

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PERKARA PERCERAIAN PADA PENGADILAN AGAMA SUNGAILIAT BERBASIS DESKTOP

Dewi Zuniar

Sistem Informasi STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG
Jl. Jend. Sudirman Selindung Lama Pangkalpinang Kepulauan Babel
email: dewizuniar@gmail.com

ABSTRAKS

This study was conducted to provide information about the process of settlement of divorce cases, especially divorce sue the Religious Court Sungailiat. The system is still manual and not computerized make many administrative problems found in it. Archiving and waste of time become a point of weakness of the process of resolving the case in this study. To that end, the authors conducted a study with data collection methods, which is obtained from various sources, be it interviews, observation and literature. In addition, the authors also analyze and design the proposed system using a variety of tools, activities and phases. One is with software tools Unified Modeling Language (UML).

With continued research design of this system, obtained by the need for the actual system. Various improvements of existing systems today, becoming the author's proposal for the design and development of new systems. The system requires a sequence of procedures associated with other procedures, so that the flow of the process of the settlement of divorce cases in court Sungailiat Religion is to be clear and easy to follow by the public litigants. And finally obtained a useful output.

The conclusion that can be drawn from these results is that the Divorce Case Information System Administration of Religious Court Sungailiat Based Desktop should be computerized for ease and improved public services. From the research that has been done, it is suggested to the Islamic Court Sungailiat start and continue to develop this information system by utilizing capital, equipment and human resources that are reliable.

Keywords: administrative information systems divorce cases Religious Court desktop-based Sungailiat

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi yang ditunjang oleh inovasi ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat. Untuk menghasilkan kinerja yang baik, maka organisasi membutuhkan sistem yang baik pula. Sistem ini bukan hanya peraturan atau standar yang ada melainkan juga melibatkan pihak-pihak yang terkait langsung yaitu sumber daya manusianya. Kemudahan dalam bekerja selalu menjadi titik fokus yang melatarbelakangi banyaknya ide untuk menciptakan suatu cara bekerja yang efektif dan efisien. Berbagai pengembangan strategi pekerjaan dengan beragam cara terus berlomba untuk bisa menjadi sesuatu yang diandalkan dan dikedepankan dalam proses penyelesaian masalah guna pencapaian tujuan organisasi atau instansi. Tidak hanya cara dan strategi yang selalu dikembangkan, tetapi juga sistem yang semakin mengalami pertumbuhan, khususnya sistem informasi. Dewasa ini, sistem informasi yang berjalan seiring dengan kemajuan teknologi informasi menjadi sasaran utama dalam proses pencapaian kemudahan tersebut. Banyak sistem informasi yang diciptakan untuk pengaturan berbagai administrasi suatu organisasi atau instansi. Tujuan akhir dari penciptaan tersebut

bermuara pada kemudahan dan kecepatan akses data dan informasi.

Hal tersebutlah yang memaksa penulis untuk berpikir dan meneliti permasalahan yang terjadi pada Pengadilan Agama Sungailiat. Kemanualan dan belum adanya sistem informasi yang khusus menangani administrasi proses perkara perceraian, terutama perkara cerai gugat pada Pengadilan Agama Sungailiat melatarbelakangi penulis untuk melaksanakan penelitian ini. Perceraian Warga Negara Indonesia yang beragama Islam merupakan suatu perkara kompleks yang penyelesaiannya menjadi tugas Pengadilan Agama di bawah naungan Direktorat Jenderal Badan Peradilan Agama Mahkamah Agung Republik Indonesia.

Demikian juga dengan Pengadilan Agama Sungailiat, menangani perkara perceraian tersebut yang meliputi wilayah hukum Kabupaten Bangka, Bangka Tengah, dan Bangka Selatan. Untuk itu, diperlukan suatu sistem informasi terkomputerisasi yang mampu menampung data dan informasi mengenai perkara perceraian ini guna kecepatan dan kemudahan proses penyelesaian perkara pada Pengadilan Agama Sungailiat, khususnya bagi administrator yang bertugas dan umumnya bagi masyarakat berperkara. Dengan adanya sistem informasi tersebut, diharapkan kesalahan dan kekeliruan

yang sering terjadi akibat sistem yang belum terkomputerisasi, dapat tertanggulangi sehingga data yang diperoleh dan informasi yang dihasilkan menjadi seimbang dan memuaskan masyarakat pencari keadilan.

