

RANCANGAN APLIKASI PEMBUATAN SURAT

PROPOSAL



OLEH:

NUR NELI
NIRM-191025052260600048

UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
TEKNIK INFORMATIKA

2022

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
Tabel.1 Flowchart	6
Tabel. 2 Jadwal Penelitian	16

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
Gambar 1 Waterfall.....	12
Gambar 2 Flochart.....	
Gambar 3 Membuat Project.....	18
Gambar 4 Membuat Project Baru	18
Gambar 5 Memilih Project	19
Gambar 6 Memilih Lokasi Project	19
Gmabar 7 Membuat Package	20
Gambar 8 Memberi Nama Package.....	20
Gambar 9 Memberi Nama Class 1.....	21
Gambar 10 Memberi Nama Class 2.....	21
Gambar 11 Output.....	27

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAM SAMPUL.....	i
DAFTAR TABEL.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
KATA PENGANTAR	vii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Tujuan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Dasar Teori	4
2.1.1 Pengertian Sistem	4
2.1.2 Pengertian Informasi	4
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.1.4 Pengertian Surat.....	5
2.1.5 Pengertian Surat Undangan	6
2.2 Alat Perancangan Sistem.....	6

2.2.1 Flowchart.....	6
2.3 Sistem Basisi Data	8
2.3.1 Definisi Basis Data	8
2.3.2 Entity Relationship Diagram (ERD).....	9
2.4 Pengertian Java	9
2.5 Netbeans	10
2.6 Waterfall	10
2.7 Teknik Pengumpulan Data	11

BAB III KONSEP DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tempat Dan Waktu Penelitian.....	12
3.1.1 Tempat Penelitian.....	12
3.1.2 Waktu penelitian	12
3.2 Metode Penelitian Waterfall	12
3.3 Teknik Pengumpulan Data	14
3.4 Isntrumen Penelitian	15
3.4.1 Hardware.....	15
3.4.2 Software	15
3.5 Analis Sistem	15
3.6 Rancangan Sistem Yang Diusulkan (Flowchart)	16
3.7 Jadwal Penelitian	16

BAB IV HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil Penelitian	17
4.2 Perancangan Aplikasi	17
4.3 Pengujian Aplikasi.....	28
4.4 Analilisis perancangan	28
4.5 Hasil Implementasi.....	28

BAB V PENUTUP

4.6 Kesimpulan	29
4.7 Saran	29

DAFTAR PUSTAKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Tugas ini tepat pada waktunya. Salam dan salawat selalu kita haturkan kepada Nabi junjungan kita Muhammad SAW. Yang mengajarkan kita untuk selalu bersyukur.

Tak lupa saya juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian tugas ini. judul yang saya angkat yaitu “Pembutan Surat dan Undangan”.

Sebagai manusia yang selalu diliputi kekurangan, saya menyadari bahwa penulisan saya ini masih banyak kekurangan bahkan masih jauh dari kata sempurna . Oleh karena itu, saya membutuhkan kritik dan saran dari pembaca. Demikian pengantar ini, semoga dalam penulisan ini dapat memberi manfaat khususnya pada diri saya pribadi.

Mamuju, 17 Januari 2022

Penulis

Nur neli

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Surat adalah komunikasi atau penyampaian informasi yang sampai sekarang masih sangat dibutuhkan dalam banyak hal. Surat juga termasuk informasi secara tertulis dari satu pihak ke pihak lain. Informasi yang disampaikan dapat berupa pemberitahuan, pernyataan, permintaan, laporan, sanggahan, pemikiran, ataupun kritikan.

Suatu surat dapat jawaban atau balasan maka itulah yang disebut dengan surat menyurat yang sering disebut korespondensi. Peranan surat menyurat sangat penting dalam suatu organisasi, baik itu organisasi yang kecil, sedang, ataupun besar.

Dan sampai saat ini masih banyak instansi atau kantor dalam pembuatan surat dan undangan secara manual.

Adanya beberapa masalah tersebut dibutuhkan suatu aplikasi surat dan undangan yang dapat membantu dan mempermudah dalam melakukan persuratan dari instansi atau lembaga- lembaga, saat di perlukan adanya surat menyurat.

