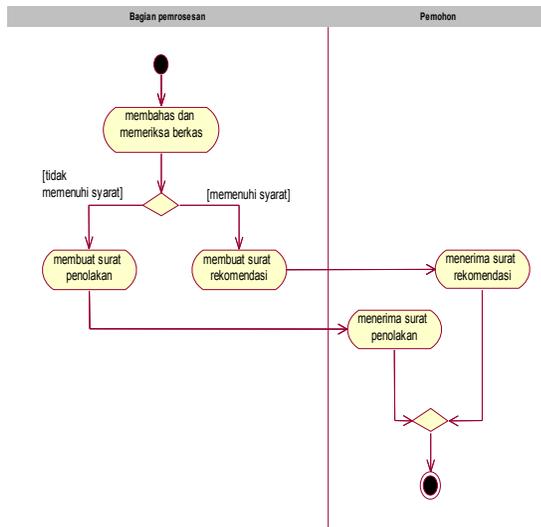
###### a. Proses Transaksi Pendaftaran



Gambar 4.2

Activity Diagram Proses Transaksi Pendaftaran

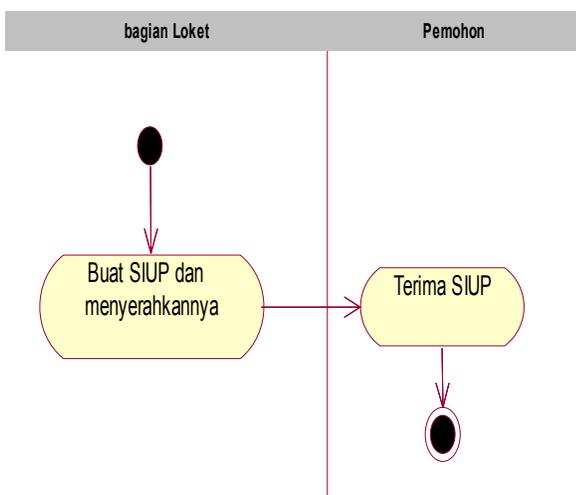
###### b. Proses Survey



Gambar 4.3

Activity Diagram Proses Survey

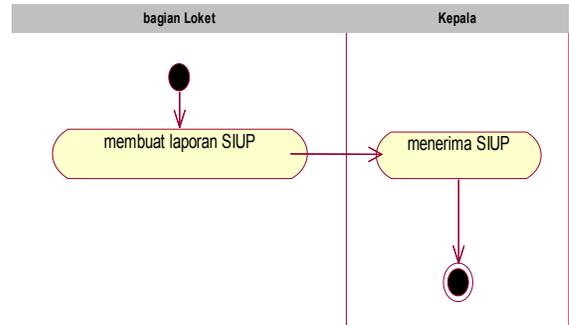
###### c. Proses Pembuatan



Gambar 4.4

Activity Diagram Proses Pembuatan

###### d. Pembuatan Laporan SIUP

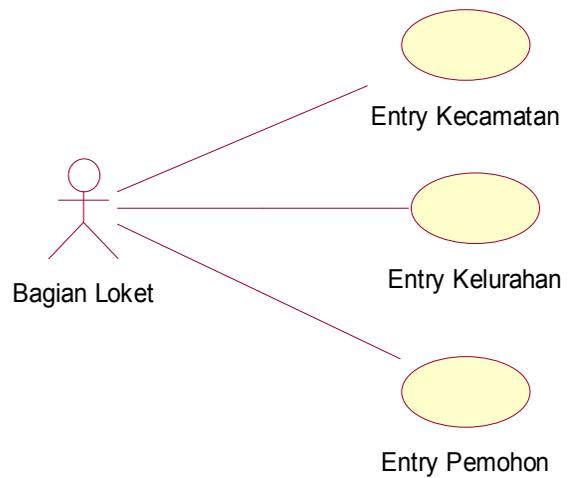


Gambar 4.5

Activity Diagram Pembuatan Laporan SIUP

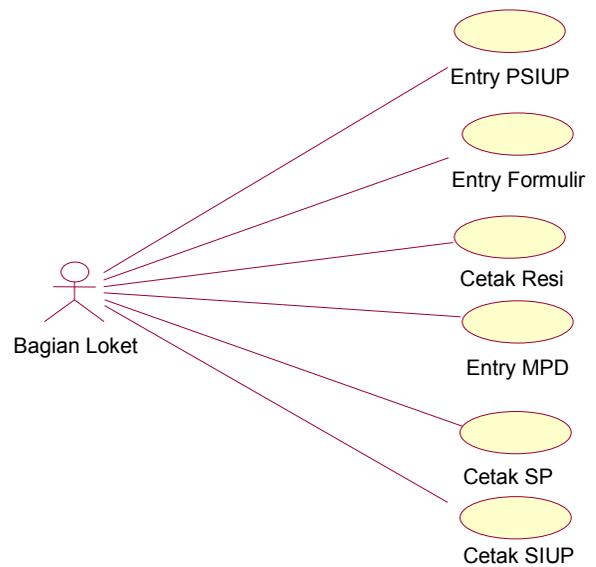
##### 4.2 Usecase Diagram

Menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang *user* maka dapat digambarkan dengan *usecase diagram* sebagai berikut :