1.2. Perumusan Masalah

Informasi perkara perceraian diberikan kepada seluruh masyarakat yang membutuhkan. Akan tetapi dalam masalah perolehan dan pemberian informasi perkara tersebut ditemukan berbagai kendala antara lain:

- a. Pengadilan Agama Sungailiat memiliki wilayah hukum yang luas, meliputi: Kabupaten Bangka, Bangka Tengah, dan Bangka Selatan dengan jumlah perkara perceraian, khususnya cerai gugat \pm 60 perkara tiap bulannya, sehingga akan banyak sekali arsip manual yang harus disimpan;
- b. Media kertas yang digunakan sebagai arsip sering usang dimakan waktu, sehingga apabila dibutuhkan, tidak ada salinan data yang bisa digunakan;
- c. Untuk pencarian arsip yang banyak tersebut, membutuhkan waktu yang sangat lama sehingga diperlukan aplikasi yang baik dan terkomputerisasi untuk mengolah sistem informasi administrasi perkara perceraian tersebut.

1.3. Manfaat

Manfaat yang diambil dari Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian pada Pengadilan Agama Sungailiat Berbasis Desktop ini adalah:

- a. Kemudahan dan kecepatan memperoleh informasi bagi masyarakat berperkara;
- b. Kemudahan pencarian data bagi admin perkara;
- c. Pelaporan yang mudah dan tepat waktu;
- d. Pelayanan prima bagi masyarakat dimana pencarian dan pengarsipan data menjadi lebih cepat, tepat, dan akurat karena proses administrasi perkara sudah menggunakan sistem informasi yang terstruktur.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian Berbasis Desktop pada Pengadilan Agama Sungailiat adalah menyajikan informasi yang cepat dan akurat bagi seluruh masyarakat yang membutuhkan, khususnya bagi masyarakat pencari keadilan di wilayah hukum Pengadilan Agama Sungailiat. Dengan adanya sistem informasi ini, Pengadilan Agama Sungailiat mampu memberikan pelayanan publik secara prima dan menempatkan posisinya sebagai instansi pemerintah yang benar-benar melayani kebutuhan masyarakat di bidang peradilan.

1.5. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis merasa perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada, dengan tujuan pada penjelasan nantinya akan lebih terarah dan sesuai dengan harapan. Batasan masalah tersebut, antara lain:

- a. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian Berbasis Desktop pada Pengadilan Agama Sungailiat dengan menggunakan metode analisa berorientasi objek. Untuk membantu analisa tersebut, penulis menggunakan metode UML (*Unified Modelling Language*).
- b. Mengingat luasnya perkara perceraian yang ditangani oleh Pengadilan Agama Sungailiat, maka penulis mengkhususkan bahasan dalam penelitian ini hanya untuk perkara cerai gugat dengan sidang 4 (empat) kali putus. Perkara cerai gugat yang dibahas disini dengan kondisi kehadiran kedua belah pihak yang berperkara yaitu penggugat dan tergugat.

1.6. Metode Penelitian

Adapun metode pendekatan yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Pengumpulan Data
 - Metode Pengamatan (Observasi)
Melalui metode lapangan dengan melihat langsung terhadap pelaksanaan proses penyelesaian perkara perceraian pada Pengadilan Agama Sungailiat.
 - Wawancara
Melakukan wawancara kepada pihak yang berkaitan dengan alur permasalahan, wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan bahan penulisan yang mungkin lepas dari pengamatan.
 - Kepustakaan
Selain observasi dan wawancara dalam pengumpulan data, penulis juga mencari data dan informasi dari perpustakaan dengan mempelajari buku-buku atau diktat-diktat yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini.
- b. Analisa dan Perancangan Sistem
Salah satu pendekatan pengembangan sistem adalah pendekatan analisa *object oriented*. Pendekatan *object oriented* dilengkapi dengan alat-alat teknik pengembangan yang hasil akhirnya akan didapat sistem yang *object oriented* yang dapat didefinisikan dengan baik dan jelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah:
 - 1) Menganalisa sistem yang ada, yaitu mempelajari dan mengetahui apa yang dikerjakan sistem yang ada.
 - 2) Menspesifikasikan sistem, yaitu menspesifikasi masukan yang digunakan,

database yang digunakan, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan.

