

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGELOLAAN ARSIP DINAMIS BERBASIS WEB
PADA PT. GRIYA INDAH PERASADA**

SKRIPSI



**Oleh :
ALIN AMINUDIN
171011400447**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAMULANG
TANGERANG SELATAN
2022**

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan. Peran teknologi yang begitu krusial sangat dibutuhkan dalam memberikan kemudahan untuk melakukan sebuah pekerjaan. Hampir semua bidang menerapkan teknologi informasi untuk menunjang operasional mereka. Salah satunya di dalam bidang pemberkasan arsip sebuah perusahaan.

PT. Griya Indah Persada adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang industri properti dalam hal penjualan rumah, yang berlokasi di kota Tangerang Selatan. PT. Griya Indah Persada merupakan perusahaan pengembang perumahan yang saat ini telah berhasil membangun beberapa perumahan, di antaranya Cibentang Indah *Residence*, Kierana Indah *Residence*, Sentul Indah *Residence*. Dengan berbagai macam tipe rumah yang tersedia dari tipe 30 hingga tipe 45. Perusahaan ini telah membantu kebutuhan setiap orang yang ingin memiliki rumah.

Karena memiliki rumah ialah salah satu tindakan pertama yang dilakukan oleh setiap orang yang mempunyai uang dan sebagian orang memiliki rumah dengan pembayaran secara tunai atau kredit untuk menentukan rumah yang diinginkan sesuai kemampuan dan tingkat pendapatan masing-masing (Mahessya & Kurnia, 2018).

Di dalam PT. Griya Indah Persada terdapat beberapa divisi salah satunya divisi legal, divisi tersebut berkaitan dengan arsip dan dokumen, dimana berkas-berkas tersebut merupakan aset yang sangat penting dalam operasional perusahaan sehingga perlu adanya penggunaan sebuah sistem untuk mengatur berkas tersebut. Namun hingga saat ini sistem yang berjalan masih menggunakan sistem konvensional, yaitu menyimpan berkas di dalam rak, penggunaan sebuah map, pembuatan catatan menggunakan buku, pencarian berkas secara manual, pengiriman berkas secara manual, dll. Sehingga masih terdapat kekurangan yang menjadi hambatan dalam operasional pekerja.

Sebuah organisasi harus merancang sistem pemberkasan yang sesuai dengan kebutuhannya. Sistem pemberkasan harus dibuat secara sederhana, mudah dimengerti dan dioperasikan, mudah diadaptasikan bila terjadi perubahan sistem, fleksibel, dan elastis untuk menampung perkembangan, murah, aman, jelas, dan logis (Saffady, 2016).

Menurut Boedi Martono sistem pemberkasan atau penataan berkas (*filing systems*) adalah penempatan naskah ke dalam suatu himpunan yang tersusun secara sistematis dan logis sesuai dengan konteks kegiatannya sehinggamenjadi satu berkas karena memiliki hubungan informasi, kesamaan jenis atau kesamaan masalah dari suatu unit kerja. Penerapan sistem pemberkasan (*filing systems*) dikatakan baik, apabila ketika arsip dibutuhkan dapat ditemukan dengan cepat dan tepat

Seiring berjalannya waktu berkas dokumen yang masuk ke perusahaan PT. Griya Indah Persada akan semakin bertambah, dikarenakan masih terdapat rumah – rumah yang belum terjual, perizinan yang harus selalu diperbaharui, arsip lama yang harus disimpan serta dokumen penting lain yang akan selalu bertambah setiap harinya, untuk itu jika tidak di barengi dengan pembaharuan sistem dengan memanfaatkan teknologi maka dikhawatirkan berkas-berkas tersebut menjadi tidak terkelola dengan baik, oleh pekerja yang bertugas dalam pemberkasan arsip di perusahaan tersebut. Maka perusahaan di tuntut untuk meningkatkan sistem yang ada dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam membuat sistem baru sehingga pekerja mampu manage berkas arsip dan dokumen dengan baik, cepat dan tepat.

Oleh karena itu , dengan dirancangnya sistem informasi yang dapat mengelola serta manajemen arsip dan dokumen perusahaan PT. Griya Indah Persada, diharapkan mampu memberikan solusi untuk perusahaan berupa perancangan sistem informasi, dimana sistem informasi ini dapat mengelola berkas dengan baik, mencatat setiap transaksi berkas yang dilakukan, mempermudah pekerja dalam mencari arsip dan dokumen tertentu, mengirimkan berkas kepada pegawai secara digital, laporan pemberkasan yang lengkap, serta memberikan keamanan lebih terhadap dokumen, yang tepat sesuai kepentingan dan elatisitas sistem kearsipan yang di rancang dengan pertimbangan perluasan sistem

penyimpanan dimasa kini dan yang akan datang. Maka penulis terdorong untuk mengangkat judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN ARSIP DINAMIS BERBASIS WEB PADA PT. GRIYA INDAH PERSADA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan, maka dapat di identifikasikan masalah – masalah sebagai berikut :

- a. Proses pencarian berkas yang di lakukan oleh pegawai belum maksimal karena masih menggunakan metode konvensional.
- b. Pembuatan catatan pemberkasan masih menggunakan sistem konvensional, yaitu dengan menggunakan sebuah buku sederhana yang bisa hilang ataupun rusak.
- c. Pengiriman dokumen kepada pegawai masih menggunakan metode konvensional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukakan di atas , maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat mencari arsip dokumen secara cepat dan tepat.
2. Bagaimana membuat sistem yang dapat membuat catatan berkas masuk dan berkas keluar secara digital menggunakan aplikasi website.
3. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengirimkan dokumen kepada pegawai secara digital.

1.4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah di gunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Oleh karena itu penulis membatasi penelitian hanya pada :

1. Penelitian ini hanya membahas mengenai pengelolaan arsip dan dokumen pada PT.Griya Indah persada.
2. Perancangan sistem informasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, serta menggunakan *MySQL* sebagai databasenya.
3. Sistem informasi ini hanya mengelola mengenai penyimpanan, pencatatan, pencarian ,pengiriman arsip dan dokumen.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di buat maka dapat di ketahui tujuan dari penelitian ini , sebagai berikut :

1. Sistem ini dapat mempermudah pegawai dalam melakukan pencarian berkas arsip dokumen yang tersimpan.
2. Merancang sistem informasi yang dapat mengelola berkas arsip dokumen serta mencatat berkas yang masuk dan keluar berbasis *website* pada PT. Griya Indah Persada.
3. Sistem ini dapat mengirimkan dokumen kepada pegawai secara digital melalui aplikasi berbasis *website*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pengembangan penelitian penulisan skripsi ini sebagai berikut :

- a. Bagi Perusahaan
 1. Memberikan kemudahan bagi pekerja dalam melakukan pencarian berkas arsip dan dokumen yang tersimpan.
 2. Memudahkan pekerja dalam melakukan pengelolaan laporan catatan pemberkasan dengan menggunakan sistem informasi berbasis *website*.
 3. Memberikan kemudahan untuk staff arsip dalam mengirimkan dokumen kepada pegawai.
- b. Bagi Penulis
 1. Dapat menerapkan ilmu-ilmu yang diperoleh semasa kuliah guna memberikan solusi atas persoalan yang terjadi pada masyarakat saat ini.

2. Mengetahui seberapa besar kemampuan penulis dalam mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web.
- c. Bagi Universitas
 1. Mengetahui kemampuan mahasiswa/mahasiswi dalam menguasai materi baik teori maupun praktek yang telah diperoleh selama perkuliahan berlangsung.
 2. Mengetahui kemampuan mahasiswa/mahasiswi dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi terhadap data yang di dapatkan. Dengan tujuan untuk membantu peneliti dalam meminimalkan resiko kegagalan pada proses penelitian.

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dengan melakukan studi pustaka adalah mengadakan survei terhadap data yang telah ada, mengenali teori-teori yang telah berkembang dalam bidang ilmu yang berkepentingan, mencari metode-metode serta teknik penelitian, baik dalam pengumpulan data atau dalam menganalisis data, yang pernah digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu, memperoleh orientasi yang lebih luas dalam permasalahan yang dipilih, serta menghindari terjadinya duplikasi-duplikasi yang tidak diinginkan.

a. Wawancara

Teknik ini merupakan suatu bentuk pengumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab langsung dengan pihak atau fungsi yang berhubungan dengan penjualan dan pembayaran piutang pada perusahaan yang menjadi objek penelitian untuk mengetahui proses kerja sistem dan masalah yang dihadapi perusahaan. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan

kepada Saudara Sarpudin selaku staf arsip untuk mengetahui proses pemberkasan arsip dokumen pada PT. Griya Indah Persada.

b. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut.

c. Studi Pustaka

Dalam penulisan ini tidak terlepas dari data-data yang terdapat pada referensi seperti pedoman penulisan tugas akhir kuliah, jurnal-jurnal yang belisensi dan buku-buku yang dapat berhubungan dengan penusunan tugas akhir kuliah ini sebagai landasan teori untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

1.7.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Extreme Programming* (XP), Adapun tahapannya antara lain:

a. *Planning*

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

b. *Design*

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan basis data.

c. *Coding*

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman.

d. *Testing*

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul

saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengenai bagaimana pendahuluan yang berisikan tentang gambaran umum yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung atau berhubungan dengan penulisan, baik teori umum atau khusus.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang konsep aplikasi dan pembahasan langkah-langkah pengembangan aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian sistem aplikasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang bermanfaat guna pengembangan aplikasi ini selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Indra Fujiantoro (2018) dari prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan judul **Pengembangan Sistem Informasi Pemberkasan Arsip**. Dalam penelitiannya mengungkapkan perkembangan teknologi kian hari semakin meningkat dan persaingan industri dalam bidang ini semakin ketat. Kebutuhan data yang begitu tinggi membutuhkan sebuah sistem yang kuat, tepat dan akurat. Rekaman data atau informasi sebuah lembaga atau organisasi dapat dilihat dari berkas/arsipnya. Penulis menggunakan objek penelitian di Kediri Mall sebuah perusahaan yang berada dalam naungan PT. Sritanaya Megatama, Tbk. Yang merupakan perusahaan jasa properti pasar modern. Kediri Mall memiliki kebutuhan arsip yang tinggi, sehingga memerlukan adanya sebuah sistem yang dapat membantu meningkatkan kinerja perusahaan. Sistem pemberkasan arsip yang disusun oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat dalam menunjang kebutuhan operasional perusahaan, serta sistem ini dapat dikembangkan agar lebih efektif.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh Sandra Aliska, Novi Safriadi, Narti Prihartini (2018) dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Tanjungpura, Kota Pontianak dengan judul **Sistem Informasi dan Manajemen Pemberkasan Perkara di Kejaksaan Negeri Mempawah**. Dalam penelitiannya, peneliti menilai dalam upaya meningkatkan kinerja Kejaksaan Negeri Republik Indonesia guna terselenggaranya pelayanan yang baik dan efektif kepada masyarakat ,

perlu adanya penggunaan sistem informasi. Dalam melaksanakan fungsi, tugas dan wewenangnya, Kejaksaan Republik Indonesia dalam bidang penuntutan harus mampu mewujudkan kepastian hukum, ketertiban hukum, keadilan, dan kebenaran berdasarkan hukum dan norma – norma keagamaan. Pada saat ini mekanisme penanganan berkas perkara di Kejaksaan Negeri Mempawah masih dilakukan secara konvensional, dimana berkas perkara diketik dan dengan komputer kemudian dicetak dan diarsipkan pada lemari arsip. Hal ini menyebabkan waktu pemberkasan perkara menjadi tidak efisien. Untuk itu peneliti melakukan analisis, perancangan sebuah sistem yang dapat membuat, mengelola dan mengarsipkan berkas – berkas yang ada pada bagian pidana umum dan pidana khusus guna kemudahan pembuatan laporan bulanan dan tahunan sebagai kontrol kepada Kepala Kejaksaan Negeri Mempawah.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Maria ulfa Indrasari, Wiji Setiyaningsih (2020) dari Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kanjuruhan, Kota Malang dengan judul **Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pemberkasan Perkara Pidana Umum Pada Kejaksaan Negeri Kabupaten Madiun**. Dalam penelitiannya, peneliti mengungkapkan Kejaksaan Negeri Kabupaten Madiun terbagi dalam lima bidang diantaranya, bidang Intelejen, bidang Pidana Umum, bidang Pidana Khusus, bidang Perdata dan Tata Usaha Negara (Datun), dan bidang Pembinaan. Terdapat salah satu masalah khusus di dalam bidang Pidana Umum yaitu Penyidik Kepolisian Area kabupaten Madiun merasa kesulitan dalam pengiriman surat SPDP (Surat Perintah Dimulainya Penyelidikan) dikarenakan masih menggunakan sistem manual. Sehingga memerlukan waktu lebih dalam pengiriman surat SPDP serta di haruskan datang ke Kejaksaan Kabupaten Madiun. Serta adanya keluhan dari Bapak Muhammad Karyadie, SH selaku kasi Pidum mengungkapkan dalam pembuatan surat perintah, pengelolaan data, dan manajemen pemberkasan selama ini staf bidang Pidana Umum masih menggunakan aplikasi konvensional kemudian di cetak tanpa adanya arsip digital dan juga permasalahan dalam pencarian data, yang menyulitkan staf di karenakan

kesamaan tempat penyimpanan. Untuk itu peneliti merancang sebuah sistem yang dapat membantu bidang Pidana Umum Kabupaten Madiun dalam manajemen penanganan perkara untuk mengelola berkas perkara data tersangka menggunakan metode waterfall sebagai metode penelitian.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Dicky Kurniawan AM, Febi Eka Febriansyah, Rizky Prabowo dan Dwi Sakethi (2019) dari Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung. Dengan judul **Sistem Informasi Pemberkasan Perkuliahan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel** Dalam Penelitiannya, peneliti mengungkapkan bahwa dosen berkewajiban untuk merencanakan, melaksanakan proses pembelajaran, serta nilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Diperlukan adanya dokumentasi yang dapat membuktikan bahwa dosen telah melakukan tugas tersebut. Diantaranya rencana pembelajaran semester (RPS), kontrak perkuliahan dan laporan perkuliahan. Di dalam Universitas Lampung proses penyusunan masih dilakukan secara manual, sehingga membutuhkan waktu lebih dalam pengerjaannya, sedangkan dosen memiliki banyak pekerjaan. Pemberkasan akan menjadi suatu masalah nantinya apabila tidak ada sistem yang menangani aktifitas penyusunan perkuliahan, oleh karena itu penulis berinisiatif untuk membuat sistem yang dapat menangani masalah tersebut dengan sistem informasi pemberkasan perkuliahan berbasis website menggunakan laravel. Di harapkan dapat membantu dosen dalam melakukan penyusunan perangkat perkuliahan dengan adanya fitur generate dari data sebelumnya. Dengan syarat data pemberkasan mata kuliah tersebut telah ada pada sistem sehingga dosen hanya perlu mengubah data atau langsung menyimpannya.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh Pungky hari Wira Atmaja (2020) dari prodi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknik Multimedia Cendekia Abditama Tangerang. Dengan judul **Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemberkasan Skripsi Pada Sekolah Tinggi Ekonomi Syariah Islamic Village**. Dalam penelitiannya, peneliti mengungkapkan masalah pada sistem berjalan di STES Islamic Village adalah cara mem-

filter pengajuan judul masih konvensional, kartu catatan bimbingan skripsi merupakan kontrol tunggal untuk memonitor perkembangan penulisan skripsi mahasiswa, dan peran BAK dalam mengelola berkas hardcopy dan soft copy skripsi yang belum maksimal. Untuk memecahkan masalah tersebut penulis melakukan penelitian yang bertujuan untuk membuat aplikasi yang mampu mempercepat proses duplikasi tema, atau judul skripsi, mengelola berkas *hard copy* dan *soft copy* skripsi dan *monitoring* perkembangan skripsi mahasiswa. Perancangan dan pembuatan sistem informasi pemberkasan skripsi dengan basis web dan menggunakan bahasa *PHP* serta database *MySQL*.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Perancangan

Perancangan merupakan langkah awal dalam membuat sebuah sistem. Rancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Jika sistem itu berbasis komputer, rancangan dapat menyertakan spesifikasi peralatan yang akan dipergunakan.

Menurut Sukisno, (2017) perancangan adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancangan bangun implementasi.

Menurut Rusdi Nur, dkk (2018), perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.

2.2.2 Sistem

Menurut Bayu Kristiawan dan Sukadi dalam (Heriyanto, 2018) sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Sistem dapat membantu dan

mempermudah suatu pekerjaan yang berbasis komputer atau online. Seperti mempermudah pekerjaan disuatu perusahaan agar lebih efektif dan efisien.

2.2.3 Informasi

Menurut Abdul Kadir dalam (Heriyanto, 2018) informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang.

Menurut Sutabri dalam (Yanuardi & Permana, 2018) informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Dari uraian beberapa pengertian informasi menurut para ahli diatas bahwa dapat menyimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah dari sumber terpercaya dan diberikan sesuai dengan keperluan sehingga lebih berarti bagi penerimanya. Informasi juga harus mengandung pengetahuan yang bermanfaat bagi penerimanya dan mempunyai tujuan tertentu untuk mengambil sebuah keputusan.

2.2.4 Sistem Informasi

Menurut Mulyanto dalam (Kuswara dan Kusama, 2018), Sistem informasi adalah sebuah sistem yang terdiri dari kumpulan sistem, yaitu : *software*, *hardware* dan *brainware*. Yang memproses informasi menjadi sebuah *output* yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi.

2.2.5 Pengertian Web

Menurut M.Rudyanto Arief (dalam Muhammad Dedi Irawa dan Selli Aprilla Simargolang, 2018), web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hyper text transfer protocol*) dan dalam menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. *Browser* (perambah) adalah aplikasi yang mampu menjalankan dokumen-dokumen web dengan cara diterjemahkan. Prosesnya dilakukan oleh komponen yang terdapat didalam aplikasi *browser* yang biasa

disebut *web engine*. Semua dokumen web ditampilkan dengan cara diterjemahkan. Beberapa jenis *browser* yang populer saat ini di antaranya : Internet Explorer yang diproduksi oleh Microsoft, Mozilla Firefox, Opera dan Safari yang diproduksi oleh Apple

2.2.6 Pengertian Arsip

Menurut Normah (2017), arsip merupakan hal yang paling utama dan mendasar yang harus diperhatikan dalam segala jenis kegiatan administrasi, manajemen dalam suatu organisasi dikarenakan arsip merupakan data informasi yang tersimpan mengenai segala hal yang kita kerjakan dalam rutinitas harian.

Dick Weisinger dalam Muhidin dan Hendri (2016), menyebutkan arsip adalah bagian dari semua dokumen yang masuk atau yang telah dibuat oleh organisasi dan kumpulan dokumen yang berisi tentang tindakan, keputusan, dan operasi yang telah terjadi dalam organisasi.

Menurut ARMA International (an Association for Information Management Professionals) Read dan Ginn dalam Muhidin dan Hendri (2016), mengatakan bahwa arsip adalah informasi yang tersimpan, dengan media atau karakteristik tertentu, yang dibuat atau diterima oleh organisasi sebagai bukti operasi dan memiliki nilai yang membutuhkan retensi untuk jangka waktu tertentu

2.2.7 Ruang Lingkup Pengelolaan Kearsipan

Pengelolaan arsip dilingkungan organisasi meliputi pengelolaan arsip dinamis dan pengelolaan arsip statis. Pengelolaan arsip dinamis dilakukan oleh unit pengolah atau unit kerja dan unit kearsipan (pencipta arsip), sedangkan pengelolaan arsip statis dilakukan oleh lembaga kearsipan. Kegiatan pengelolaan arsip dinamis oleh pencipta arsip meliputi penciptaan arsip, penggunaan dan pemeliharaan arsip, serta penyusutan arsip.

2.2.8 Jenis Arsip

Menurut Muhidin dan Hendri (2016), Berdasarkan fungsi dan kegunaannya, arsip dapat dibedakan menjadi arsip dinamis dan arsip statis. Arsip dinamis adalah yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pencipta arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu. Yang termasuk ke dalam arsip dinamis, yaitu:

1. Arsip vital, yaitu arsip yang keberadaannya merupakan persyaratan dasar bagi kelangsungan operasional pencipta arsip, tidak dapat diperbarui, dan tidak tergantikan apabila rusak atau hilang.
2. Arsip aktif, yaitu arsip yang frekuensi penggunaannya tinggi dan atau terus - menerus.
3. Arsip inaktif, yaitu arsip yang frekuensi penggunaannya telah menurun.

2.2.9 Arsip Dinamis

Arsip dinamis (*record*) adalah arsip yang digunakan secara langsung dalam kegiatan pencipta arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu karena masih memiliki nilai guna primer (Undang - Undang No.43 tahun 2009) tentang kearsipan dimana arsip dinamis dikatakan sebagai arsip yang dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, penyelenggaraan, kehidupan kebangsaan pada umumnya atau dipergunakan secara langsung oleh administrasi negara. Oleh karena itu, tujuan pengelolaan arsip dinamis dalam suatu organisasi adalah untuk menciptakan efesiensi kerja dalam hal penciptaan, pemeliharaan, dan penemuan kembali Informasi untuk menunjang pengambilan keputusan, pelaksanaan operasional, penyediaan bahan bukti kebijaksanaan, dan kegiatan organisasi.

2.2.10 Manfaat Manajemen Arsip

Menurut Fauziah Latif dan Aditya Wirangga Pratama (dalam Muhammad Dedi Irawa dan Selli Aprilla Simargolang, 2018), beberapa manfaat penggunaan sistem pengelolaan secara elektronik yang mendorong

sebagian besar organisasi untuk mengimplementasikan manajemen arsip elektronik diantaranya adalah:

1. Cepat ditemukan dokumen tanpa meninggalkan meja kerja dan memungkinkan pemanfaatan arsip.
2. Pengindeksan yang fleksibel dan Pencarian dengan mencari file berdasarkan kata kunci maupun nama file dan ditemukan nya dalam bentuk full text dokumen secara full-text.
3. Kita hanya dapat melihat dilayar monitor atau print-nya tanpa dapat mengubahnya. Sehingga kecil kemungkinan file akan hilang.
4. Resiko rusak nya dokumen kertas atau buram karena usia dapat diminimalisir karena tersimpan secara digital.
5. Lebih accountable menuju good governance karena manajemen pengawasan yang lebih mudah dan cepat.
6. Mudah memback-up data kedalam media penyimpanan yang compatible dalam melakukan recovery data.

2.2.11 Tujuan Pengelolaan Arsip

Menurut Yayan Daryan dalam Muhidin dan Hendri (2016), pengelolaan arsip yang baik akan mendukung terciptanya suatu kondisi yang memenuhi standar mutu dibidang administrasi atau manajemen, terutama dibidang arsip (records management), disamping akan mendukung terciptanya efektivitas dan efesiensi suatu organisasi,

2.2.12 Perumahan

Menurut UU No. 4 Tahun 1992 tentang Perumahan dan Permukiman, perumahan berada dan merupakan bagian dari permukiman, perumahan adalah kelompok rumah yang berfungsi sebagai lingkungan tempat tinggal atau lingkungan hunian yang dilengkapi dengan prasarana dan sarana lingkungan (pasal 1 ayat 2).

2.2.13 Basis Data

Database merupakan suatu tempat atau wadah untuk menampung sebuah data yang ada pada sebuah sistem. Database juga dapat dikenal formal dan tegas. Database juga bias diartikan dengan kumpulan data yang terintegrasi yang dapat dimanipulasi, diambil dan dicari secara cepat (Hesananda et al., 2017).

Menurut Cosmas dkk (2017) basis data atau database merupakan sekumpulan data terstruktur yang dapat menambahkan, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, dibutuhkan sistem manajemen basis data (database management system).

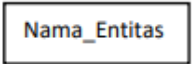
Dari dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah berarti koleksi data yang saling terkait dan dianggap sebagai suatu penyusunan data yang terstruktur yang disimpan dalam media pengingat dan dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.




2.2.14 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD merupakan suatu rancangan atau bentuk hubungan sesuatu kegiatan yang berkaitan. Adapun model yang dapat digunakan untuk memberikan pengertian mengenai data yang akan digunakan oleh suatu perusahaan. Sedangkan ERD adalah model jaringan data yang menekankan pada struktur dan relationship data. (Wahyudi, 2017).

Menurut A.S dan Shalahudin (2018) menyatakan bahwa “Entity Relationship Diagram (ERD) dikembangkan berdasar teori himpunan dalam bidang matematik, ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional, ERD.

Tabel 2. 1 ERD (*Entity Relstionship Diagaram*)

Simbol	Deskripsi
Entitas 	Entity, merupakan salah satu benda yang memiliki identifikasi yang berbeda. Entity dapat digambarkan sebagai yang berisi nama dari Entity tersebut.

Simbol	Deskripsi
Atribut 	Atribut merupakan sifat karakteristik deskriptif suatu entitas. Setiap property atau atribut mempunyai key diantaranya primary key (PK) dan foreign key (FK), yang bertujuan untuk menunjukkan hubungan antara kedua entita
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
Garis 	Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut

2.2.15 Transformasi ERD ke LRS

Transformasi ERD ke LRS merupakan kegiatan membentuk data-data dari diagram entitas ke suatu LRS. Dalam diagram ER diatas akan ditransformasikan ke bentuk LRS. Basis datanya mulai dari pembuatan ERD (Entity Relational Diagram) dan LRS (Logical Relational Struktur) serta menjelaskan spesifikasi file yang digunakan. LRS adalah transformasi dari gambaran ERD dari bentuk yang jelas dan mudah untuk dipahami dan disimpulkan, bahwa logical record structure (LRS) merupakan cara atau teknik untuk menggambarkan basis data berupa relasi antar tabel yang mentransformasikan ERD ke LRS melalui proses kardinalitas.

2.2.16 LRS (Logika *Record* Struktur)

Sesudah ERD ditransformasikan ke bentuk LRS, maka hasil akhir dari proses transformasi tersebut merupakan sebuah diagram yang sudah dapat menggambarkan basis data yang akan digunakan. Dan memberikan batasan bahwa LRS adalah sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-ER akan mengikuti pola atau aturan permodelan tertentu dalam kaitannya dengan konversi ke LRS. Menurut Friyadie dalam Taufik (2017) sebelum tabel di bentuk dari sebuah field atau atribut entitas secara fisik atau level internal, maka harus dibuatkan satu bentuk relational model yang dibuat

secara logic atau level external dan konsep dari pernyataan tersebut dengan Logical Record Structure (LRS). Dua model yang bisa digunakan dengan hubungan kedua model dapat di konversikan ke LRS.



Gambar 2. 1 Entitas

2.2.17 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem pemberkasan arsip dan dokumen kantor ini menggunakan metode extreme programming (xp) yang memiliki tahap-tahap dalam menyelesaikan program yaitu dengan *Planning* atau perencanaan, desain, coding, dan yang terakhir testing (Rizal dkk, 2013).

2.2.18 Analisis Kebutuhan

Langkah pertama sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seseorang pengembang harus memahami dan mengetahui seperti apakah informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Adapun beberapa metode pengumpulan informasi ini bisa didapat dan di peroleh dengan berbagai macam cara diantaranya seperti, diskusi, observasi survei, wawancara, dan sebagainya. Untuk informasi yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga bisa didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna dalam perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2.2.19 Desain Sistem

Setelah mendapat informasi mengenai spesifikasi kebutuhan terhadap analisis untuk kelanjutannya, pada tahap ini kemudian di implementasikan pada sistem desain untuk pengembangan perencanaan desain. Proses ini di lakukan dengan tujuan agar bisa membantu memberikan gambaran lengkap

mengenai apa yang harus dikerjakan. Dalam tahap ini juga untuk membantu pengembangan dan menyiapkan kebutuhan hardware untuk pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan di buat secara menyeluruh.

2.2.20 Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap pemrograman. Diman pembuatan perangkat lunak ini dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabung dalam tahap selanjutnya. Pada fase ini juga dilakukan pemeriksaan dan pengujian terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, untuk mengetahui apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

2.2.21 Pengujian

Untuk tahap selanjutnya adalah pengujian dari seluruh unit atau modul yang diuji dan dikembangkan pada tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan kedalam sebuah sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, masuk ke tahap selanjutnya yaitu tahap pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan agar bisa mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.




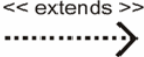
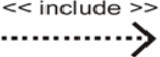

2.2.22 Pemeliharaan

Untuk tahap terakhir, perangkat yang sudah jadi akan dioperasikan pengguna agar bisa dilakukan pemeliharaan. Dalam pemeliharaan terdapat kemungkinan pengembangan untuk melakukan proses perbaikan dalam kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

2.2.23 Usecase Diagram

Use Case Diagram adalah yang menyajikan interaksi antara use case dan aktor. Dimana aktor dapat berupa orang, untuk peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan (Setiawan & Khairuzzaman, 2017).

Tabel 2. 2 Use Case Diagram



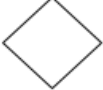
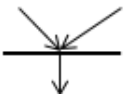


Simbol	Deskripsi
Use case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan kata kerja di awal frase nama use case.
Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
Asosiasi 	Menghubungkan antara use case dengan aktor tertentu.
Ektensi 	Menunjukkan bahwa use case satu merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.
Menggunakan 	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
Generalisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari yang lainnya

2.2.24 Activity Diagram

Menurut (Irmayani dan Susyati, 2017) “Activity Diagram menggambarkan aktivitas utama dari user pada sistem informasi yang dibuat dan Disimpulkan dari dua penjelasan diatas bahwa Activity Diagram teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Activity Diagram ialah aktivitas utama dari user pada

sistem informasi yang dibuat dan merupakan teknik untuk mendeskripsikan logika prosedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus.







Tabel 2. 3 Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status Awal 	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas.
Aktivitas 	Menandakan sebuah aktivitas .
Percabangan 	Pilihan untuk mengambil keputusan
Penggabungan 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
Status Akhir 	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas
Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

2.2.25 Sequence Diagram

Sequence Diagram yang langsung dibuat yaitu yang berhubungan dengan kegiatan utama dari sistem informasi manajemen pemberkasan arsip dan dokumen. Sequence Diagram menggambarkan bagaimana sistem merespon kegiatan user (Irmayani & Susyatih, 2017).

Tabel 2. 4 *Sequence Diagram*

Simbol	Deskripsi
Aktor 	Orang yang berinteraksi dengan sistem.
Boundary 	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
Control 	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel.
Entity 	Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
Message 	Mengindikasikan komunikasi sebuah objek
Life Line 	Mengindikasikan keberadaan sebuah objek dalam basis waktu.

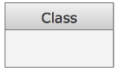





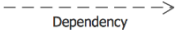
2.2.26 Class Diagram

Menurut (Afdhal, 2018) class diagram adalah gambaran struktur dan deskripsi dari class, package, dan objek yang saling berhubungan seperti pewarisan, asosiasi. Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, Rosa dalam (Heriyanto, 2018).

Sukamto dan Shalahuddin (2018), “diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi. Berikut penjelasan atribut dan method :

1. Atribut merupakan variable-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
2. Operasi atau method adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Tabel 2. 5 Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p>Kelas</p> 	Menggambarkan sebuah kelas pada sistem terbagi menjadi 3 bagian. Bagian atas adalah nama kelas. Bagian tengah adalah atribut kelas. Bagian bawah adalah methode dari kelas.
<p>Asosiasi</p> 	Hubungan statis antar kelas. menggambarkan kelas yang memiliki atribut berupa kelas lain atau kelas yang harus mengetahui eksistensi kelas lain.
<p>Asosiasi berarah</p> 	Asosiasi dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain.
<p>Generalisasi</p> 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus).
<p>Composisi</p> 	Bentuk khusus dari agregation dimana kelas yang menjadi bagian diciptakan setelah kelas whole dibuat.
<p>Agregasi</p> 	Hubungan yang menyatakan bahwa suatu kelas menjadi atribut bagi kelas lain. Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part)
<p>Ketergantungan</p> 	Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas

2.3 Aplikasi Pendukung

2.3.1 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (*software*) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, *MySQL* (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl. Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol

bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris. Menurut (Afifah, 2018) Xampp merupakan perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas) serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linuk, atau Mac OS.

Xampp digunakan sebagai standalon server berdiri sendiri atau bisa disebut dengan localhost. Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License). Bagi mereka yang sering menggunakan software ini mungkin tidak aneh lagi dengan yang namanya Localhos, Htdocs, PhpMyAdmin dan Control Panel Hosting. Baik pada web server yang asli maupun pada software XAMPP juga menggunakannya.

2.3.2 Localhost

Local dan host merupakan dua kata yaitu :

1. local yang berarti di dalam/ lokal/ di dalam internal komputer kita.
2. Host berarti hosting atau penyedia layanan yang sudah ada di dalam komputer kita.

2.3.3 Htdoc

Htdoc merupakan sebuah folder untuk meletakkan folder atau file-file Html dan Php yang akan kita buat nantinya dan kita bisa langsung mengecek hasilnya dari file yang sudah kita buat.

2.3.4 PHPMyAdmin

PhpMyAdmin merupakan aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk melakukan pengaturan di semua jenis sistem operasi dan dapat digunakan untuk melakukan ekspor dan import database yang dibuat dengan *MySQL*. Software ini adalah tool yang paling populer untuk mengelola database *MySQL*.

2.3.5 Control Panel Hosting

Control Panel Hosting merupakan tool yang dapat melakukan manajemen seluruh aspek layanan hosting. Dengan Melalui hosting control panel, beragam pengaturan pada sistem admin yang kompleks dengan hanya melakukan beberapa klik pada interface admin. Control Panel ini anda dapat mengontrol atau mengendalikan XAMPP dengan lebih efektif, mulai dari mengatur setting website, database dan masih banyak lagi.

Xampp merupakan aplikasi yang sangat dibutuhkan agar dapat mengembangkan software atau pun tampilan website dengan lebih mudah, cepat, dan struktur. XAMPP merupakan sebuah software opensource yang memiliki fungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, *MySQL* database dan penerjemah bahasa yang di tulis dengan bahasa pemrograman *MYSQL* dan Perl. XAMPP adalah singkata dari X yaitu (Empat Oprating System), A yaitu Apache, M yaitu *MySQL*, P yaitu *MYSQL* dan P yaitu Perl, Menurut (Ahmad, 2018).

2.3.6 HTML

HyperText Markup Language (HTML) merupakan bahasa dasar pembuatan web. HTML menggunakan tanda (mark), untuk menandai bagian-bagian dari text. HTML disebut sebagai bahasa dasar, karena dalam membuat web, jika hanya menggunakan HTML maka tampilan web terasa hambar (Rerung, 2018).

HyperText Markup Language (HTML) merupakan bahasa pemrograman dasar untuk mengelola website. Akan tetapi, HTML hanya terbatas pada pembuatan website statis (website yang tidak dapat berinteraksi aktif dengan user). Maka dari itu, HTML biasa dikombinasikan dengan bahasa pemrograman web lainnya (Wardana, 2016).

HTML merupakan singkatan dari HyperText Markup Language yang merupakan bahasa standar pemrograman untuk membuat suatu website yang bisa diakses dengan internet. HTML dibuat oleh Tim Berneres-Lee, seorang ahli fisika di lembaga penelitian CERN yang berlokasi di Swiss. Versi pertamanya dirilis pada tahun 1991, dengan 18 tag. Sejak saat itu, setiap kali

ada versi barunya, pasti akan selalu ada tag dan attribute (tag modifier) yang juga baru.

2.3.7 MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL dalam bahas inggris yaitu *Database Management System* atau DBMS yang multiatur, multipengguna dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* merupakan software database open source yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Subagia, 2018).

MySQL merupakan pilihan utama sebagai database yang sering digunakan, karena *MySQL* tidak dipungut biaya dan lintas platform, sehingga banyak disukai para mahasiswa karena tidak membutuhkan biaya besar dalam membuat aplikasi serta tidak harus tergantung pada OS Windows ataupun Linux karena dapat dijalankan pada kedua OS tersebut dan beberapa OS lainnya. Adapun kelebihan dan kekurangan dari *MySQL* sebagai berikut :

1. Kelebihan *MySQL*

- a. dapat digugnakan semua platform seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
- b. Dapat diintegrasikan dibeberapa bahasa Pemrograman seperti, Net, Java, Python, Perl dalam bahasa pemrograman yang paling dominan di kalangan programmer.
- c. Dapat mendukung ODBC disistem oprasi Windows sehingga dapat digunakan untuk aplikasi yang berjalan di Windows.
- d. Dapat dijalankan dispesifikasi hardware yang rendah dan lebih hemat resouce memory, sehingga meudah digunakan untuk bahan pembelajaran, dibanding database lain.
- e. *MySQL* bisa juga mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari 20 bahasa meskipun bahasa indonesia belum termasuk didalamnya.

2. Kekurangan *MySQL*

- a. Kebanyakan mengklaim dan kurang support terhadap pemrograman dekstop/visual, sehingga tidak banyak yang menggunakan untuk aplikasi visual.
- b. Dalam menangani data skala besar sangat diragukan, dikarenakan ada beberapa opini menyatakan yang pro dan kontra terhadap kemampuan *MySQL* dalam pengolahan data yang besar.

2.3.8 Bootstrap

Menurut (Nugroho & Setiyawati, 2019) *bootstrap* adalah *framework* css untuk membuat tampilan web. Bootstrap menyediakan class dan komponen yang sudah siap dipakai. Bootstrap merupakan alat bantu untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang dapat mempercepat pekerjaan seorang pengembang website ataupun pendesain halaman website (Zubaidi, 2015).

Bootstrap juga terdiri dari CSS dan HTML dapat menghasilkan grid, layout, typography, table, form, navigation dan lain-lain. Bahkan didalam bootstrap sudah terdapat jQuery plugin untuk menghasilkan komponen user interface yang cantik seperti transitions, modal, dropdown, scroll spy, tooltip, tab, popover, alert, button, carousel dan lain-lain (Alatas, 2013:2). Berdasarkan kutipan ahli, dapat disimpulkan bahwa bootstrap merupakan sebuah aplikasi yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mendesain halaman web yang menarik.

2.3.9 *Cascading Style Sheet* (CSS)

CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi style yang berbeda dapat diletakkan secara berurutan, yang kemudian membentuk hubungan ayah-anak (parent-child) pada setiap style. CSS sendiri merupakan sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996.

Cascading Style Sheet (CSS) adalah suatu Bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen

dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur, dan seragam Menurut (Wahyudi, 2017). *Cascading Style Sheet* (CSS) merupakan bahasa pemrograman yang berfungsi untuk mempercantik tampilan web (Solichin, 2016:10). Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Cascading Style Sheets* (CSS) merupakan bahasa yang digunakan untuk membantu programmer dalam merancang sebuah tampilan website dan menimbulkan efek animasi yang bagus.

2.3.10 Sublime Teks 3

Aplikasi sublime adalah aplikasi text editor yang sangat berguna untuk menulis sejumlah code serta mampu membuka berbagai macam jenis file.

Sedangkan menurut Supono dan Putratama (2018) mengemukakan bahwa sublime text merupakan perangkat lunak web editor yang digunakan untuk membuat mengedit suatu aplikasi. Sublime Text 3 merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengelola web atau dikenal sebagai web editor (Rerung, 2018).

Berdasarkan pengertian dari ahli, maka sublime text 3 merupakan sebuah web editor yang handal dan sering digunakan dalam pembuatan web.

2.3.11 UML

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan suatu metode dalam proses pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. *Unified Modeling Language* (UML) merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem (Hendini, 2016).

Maka dari itu dapat ditarik kesimpulan bahwa *Unified Modeling Language* (UML) merupakan suatu bahasa standar yang digunakan untuk pemodelan dan komunikasi rancangan perangkat lunak dengan menggunakan diagram atau symbol-simbol tertentu.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem

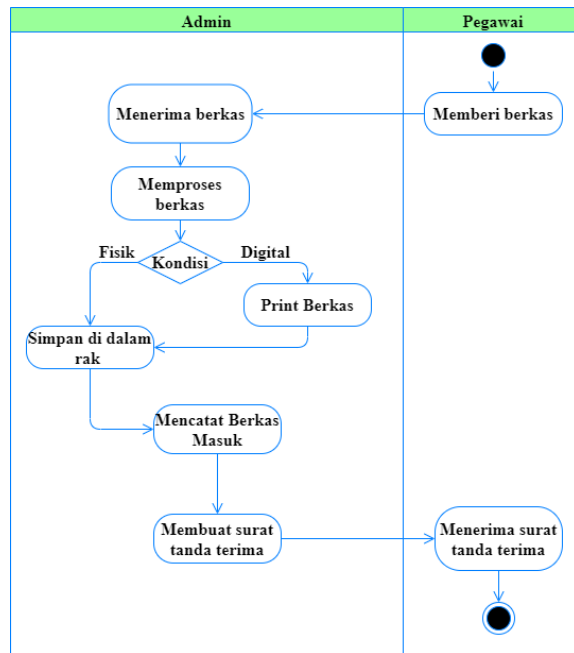
Analisa sistem merupakan bagian dalam memahami dan menguraikan informasi dengan detail kedalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan untuk mendefinisikan dan mengevaluasi permasalahan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang di harapkan sehingga . dapat diusulkan perbaikan – perbaikannya.

Analisis sistem akan membantu dalam mengetahui informasi tentang sistem yang sedang berjalan, sehingga diharapkan dapat diketahui sejauh mana peran sistem yang sedang berjalan dalam memenuhi kebutuhan perusahaan agar kebutuhan yang belum dapat terpenuhi dapat diberikan solusi dan di terapkan dalam tahap perancangan sistem.

3.1.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai sistem yang di gunakan PT. Griya Indah Persada dalam pengelolaan arsip maka diperlukan wawancara langsung dengan Pegawai PT. Griya Indah Persada terutama Staf Arsip , serta melakukan observasi langsung ke kantor perusahaan untuk mengetahui proses dalam pengelolaan arsip yang ada.

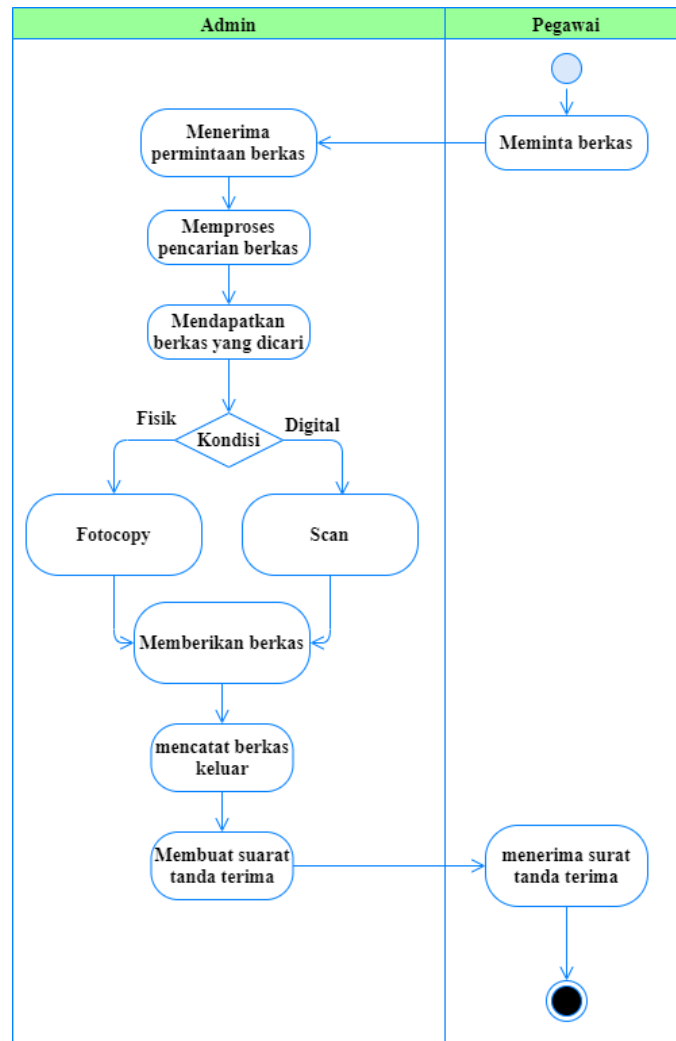
Berdasarkan data yang di peroleh di atas , akan di proses sehingga menghasilkan rancangan sistem yang di butuhkan PT. Griya Indah Persada. Berikut activity diagram sistem yang berjalan saat ini.



Gambar 3. 1 Activity Diagram Sistem yang Berjalan Penyimpanan Berkas

3.1.2 Analisis Sistem Usulan

Berdasarkan hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada PT. Griya Indah Persada, di peroleh gambaran dalam bentuk skema activity diagram. Berikut adalah alur proses untuk sistem yang akan di usulkan pada pengelolaan berkas dan arsip PT. Griya Indah Persada.



Gambar 3. 2 Activity Diagram Sistem Usulan

3.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menjelaskan bagaimana layanan, fitur, atau fungsi yang akan di sediakan oleh sistem untuk pengguna. Berikut tabel yang mendeskripsikan kebutuhan fungsional.

Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional

No	Pengguna	Keterangan
1	Superadmin	a. Superadmin dapat melakukan login dan logout. b. Superadmin dapat menginput user. c. Superadmin menginput berkas. d. Superadmin dapat melihat catatan berkas masuk dan keluar.

No	Pengguna	Keterangan
2	Admin	<ul style="list-style-type: none"> a. Admin dapat melakukan login dan logout. b. Admin dapat menginput jenis dokumen. c. Admin dapat menginput map. d. Admin dapat menginput rak. e. Admin dapat menginput jenis proyek. f. Admin dapat menginput berkas g. Admin dapat mengirim berkas. h. Admin dapat melihat catatan berkas masuk dan keluar. i. Admin dapat membuat surat tanda terima. j. Admin dapat mengirim surat tanda terima.
3	Pegawai	<ul style="list-style-type: none"> a. Pegawai dapat melakukan login dan logout. b. Pegawai dapat mengubah data profile. c. Pegawai dapat menerima berkas. d. Pegawai dapat menerima surat tanda terima.

3.1.4 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional mendeskripsikan jenis spesifikasi yang di butuhkan oleh sistem. Spesifikasi kebutuhan melibatkan analisis kebutuhan perangkat keras (hardware), analisis kebutuhan perangkat lunak (software), dan analisis kebutuhan pengguna (user).

3.1.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut analisis kebutuhan perangkat keras dalam membangun sebuah sistem informasi pemberkasan berbasis website, berikut spesifikasinya :

Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras	Keterangan
Processor	Intel Core i5-1135G7 (2.4Ghz up to 4.2GHz, 8MB)

Perangkat Keras	Keterangan
Memory	8 GB DDR4 RAM
Storage	512GB SSD M.2 2242 NVME_TLC
Mouse	-
Keyboard	-
Printer	-

3.1.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut analisis kebutuhan perangkat lunak dalam membuat sebuah sistem informasi pemberkasan berbasis website, adalah sebagai berikut :

Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat Lunak	Keterangan
Windows 10	64 Bit
<i>MySQL</i>	V 3.2.4
Xampp	-
Sublime Text 3	-
Google Chrome	-

3.1.4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna

Berikut analisis kebutuhan pengguna dalam pengoperasian sebuah sistem informasi pemberkasan berbasis website, berikut penjelasannya :

1. Halaman Superadmin

- Superadmin dapat melakukan login dan logout.
- Superadmin dapat menginput user.
- Superadmin dapat menginput berkas.
- Superadmin dapat melihat catatan berkas masuk dan keluar.

2. Halaman Admin

- Admin dapat melakukan login dan logout.
- Admin dapat menginput jenis dokumen.

- c. Admin dapat menginput map.
- d. Admin dapat menginput rak.
- e. Admin dapat menginput jenis proyek.
- f. Admin dapat menginput berkas.
- g. Admin dapat mengirim berkas.
- h. Admin dapat melihat catatan berkas masuk dan keluar.
- i. Admin dapat membuat surat tanda terima.
- j. Admin dapat mengirim surat tanda terima.

3. Halaman Pegawai

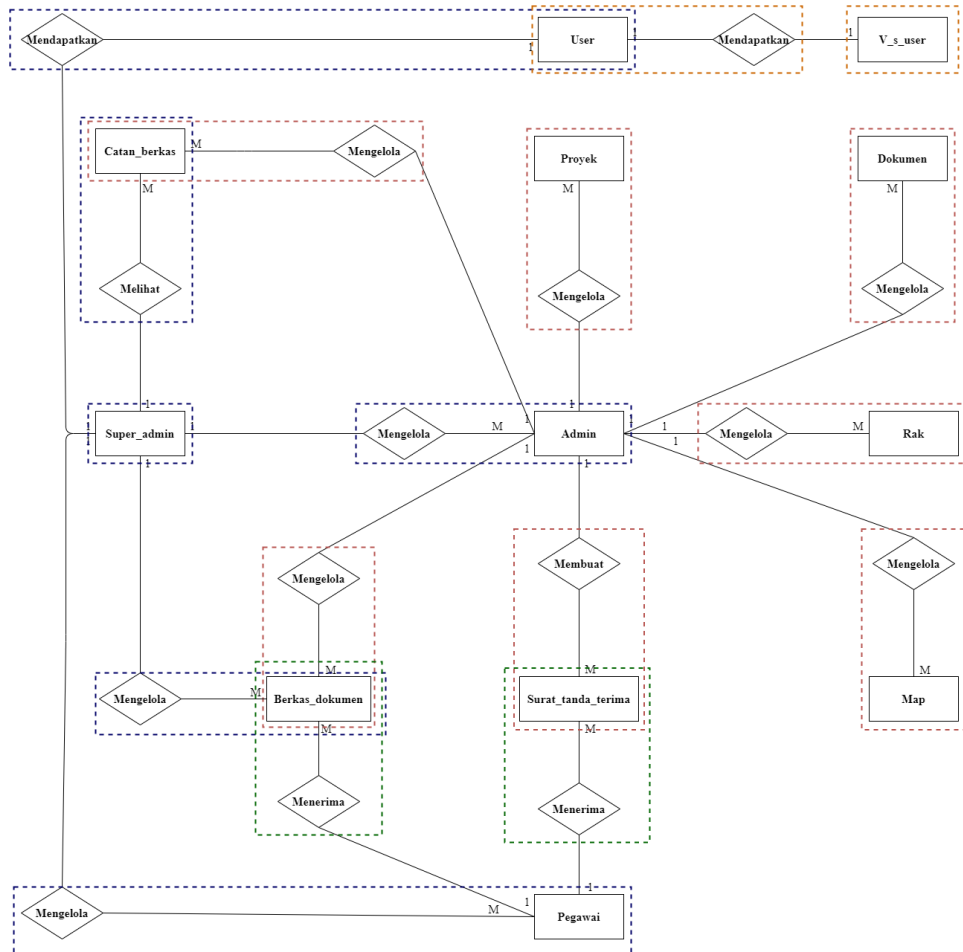
- a. Pegawai dapat melakukan login dan logout.
- b. Pegawai dapat mengubah data profile.
- c. Pegawai dapat menerima dokumen.
- d. Pegawai dapat menerima surat tanda terima.

3.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data bertujuan untuk memperoleh basis data yang baik dan efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah di manipulasi data serta bebas dari redusi data. Pada tahap ini perancangan basis data di dalam sistem ini menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS).

3.2.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

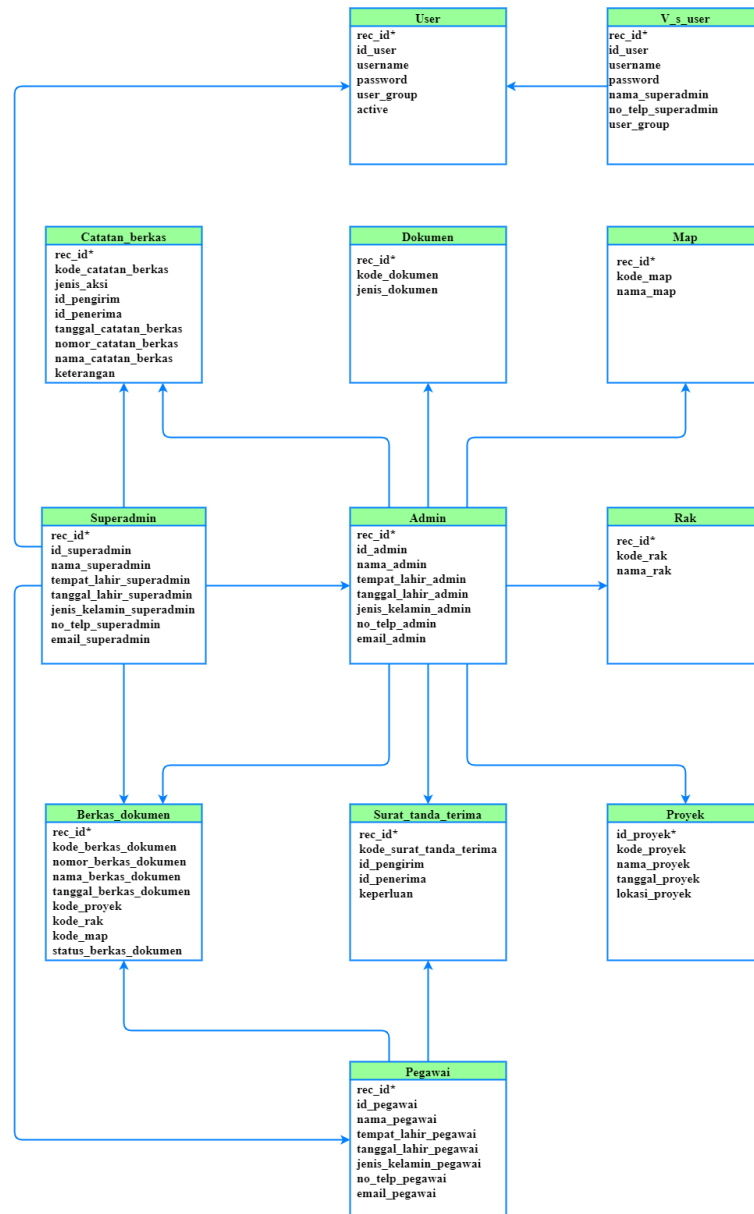
Berikut gambaran hubungan antar tabel yang di buat beserta relasi antar tabel, dalam penggambarannya menggunakan entity relationship diagram pada sistem informasi pemberkasan arsip, sebagai berikut :



Gambar 3. 4 Transformasi ERD ke LRS

3.2.3 Logical Record Structure (LRS)

Berikut gambaran struktur relasi antar tabel, dalam penggambarannya menggunakan *Logical Record Structure*.



Gambar 3. 5 LRS (Logical Record Structure)

3.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel untuk setiap tabel yang terdapat dalam basis data sistem informasi pemberkasan arsip pada PT. Griya Indah Persada yaitu sebagai berikut :

1. Superadmin

Tabel 3. 4 Struktur Tabel Superadmin

Nama	Type	Ukuran
Rec_id	Int	10

Nama	Tipe	Ukuran
Id_superadmin	Varchar	10
Nama_superadmin	Varchar	25
Tempat_lahir_superadmin	Varchar	25
Tanggal_lahir_superadmin	Date	-
Jenis_kelamin_superadmin	Varchar	10
No_telp_superadmin	Varchar	15
Email_superadmin	Varchar	50

2. Admin

Tabel 3. 5 Struktur Tabel Admin

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Id_superadmin	Varchar	10
Nama_superadmin	Varchar	25
Tempat_lahir_superadmin	Varchar	25
Tanggal_lahir_superadmin	Date	-
Jenis_kelamin_superadmin	Varchar	10
No_telp_superadmin	Varchar	15
Email_superadmin	Varchar	50

3. Pegawai

Tabel 3. 6 Struktur Tabel Pegawai

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Id_pegawai	Varchar	10
Nama_pegawai	Varchar	25
Tempat_lahir_pegawai	Varchar	25
Tanggal_lahir_pegawai	Date	-
Jenis_kelamin_pegawai	Varchar	10
No_telp_pegawai	Varchar	15

Nama	Tipe	Ukuran
Emial_pegawai	Varchar	50

4. Rak

Tabel 3. 7 Struktur Tabel Rak

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_rak	Varchar	10
Nama_rak	Varchar	25

5. Map

Tabel 3. 8 Struktur Tabel Map

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_map	Varchar	10
Nama_map	Varchar	25

6. Dokumen

Tabel 3. 9 Struktur Tabel Dokumen

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_dokumen	Varchar	10
Jenia_dokumen	Varchar	25

7. Proyek

Tabel 3. 10 Struktur Tabel Proyek

Nama	Tipe	Ukuran
Id_proek	Int	10
Kode_proyek	Varchar	10
Nama_proyek	Varchar	25
Tanggal_proyek	Date	-

Nama	Tipe	Ukuran
Lokasi_proyek	Varchar	100

8. Berkas Dokumen

Tabel 3. 11 Struktur Tabel Berkas Dokumen

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_berkas_dokumen	Varchar	10
Nomor_berkas_dokumen	Varchar	10
nama_berkas_dokumen	Varchar	25
tanggal_berkas_dokumen	Date	-
Kode_proyek	Varchar	10
Kode_rak	Varchar	10
Kode_map	Varchar	10
status_berkas_dokumen	varchar	15

9. Catatan Berkas

Tabel 3. 12 Struktur Tabel Catatan Berkas

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_catatan_berkas	Varchar	10
Jenis_aksi	Varchar	15
Id_pengirim	Varchar	10
Id_penerima	Varchar	10
Tanggal_catatan_berkas	Date	-
Nomor_catatan_berkas	Varchar	10
Nama_catatan_berkas	Varchar	25
keterangan	Text	

10. Surat Tanda Terima

Tabel 3. 13 Struktur Tabel Surat Tanda Terima

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Kode_surat_tanda_terima	Varchar	10
Id_pengirim	Varchar	10
Id_penerima	Varchar	10
Keperluan	Text	0

11. User

Tabel 3. 14 Struktur Tabel User

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Id_user	Varchar	10
Username	Varchar	15
Password	Varchar	100
User_group	varchar	12
active	int	1

12. View User

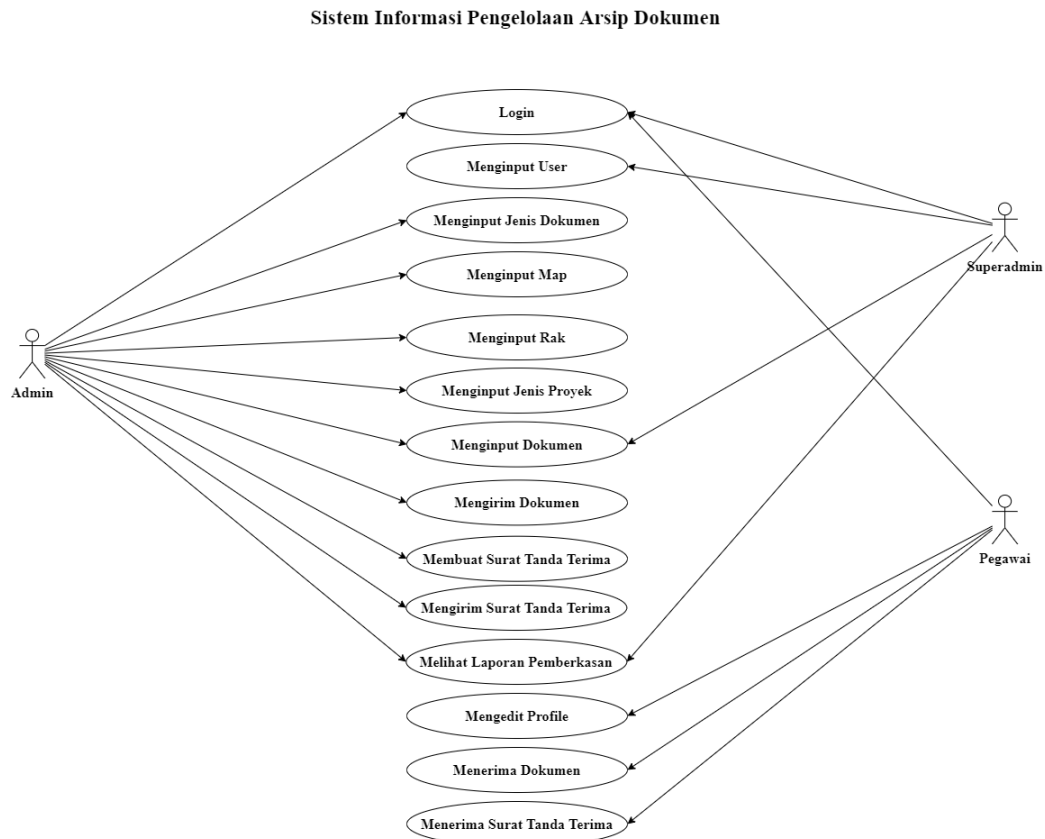
Tabel 3. 15 Struktur Tabel View User

Nama	Tipe	Ukuran
Rec_id	Int	10
Id_user	Varchar	10
Username	Varchar	15
Password	Varchar	100
Nama_superadmin	Varchar	25
No_telp_superadmin	Varchar	15
User_group	Varchar	12

3.3 Perancangan UML

3.3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan secara grafis perilaku software aplikasi. Adapun *use case diagram* dibawah ini :



Gambar 3. 6 Gambar Use Case Diagram

Pada perancangan dengan menggunakan *use case diagram*, sistem memiliki 3 aktor yang terlibat di dalamnya, yaitu Superadmin, Admin, Pegawai. Admin dapat melakukan beberapa aksi seperti menginput jenis dokumen, map, rak, jenis proyek, dokumen, mengirim dokumen, membuat surat tanda terima dan melihat catatan berkas.

Aktor merupakan implementasi berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang di bangun.

Tabel 3. 16 Skenario Use Case Log In User

Nama Use Case	Log In
Actor	User
Deskripsi	User dapat menginputkan username dan password kedalam form yang telah disediakan.

Tabel 3. 17 Skenario Use Case Menginput User

Nama Use Case	Menginput User
Actor	Superadmin
Deskripsi	Superadmin dapat melihat, menambahkan, mengedit dan menghapus user yang ada pada sistem.

Tabel 3. 18 Skenario Use Case Menginput Jenis Dokumen

Nama Use Case	Menginput Jenis Dokumen
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus jenis dokumen yang tersimpan.

Tabel 3. 19 Skenario Use Case Menginput Map

Nama Use Case	Menginput Map
Actor	Admin

Deskripsi	Admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data map yang tersimpan.
-----------	---

Tabel 3. 20 Skenario Use Case Menginput Rak

Nama Use Case	Menginput Rak
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data rak yang tersimpan.

Tabel 3. 21 Skenario Use Case Menginput Jenis Proyek

Nama Use Case	Menginput Jenis Proyek
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus berkas yang tersimpan.

Tabel 3. 22 Skenario Use Case Menginput Berkas

Nama Use Case	Menginput Berkas
Actor	Superadmin, Admin
Deskripsi	Superadmin dan Admin dapat melihat, menyimpan, mengedit, dan menghapus data berkas yang tersimpan.

Tabel 3. 23 Skenario Use Case Mengirim Berkas

Nama Use Case	Mengirim Berkas
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat mengirim berkas kepada pegawai lewat sistem.

Tabel 3. 24 Skenario Use Case Membuat Surat Tanda Terima

Nama Use Case	Membuat Surat Tanda Terima
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat membuat surat tanda terima untuk dikirimkan kepada pegawai melalui sistem.

Tabel 3. 25 Skenario Use Case Mengirim Surat Tanda Terima

Nama Use Case	Mengirim Surat Tanda Terima
Actor	Admin
Deskripsi	Admin dapat mengirim surat tanda terima kepada pegawai lewat sistem.

Tabel 3. 26 Skenario Use Case Melihat Catatan Berkas

Nama Use Case	Melihat Catatan Berkas
Actor	Superadmin, Admin
Deskripsi	Superadmin dan Admin dapat melihat catatan berkas yang telah tersimpan di dalam sistem.

Tabel 3. 27 Skenario Use Case Mengedit Profile

Nama Use Case	Mengedit Profile
Actor	Pegawai
Deskripsi	Pegawai dapat melakukan perubahan data pada profile yang telah dibuat.

Tabel 3. 28 Skenario Use Case Menerima Berkas

Nama Use Case	Menerima Berkas
Actor	Pegawai
Deskripsi	Pegawai dapat menerima berkas yang dikirim oleh admin.

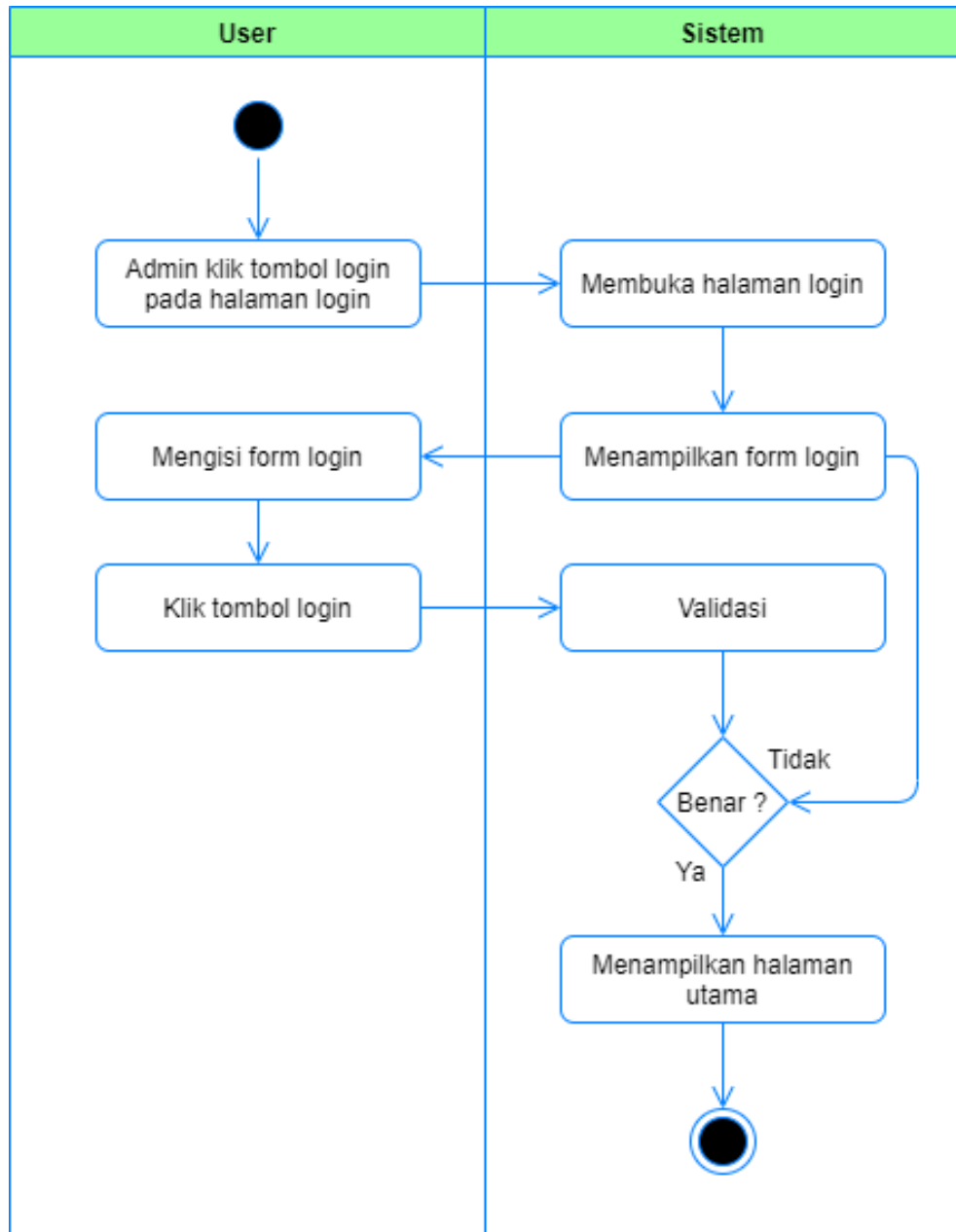
Tabel 3. 29 Skenario Use Case Menerima Surat Tanda Terima

Nama Use Case	Menerima Surat Tanda Terima Dari Admin
Actor	Pegawai
Deskripsi	Pegawai dapat menerima surat tanda terima yang dikirim oleh admin.

3.3.2 Activity Diagram

Pada bagian ini akan menggambarkan dokumentasi alur kerja pada perancangan sistem informasi pemberkasan arsip yang bertujuan untuk melihat alur proses sistem yang di rancang.

a. Activity Diagram Login Superadmin, Admin, dan Pegawai

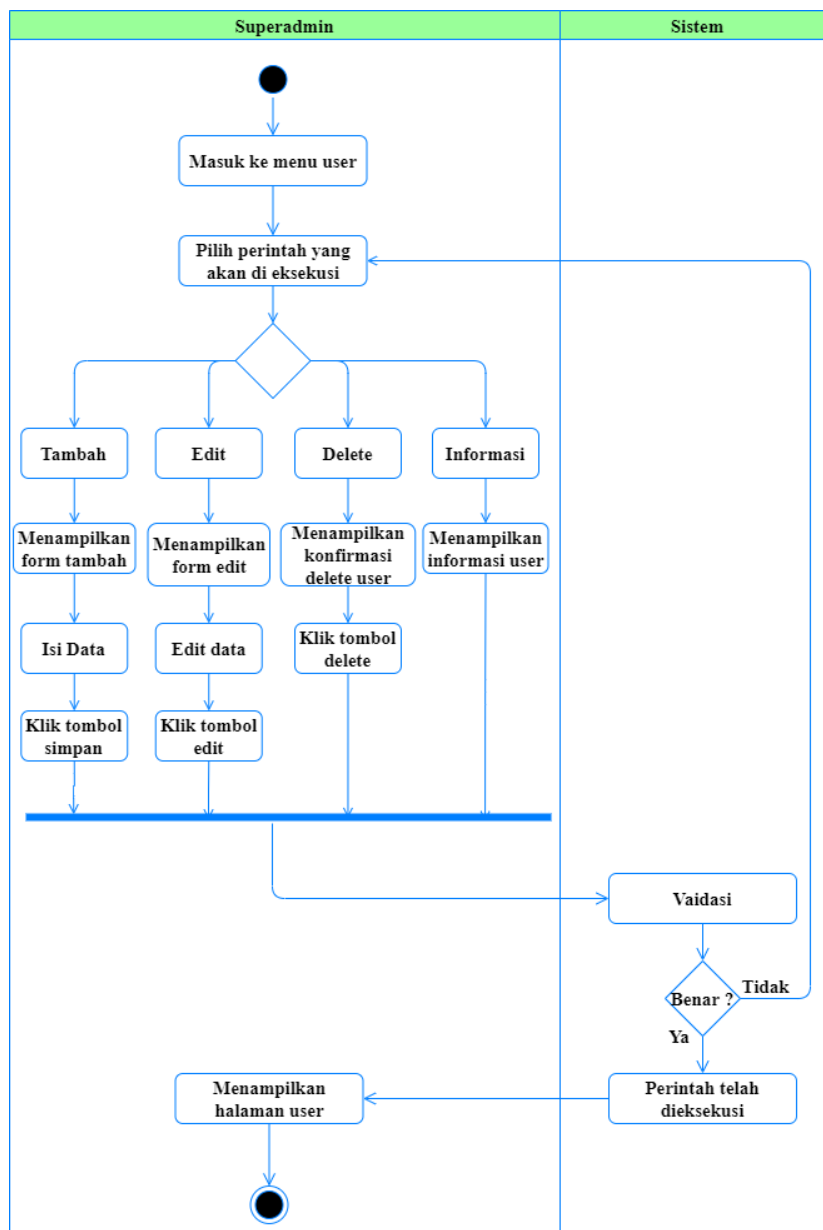


Gambar 3. 7 Activity Diagram Superadmin, Admin, dan Pegawai

Tabel 3. 30 Keterangan Activity Diagram Superadmin, Admin, dan Pegawai

Nama Activity	Log In Superadmin, Admin, dan Pegawai.
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh superadmin, admin dan pegawai untuk masuk kedalam sistem.

b. Activity Diagram Menginput User

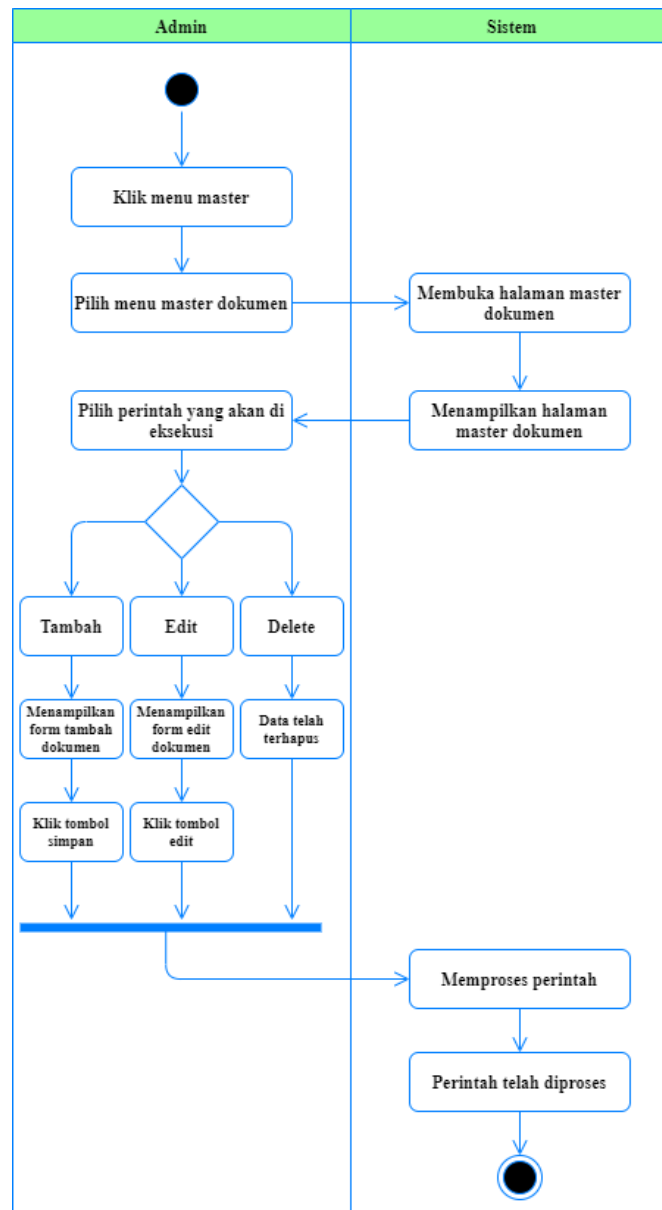


Gambar 3. 8 Activity Diagram Menginput User

Tabel 3. 31 Keterangan Activity Diagram Menginput User

Nama Activity	Menginput User
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh superadmin, untuk menjalankan perintah tambah, edit, hapus dan informasi terhadap data user.

c. Activity Diagram Tambah User

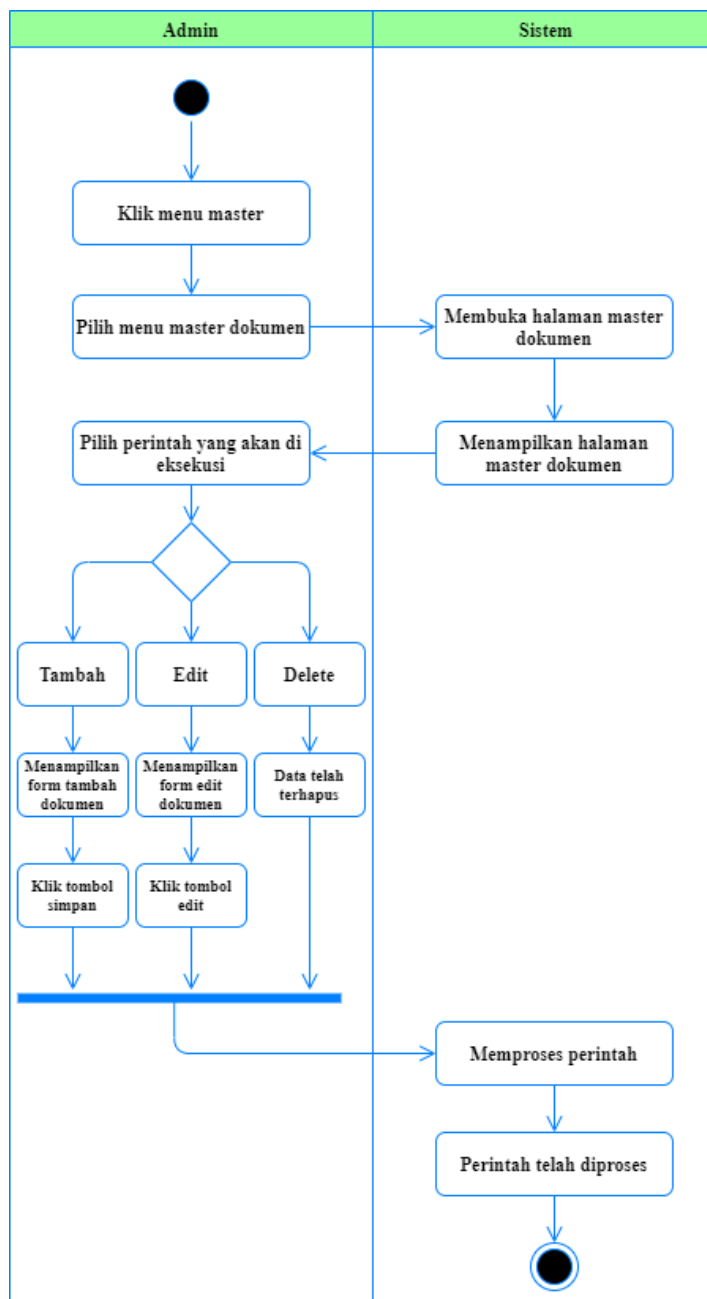


Gambar 3. 9Activity Diagram Tambah User

Tabel 3. 32 Keterangan Activity Diagram Tambah User

Nama Activity	Tambah User
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh superadmin, menambah data user admin ataupun pegawai.

d. Activity Diagram Menginput Jenis Dokumen

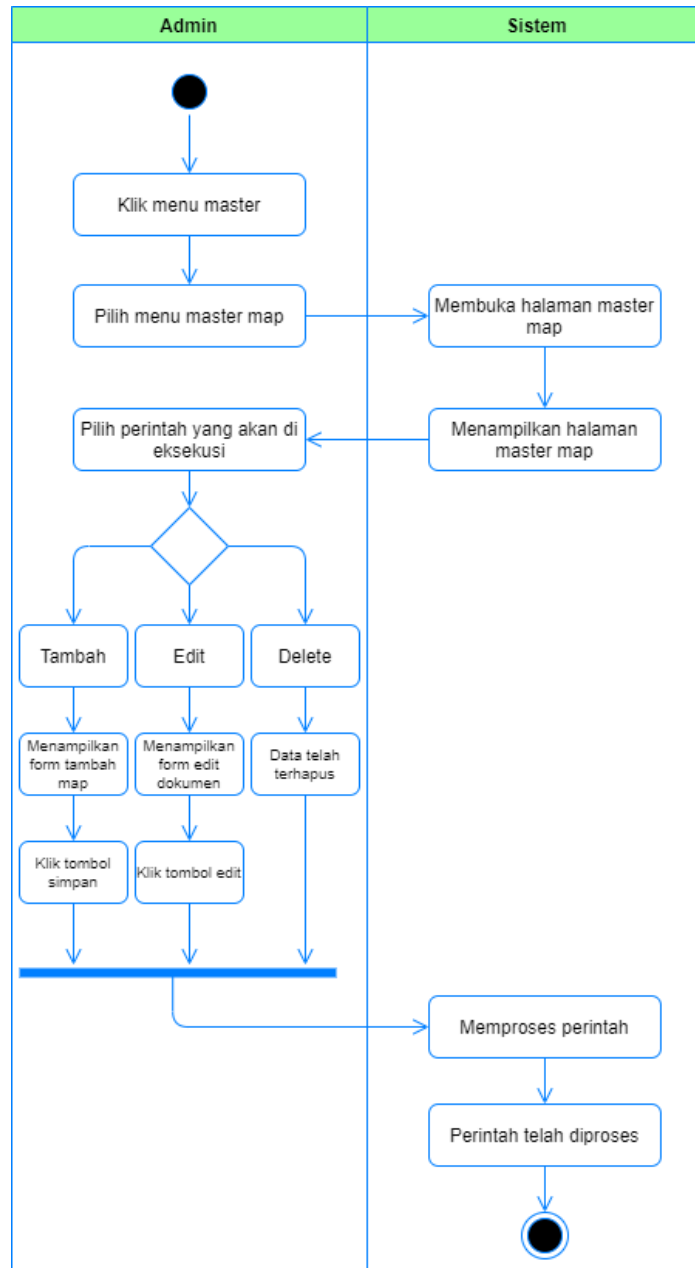


Gambar 3. 10 Activity Diagram Mengelola Jenis Dokumen

Tabel 3. 33 Keterangan Activity Diagram Mengelola Jenis Dokumen

Nama Activity	Mengelola Jenis Dokumen
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, melakukan perintah tambah, edit, hapus terhadap data jenis dokumen.

e. Activity Diagram Menginput Map

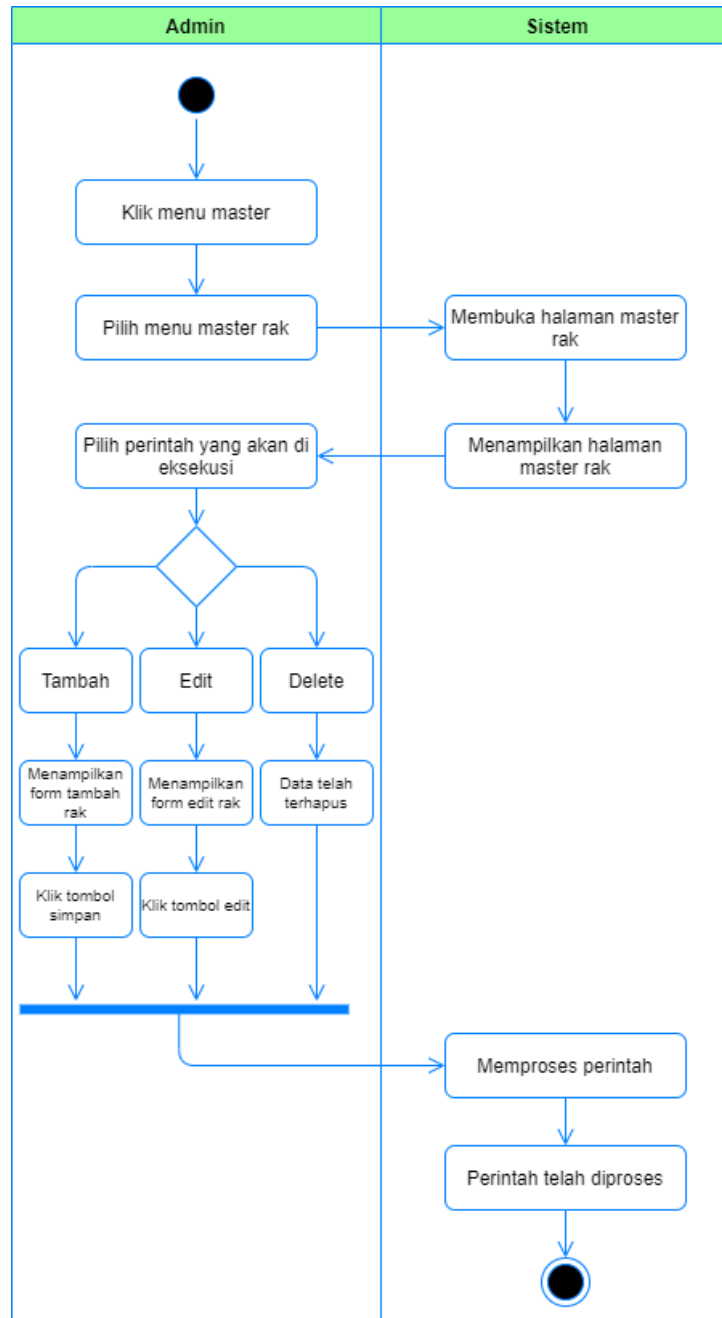


Gambar 3. 11 Activity Diagram Menginput Map

Tabel 3. 34 Keterangan Activity Diagram Menginput Map

Nama Activity	Menginput Map
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, melakukan perintah tambah, edit, hapus terhadap data map.

f. Activity Diagram Menginput Rak

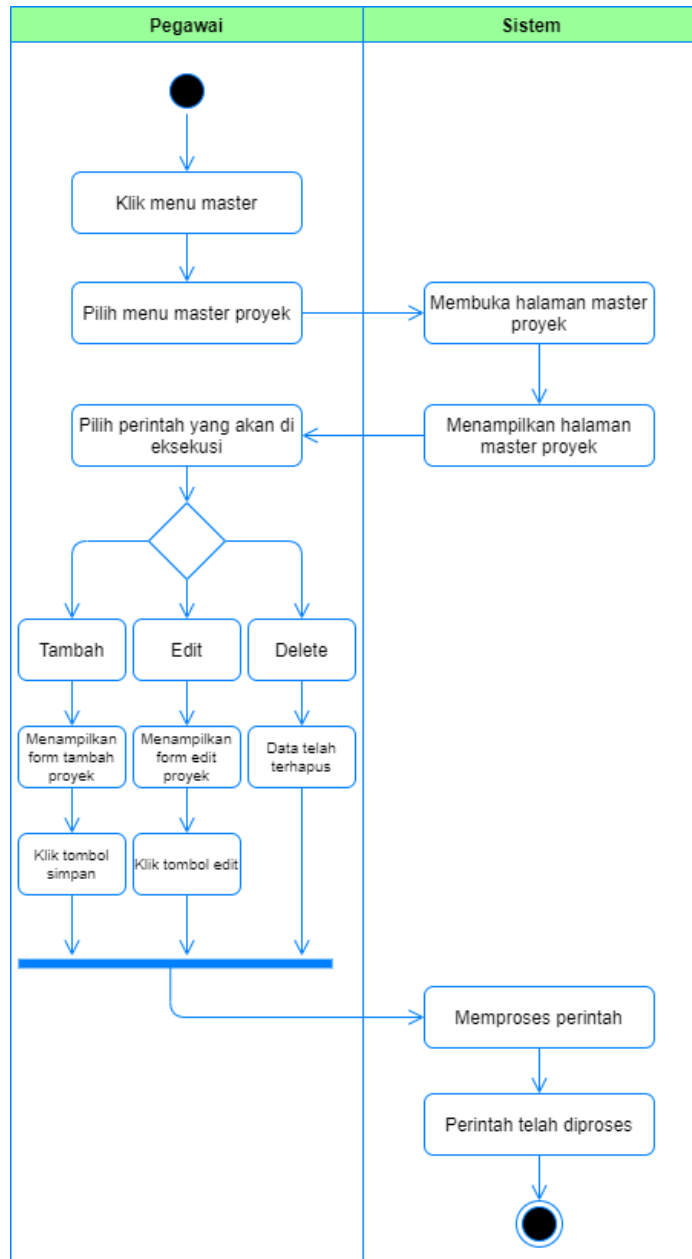


Gambar 3. 12 Activity Diagram Menginput Rak

Tabel 3. 35 Keterangan Activity Diagram Menginput Rak

Nama Activity	Menginput Rak
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, melakukan perintah tambah, edit, hapus terhadap data rak.

g. Activity Diagram Menginput Jenis Proyek

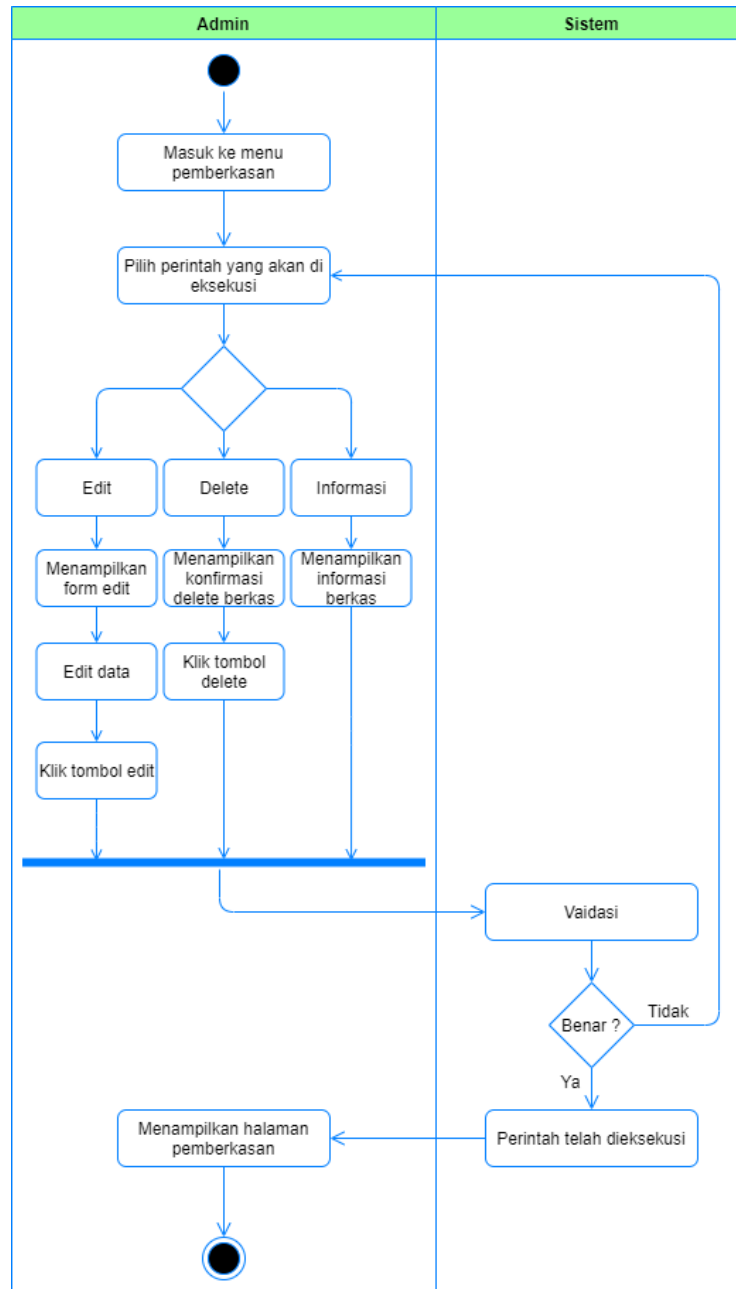


Gambar 3. 13 Activity Diagram Menginput Jenis Proyek

Tabel 3. 36 Keterangan Activity Diagram Menginput Jenis Proyek

Nama Activity	Menginput Jenis Proyek
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, melakukan perintah tambah, edit, hapus terhadap data jenis proyek.

h. Activity Diagram Menginput Berkas

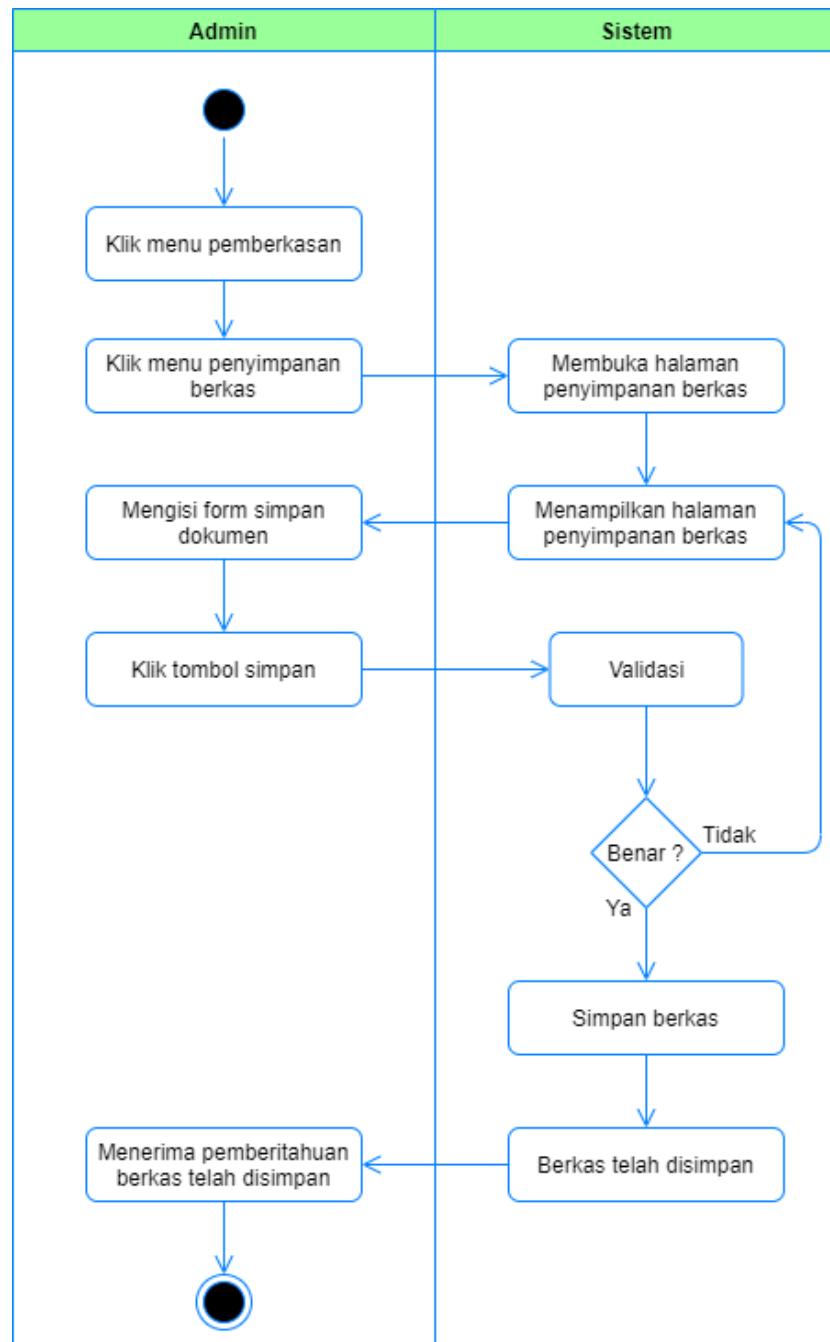


Gambar 3. 14 Activity Diagram Mengelola Berkas Admin

Tabel 3. 37 Keterangan Activity Diagram Mengelola Berkas Admin

Nama Activity	Menginput Berkas
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, untuk menjalankan perintah edit, hapus, dan informasi terhadap data berkas.

i. Activity Diagram Menyimpan Berkas

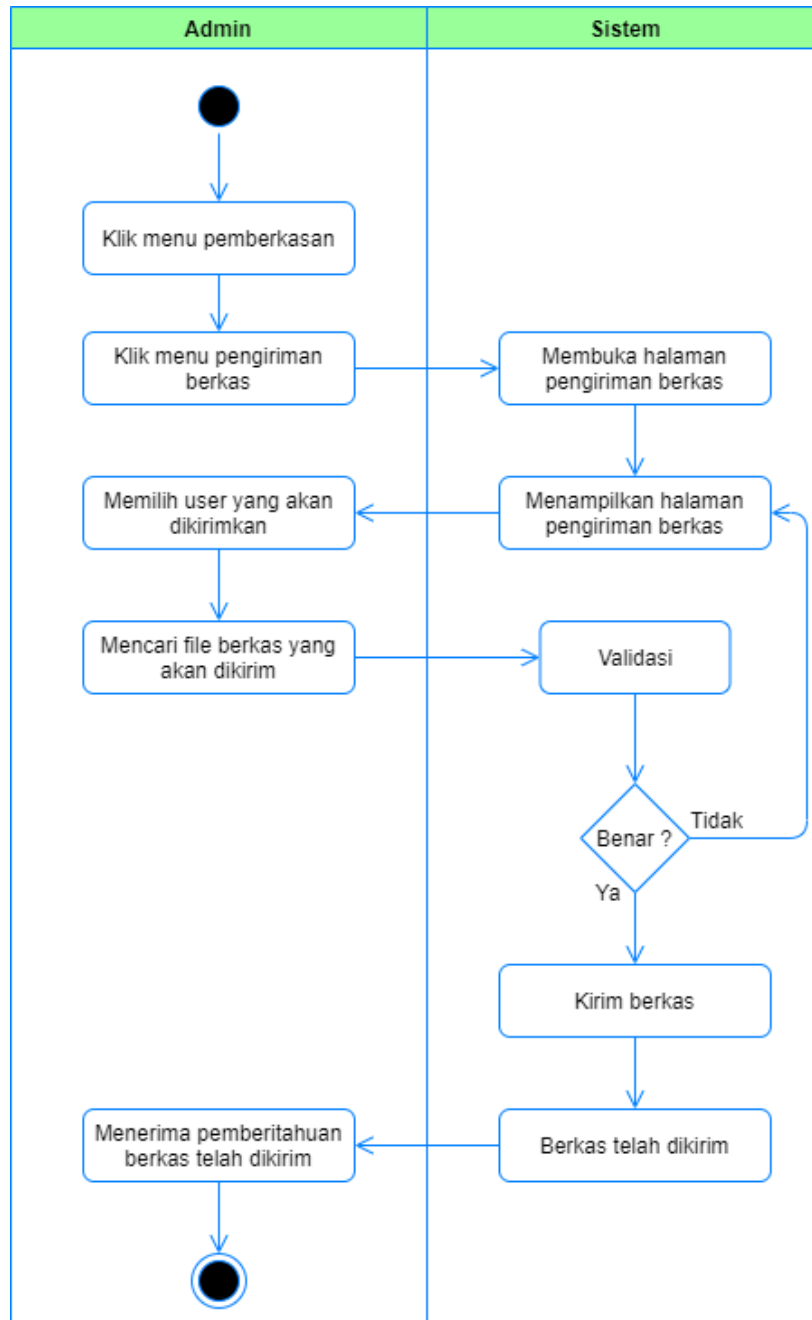


Gambar 3. 15 Activity Diagram Menyimpan Berkas

Tabel 3. 38 Keterangan Activity Diagram Menyimpan Berkas

Nama Activity	Menyimpan Berkas
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin untuk menyimpan berkas ke sistem.

j. Activity Diagram Mengirim Berkas

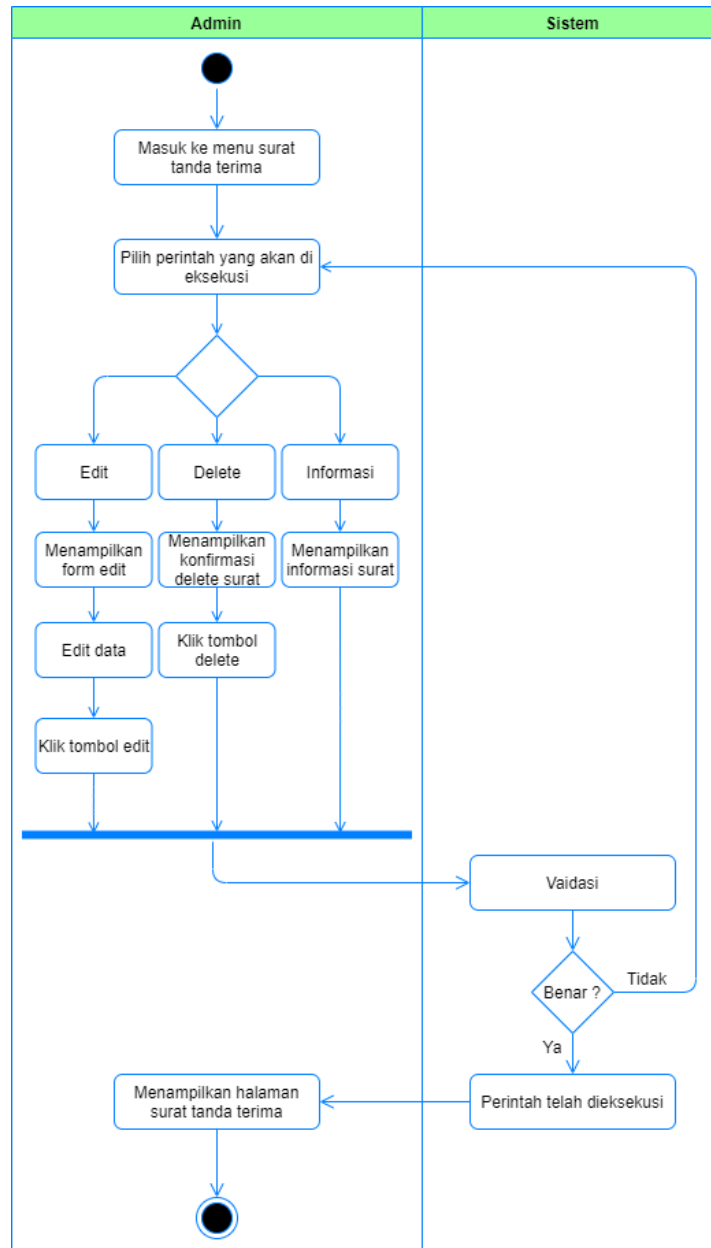


Gambar 3. 16 Activity Diagram Mengirim Berkas

Tabel 3. 39 Keterangan Activity Diagram Mengirim Berkas

Nama Activity	Mengirim Berkas
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, untuk mengirimkan berkas kepada user pegawai.

k. Activity Diagram Menginput Surat Tanda Terima

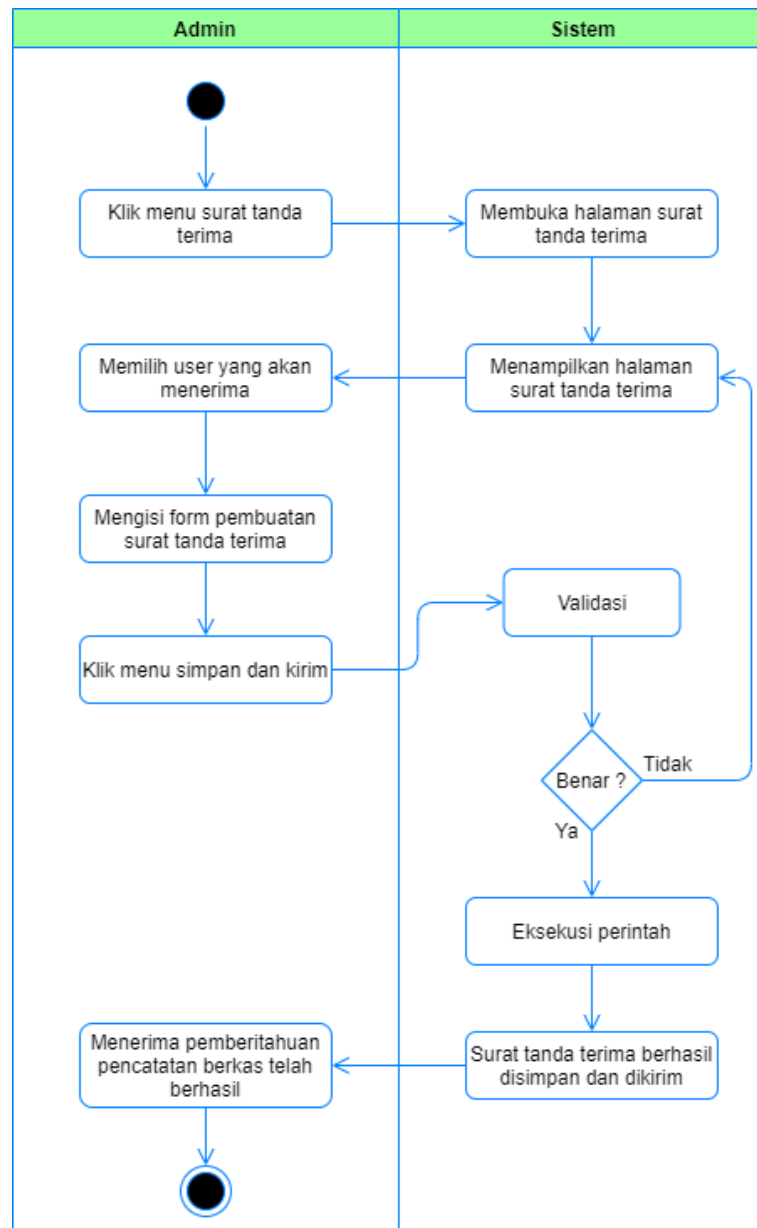


Gambar 3. 17 Activity Diagram Menginput Surat Tanda Terima

Tabel 3. 40 Keterangan Activity Diagram Menginput Surat Tanda Terima

Nama Activity	Menginput Surat Tanda Terima
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, untuk melakukan perintah edit, delete, atau informasi pada data surat tanda terima.

1. Activity Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

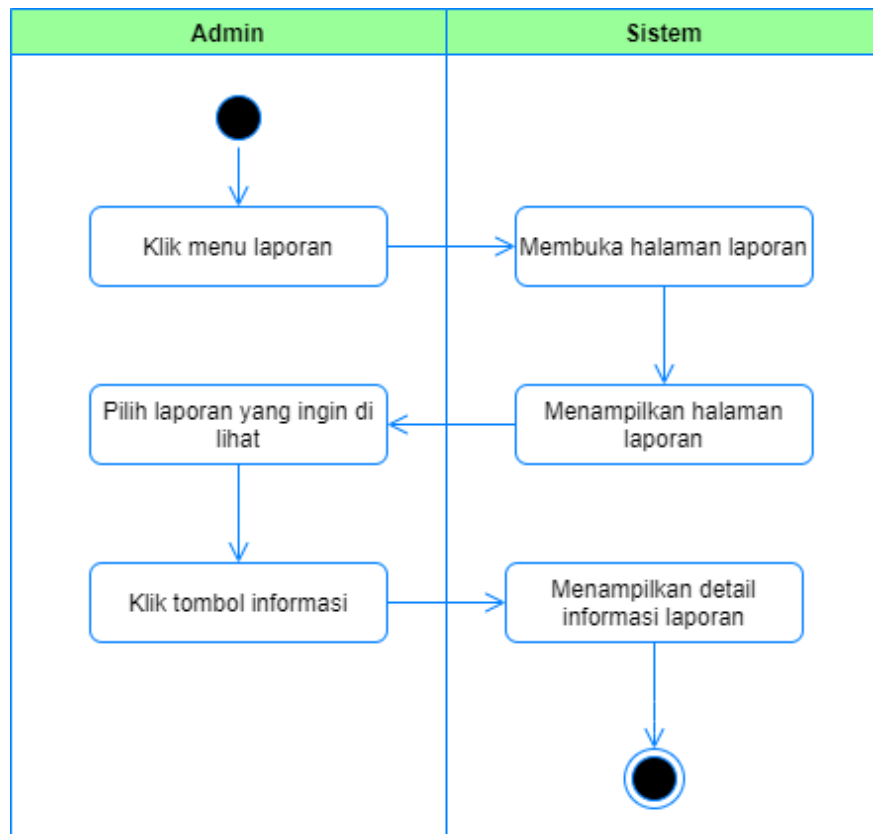


Gambar 3. 18 Activity Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

Tabel 3. 41 Keterangan Activity Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

Nama Activity	Mengirim Surat Tanda Terima
Deskripsi	Activity ini dilakukan admin, untuk mengirimkan surat tanda terima kepada pegawai

m. Activity Diagram Melihat Catatan Berkas

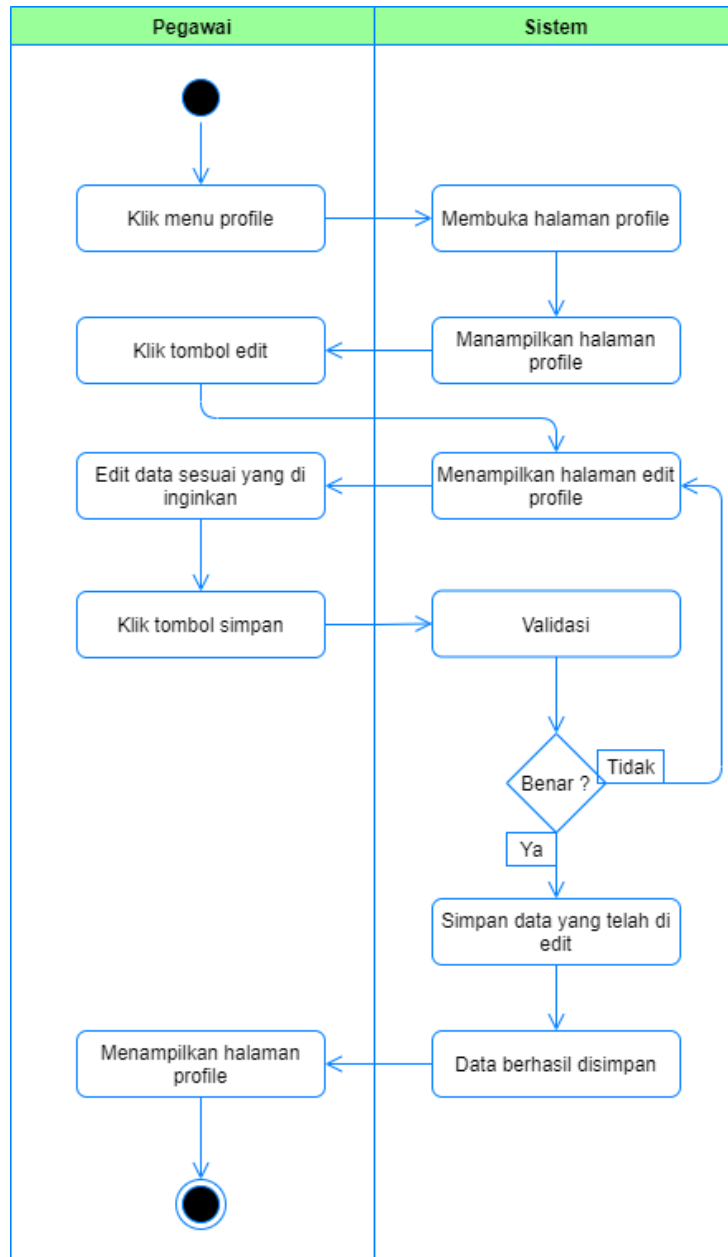


Gambar 3. 19 Activity Diagram Melihat Catatan Berkas

Tabel 3. 42 Keterangan Activity Diagram Melihat Catatan Berkas

Nama Activity	Melihat Catatan Berkas
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh admin, untuk melihat laporan dari aktivitas pemberkasan yang dilakukan

n. Activity Diagram Mengedit Profile

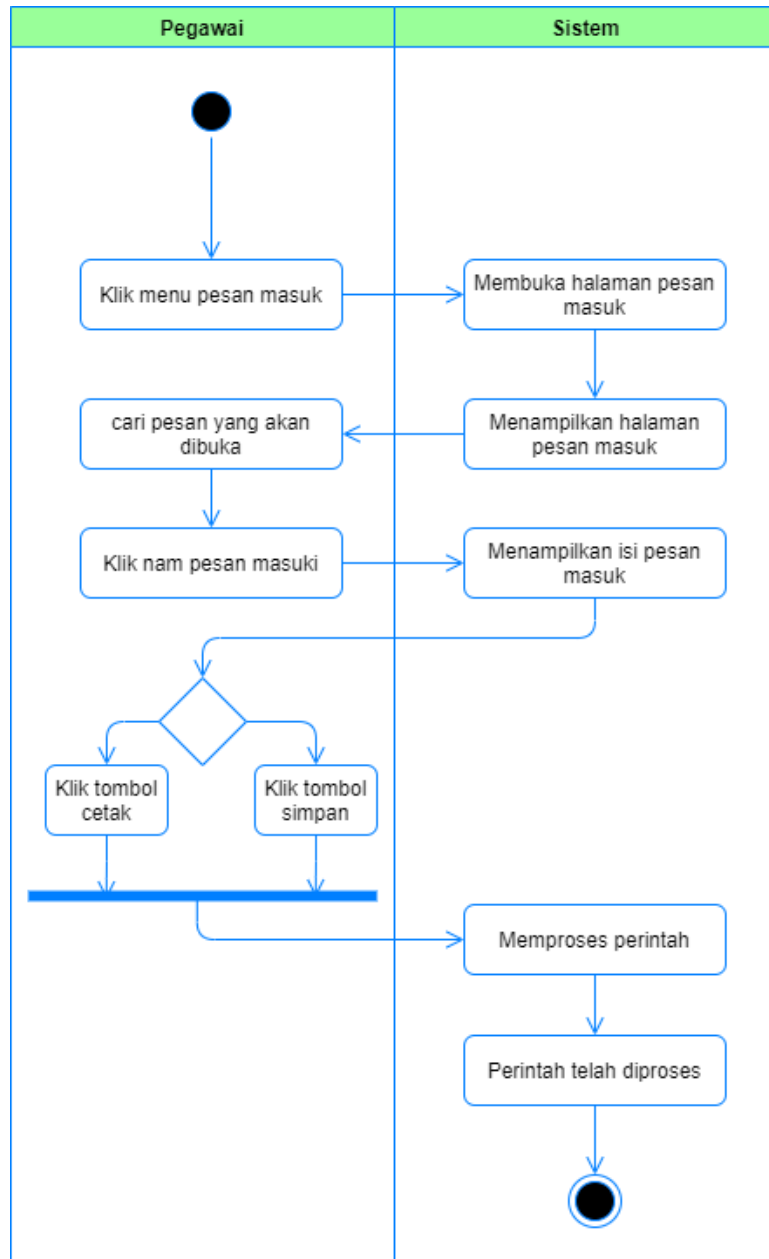


Gambar 3. 20 Activity Diagram Mengedit Profile

Tabel 3. 43 Keterangan Activity Diagram Mengedit Profile

Nama Activity	Mengedit Profile
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh Pegawai, untuk melakukan perubahan terhadap data pegawai itu sendiri.

o. Activity Diagram Menerima Berkas

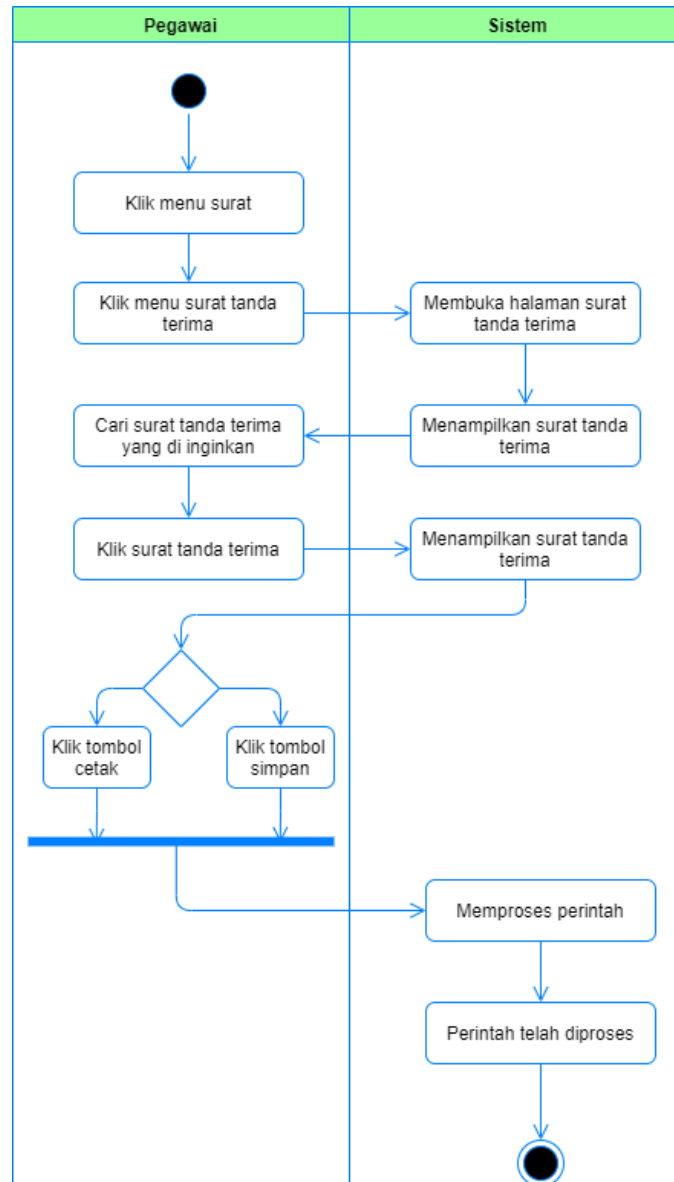


Gambar 3. 21 Activity Diagram Menerima Berkas

Tabel 3. 44 Keterangan Activity Diagram Mengelola Penerimaan Berkas

Nama Activity	Menerima Berkas
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh pegawai, untuk menerima pengiriman berkas oleh admin dan dapat di cetak.

p. Activity Diagram Menerima Surat Tanda Terima



Gambar 3. 22 Activity Diagram Menerima Surat Tanda Terima

Tabel 3. 45 Keterangan Activity Menerima Surat Tanda Terima

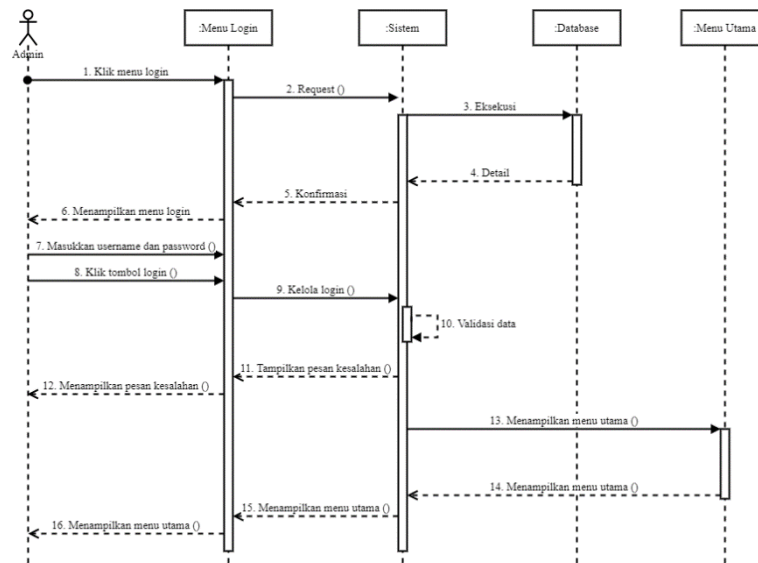
Nama Activity	Menerima Surat Tanda Terima
Deskripsi	Activity ini dilakukan oleh pegawai, untuk menerima surat tanda terima yang dikirim oleh admin dan dapat di cetak.

3.3.3 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah diagram interaksi yang menunjukkan bagaimana benda beroperasi antara satu sama lain dan interaksi diagram yang memperlihatkan event-event yang berurutan sepanjang berjalannya waktu dan masing-masing.

a. Sequence Diagram Log In User

Pada bagian ini akan digambarkan proses *login, user* (Superadmin, Admin, Pegawai) masuk form *login* menggunakan *username, password, dan groups* kemudian data akan tersimpan kedalam database jika berhasil akan langsung tampil ke halaman dashboard, jika gagal atau salah maka harus memeriksa kembali *username, password* dan *groups* di halaman from *login*, yang ada pada sistem informasi pemberkasan arsip.



Gambar 3. 23 Sequence Diagram Log In User

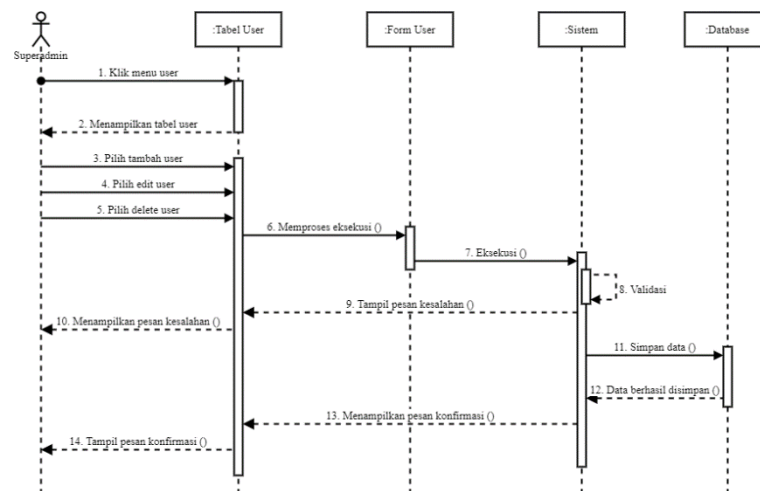
Tabel 3. 46 Keterangan Sequence Diagram Log In User

Nama Sequence	Sequence diagram log in user
Deskripsi Singkat	Membuat user dapat masuk ke menu utama Dashboard
Aktor	Superadmin, Admin, Pegawai
Pra Kondisi	Membuka halaman dashboard website

Tindakan Utama	User masuk menggunakan Username dan Password
Pasca Kondisi	Jika login sukses akan masuk ke halaman dashboard

b. Sequence Diagram Menginput User

Sequence Diagram Menginput User, pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola data *user* admin atau pegawai yang dilakukan superadmin setelah login berhasil dan masuk halaman *dashboard*. Pilih menu *user* admin atau pegawai, lalu klik tombol perintah yang ada pada Menu. Ada beberapa tombol, seperti tambah, *edit*, hapus dan akan tersimpan pada *list* data *user*, selain tambah data *user*, super admin dapat melakukan edit dan hapus data jika belum tersimpan dalam laporan pada sistem informasi pemberkasan arsip dinamis.



Gambar 3. 24 Sequence Diagram Menginput User

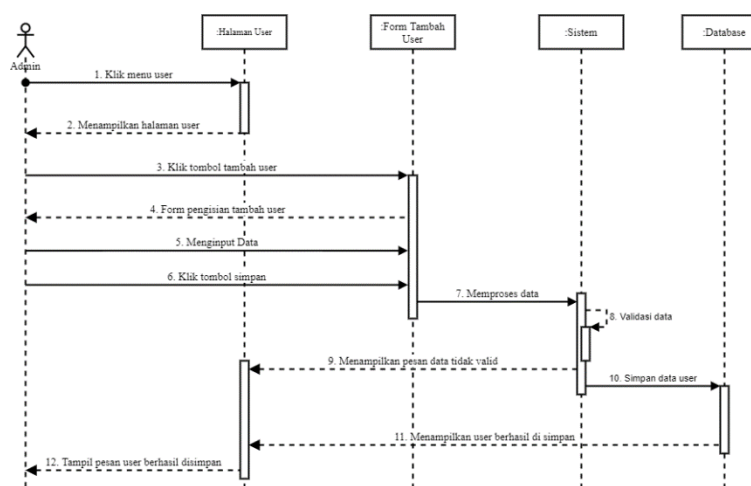
Tabel 3. 47 Keterangan Sequence Diagram Menginput User

Nama Sequence	Sequence diagram menginput user
Deskripsi Singkat	Membuat Superadmin dapat mengelola user admin atau pegawai.
Aktor	Superadmin
Pra Kondisi	Mengelola data user admin atau pegawai.

Tindakan Utama	Superadmin masuk ke halaman dashboard , pilih menu admin atau pegawai, lik tombol tambah, isi data admin atau pegawai lalu simpan.
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu admin atau menu pegawai.

c. Sequence Diagram Tambah User

Pada bagian ini akan digambarkan proses menambah data user yang dapat dilakukan oleh admin, setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Klik tombol tambah *user* pada halaman admin atau pegawai. Akan tampil *form* untuk menginputkan data user, setelah selesai menginputkan tekan tombol simpan. Maka data akan tersimpan pada tabel di halaman user yang di tuju.



Gambar 3. 25 Sequence Diagram Tambah User

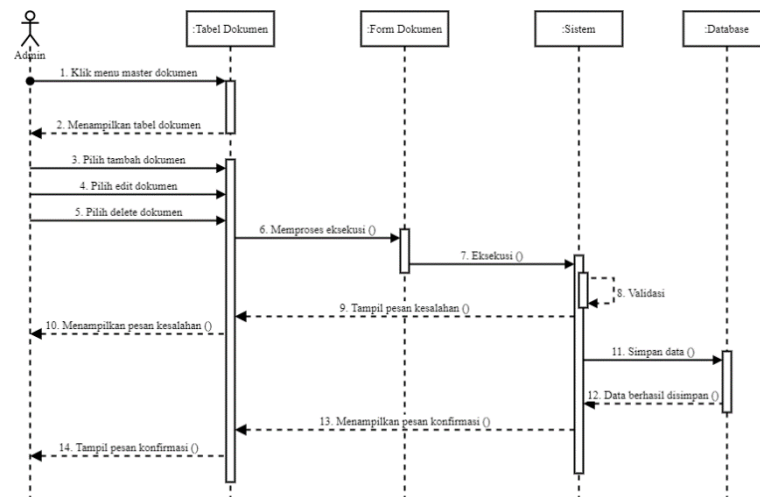
Tabel 3. 48 Keterangan Sequence Diagram Tambah User

Nama Sequence	Sequence diagram Tambah User
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu user
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman user

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu user, klik tombol tambah, isi data user lalu simpan.
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu user.

d. Sequence Diagram Menginput Jenis Dokumen

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola data dokumen yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Pilih menu master dokumen, lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman Master Dokumen. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan serta ditampilkan ke dalam tabel di halaman Master Dokumen.



Gambar 3. 26 Sequence Diagram Menginput Jenis Dokumen

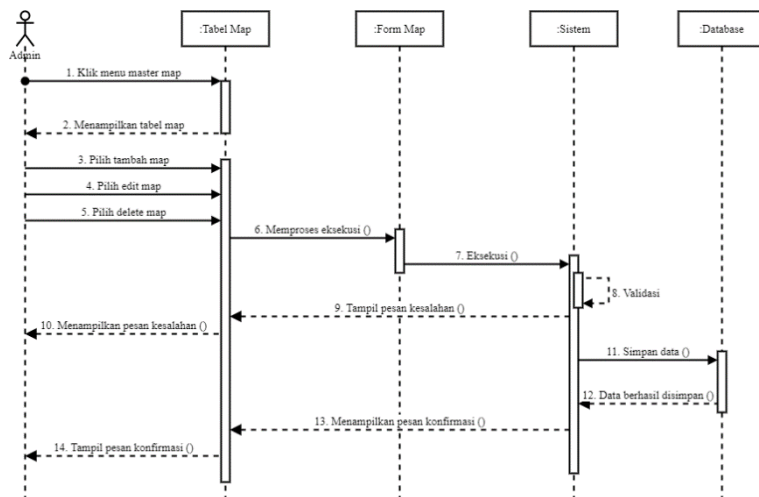
Tabel 3. 49 Keterangan Sequence Diagram Menginput Jenis Dokumen

Nama Sequence	Sequence diagram Menginput Jenis Dokumen
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master dokumen
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master dokumen

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master dokumen, klik tombol tambah, isi data dokumen lalu simpan
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu dokumen

e. Sequence Diagram Menginput Map

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola data map yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Pilih menu Master Map, lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman Master Map. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan serta ditampilkan ke dalam tabel di halaman Master Rak.



Gambar 3. 27 Sequence Diagram Menginput Map

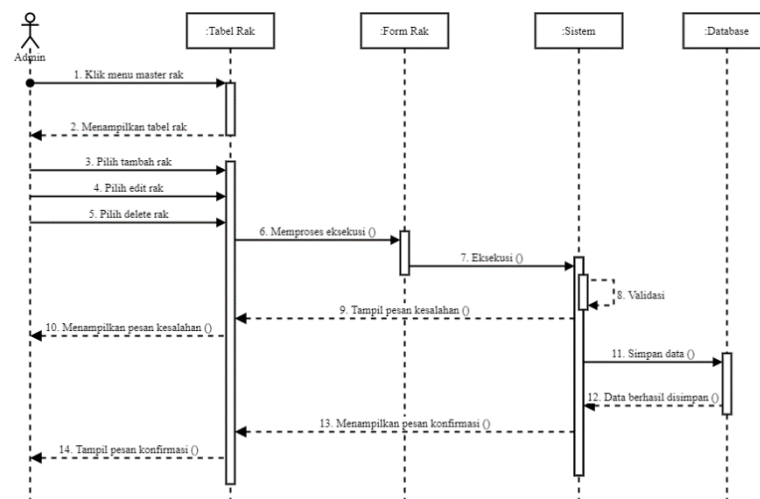
Tabel 3. 50 Keterangan Sequence Diagram Mengeinput Map

Nama Sequence	Sequence diagram menginput map
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master map
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master map

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master map, klik tombol tambah, isi data map lalu simpan
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu master map

f. Sequence Diagram Menginput Rak

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola data rak yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Pilih menu Master Rak, lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman Master Rak. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan serta ditampilkan ke dalam tabel di halaman Master Rak.



Gambar 3. 28 Sequence Diagram Menginput Rak

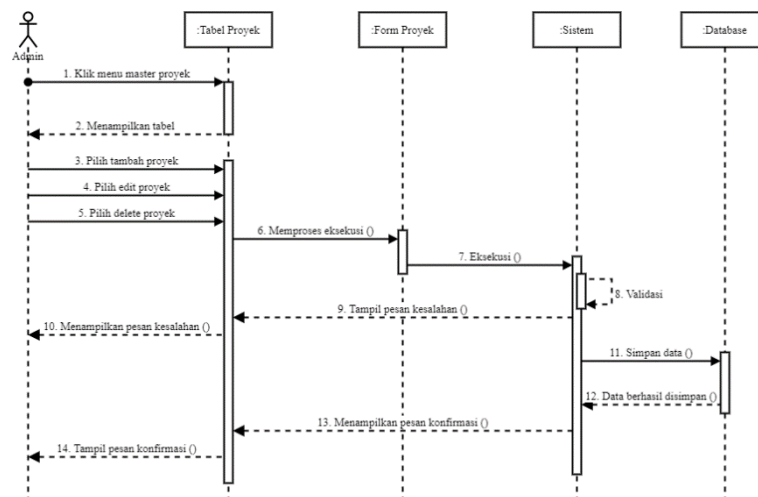
Tabel 3. 51 Keterangan Sequence Diagram Menginput Rak

Nama Sequence	Sequence diagram mengelola rak
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master rak.
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master rak

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master rak, klik tombol tambah, isi data rak lalu simpan
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu rak

g. Sequence Diagram Menginput Jenis Proyek

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola data proyek yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Pilih menu Master Proyek, lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman Master Proyek. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan serta ditampilkan ke dalam tabel di halaman Master Proyek.



Gambar 3. 29 Sequence Diagram Menginput Proyek

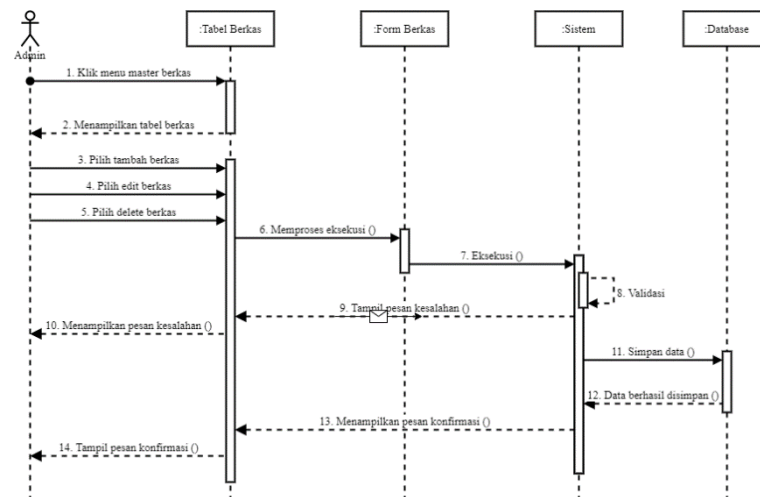
Tabel 3. 52 Keterangan Sequence Diagram Menginput Proyek

Nama Sequence	Sequence diagram menginput proyek
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master proyek
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master proyek

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master proyek, klik tombol tambah, isi data proyek lalu simpan
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu master proyek

h. Sequence Diagram Menginput Berkas

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola berkas yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu berkas , lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman berkas. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan ke dalam list tabel. Dan jika belum tersimpan ke dalam laporan pemberkasan maka dapat melakukan edit dan hapus data.



Gambar 3. 30 Sequence Diagram Menginput Berkas

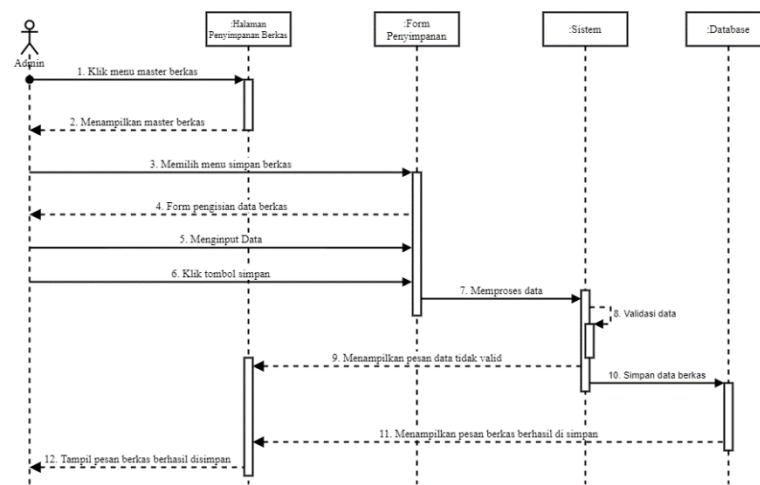
Tabel 3. 53 Keterangan Sequence Diagram Menginput Berkas

Nama Sequence	Sequence diagram menginput berkas
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master berkas
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master berkas

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master berkas, klik tombol kelola data berkas edit, delete, informasi
Pasca Kondisi	Jika berhasil data akan terupdate sesuai dengan perintah yang di jalankan

i. Sequence Diagram Menyimpan Berkas

Pada bagian ini akan digambarkan proses menyimpan berkas yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu berkas, lalu klik tombol perintah tambah yang ada pada halaman berkas. Isi data berkas sesuai kebutuhan, kemudian klik simpan. Maka data akan tersimpan ke dalam database, akan tampil di dalam tabel Halaman Berkas serta masuk ke dalam laporan pemberkasan.



Gambar 3. 31 Sequence Diagram Menyimpan Berkas

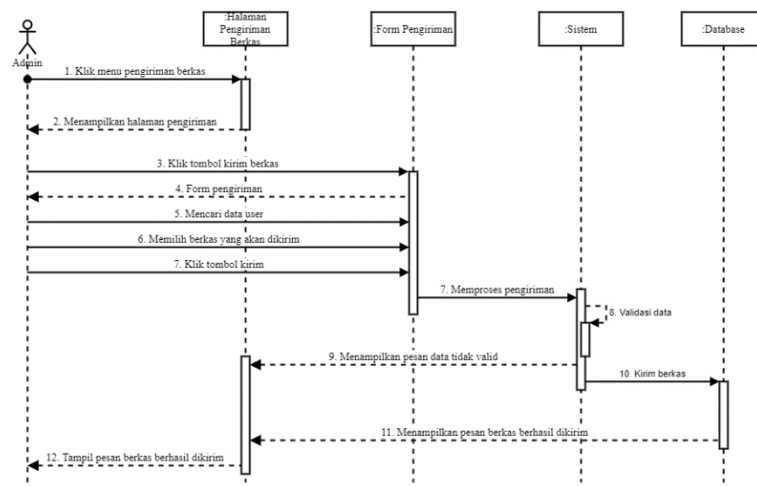
Tabel 3. 54 Keterangan Sequence Diagram Menyimpan Berkas

Nama Sequence	Sequence diagram menyimpan berkas
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu master berkas
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman master berkas

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu master berkas, klik tombol tambah, isi data berkas lalu simpan
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel pada menu berkas

j. Sequence Diagram Mengirim Berkas

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengirim berkas yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu kirim berkas, cari user pegawai yang akan dikirimkan, masukkan berkas yang akan dikirim, kemudian klik kirim. Maka data akan terkirim ke pegawai dan akan ada data berkas keluar di laporan pemberkasan.



Gambar 3. 32 Sequence Diagram Mengirim Berkas

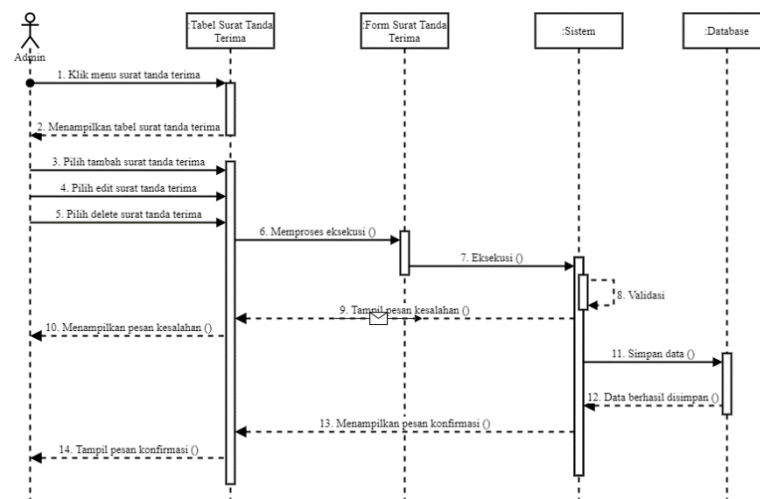
Tabel 3. 55 Keterangan Sequence Diagram Mengirim Berkas

Nama Sequence	Sequence diagram mengirim berkas
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu pengiriman berkas
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman pengiriman berkas
Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu pengiriman berkas, isi data berkas yang

	akan dikirim dan pilih pegawai yang di tuju lalu kirim
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel penerimaan berkas pegawai

k. Sequence Diagram Menginput Surat Tanda Terima

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola surat tanda terima yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu surat tanda terima, lalu klik tombol perintah yang ada pada halaman berkas. Ada beberapa tombol seperti tambah, edit, hapus dan akan tersimpan ke dalam list tabel. Dan dapat dikirimkan kepada pegawai sebagai bukti penerimaan berkas.



Gambar 3. 33 Sequence Diagram Menginput Surat Tanda Terima

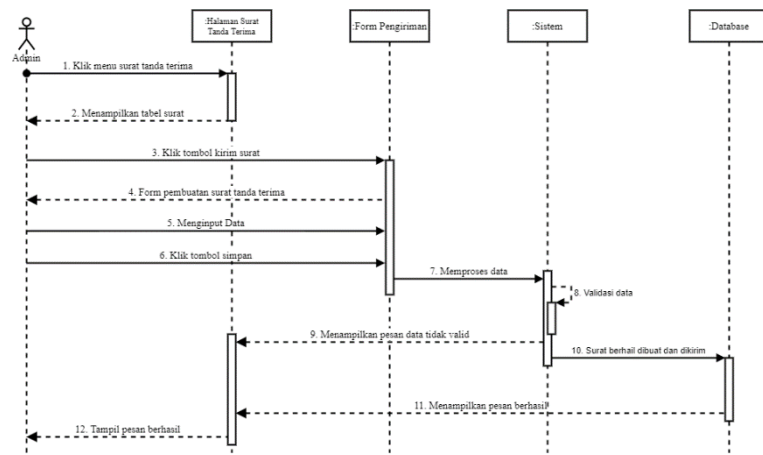
Tabel 3. 56 Keterangan Sequence Diagram Menginput Surat Tanda Terima

Nama Sequence	Sequence diagram menginput surat tanda terima
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu surat tanda terima
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman surat tanda terima

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu surat tanda terima, klik tombol kelola data berkas edit dan delete
Pasca Kondisi	Jika berhasil data akan terupdate sesuai dengan perintah yang di jalankan

1. Sequence Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengirim surat tanda terima yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu surat tanda terima, klik tombol kirim, cari user pegawai yang akan dikirimkan, masukkan surat tanda terima yang telah di buat, kemudian klik kirim. Maka data akan terkirim ke pegawai.



Gambar 3. 34 Sequence Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

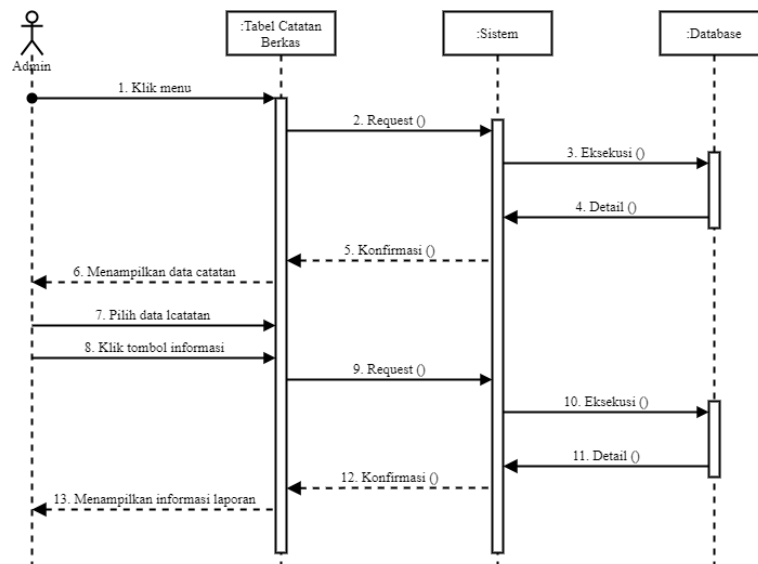
Tabel 3. 57 Keterangan Sequence Diagram Mengirim Surat Tanda Terima

Nama Sequence	Sequence diagram mengirim surat tanda terima
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu pengiriman surat tanda terima
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman pengiriman
Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu pengiriman, klik pengiriman, isi data

	berkas yang akan dikirim dan pilih pegawai yang di tuju lalu kirim
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan masuk ke dalam list tabel penerimaan surat tanda terima pegawai

m. Sequence Diagram Melihat Catatan Berkas

Pada bagian ini akan digambarkan proses melihat laporan *pemberkasan* yang dilakukan oleh Admin setelah berhasil masuk ke dalam dashboard. Pilih menu laporan pemberkasan , kemudian akan muncul tabel yang berisi data laporan , klik tombol detail untuk melihat isi dari laporan pemberkasan.



Gambar 3. 35 Sequence Diagram Melihat Catatan Berkas

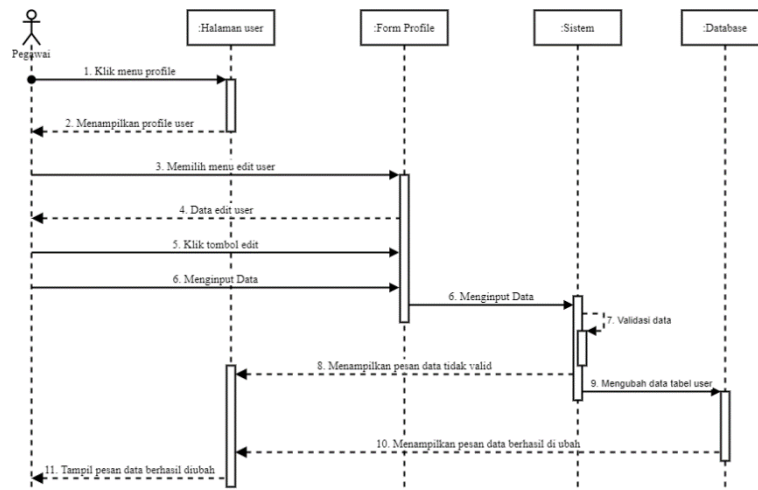
Tabel 3. 58 Keterangan Sequence Diagram Melihat Catatan Berkas

Nama Sequence	Sequence diagram melihat catatan berkas
Deskripsi Singkat	Membuat Admin dapat masuk ke dalam menu catatan berkas.
Aktor	Admin
Pra Kondisi	Membuka menu halaman catatan berkas.

Tindakan Utama	Admin masuk ke halaman dashboard , pilih menu laporan pemberkasan, klik tombol detail, maka akan tampil detail informasi berkas
Pasca Kondisi	Jika berhasil akan terlihat detail tabel catatan berkas

n. Sequence Diagram Mengedit Profile

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola profile yang dilakukan oleh pegawai setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard*. Pilih menu profile, klik tombol edit, edit data sesuai kebutuhan, klik simpan. Maka data akan terupdate sesuai dengan yang diinputkan oleh pegawai.



Gambar 3. 36 Sequence Diagram Mengedit Profile

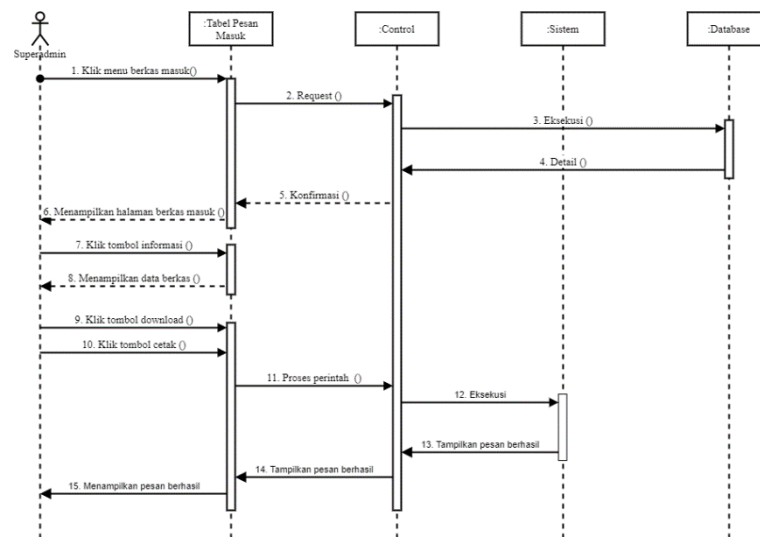
Tabel 3. 59 Keterangan Sequence Diagram Mengedit Profile

Nama Sequence	Sequence diagram mengedit profile
Deskripsi Singkat	Membuat Pegawai dapat masuk ke dalam dashboard
Aktor	Pegawai
Pra Kondisi	Membuka menu halaman profile pegawai
Tindakan Utama	Pegawai masuk ke halaman dashboard , pilih menu profile, edit data sesuai keinginan lalu simpan

Pasca Kondisi	Jika berhasil data akan terupdate sesuai dengan perintah yang di jalankan
---------------	---

o. Sequence Diagram Menerima Berkas

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola penerimaan berkas yang dilakukan oleh pegawai setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu berkas masuk, cari berkas yang diminta, kemudian lihat detail berkas, maka akan tampil rincian dari berkas masuk yang dikirimkan oleh admin. Pegawai juga dapat melakukan cetak pada berkas yang didapat.



Gambar 3. 37 Sequence Diagram Menerima Berkas

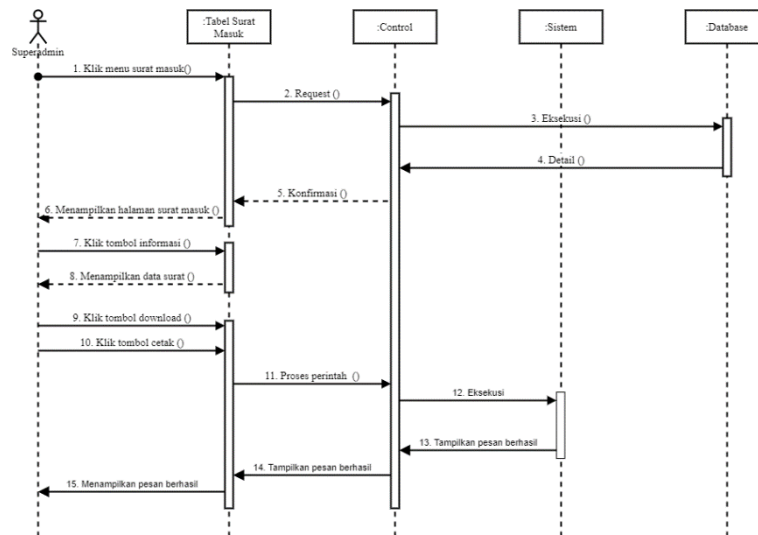
Tabel 3. 60 Keterangan Sequence Diagram Menerima Berkas

Nama Sequence	Sequence diagram menerima berkas
Deskripsi Singkat	Membuat Pegawai dapat masuk ke dalam menu berkas masuk
Aktor	Pegawai
Pra Kondisi	Membuka menu halaman berkas masuk
Tindakan Utama	Pegawai masuk ke halaman dashboard , pilih menu berkas masuk, cari data berkas yang telah dikirimkan oleh admin lalu cetak

Pasca Kondisi	Jika berhasil data berkas yang telah terkirim dapat disimpan ataupun di cetak
---------------	---

p. Sequence Diagram Menerima Surat Tanda Terima

Pada bagian ini akan digambarkan proses mengelola penerimaan surat tanda terima yang dilakukan oleh pegawai setelah berhasil masuk ke halaman dashboard. Pilih menu surat masuk, cari surat yang diminta, kemudian lihat detail surat, maka akan tampil rincian dari surat masuk yang dikirimkan oleh admin. