

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENANGANAN
SURAT PADA DINAS KEBERSIHAN DAN KEBAKARAN
KOTA PANGKALPINANG**

Yusika

Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
Jl. Jend Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung
E-mail : yusiska3@gmail.com

Abstrak : Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang adalah Instansi yang memberikan Pelayanan Prima dalam bidang Kebersihan, Pengelolaan Sampah dan Pencegahan/Penanggulangan Bahaya Kebakaran serta menciptakan organisasi yang kuat, unggul dan dinamis guna menjawab kebutuhan masyarakat Kota Pangkalpinang. Hal ini dalam berkoordinasi pemberitahuan ataupun penyampaian agar melali surat yang akan ditunjukkan kepada Kepala Dinas dan diserahkan ke bagian tata usaha untuk dimasukan sebagai laporan surat yang ada. Proses pencatatan dan laporan yang dilakukan pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang sampai saat ini masih bersifat manual. Oleh karena itu, sering terjadi kesalahan-kesalahan dalam melaksanakan proses-proses penerima data transaksi surat. Diantaranya sering terjadi kesalahan dalam penerima surat ke bagian, keterlambatan proses transaksi surat yang dirasakan terlalu lama, dan belum adanya sistem yang terkomputerisasi yang membuat proses pengolahan dan penerima surat transaksi menjadi tidak teratur, tidak efektif dan efisien. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi Penanganan Surat yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan Teknologi. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, kemungkinan pengawasan atau kontrol terhadap Penanganan Surat menjadi lebih mudah.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, Surat dan Transaksi*

1. Pendahuluan

Seperti diketahui bahwa kegiatan administrasi akan selalu ada pada perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Baik itu lembaga pemerintahan maupun swasta. Kegiatan ini akan terlihat sebagai fungsi kantor yang menyediakan jasa informasi baik untuk keperluan internal maupun eksternal kantor.

Informasi sendiri dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata digunakan untuk pengambilan keputusan. Sumber informasi adalah data. Data menyatakan segala hal, peristiwa atau kenyataan lain apapun yang mengandung sesuatu pengetahuan yang dijadikan dasar untuk menyusun keterangan, pembuatan kesimpulan atau penetapan keputusan. Informasi diperoleh saat data-data mentah diproses dan diolah. Informasi harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain :

a. Informasi harus akurat, sehingga mendukung pihak

manajemen dalam mengambil keputusan.

b. Informasi harus relevan, ada manfaat bagi yang membutuhkannya.

c. Informasi harus tepat waktu, sehingga tidak ada keterlambatan pada saat dibutuhkan.

Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Jasa informasi yang tersedia salah satunya antara lain meliputi kegiatan penanganan baik itu surat masuk yang dimulai dari surat diterima sampai surat ditindaklanjuti sebagai bahan pertimbangan hingga berkas tersebut menjadi arsip. Demikian juga pada penanganan surat keluar sejak berkas berupa konsep lalu ditangani hingga dikirim. Pada instansi atau perusahaan terkait yang sering menjadi kendala adalah penanganan surat masuk, sering kali atasan merasa surat yang menjadi bahan

pertimbangan untuk pengambilan keputusan terselip atau hilang.

Penanganan surat yang baik tentu diperlukan untuk meningkatkan kinerja instansi dalam bidang Tata Usaha. Pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang, Penanganan surat yang dilakukan selama ini masih menggunakan sistem manual dengan mencatat di buku agenda. Dalam hal ini, penulis bermaksud untuk melakukan **Rancang Bangun Sistem Informasi Penanganan Surat Pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang** dengan tujuan agar proses pengarsipan surat dapat ditangani lebih efektif dan efisiensi.

2. Landasan Teori

2.1 Konsep Sistem Informasi

Teori ini menjelaskan suatu konsep sistem, informasi, pengembangan sistem, perencanaan sistem informasi, metodologi pengembangan sistem, analisis sistem, perancangan sistem, dan teknologi basis data.

a. Konsep Dasar Sistem

Istilah sistem bukanlah hal yang asing bagi kebanyakan orang. Menurut ([Abdul

2003],54) pada dasarnya, sistem adalah : “Sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”

b. Konsep Dasar Informasi

Data yang telah diproses atau disusun kedalam suatu format lebih berarti untuk seseorang, informasi dibentuk dari kombinasi dari data yang dengan penuh harapan dapat mempunyai arti bagi penerimanya.

Sehingga dalam kaitannya sistem dan informasi mempunyai hubungan yang sangat erat. Dalam sistem informasi, terdapat inti dan tujuan, yaitu menghasilkan informasi itu sendiri. Sesederhana apapun sistem informasi yang dikembangkan, jika bisa menghasilkan informasi yang diharapkan, maka pengembangannya dikatakan berhasil begitu pula sebaliknya jika informasi tidak dapat dihasilkan sesuai yang diharapkan.

c. Konsep Sistem Informasi

Dari segi etimologi, kata sistem sebenarnya berasal dari Bahasa Yunani yaitu “*Systema*”,

yang dalam Bahasa Inggris dikenal dengan “*systema*”, yang mempunyai satu pengertian yaitu sehimpunan bagian atau komponen yang saling berhubungan secara teratur dan merupakan satu keseluruhan yang tidak terpisahkan.