Adapun tahapan-tahapan pada analisa sistem antara lain:

- 1) *Activity Diagram*
Digunakan untuk memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses.
- 2) *Use Case Diagram*
Digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dibuat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem atau *actor*.
- 3) *Use Case Diagram Description*
Digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *Use Case Diagram*.

Perancangan sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa 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) *Entity Relationship Diagram* (ERD)
ERD adalah sebuah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam hal entitas dan relasi yang digambarkan oleh data tersebut.
- 2) LRS
LRS terdiri dari link-link di antara tipe record. Link ini menunjukkan arah dari satu tipe record lainnya.
- 3) Tabel/Relasi
Tabel adalah koneksi objek yang terdiri dari sekumpulan elemen yang diorganisasi secara kontinyu, artinya memori yang dialokasikan antara satu elemen dengan elemen yang lainnya mempunyai *address* yang berurutan.
- 4) Spesifikasi Basis Data
Digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.
- 5) Rancangan Dokumen Keluaran
Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.
- 6) Rancangan Dokumen Masukan
Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.
- 7) Rancangan Layar Program
Rancangan tampilan merupakan bentuk tampilan sistem layar komputer sebagai antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang.
- 8) *Sequence Diagram*
Merupakan *visual coding* (perancangan form/layar). Interaksi objek yang tersusun dalam urutan waktu/kejadian. Diagram ini

secara khusus berasosiasi dengan *Use Case Diagram*.

9) *Class Diagram*

Menggambarkan struktur dan deskripsi *class* dan objek beserta hubungan satu sama lain.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Konsep Sistem Informasi

Definisi sistem secara sederhana merupakan sekelompok elemen yang saling berhubungan atau berinteraksi hingga membentuk satu kesatuan. Akan tetapi, konsep umum sistem tersebut memberikan konsep dasar yang lebih tepat untuk bidang sistem informasi.

“Sistem adalah sekelompok komponen yang saling berhubungan, bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama dengan menerima input serta menghasilkan output dalam proses transformasi yang teratur.”

(O’Brien, 2006: 29)

Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Menurut Jogiyanto HM, MBA, Akt. Ph.D. (2003: 36):

“Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk menjadi suatu informasi, maka data yang diolah tersebut harus berguna bagi pemakainya.”

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu susunan dari orang, data, proses, dan teknologi informasi yang saling berhubungan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan keluaran informasi yang diperlukan untuk mendukung suatu organisasi.

2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML

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 perangkat 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

objek. Notasi UML terutama diturunkan dari 3 (tiga) notasi yang telah ada sebelumnya, yaitu: (1) Grady Booch, OOD (*Object-Oriented Design*); Jim Rumbaugh, OMT (*Object Modelling Technique*); dan Ivar Jacobson, OOSE (*Object-Oriented Software Engineering*).

Cakupan UML diantaranya: Pertama, UML menggabungkan konsep BOOCH, OMT, dan OOSE, sehingga UML merupakan suatu bahasa pemodelan tunggal yang umum dan digunakan secara luas oleh para *user* ketiga metode tersebut dan bahkan para *user* metode lainnya. Kedua, UML menekankan pada apa yang dapat dikerjakan dengan metode-metode tersebut. Ketiga, UML berfokus pada suatu bahasa pemodelan standar, bukan pada proses standar.

2.2.1. Analisa Sistem

a. Activity Diagram

Diagram memodelkan alur kerja (*work flow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses.

b. Analisa Dokumen Keluaran

Analisa keluaran adalah analisa mengenai dokumen-dokumen keluaran yang dihasilkan dari sebuah sistem.

c. Analisa Dokumen Masukan

Analisa masukan adalah bagian dari pengumpulan informasi tentang sistem 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.

e. Deskripsi Use Case Diagram

Bagian terbesar dari *use case* merupakan deskripsi naratif dari urutan utama *use case* yang merupakan urutan yang paling umum dari interaksi antara aktor dan sistem. Deskripsi tersebut dalam bentuk input dari aktor, diikuti oleh respon pada sistem. Sistem ditandai dengan sebuah kotak hitam (*black box*) yang berkaitan dengan apa yang sistem lakukan dalam merespon input aktor, bukan bagaimana internal melakukannya.