Aplikasi ini dapat mengurangi penggunaan waktu yang cukup lama dalam mengurangi penggunaan kertas, memperkecil kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan, mempercepat

penelusuran surat, memudahkan pencatatan agenda kegiatan, dan mempermudah pengontrolan atas disposisi. Dalam perancangan sistem yang akan dilakukakan menggunakan Pemrograman Java.

Terkait dengan beberpa hal di atas maka dari itu saya mencoba mengambil judul ini untuk pembuatan aplikasi "Pembutan Surat dan Undangan"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah yang diangkat sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan aplikasi Pembuatan Surat dalam suatu Istansi atau kantor?
2. Bagaimana Mengimplementasikan sebuah Program Surat atau undangan ?

1.2 Batasan masalah

Adapun batassan masalah yang diangkat dalam pembahasan dia atas sebagai berikut:

1. Aplikasi ini di buat menggunakan Bahasa pemrograman java.
2. Aplikasi ini hanya mencakup Cara membuat Surat Dan Undangan.

1.3 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini ialah sebagai media yang digunakan untuk memudahkan dalam pembuatan surat dan undangan dengan cepat dan efisien.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang dapat di peroleh dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Rancangan pembuatan surat.
2. Untuk mengetahui hasil dari pembuatan project yang telah dibuat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Sistem

Menurut McLeod Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, terkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk tujuan tertentu. sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Pengertian Informasi

Menurut McLoad Informasi adalah data yang di olah menjadi bentuk lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Menurut Davis, Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

2.1.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara yang menguntungkan.

Menurut O'Brian, Sistem Informasi adalah kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi.

2.1.4 Pengertian Surat

Dalam suatu instansi selalu dibutuhkan suatu komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan satu informasi tanpa harus bertemu langsung dengan orang yang bersangkutan dengan cara diadakannya komunikasi tertulis yang disebut dengan surat.

Surat merupakan suatu model komunikasi tertulis yang memungkinkan seseorang saling memberikan informasi atau mempertukarkan ide. Menurut Iis Sopyan 2008:1

2.1.5 Pengertian Surat Undangan

Menurut Maman Sumantri surat undangan adalah surat pemberitahuan yang meminta pihak lain untuk datang pada waktu, tempat, dan acara yang telah ditentukan.

Surat undangan biasanya dibuat dalam jumlah banyak. Surat undangan merupakan surat yang ditulis, biasanya surat undangan bisa berupa formal maupun informal.

2.2 Alat perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain sistem yang baik, isinya adalah langkah-langkah operasi dalam pengolahan data dan prosedur untuk operasi sistem.

2.2.1 Flowchart

Flowchart merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan antar proses beserta pernyataannya.

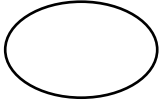
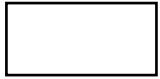

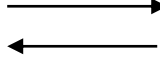

Gambaran ini dinyatakan dengan simbol yang artinya setiap simbol menggambarkan proses tertentu.

Ada beberapa simbol Flowchart sebagai berikut:

Tabel. 1

Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
--------	------	--------

	Terminator	Simbol berfungsi untuk memulai dan mengakhiri suatu program.
	Proses	Berfungsi menunjukkan proses yang dilakukan oleh komputer.
	Dokumen	Simbol yang menyatakan Input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output di cetak kertas.
	Aliran Data	Merepresentasikan aliran data dari setiap proses.
	Magnetik Drum	Simbol ini berfungsi untuk input atau output yang menggunakan Drum Magnetik.

2.2.2 Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan alat perancangan sistem yang telah berorientasi terhadap beberapa alur data dengan memiliki beberapa konsep yang dekomposisi yang bisa digunakan dalam menggambarkan atau menganalisa perancangan sistem untuk dapat dikomunikasikan oleh professional sistem kepada yang memekai.

2.3 Sistem Basis Data

2.3.1 Definisi Basis data

Teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan penyusunan skripsi ini akan dijelaskan dalam sub-bab berikut.