Dalam arti luas dapat didefinisikan sebagai sekumpulan elemen-elemen yang saling berhubungan dan saling bergantung untuk mencapai suatu tujuan.

Menurut ([Jeffrey 2004], 12) : Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu susunan dari orang, data, proses, dan teknologi informasi yang saling berkaitan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan keluaran informasi yang dibutuhkan untuk mendukung suatu organisasi.

2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek Dengan UML

2.2.1 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut ([Jeffrey 2004], 430) : “ *Unified Modelling Language* adalah satu set peragaan konvensi

yang digunakan untuk menetapkan atau menguraikan suatu sistem perangkat lunak dalam bentuk obyek”.

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan UML kita dapat membuat model untuk semua jenis aplikasi piranti lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada piranti keras, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam bahasa pemrograman apapun. Tetapi karena UML juga menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya, maka ia lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam bahasa-bahasa berorientasi obyek. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya : Grady Booch OOD (*Object-Oriented Design*), Jim Rumbaugh OMT (*Object Modelling Technique*), dan Ivar Jacobson OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

2.2.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek

a. Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk mendiskripsikan logika *procedural*, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus ([Munawar, 2005],109). Activity diagram mempunyai pesan seperti halnya flow chart, akan tetapi perbedaanya dengan flow chart adalah activity diagram bisa mendukung perilaku paralel sedangkan flow chart tidak bisa. Simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan activity diagram sebagai berikut :

- 1) *Start point*, menggambarkan awal dari aktifitas
- 2) *End point*, menggambarkan akhir dari aktifitas
- 3) *Activities*, menggambarkan proses bisnis

Jenis - jenis *activities* :

a) *Black hole activities*

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

b) *Miracle activities*

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

c) *Parallel activities*

Suatu activity yang berjalan secara berbarengan. Terdiri dari:

(1) *Fork*
(percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.

Ketika ada > 1 transisi

masuk ke
fork yang
sama,
gabunglah
dengan
sebuah
*decision
point*.

(2) *Join*
(penggabungan)

Mempunyai 2
atau lebih
transisi
masuk dan
hanya 1
transisi
keluar.

4) *Decision point*

Digambarkan dengan
lambang wajik atau belah
ketupat. Mempunyai
transisi (sebuah garis
dari/ke *decision point*).
Setiap transisi yang ada
harus mempunyai
GUARD (kunci). Tidak
ada sebuah keterangan
(pertanyaan) pada tengah
belah ketupat seperti
pada *flowchart*.

5) *Guard* (kunci)

Adalah sebuah kondisi
benar sewaktu melewati
sebuah transisi.
Digambarkan dengan
diletakkan diantara tanda
[]. Tanda [otherwise]
guard untuk menangkap
suatu kondisi yang belum
terdeteksi. Setiap transisi
dari/ke *decision point*
harus mempunyai guard
yang harus konsisten dan
lengkap serta tidak
overlap.

Contoh :

$x < 0$, $x = 0$ dan $x > 0$

konsisten

$x \leq 0$ dan $x \geq 0$ tidak

konsisten

$x < 0$ dan $x > 0$

bagaimana jika $x = 0$?

6) *Swimlane*

Sebuah cara untuk
mengelompokkan
activity berdasarkan
actor (mengelompokkan
activity dalam sebuah
urutan yang sama). *Actor*
bisa ditulis nama *actor*
ataupun sekaligus dalam

lambang actor (stick figure) pada *use case diagram*. Swimlane digambar secara *vertical*, walaupun kadang-kadang digambar secara *horizontal*.

7) *Swimarea*

Ketika sebuah *activity diagram* mempunyai banyak swimlane, perlu dipikirkan dengan pendekatan *swimarea*. *Swimarea* mengelompokkan *activity* berdasarkan kegiatan didalam *use case*.

b. Analisa Dokumen Keluaran

Analisa keluaran adalah analisa mengenai dokumen – dokumen keluaran yang dihasilkan dari sebuah system.

c. Analisa Dokumen Masukan

Analisa masukan adalah bagian dari pengumpulan informasi tentang system yang sedang berjalan. Tujuan analisa masukan adalah memahami prosedur berjalan.

d. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan sebuah fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Yang ditekankan dalam Usecase Diagram adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana” sistem itu melakukannya. Sebuah Usecase merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. Usecase Diagram juga menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (actor). Usecase merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

2.2.3 Perancangan Sistem Berorientasi Objek

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan. *Entity Relationship Diagram* digunakan untuk memodelkan

struktur data dan hubungan antar data. Dengan *Entity Relationship Diagram*, model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang dilakukan.