2.2.2. Perancangan Sistem

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah sebuah model data yang menggunakan beberapa notasi untuk menggambarkan data dalam hal entitas dan relasi yang digambarkan oleh data tersebut.

b. Logical Record Structure (LRS)

Sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram ER akan mengikuti pola/aturan pemodelan tertentu.

c. Tabel/Relasi

Tabel adalah koleksi obyek yang terdiri dari sekumpulan elemen yang diorganisasi secara kontinyu, artinya memori yang dialokasikan antara satu elemen dengan elemen yang lainnya mempunyai *address* yang berurutan.

d. Spesifikasi Basis Data

Basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lain dan tersimpan di luar komputer serta digunakan perangkat lunak (*software*) tertentu untuk memanipulasinya.

e. Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan keluaran merupakan informasi yang akan dihasilkan dari keluaran sistem yang dirancang.

f. Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan masukan merupakan data yang dibutuhkan untuk menjadi masukan sistem yang dirancang.

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

Sequence Diagram adalah suatu diagram UML yang memodelkan logika dari suatu *use case* dengan menggambarkan interaksi berupa pengiriman pesan (*message*) antar obyek dalam urutan waktu.

i. Class Diagram (Entity Class)

Class diagram sangat membantu dalam visualisasi struktur kelas dari suatu sistem. Hal ini disebabkan karena *class* adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan properti, perilaku (operasi) dan relasi yang sama.

2.2.3. Perangkat Lunak Yang Digunakan

a. Rational Rose Enterprise Edition

Rational Rose adalah perangkat lunak pemodelan visual yang sangat lengkap untuk membantu dalam analisis dan desain sistem perangkat lunak berorientasi objek.

b. Visual Studio 2008

Visual Basic Net 2008 adalah salah satu program berorientasi objek, selain itu ada pula program *Java* dan *C++* yang berbasis objek. Program *Visual Basic Net 2008* adalah produksi *Microsoft Corp.* Program ini biasanya dipaket bersama-sama dengan *Visual C# 2008* dan *Visual C++ 2008* dalam paket *Visual Studio 2008*.

c. Microsoft Access 2007

Microsoft Access (Microsoft Office Access) adalah sebuah program aplikasi basis data komputer relasional. Aplikasi ini merupakan anggota dari beberapa aplikasi *Microsoft Office*, selain tentunya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*, dan *Microsoft Power Point*. Aplikasi ini menggunakan mesin basis data dan *Microsoft Jet Database Engine* dan juga menggunakan tampilan

grafis yang intuitif sehingga memudahkan pengguna.

2.2.4 Pengelolaan/Manajemen Proyek

a. Pengertian Proyek

Proyek adalah kegiatan-kegiatan yang dapat direncanakan dalam satu bentuk kesatuan dengan menggunakan sumber-sumber untuk mendapatkan laba yang diharapkan.

b. Pengertian Manajemen Proyek

Manajemen proyek dapat didefinisikan sebagai proses dari perencanaan, pengaturan, kepemimpinan, dan pengendalian dari suatu proyek oleh para anggotanya dan memanfaatkan sumber daya seoptimal mungkin untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan.

c. Pengertian Stakeholder

Stakeholder adalah orang-orang yang terlibat atau dipengaruhi oleh aktivitas proyek.

d. Knowledge Area

Knowledge Area adalah kompetensi utama yang harus dikembangkan oleh manajer proyek.