1. Pengertian Data

Menurut Indrajani (2015:69), data adalah fakta-fakta mentah kemudian dikelola sehingga menghasilkan informasi yang penting bagi sebuah perusahaan atau organisasi.

2. Basis Data dan Sistem Basis Data

Menurut Connolly dan Begg (2010:65), basis data adalah sebuah kumpulan data yang secara logis terkait dan dirancang untuk memenuhi suatu kebutuhan informasi dari sebuah organisasi.

Menurut Indrajani (2015:70), basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan didesain untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh suatu organisasi.

2.3.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

Model Entity Relationship Diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut yang merepresentasikan

seluruh fakta dari dunia nyata yang kitatinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan entity relationship diagram (ERD).

2.4 Pengertian Java

Java adalah bahasa pemrograman berorientasi objek. Pemrograman berorientasi objek secara gamblang adalah teknik untuk mengorganisir program dan dapat dilakukan dengan hampir semua bahasa pemrograman.

Namun Java sendiri telah mengimplementasikan berbagai fasilitas agar seorang programmer dapat mengoptimalkan teknik pemrograman berorientasi objek.

2.5 Netbeans

Netbeans adalah sebuah aplikasi Integrated Development Environment (IDE) yang berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas swing.

Swing merupakan sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi dekstop yang dapat berjalan pada berbagai macam platform seperti windows, linux, Mac OS X dan Solaris. Sebuah IDE merupakan lingkup pemrograman yang di integrasikan ke dalam suatu aplikasi perangkat lunak yang menyediakan Graphic User Interface (GUI), suatu kode editor atau text, suatu compiler dan suatu debugger.

2.6 Waterfall

Menurut Sholikhah, Sairan, dan Syamsiah Waterfall merupakan model klasik yang memiliki sifat berurut dalam merancang software.

Metode waterfall adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (step by step) pada sebuah pengembangan perangkat lunak.

Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu planning, permodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

2.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data dapat dilakukan dengan interview (wawancara), kuesioner (angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya Menurut Sugiyono 2017.

2.7.1 Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti juga ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam Menurut Sugiyono (2017,203).

2.7.2 Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya.

Observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan misalnya kondisi ruang kerja dan lingkungan kerja yang dapat digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung dengan adanya wawancara dan kuesioner mengenai analisis jabatan Menurut Sugiyono 2017.

BAB III

KONSEP DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tempat dan waktu penelitian

3.1.1 Tempat penelitian

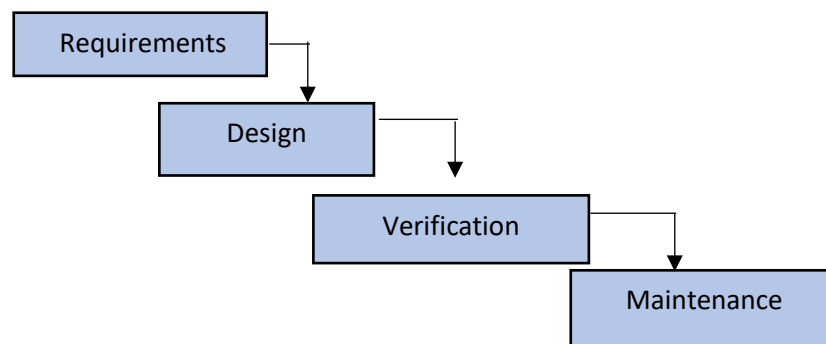
Lokasi penulis dalam melakukan penelitian ini adalah Bagian Kantor Dinas social Mamuju.

3.1.2 Waktu penelitianan

Penulis melakukan penelitian direncanakan mulai setelah di ACC pengajuaan judul.

3.2 Metode Penelitian (waterfall)

Adapun metode penelitian waterfall dapat di lihat gambar sebagai berikut:



Gambar 1

Waterfall

Ada beberapa penjelasan atau deskripsi sebagai berikut:

1. Requirements

Proses untuk menganalisis kebutuhan system kemudian pengumpulan kebutuhan secara lengkap yang sesuai dengan system yang akan dibangun. Seluruh kebutuhan system harus bisa didapatkan selama fase ini, sehingga nantinya system yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

2. Design

Desain dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Tahap ini bertujuan memberikan gambaran system. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) procedural.