b. Logical Record Structure (LRS)

LRS digambarkan oleh kotak persegi panjang dan dengan nama yang unik. *File record* pada *LRS* ditempatkan dalam kotak. *LRS* terdiri dari *link-link* diantar tipe *record* lainnya, banyaknya *link* dari *LRS* yang diberi nama oleh *field-field* yang kelihatan pada kedua *link* tipe *record*.

c. Tabel/Relasi

Tabel adalah Koleksi objek yang terdiri dari sekumpulan elemen yang diorganisasi secara kontigu, artinya memori yang dialokasi antara satu elemen dengan elemen yang lainnya mempunyai adress yang berurutan.

d. Spesifikasi Basis Data

Menurut ([Jogiyanto 2003], 46)

:

Basis data (*data base*) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer yang digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

Sedangkan sistem berbasis data adalah suatu sistem penyusunan dan pengelolaan *record-record* dengan menggunakan komputer dengan tujuan untuk menyimpan atau merekam serta melihat data operasional lengkap pada sebuah organisasi, sehingga mampu menyediakan informasi yang diperlukan untuk kepentingan proses pengambilan keputusan.

e. Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran ini dimaksudkan untuk memberi gambaran mengenai keluaran dari sebuah sistem yang diusulkan. Data yang telah diolah menjadi informasi pada sistem ini memiliki berbagai

keluaran sesuai dengan penggunaan sistem.

f. Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan masukan ini dimaksudkan untuk memberi gambaran mengenai masukan dari sebuah sistem yang diusulkan. Data yang telah diolah menjadi informasi pada sistem ini memiliki berbagai masukan sesuai dengan penggunaan sistem.

g. Rancangan Layar Program

Rancangan tampilan merupakan bentuk tampilan sistem layar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.

h. Sequence Diagram

Setelah kita menentukan tanggung jawab dan perilaku dari objek, kita dapat menciptakan suatu model yang terperinci dari bagaimana objek tersebut akan saling berhubungan satu sama lain untuk menyediakan kemampuan/fungsi yang ditetapkan pada setiap *use case*

yang telah didesain sebelumnya. *UML*

menyediakan dua jenis diagram untuk melukiskan interaksi tersebut dengan nyata. *Sequence Diagram* dan *collaboration diagram*.

i. Class Diagram

Class diagram adalah suatu diagram yang melukiskan kelas yang sesuai dengan komponen-komponen yang digunakan untuk membangun aplikasi perangkat lunak.

2.3 Teori Pendukung

2.3.1 Teori Surat

Surat adalah Sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain.

2.3.2 Teori Project Execution plan (PEP)

Sebuah rencana eksekusi suatu proyek sangat erat kaitannya dengan estimasi biaya, dimana keduanya saling bergantung dan tidak akan terpenuhi keduanya secara total jika satu diantara keduanya tidak terselesaikan.

2.3.3 Rencana Anggaran Biaya (RAB)

Pelaksanaan sebuah proyek konstruksi sangat berkaitan dengan proses manajemen didalamnya. Pada tahapan itu, pengelolaan anggaran biaya untuk melaksanakan pekerjaan tersebut, perlu dirancang dan disusun sedemikian rupa berdasarkan sebuah konsep estimasi yang terstruktur menghasilkan nilai estimasi nilai rancangan yang tepat dalam arti ekonomis.

3. PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Ruang Lingkup (*Scope*) Proyek

Proyek Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi di dinas kebersihan dan kebakaran kota pangkalpinang adalah proyek untuk membangun sistem informasi penanganan surat mulai dari pendataan sampai surat ini diarsipkan kembali. Sistem informasi yang akan dibangun tersebut diberi nama rancang Bangun Sistem Informasi Pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang. Sistem informasi tersebut harus dapat :

a. Mengentri Data Instansi

- b. Mengentri Data Pegawai
- c. Mengentri Data Bagian
- d. Mengentri Data Surat Masuk
- e. Mengentri Data Surat Keluar
- f. Mengentri Data Surat Tugas
- g. Mengentri Data Surat Keputusan
- h. Cetak Disposisi
- i. Cetak Kartu Surat Masuk
- j. Cetak Laporan Surat Masuk
- k. Cetak Laporan Surat Keluar
- l. Cetak Laporan Surat Tugas
- m. Cetak Laporan Surat Keputusan

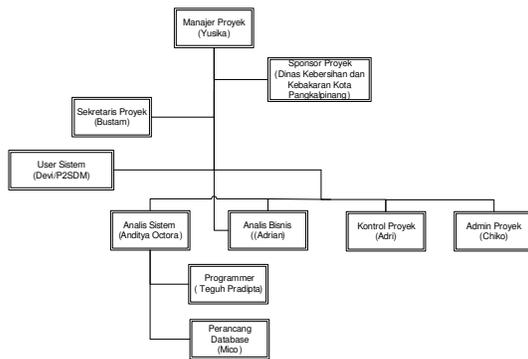
3.2 Tujuan Proyek

Tujuan proyek ini adalah membangun sistem yang dapat memberikan informasi berkaitan dengan permasalahan surat - menyurat yang terjadi di Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang. Penyelesaian masalah pembuatan laporan secara otomatis oleh sistem. Dengan demikian akan memberikan kemudahan serta keuntungan baik bagi pihak instansi maupun petugas surat - menyurat.