2.2.5 Teori Pendukung

a. Pengertian Administrasi

Yang dimaksudkan untuk menyediakan suatu informasi agar bisa memperoleh informasi dengan mudah apabila dibutuhkan.

b. Undang-Undang Tentang Peradilan Agama

Lahirnya UU No. 7 tahun 1989 tentang Peradilan Agama telah mempertegas kedudukan dan kekuasaan Peradilan Agama sebagaimana dimaksud dalam pasal 10 UU No. 14 tahun 1970 tentang ketentuan-ketentuan pokok kekuasaan kehakiman juga memurnikan fungsi dan susunan organisasinya agar dapat mencapai tingkat sebagai lembaga kekuasaan kehakiman yang sebenarnya.

c. Pengertian Perkara Perceraian

Perkara perceraian dibagi menjadi 2, yaitu cerai talak dan cerai gugat.

d. Pengertian Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian

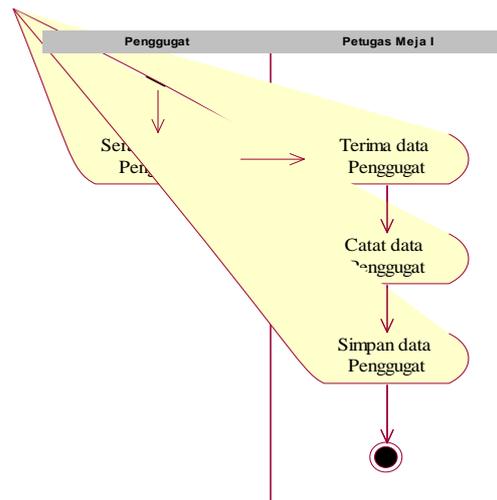
Penyelesaian perkara perceraian, khususnya perceraian bagi yang beragama Islam di Indonesia menjadi kewenangan dan tugas Pengadilan Agama. Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian merupakan suatu sistem informasi yang bertujuan untuk mengabarkan persoalan administrasi perceraian, khususnya cerai gugat yang ada di Pengadilan Agama Sungailiat dan pengusulan solusi-solusi atas masalah-masalah yang muncul dalam ruang lingkup kegiatan administrasi tersebut.

3. METODE PENELITIAN

3.1.1. Analisa Sistem

Analisa sistem pada penelitian ini menggunakan antara lain:

a. Activity Diagram



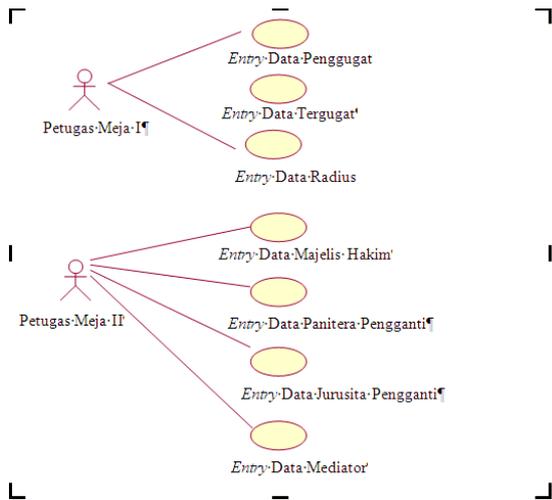
b. Analisa Dokumen Keluaran

- | | | |
|---------------|---|--|
| a. Nama | : | Formulir Setoran Biaya |
| Keluaran | : | Perkara |
| Fungsi | : | Sebagai slip untuk membayar pajar biaya perkara |
| Media | : | Kertas |
| Distribusi | : | 1. Bank
2. Berkas Perkasa
3. Penggugat
4. Arsip Kasir |
| Rangkap | : | 4 (empat) |
| Frekuensi | : | Setiap ada pendaftaran perkara cerai gugat |
| Volume | : | 7/Hari |
| Format | : | Lampiran A-1 |
| Hasil Analisa | : | Baik, karena sudah memuat informasi yang dibutuhkan |

c. Analisa Dokumen Masukan

- | | | |
|---------------|---|---|
| a. Nama | : | Data Penggugat |
| Masukan | : | |
| Sumber | : | Penggugat |
| Fungsi | : | Sebagai masukan untuk menginput data penggugat |
| Media | : | Kertas |
| Rangkap | : | 1 (satu) |
| Frekuensi | : | Setiap ada penggugat yang mendaftar |
| Volume | : | 7/Hari |
| Format | : | Lampiran B-1 |
| Hasil Analisa | : | Baik, karena sudah memuat informasi yang dibutuhkan |