3. Verification

Proses pengujian dilakukan pada logika, untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Lalu dilanjutkan dengan melakukan pengujian.

4. Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Metode Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan berhadapan secara langsung dengan yang diwawancarai tetapi dapat juga diberikan daftar pertanyaan dahulu untuk dijawab pada kesempatan lain.

Wawancara merupakan alat *re-checking* atau pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya.

3.3.2 Metode Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang menuntut adanya pengamatan langsung dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek penelitian.

Observasi bertujuan untuk menyajikan gambaran realistis perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut.

3.3 Instrumen Penelitian

Dalam melakukan pembuatan aplikasi adapun instrumen ataubahan dan alat yang digunakan sebagai berikut:

3.3.2 Dari sisi hardware, perangkat yang digunakan adalah :

Laptop ASUS Intel (R) Celeron (R) N4000 CPU
@ 1.10GHz, RAM 2 GB Harddisk 500 GB.

3.3.3 Dari sisi *software*, perangkat yang digunakan adalah :

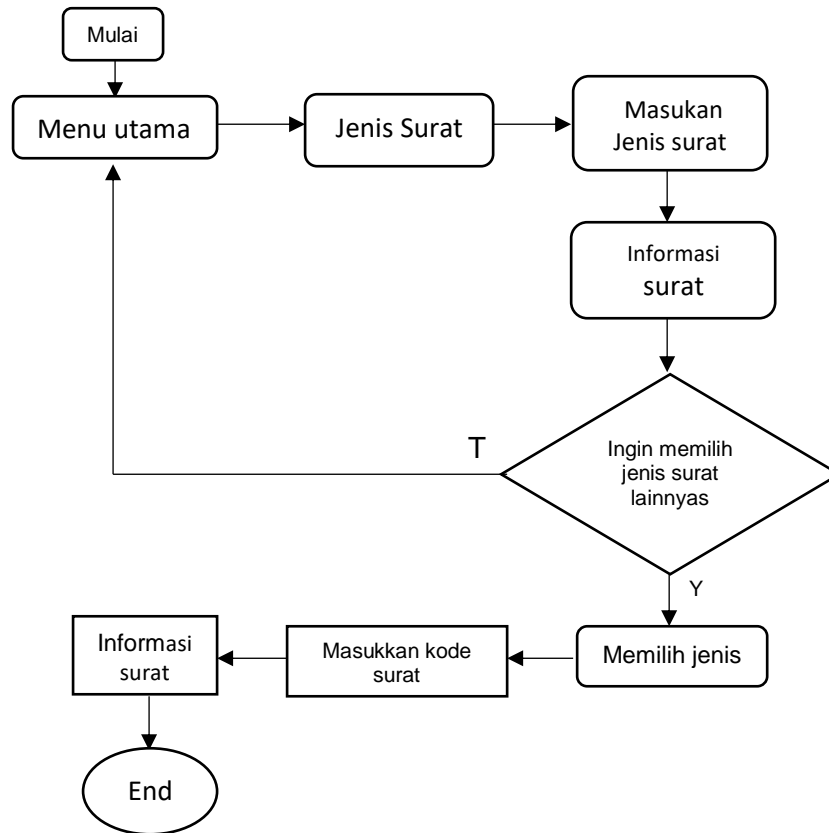
- a) Microsoft Windows 10 Pro 32-bit
- b) Java
- c) Netbeans
- d) Google scholar
- e) Mendeley

3.4 Analisis Sistem

Seperti hasil observasi yang telah dilakukan di Kantor Dinas Sosial Kabupaten Mamuju, dengan cara observasi langsung dan wawancara. Mengenai sistem yang sedang berjalan dalam administrasi persuratan masih manual atau dengan mencatat surat masuk dan surat keluar dalam buku besar atau agenda dengan resiko kesalahan penulisan atau arsip yang tercecer.