Gambar 4.7

Use Case Diagram Master



Gambar 4.8

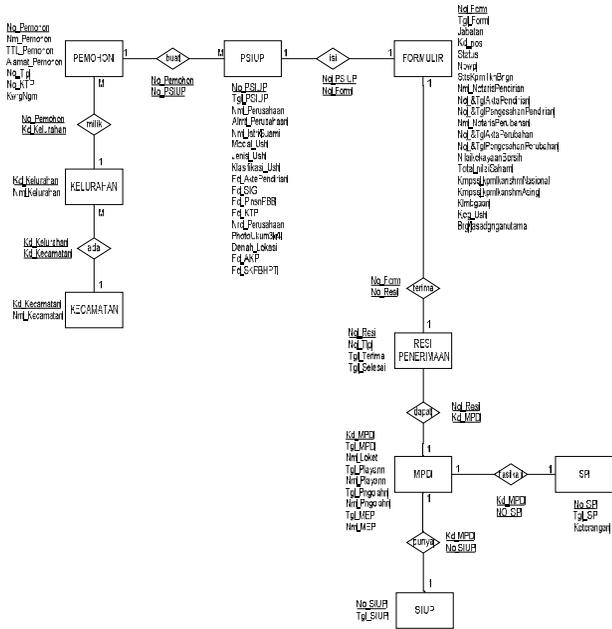
Use Case Diagram Transaksi



Gambar 4.9  
Use case diagram Laporan

### 4.3 Rancangan Basis Data

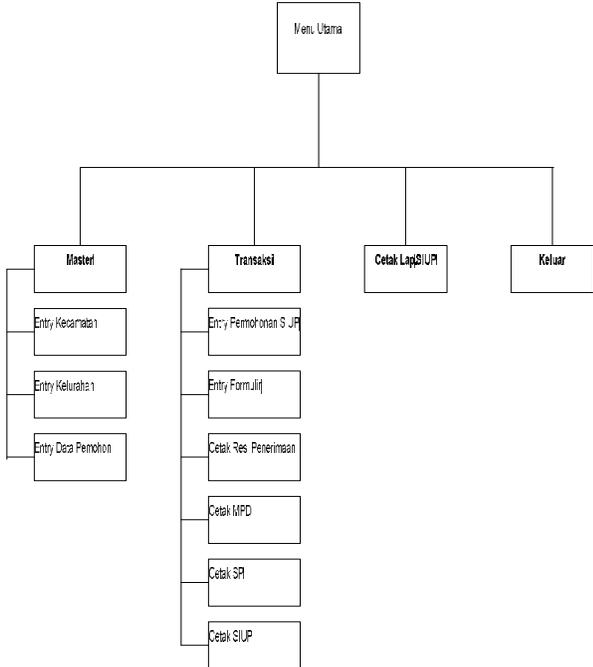
Berikut ini adalah penjelasan dari rancangan basis data :



Gambar 4.10  
Entity Relationship Diagram (ERD)