d. Use Case Diagram



e. Deskripsi Use Case

1) Use Case : Entry Data Pengugat

Actor : Petugas Meja I

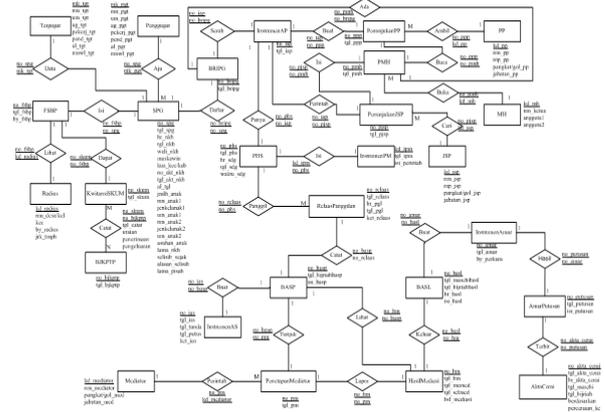
- Deskripsi :
1. Petugas membuka form Entry Data Pengugat.
 2. Petugas menginput nik_pgt, nm_pgt, um_pgt, ag_pgt, pekerj_pgt, pend_pgt, al_pgt, dan nmwl_pgt.
 3. Petugas mengklik tombol simpan untuk melakukan proses penyimpanan data pengugat.
 4. Jika petugas menginput nik_pgt yang sudah ada, maka akan tampil data-data pengugat.
 5. Petugas mengklik tombol ubah jika mengubah data pengugat.
 6. Petugas mengklik tombol hapus jika ingin menghapus data pengugat.
 7. Tombol batal digunakan untuk membersihkan layar.
 8. Tombol keluar digunakan untuk keluar dari form Entri Data Pengugat.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

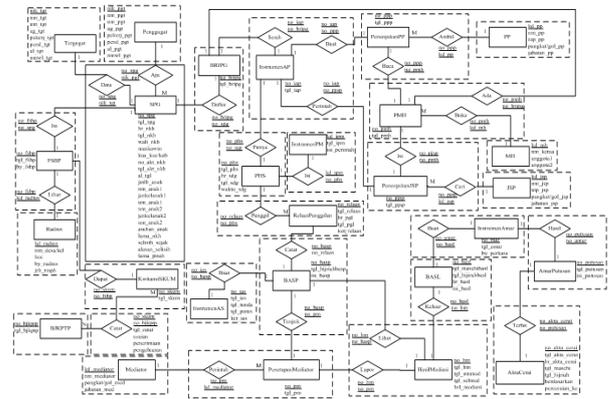
4.1.1. Perancangan Sistem

Tahap-tahap dalam perancangan sistem :

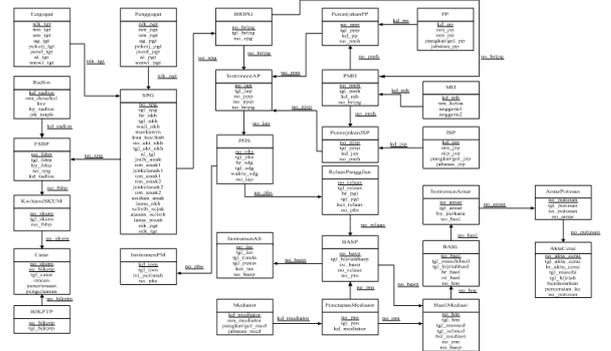
a. Entity Relationship Diagram (ERD)



b. Transformasi ERD ke LRS



c. Logical Record Structure (LRS)



d. Tabel
Tabel Pengugat

nik_pgt	nm_pgt	um_pgt	ag_pgt	pekerj_pgt	pend_pgt	al_pgt	nmwl_pgt
PK							

e. Spesifikasi Basis Data

- Nama File : Pengugat
- Media : Harddisk
- Isi : Data Pengugat
- Organisasi : Index Sequential
- Primary Key : nik_pgt
- Panjang Record : 254 byte
- Jumlah Record : 16800 record
- Struktur :