3.5 Rancangan Sistem yang diusulkan (Flowchart)

Adapun rancangan sistem yang di usulkan oleh penulis sebagai
sebagai berikut:



Gambar 2

Flowchart

1.7 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal penelitian penulis terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2

Jadwal Penelitian

No		Bulan

	Aktifitas Penelitian	Oktober				November			
		5	8	17	25	30	7	14	26
1.	Observasi dan analisis								
2.	Penelitian								
3	perancangan								

BAB IV

HASIL DAN ANALISA

4.1 Hasil Penelitian

Dari hasil peneltian yang telah dilewati dan rancangan sistem yang telah berakhir dengan sebuah program sederhana, hasil dari penulis adalah sebuah aplikasi persuratan dengan menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan Netbeans. Dari hasil pembuatan aplikasi atau project sederhana ini yang telah dibuat, maka dapat kita katakan bahwa aplikasi sederhana ini telah menambah pengatuan penulis, dan semoga bisa di kembangkan khusunya untuk penulis sendiri.

Hasil penelitian ini dapat penulis uraikan tentang cara membuat dan menjalankan perogram dengan menggunakan aplikasi Netbeans dengan bahasa pemrograman Java.

4.1.1 Perancangan Aplikasi

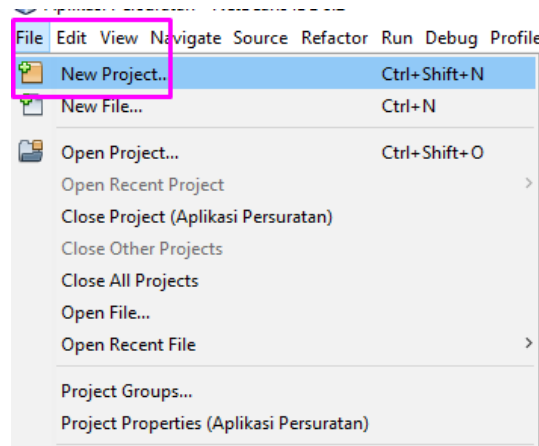
Aplikasi persuratan ini, dikonsep dengan OOP (Object Oriented Programming) menggunakan dua class yang saling berhubungan yaitu class dan class lainnya.

Langkah dalam perancangan aplikasi ini di bedakan menjadi beberapa bagian sebgai berikut:

1. Pembuatan Project

Dalam pembuatan project ini ada beberapa tahap yang dilewati sebagai berikut:

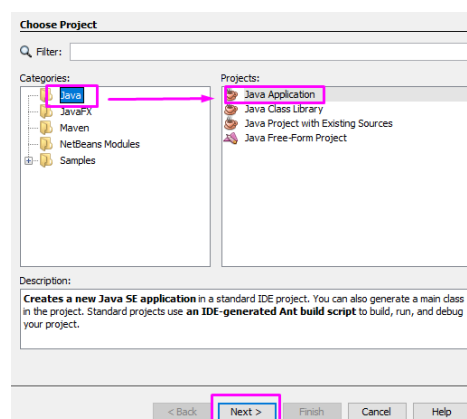
- a. Pilih menu file, kemudian new project seperti pada gambar berikut:



Gambar 3

Membuat project Baru

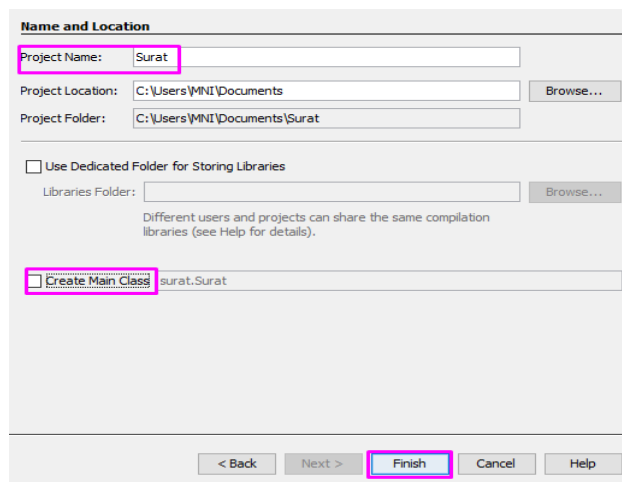
- b. Setelah itu akan tampil jendela new project, selanjutnya pilih java dan java application kemudian klik next, lebih jelasnya lihat gambar berikut:



Gambar 4

Memilih Project

- c. Maka akan tampil jendela new java application, kemudian kita buat nama project, setelah itu hilangkan tanda centang pada create main class, kemudian klik finish.