### 4.4 Rancangan Dialog layar

#### 4.4.1 Struktur Tampilan



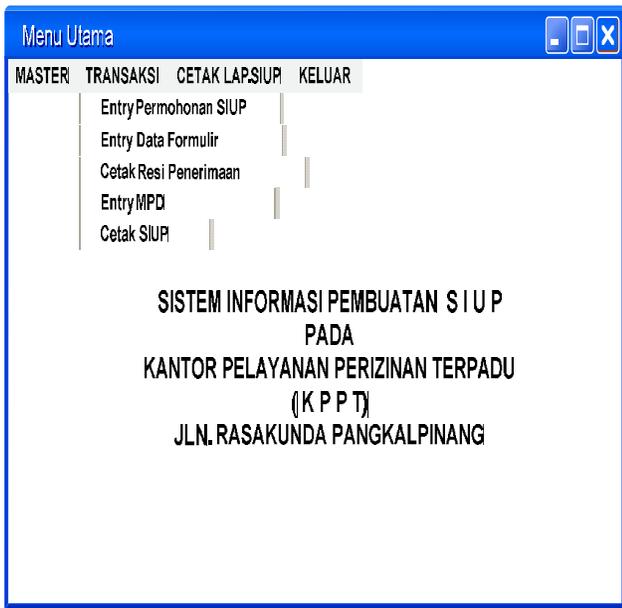
Gambar 4.13  
Struktur Tampilan

#### 4.4.2 Rancangan Layar

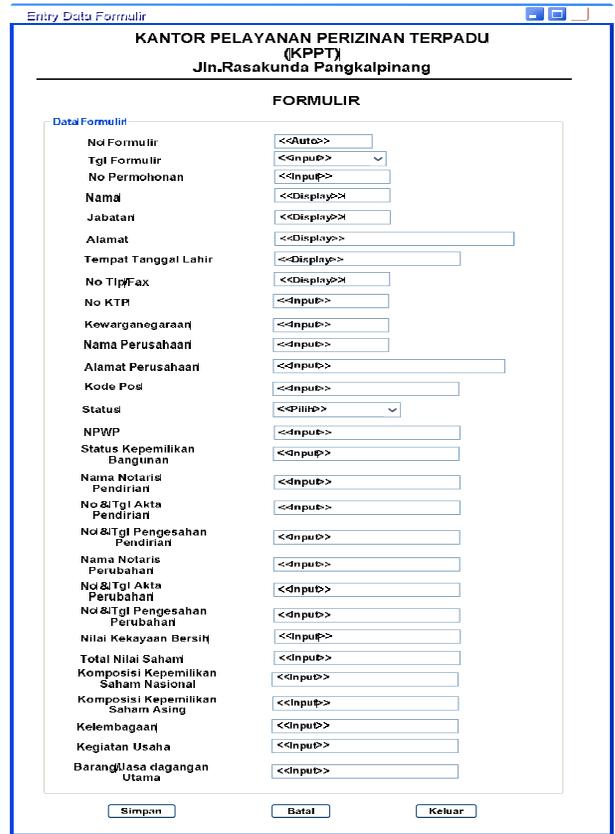
Gambar 4.16  
Entry Kecamatan

Gambar 4.17  
Entry Kelurahan

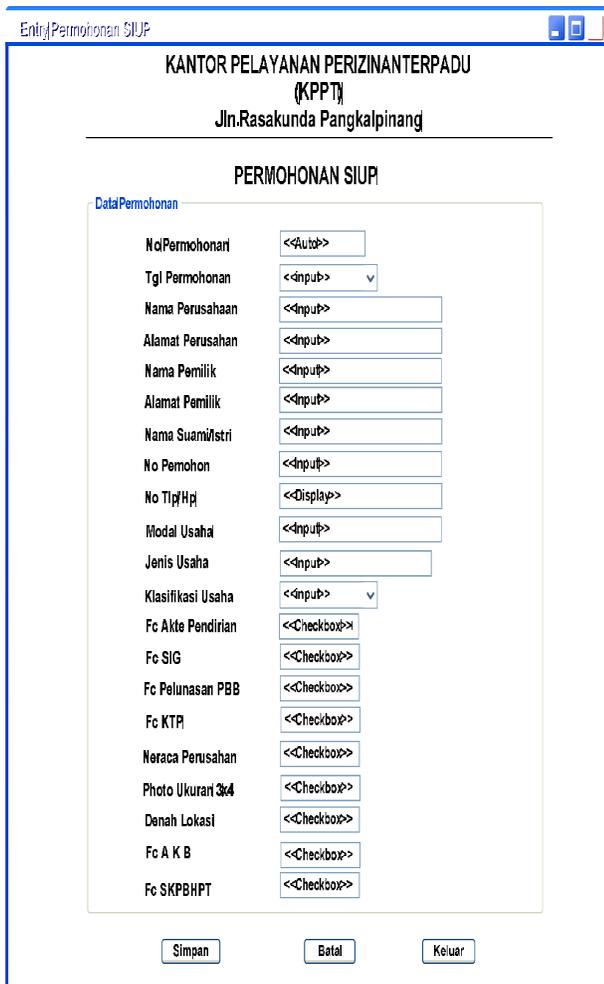
Gambar 4.18  
Entry Pemohon



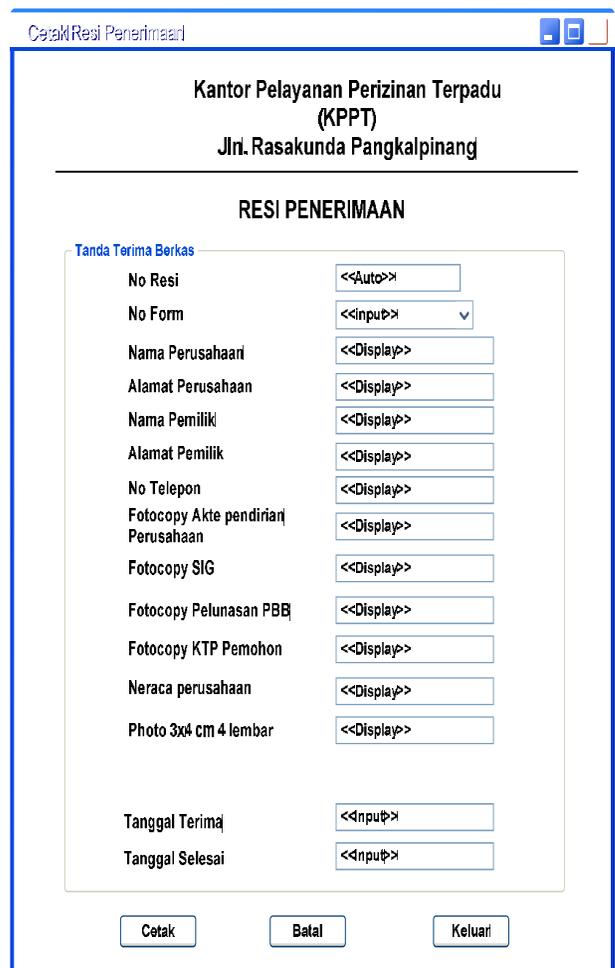
Gambar 4.19  
Transaksi



Gambar 4.21  
Entry Formulir



Gambar 4.20  
Entry Permohonan SIUP



Gambar 4.22  
Cetak Resi Penerimaan

Gambar 4.23  
Entry MPD

Gambar 4.25  
Cetak SIUP

Gambar 4.24  
Cetak Surat Penolakan

Gambar 4.26  
Cetak Laporan SIUP

## 5. Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Dalam membuat sistem perancangan komputer membutuhkan banyak data dan informasi yang harus diambil dan dimasukan serta diolah untuk menjadi sebuah database. Misalnya database Pemohon dan lain sebagainya.

Selain database yang diperlukan, masih ada yang perlu diperhatikan dalam membuat sistem perancangan computer yaitu bagaimana seorang programmer dapat mengaplikasikan data data tersebut yang kemudian menjadi suatu program yang dapat dipakai programmer.

Selain itu dalam laporan Skripsi Akhir ini juga penyusun menjelaskan semua teori yang penuh didapati di perkuliahan, Dan juga sebagian referensi didapatkan dari buku buku perpustakaan dan berbagai sumber lain.

## 5.2 Saran

Dalam membuat Laporan Skripsi Akhir ini penyusun memberikan semua pemikiran serta ilmu yang telah didapat diperkuliahan, Namun pastilah terdapat kekurangan atau kesalahan dalam membuat laporan Skripsi Akhir ini. Dalam bab ini penyusun menerima saran dan kritikan yang membangun guna memperbaiki kesalahan dari teman teman.

## DAFTAR PUSTAKA

- 1) Ariesto Hadi, Sutopo. Analisis dan Desain Berorientasi Objek. Yogyakarta : J dan J Learning, 2002.
- 2) Bambang Hariyanto. Ir, MT. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung : Informatika, 2004.
- 3) Booch, Grady, dan James Rumbaugh. UML ( *Unified Modeling Language*).1994
- 4) HM., Jogyanto. *Analisa dan Desain Sistem Informasi* : Pendekatan Terstruktur Teori UML dan Praktek Aplikasi Bisnis. Yogyakarta : Andi, 2001.
- 5) Madcoms. *Microsoft Access 2007* untuk pemula. Jakarta : Andi, 2009.
- 6) Munawar. *Pemodelan Visual dengan UML*. Jakarta : Graha Ilmu, 2005.
- 7) O'Brien, James A. *Introduction to Information Systems*. New York : McGraw-Hill, 2001.
- 8) Prins, WF, dan Kosim Adisapoetra R. *Pengantar Ilmu Administrasi Negara*. Jakarta : Pradnya Paramita, 1978
- 9) Priyanto, Rahmat. *Langsung Bisa Visual Basic.Net 2008*. Jakarta : Andi, 2009.
- 10) Sutedjo Dharma Oetomo Budi. *Perencanaan dan Pembangunan Sistem Informasi*. Jakarta : Andi Publisher, 2006
- 11) Sutanta Edhy. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta : Andi, 2003
- 12) Whitten, Jeffrey L., Lonnie D. Bentley, Kevin C.Dittman. *System Analysis and Design Methods*. 6<sup>th</sup> ed. New York : Mc Graw-Hill, 2004.
- 13) Raymond McLeod, Jr., *Sistem Informasi Manajemen*, Edisi 7, Jilid 1, PT. Prenhalindo, Jakarta, 2001.
- 14) Scott. *Anlisis dan Perancangan Sistem informasi*, 1996
- 15) Bainey. [Kenneth R. \*Integrated IT Project Management\*](#). 2004
- 16) Boggs. [Wendy](#). *Menguasai UML dengan Rational Rose*, 2002