Struktur Tabel Penggugat

No	Nama Field	Jenis	Lebar	Keterangan
1	nik_pgt	Text	16	Nomor Induk Kependudukan Penggugat
2	nm_pgt	Text	50	Nama Penggugat
3	um_pgt	Number	3	Umur Penggugat
4	ag_pgt	Text	5	Agama Penggugat
5	pekerja_pgt	Text	30	Pekerjaan Penggugat
6	pend_pgt	Text	20	Pendidikan Penggugat
7	al_pgt	Text	100	Alamat Penggugat
8	nmwl_pgt	Text	30	Nama Wali Penggugat

f. Rancangan Dokumen Keluaran

Nama Keluaran : Formulir Setoran Biaya Perkara
 Fungsi : Sebagai slip untuk membayar panjar biaya perkara
 Media : Kertas
 Distribusi : 1. Bank
 2. Berkas Perkara
 3. Penggugat
 4. Arsip Kasir
 Rangkap : 4 (empat)
 Frekuensi : Setiap ada pendaftaran perkara cerai gugat
 Volume : 7/Hari
 Format : Lampiran C-1

g. Rancangan Dokumen Masukan

Nama Masukan : Data Penggugat
 Sumber : Penggugat
 Fungsi : Sebagai masukan untuk menginput data penggugat
 Media : Kertas
 Rangkap : 1 (satu)
 Frekuensi : Setiap ada penggugat yang mendaftar
 Volume : 7/Hari
 Format : Lampiran D-1

h. Rancangan Layar Program

- X

Entry Data Penggugat

NIK Penggugat

Nama Penggugat

Umur Penggugat Tahun

Agama Penggugat

Pekerjaan Penggugat

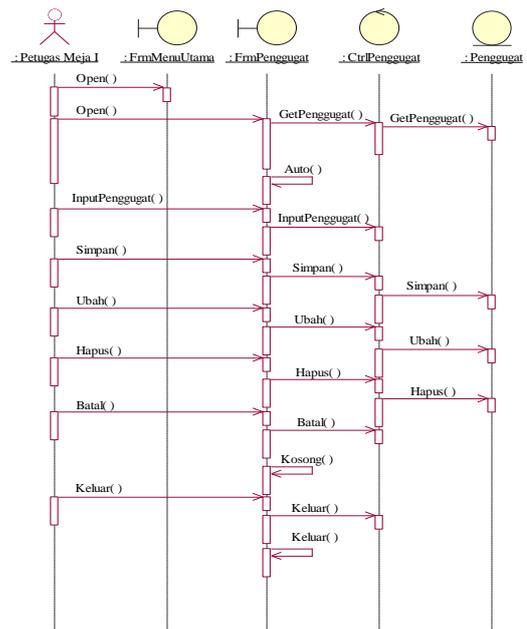
Pendidikan Penggugat

Alamat Penggugat

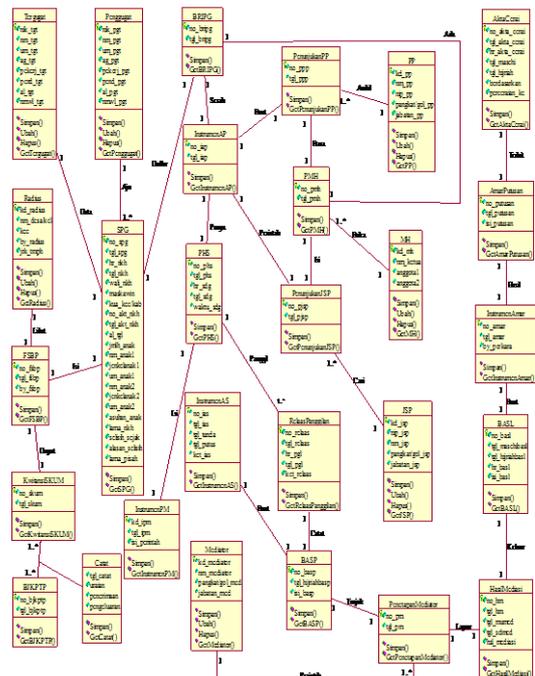
Nama Wali Penggugat

NIK Penggugat	Nama Penggugat	Umur Penggugat	Agama Penggugat	Pekerjaan Penggugat	Pendidikan Penggugat	Alamat Penggugat	Nama Wali Penggugat
Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil
Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil	Tampil

i. Sequence Diagram



j. Rancangan Class Diagram



5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Setelah melaksanakan riset yang dikerjakan sewaktu menganalisa dan merancang perangkat lunak untuk pengolahan data dalam Sistem Informasi Administrasi Perkara Perceraian pada Pengadilan Agama Sungailiat, penulis dapat menarik kesimpulan dari uraian-uraian yang telah dikemukakan di atas. Kesimpulan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Suatu prosedur operasional yang baik sekalipun harus didukung oleh sistem komputerisasi yang baik.
- b. Sistem komputerisasi yang baik harus didukung oleh sumber daya manusia yang mengerti akan sistem tersebut mulai dari perancangan sistem yang dibutuhkan hingga perangkat sistem yang sudah ada.
- c. Sistem yang telah terkomputerisasi dapat membantu perusahaan dalam mengambil sebuah keputusan untuk memecahkan masalah.
- d. Dengan sistem yang telah terkomputerisasi, tingkat kesalahan akan relatif lebih kecil dibandingkan dengan sistem yang masih manual.
- e. Dengan sistem yang telah terkomputerisasi, akan lebih mudah dalam melakukan pencarian data.
- f. Penyajian laporan dapat dilaksanakan dengan lebih cepat, mudah, dan akurat.
- g. Dengan sistem yang telah terkomputerisasi, diharapkan dapat menyajikan pelayanan yang lebih baik.

5.2. Saran

Dari hasil riset yang telah dilakukan, maka penulis memberikan saran yang mungkin dapat berguna dalam meningkatkan kegiatan pengelolaan data administrasi perkara prceraian serta meningkatkan kinerja system sehingga sistem informasi dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Saran tersebut antara lain:

- a. Untuk mendapatkan standar pelayanan yang baik, maka diperlukan modal yang cukup besar. Jika ingin menerapkan suatu sistem yang telah terkomputerisasi, diperlukan dukungan manajemen tingkat atas untuk mengerti akan kebutuhan sistem komputerisasi demi persamaan persepsi tujuan yang ingin dicapai.
- b. Diperlukan sumber daya manusia yang mengerti dan ahli tentang sistem informasi yang telah terkomputerisasi baik dalam hal pengoperasian, perawatan atau *maintenance*, serta pengembangan sistem.
- c. Kondisi dan kerja sama semua anggota organisasi juga berperan dalam menentukan kinerja sistem.
- d. Sebaiknya diadakan *back up* data guna mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
- e. Pengembangan dari sistem yang telah ada diperlukan dalam meningkatkan mutu sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [Arif 2010] Arif, “*Pengertian UML*”, 2010, <http://ariefikhwan.web.ugm.ac.id/?tag=pengertianuml>
- [Crisna 2010] Crisna, “*Sequence Diagram*”, <http://crisnabloggerscrisna.blogspot.co/2010/04/sequence-diagram.html>
- [Dirjen Badilag MARI 2011] Dirjen Badilag MARI. 2011. *Pedoman Pelaksanaan dan Administrasi Peradilan Agama Buku II*.
- [Munawar 2005] Munawar, *Pemodelan Visual dengan UML*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2005.
- [TITI 2003] Nuriyana, “*Entity Relationship Diagram (Diagram Hubungan Antara Entitas)*”, 2009, (nuriyana.files.wordpress.com/2009/01/modulsbd.doc)
- [O'brien James A 2006] O'brien, James A, *Pengantar Sistem Informasi*, Jakarta, Salemba Empat, 2006.
- [Sutopo, Hadi, Ariesto 2002] Sutopo, Hadi, Ariesto, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta, J & J Learning, 2002.
- [Whitten, Jeffrey... 2004] Whitten, Jeffrey L., Lonnie D. Bentley, Kevin C. Ditmana, *System Analysis and Design Methods*. 6th ed. New York : Mc Graw-Hill, 2004.
- [Zainuddin, Ali 2006] Zainuddin, Ali. 2006. *Hukum Perdata Islam di Indonesia*: Sinar Grafika