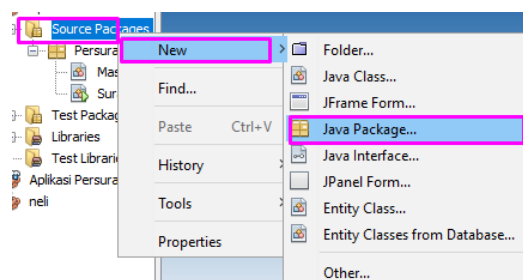
Gambar 5

Lokasi Penyimpanan Project

2. Pembuatan Package

Adapun langkah dalam pembuatan package pada aplikasi netbeans dapat dibedakan menjadi beberapa bagian berikut:

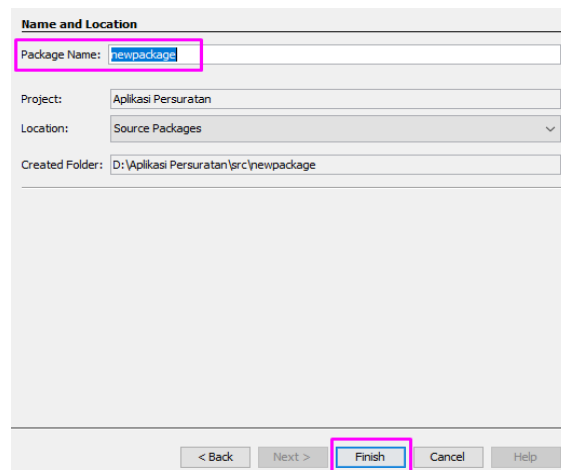
- a. Klik kanan pada source package, kemudian pilih new selanjutnya pilih java package. Seperti gambar berikut:



Gambar 6

Membuat Package

- b. Kemudian berikan nama aplikasi surat, dan klik finis. seperti gambar berikut:



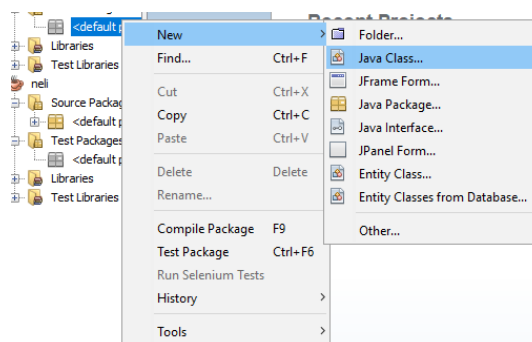
Gambar 7

Memberi Nama Package

3. Pembuatan Class

Langkah-langkah dalam pembuatan class dibagi menjadi tiga bagian sebagai berikut:

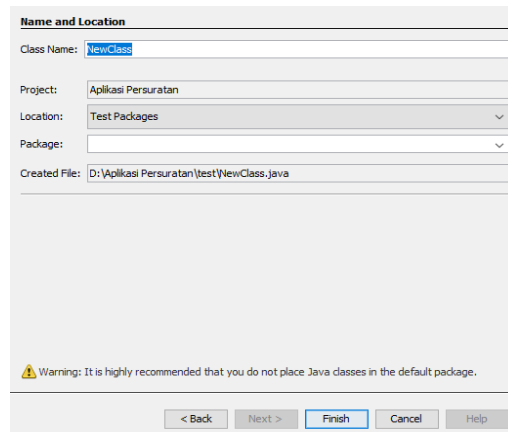
- a. Klik kanan pada source package yang telah dibuat kemudian pilih new, pilih java class.



Gambar 8

Membuat Class

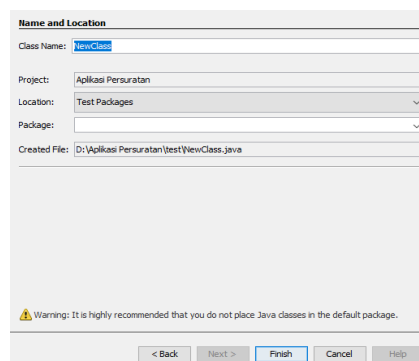
- b. Setelah itu kita beri nama pada class Surat, dan klik finish, seperti gambar berikut:



Gambar 10

Memberi Nama Class Pertama

- c. Setelah kita buat class masukan dengan cara yang sama dan berikan nama sesuai dengan aplikasi yang telah dibuat.



Gambar 11

Memberi Nama Class 2

4. Source code pada aplikasi

Source code yang digunakan dalam aplikasi ini bisa kita bagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

a. Source code pada class Surat adalah sebagai berikut:

```
package Persuratan;
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.util.Scanner;
public class Surat {
    public static void main(String[] args) throws IOException {
        java.util.Scanner input = new java.util.Scanner (System.in);
        BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new
        InputStreamReader (System.in));
        Scanner scan = new Scanner (System.in);
        Masukkan memilih = new Masukkan ();
        String pilih;
        for (int i = 0; i <= 10; i++) {
            System.out.println("    Jenis Persuratan    ");
            System.out.println("=====");
            System.out.println("1. Surat Permohonan");
            System.out.println("2. Surat undangan ");
            System.out.println("3. Keluar");
            System.out.println("=====");
            System.out.println(" Silahkan pilih menu 1/2...!");
            pilih = scan.nextLine();
            switch (pilih){
                case ("1"):
                    System.out.println("                Surat Permohonan                ");
                    System.out.println("-----");
                    System.out.println("");
                    memilih.Masukkan();
                    break;
                case ("2"):
                    System.out.println("                Surat Undangan                ");
                    System.out.println("-----");
                    System.out.println("");
                    memilih.Masukkan();
                    break;
                case ("3"):
                    {System.exit(0);
                    break;
                    }
            }
        }
    }
}
```

b. Source code pada Class Masukan adalah sebagai berikut:

```

package Persuratan;
import java.io.BufferedReader;
import java.io.IOException;
import java.io.InputStreamReader;
import java.util.Scanner;
public class Masukkan {
void Masukkan () throws IOException{
    java.util.Scanner input = new java.util.Scanner
(System.in);
    BufferedReader dataIn = new BufferedReader(new
InputStreamReader (System.in));
    Scanner scan = new Scanner (System.in);
    String
instansi,alamat,NomorHp,NoSurat,tgl,kepada,lampiran,per
ihal,dari,isi,hari,waktu,tempat,penutup,nama;
    System.out.println("Nama Instansi");
    instansi=input.nextLine();
    System.out.println("Alamat");
    alamat=input.nextLine();
    System.out.println("Nomor telpon");
    NomorHp=input.nextLine();
    System.out.println("No Surat");
    NoSurat=input.nextLine();
    System.out.println("Lampiran");
    lampiran=input.nextLine();
    System.out.println("Perihal");
    perihal=input.nextLine();
    System.out.println("Tempat,Tanggal Pembuatan Surat");
    tgl=input.nextLine();
    System.out.println("Kepada");
    kepada=input.nextLine();
    System.out.println("Isi");
    isi=input.nextLine();
    System.out.println("");
    isi=input.nextLine();
    System.out.println("");
    isi=input.nextLine();
    System.out.println("Hari/Tanggal");
    hari=input.nextLine();
    System.out.println("Waktu");
    waktu=input.nextLine();
    System.out.println("Tempat Pelaksanaan");
    tempat=input.nextLine();
    System.out.println("Penutup");
    penutup=input.nextLine();
    System.out.println("");