3.3 Project Execution Plan

Proses mengkoordinasikan sumber daya yang ada untuk menjalankan sejumlah pekerjaan di dalam proyek agar menghasilkan produk sesuai yang ditargetkan.

3.3.1 Identifikasi Stakeholder



Gambar III.1

Stakeholder Proyek

3.4.1 Identifikasi deliverables

Gambaran yang jelas dari produk yang akan dihasilkan proyek. Software, jenis hardware, laporan teknis, materi training yang perlu diserahkan ke pihak pemberi tanggung jawab.

No	Deliverables	Type (Softcopy/Hardcopy/lainnya)	Remark
1	Project Charter	Hardcopy	✓
2	Software Aplikasi	Softcopy	✓
3	Laporan Pertanggung jawab	Hardcopy	✓

Tabel III.1

Deliverables Check-list

3.4 Penjadwalan Proyek

Mendefeniskan pekerjaan yang dibutuhkan dalam proyek dan memecah-mecah menjadi pekerjaan-pekerjaan yang lebih *manageable*. Pecahan pekerjaan menjadi pekerjaan yang lebih dapat dikelola disebut dengan defenisi ruang lingkup. Defenisi ruang lingkup yang baik sangat penting untuk suksesnya sebuah proyek karena membantu meningkatkan akurasi estimasi waktu, biaya dan sumber daya, memberi acuan ukuran kinerja dan pengendalian proyek, dan memperjelas dalam pertanggungjawaban kerja.

3.4.1 Work Breakdown Structure (WBS)

3.4.2 Gantt Chart

3.5 Rencana Anggaran Biaya (RAB)

3.6 Responsibility Assignment Matrix (RAM)

3.7 Analisa Resiko(*Project Risk*)

3.8 Rencana Rapat (*Meeting Plan*)

4. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

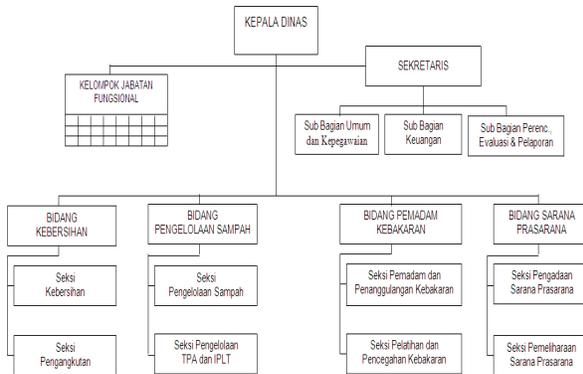
4.1 Sejarah Singkat Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang

Undang – undang Nomor 32 tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah sebagaimana telah diubah beberapa kali, terakhir dengan undang – undang Nomor 12 Tahun 2008 dan diberlakukannya Peraturan Pemerintah Nomor 38 Tahun 2007 tentang pembagian Urusan Pemerintah antara Pemerintah, Pemerintah Daerah Propinsi dan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota memberikan kewenangan Pemerintah Kota untuk mengatur rumah tangga sendiri dalam rangka menciptakan pelayanan prima bagi masyarakat.

Berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Nomor 03 tahun 2008 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Pemerintah Kota Pangkalpinang, Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang adalah Instansi yang diberikan wewenang untuk melaksanakan pelayanan kebersihan lingkungan dan pelayanan terhadap pencegahan dan penanggulangan bahaya kebakaran di Kota Pangkalpinang.

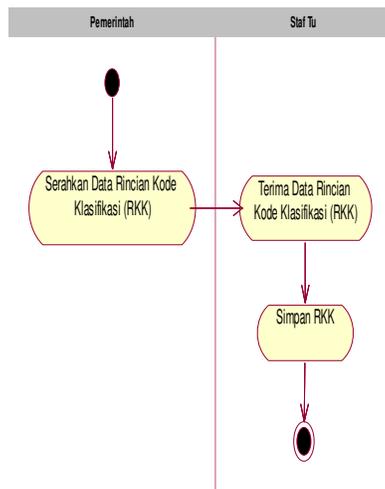
Seiring dengan pertumbuhan penduduk jumlah penduduk Kota Pangkalpinang sebagai ibukota Propinsi Kepulauan Bangka Belitung serta meningkatnya pembangunan sektor perdagangan, industri dan jasa yang merupakan kegiatan utama dikota yang berpenduduk 184.000 jiwa maka kebersihan lingkungan dan keamanan dari bahaya kebakaran sangat penting artinya, terlebih dalam mendukung visi Kota Pangkalpinang sebagai kota Jasa dan Perdagangan.

4.2 Struktur Organisasi



Gambar IV. 1
Struktur Organisasi Dinas
Kebersihan dan Kebakaran Kota
Pangkalpinang

4.6 Activity Diagram



Gambar IV. 2
Activity Diagram Pendataan
Rincian Kode Klasifikasi (RKK)

4.7 Analisa Keluaran

Analisa Keluaran adalah merupakan dari pengumpulan informasi tentang sistem berjalan, salah satu tujuan analisa keluaran adalah memahami prosedur sistem yang sedang berjalan. Berikut ini adalah dokumen keluaran diantaranya sebagai berikut :

- a. Form Disposisi
- b. Kartu Surat masuk
- c. Laporan Surat Masuk
- d. Laporan Surat Keluar
- e. Laporan Surat Tugas
- f. Laporan Surat Keputusan

4.8 Analisa Masukan

Analisa masukan merupakan bagian dari pengumpulan informasi tentang sistem yang sedang berjalan, salah satu tujuan analisa masukan adalah memahami prosedur sistem yang sedang berjalan. Berikut ini adalah dokumen masukan pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang :

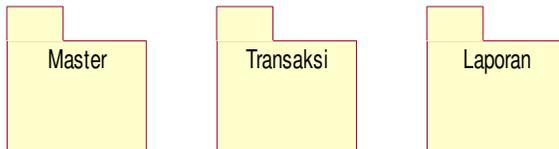
- a. Rincian Kode Klasifikasi (RKK)
- b. Data Instansi
- c. Data Pegawai
- d. Data Bagian

- e. Surat masuk
- f. Surat Keluar
- g. Surat Tugas
- h. Surat Keputusan

4.9 Identifikasi Kebutuhan

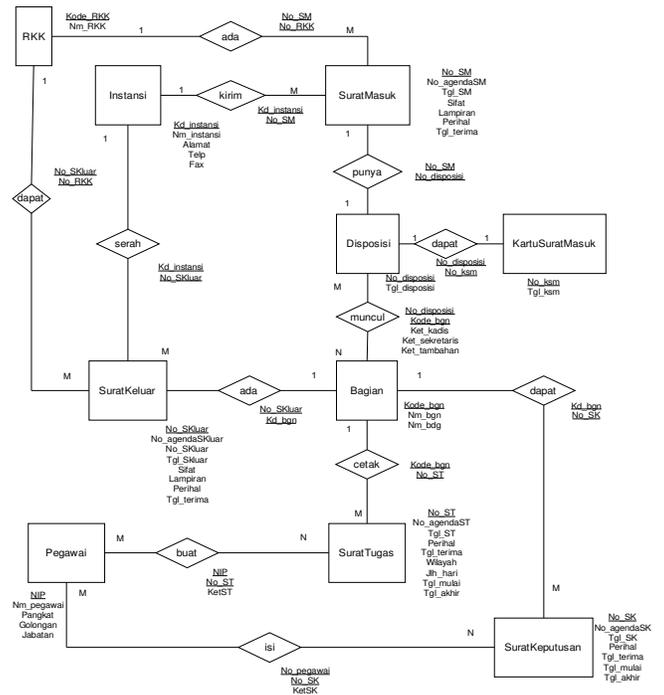
Berdasarkan hasil analisa dan uraian umum mengenai sistem yang sedang berjalan pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang, maka dapat diidentifikasi kekurangan yang ada

4.10 Diagram Package



Gambar IV. 14
Diagram Package

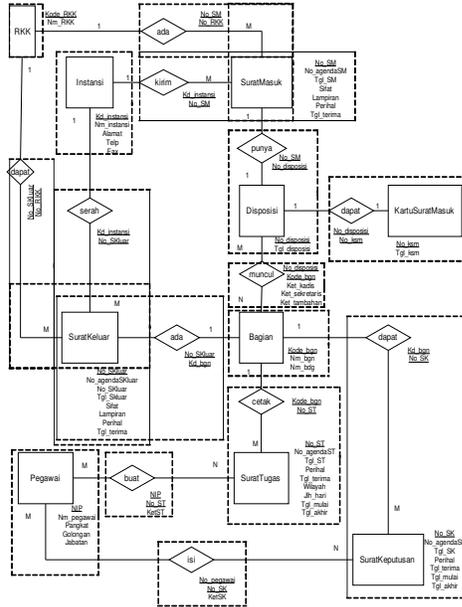
4.13 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar IV. 18
Entity Relationship Diagram

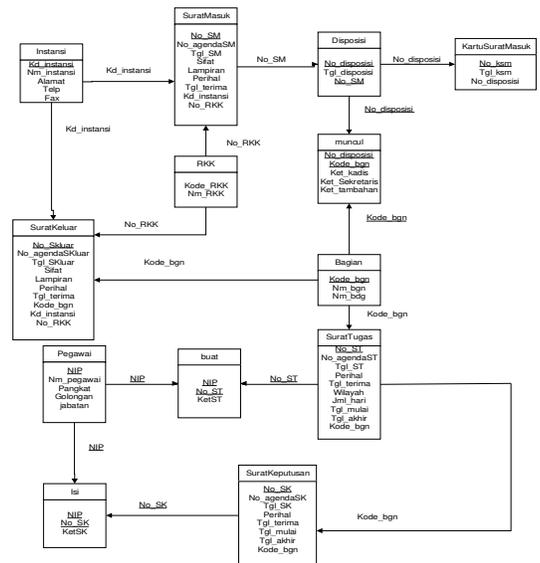
4.15 Logical Record Structure (LRS)

4.14 Transformasi ERD ke LRS



Gambar IV. 19

Transformasi ERD ke LRS



Gambar IV. 20
Logical Record Structure

4.16 Tabel

a. RKK

Kode_RKK	Nm_RKK
PK	

Tabel IV.8

Tabel RKK

4.17 Spesifikasi Basis Data

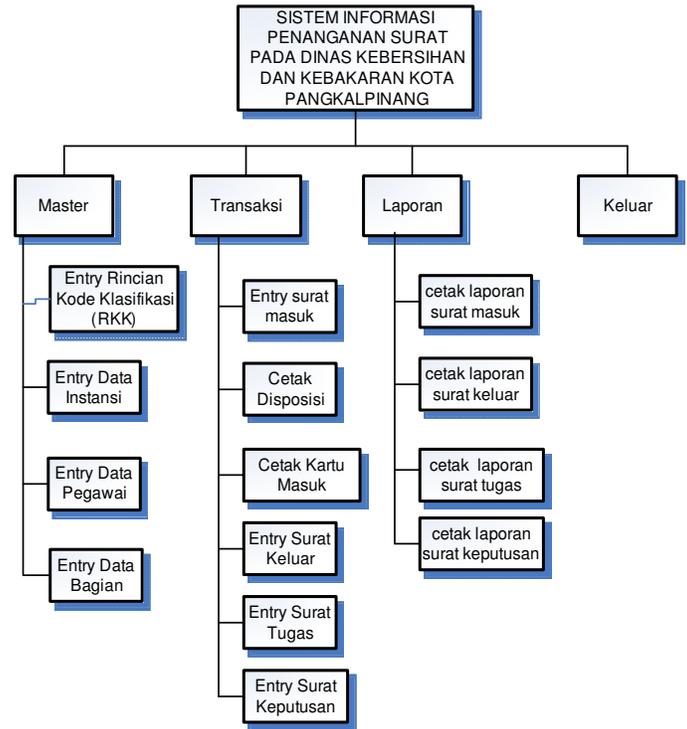
Spesifikasi basis data merupakan uraian rincian tentang tiap-tiap tabel. Berikut adalah spesifikasi basis data yang diusulkan :

- a. Nama File : RKK
- Media : Harddisk
- Isi : Rincian Kode Klasifikasi
- Organisasi : Index Sequential
- Primary Key : Kod_RKK
- Panjang Record : 25 Byte
- Jumlah Record : 960 Record
- Struktur : -

4.19 Rancangan Dialog Layar

a. Struktur

Tampilan

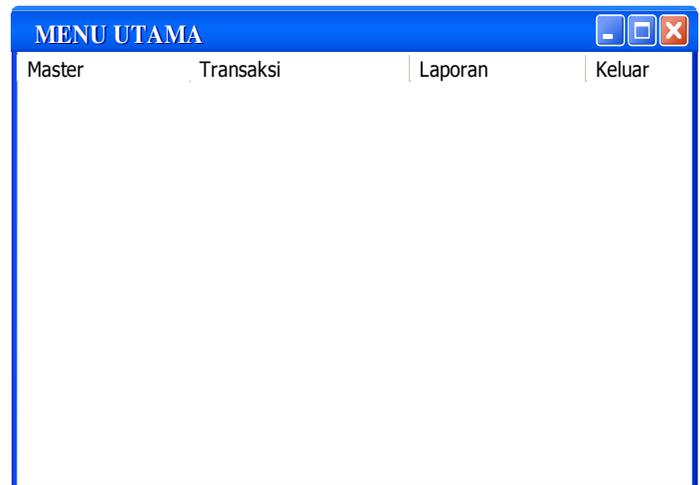


Gambar IV. 21

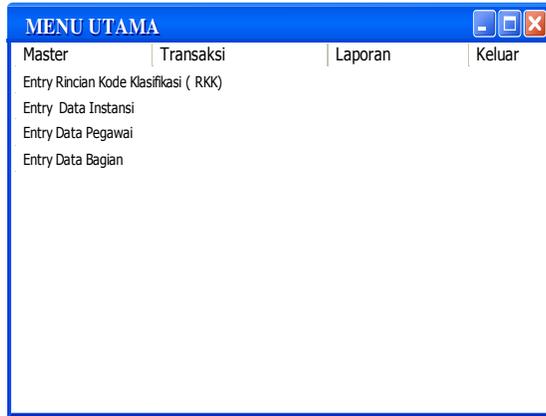
Struktur Tampilan Sistem Informasi Penanganan Surat

b. Rancangan

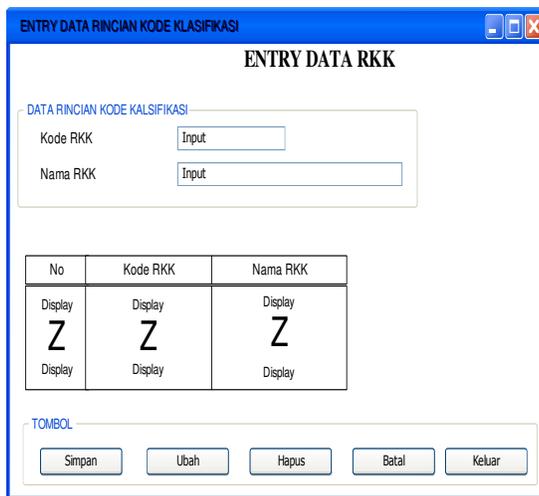
Layar



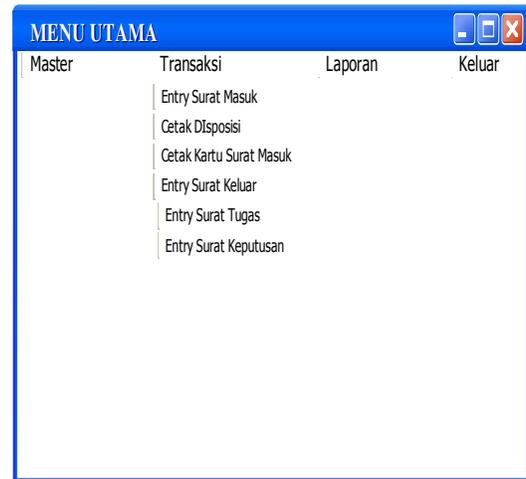
Gambar IV. 22
Rancangan Layar Menu Utama



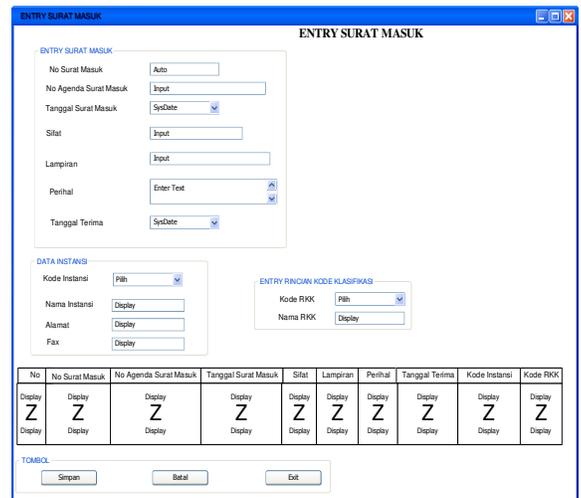
Gambar IV. 23
Rancangan Layar Menu
Master



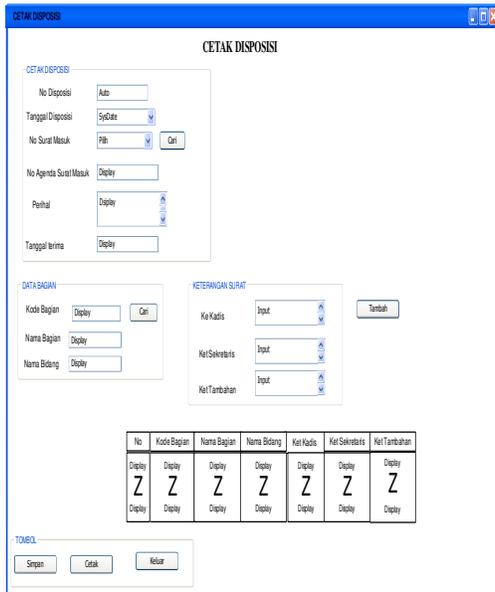
Gambar IV. 24
Rancangan Layar Entry Data
RKK



Gambar IV. 28
Rancangan Layar Menu
Transaksi

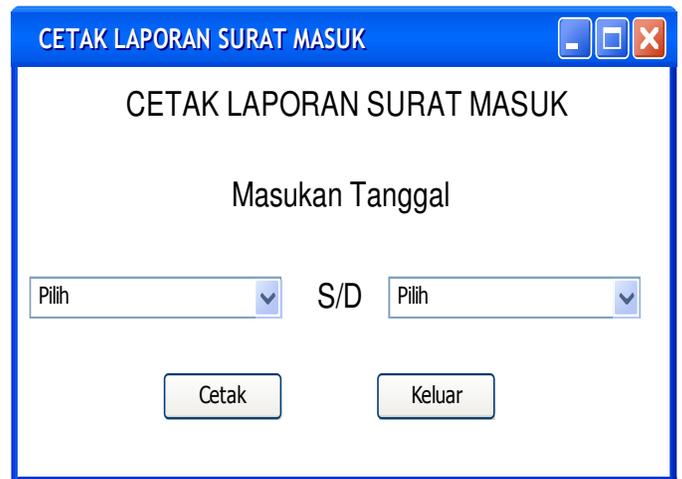


Gambar IV. 29
Rancangan Layar Entry Surat
Masuk



Gambar IV. 30

**Rancangan Layar Cetak
Disposisi**



Gambar IV. 36

**Rancangan Layar Cetak
Laporan Surat Masuk**

4.20 Sequence Diagram

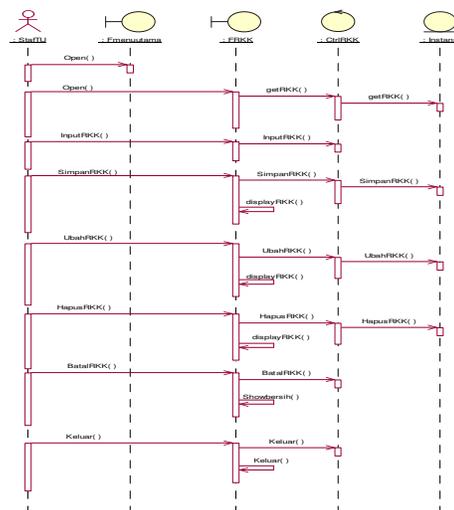
a. Sequence Diagram Entry



Gambar IV. 35

**Rancangan Layar Menu
Laporan**

Rincian Kode Klasifikasi



5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan riset pada Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang dan mempelajari permasalahan yang dihadapi dan solusi yang ditawarkan, maka penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

- a. Dengan adanya sistem Penanganan surat secara komputerisasi, maka pengolahan surat, penyajian informasi akan lebih cepat, serta keamanan data akan lebih terjamin karena tempat atau media penyimpanan lebih terjaga.
- b. Tingkat kesalahan pada penggunaan sistem manual lebih besar dibanding dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi seperti dalam proses laporan .
- c. Dalam rancangan sistem informasi ini, kepala dinas dapat dengan cepat memperoleh laporan-laporan yang diperlukan, sehingga perkembangan maju mundurnya Instansi dapat dengan cepat diketahui.

- d. Kesulitan dalam pembuatan laporan secara manual, dapat dipermudah dan dipercepat dengan adanya sistem komputerisasi.

5.2 Saran

Adapun beberapa hal yang dapat disampaikan penulis sebagai saran atau masukan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan dan kemajuan Dinas Kebersihan dan Kebakaran Kota Pangkalpinang diantaranya sebagai berikut:

- a. Hendaknya penggunaan teknologi komputerisasi lebih diterapkan dan ditingkatkan, agar bermanfaat dalam pengolahan data sehingga transaksi dapat berjalan lebih efektif dan efisien.
- b. Diperlukan perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat menunjang sistem ini jika diterapkan.
- c. Dengan teknologi komputerisasi, maka informasi yang dihasilkan lebih cepat, tepat, dan akurat.
- d. Memberikan pelatihan atau training kepada pegawai untuk memperkenalkan dan membantu

- mereka terhadap sistem yang baru.
- e. Ketelitian yang harus lebih ditingkatkan agar tingkat kesalahan data akan semakin rendah sehingga keluaran yang dihasilkan akan sesuai dengan yang diinginkan.
- f. Diperlukan maintenance terhadap hardware maupun software, agar terhindar dari masalah-masalah yang dapat merugikan perusahaan.
- g. Perlu dilakukan back-up data secara berkala terhadap data-data yang penting untuk mengantisipasi keadaan yang tidak diinginkan, seperti hilangnya data.
- [Jeffrey,2004] Whitten Jeffrey L., Metode Design dan Analisis Sistem, Edisi 6, Andi, Yogyakarta, 2004.
- [Jogiyanto,2003] Jogiyanto Hartono, Analisa dan Design Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta, 2003.
- [Munawar,2005] Munawar, Permodelan Sistem dengan UML, Jakarta: Graha Ilmu, 2005.
- [Hendra,2008] Hendra Poerwanto, Konsep Penganggaran Manajemen, 2008.
- [Sukoaji,2007] M. Sukoaji, Pengetahuan Rencana Anggaran, Yogyakarta, 2007.

DAFTAR PUSTAKA

- [Abdul,2003] Abdul Kadir, Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta, 2003.
- [Alam,2006] Ashurt Alam, Perencanaan Anggaran Biaya, Jakarta, 2006.