```

```

penutup=input.nextLine();
System.out.println("Dari");
dari=input.nextLine();
System.out.println("Nama Pembuat");
nama=input.nextLine();
System.out.println("");
System.out.println("");
System.out.println("                "+instansi);
System.out.println("                "+alamat);
System.out.println("                "+NomorHp);
System.out.println("=====");
System.out.println("                "+tgl);
System.out.println("Nomor   :"+NoSurat);
System.out.println("Lampiran :"+lampiran);
System.out.println("Perihal :"+perihal);
System.out.println("");
System.out.println("Kepada Yth ");
System.out.println(""+kepada);
System.out.println("Ditempat");
System.out.println("");
System.out.println("Dengan hormat,");
System.out.println(""+isi);
System.out.println("  Hari/Tanggal : "+hari);
System.out.println("  Waktu       : "+waktu);
System.out.println("  Tempat      : "+tempat);
System.out.println("");
System.out.println(""+penutup);
System.out.println("");
System.out.println("");
System.out.println("                "+dari);
System.out.println("");
System.out.println("");
System.out.println("                "+nama);
System.out.println("");
System.out.println("");
}
}

```

5. Output pada Program

Gambar berikut adalah output pada aplikasi yang telah dijalankan atau run.


```

Jl. Ir. Juanda
082194177828
=====
Kantor Dinas Sosial Mamuju

Nomor : 001
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Isin

Kepada Yth
Pimpinan Kantor
Ditempat

Dengan hormat,

Hari/Tanggal : Minggu, 07 Februari 2022
Waktu : 10:00
Tempat : Lingkup Kantor Dinas

Kami ucapkan banyak terima kasih.

Mahasiswa
Nur Nelli

```

Gambar 10

Tampilan Output

4.1.2 Pengujian Aplikasi

Alasan dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah kita buat atau yang telah kita rancang sudah sesuai atau tidak.

Aplikasi diuji dengan menggunakan perintah run untuk menjalankan project pada Neatbeans, dapat kita lakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Klik kanan pada class, lalu pilih run file
- 2) Setelah itu akan tampil hasil outputnya
- 3) Kemudian kita bisa ketik pilihan keluaran yang akan kita pilih

4.2 Analisa Perancangan

Ada beberapa analisa perancangan pada aplikasi persratan ini sebagai berikut:

- a) Sistem akan menampilkan
- b) Kita dapat memilih salah satu

c) Maka sistem akan menampilkan

4.3 Hasil implementasi

Dari hasil pengujian program aplikasi persuratan yang telah dilakukan oleh penulis, dapat kita ketahui bahwa aplikasi yang telah penulis buat dapat di selesaikan dan berjalan sesuai yang diinginkan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari penjelasan pada bab sebelumnya dan hasil perancangana yang telah dibuat. Maka dari itu penulis bisa menyimpulkan beberapa kesimpulan sebgai berikut:

1. Aplikasi atau project yang telah dibuat menggunakan bahasa pemrograman java pada aplikasi Neatbeans
2. Aplikasi ini memiliki dua kals yaitu class Surat Dan Masukan

5.2 Saran

Dalam project aplikasi sederhana ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, untuk menambah pengetahuan dan pengembangan penulis membutuhkan saran dan masukan dari pembaca .

DAFTAR PUSTAKA

- Giovana, C. A., Ashari, M. I., & Sotyohadi. (2017). Desain Sistem Informasi Anggota dan Pengenal Buku Perpustakaan Menggunakan RFID. *Magnetika*, 01(01), 23–32.
- Karwati, K., Prana Dwija Iswara, And Dede Tatang Sunarya. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat Undangan Dengan Metode Estiga (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas V Sdn Cibitung Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang)." *Jurnal Pena Ilmiah* 2.1: 1661-1670.
- Masykur, F., Makruf, I., & Atmaja, P. (2015). *Sistem Administrasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web*. 4(3), 1–7.
- Masykur, F., Makruf, I., & Atmaja, P. (2015). *Sistem Administrasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web*. 4(3), 1–7.
- Pandanwangi, S. S. (2018). Sampling Jenuh. *Journal of Applied Business Administration*, 1, 1–197. <http://repository.unika.ac.id/17266/1>
- Pandanwangi, S. S. (2018). Sampling Jenuh. *Journal of Applied Business Administration*, 1, 1–197. <http://repository.unika.ac.id/17266/1>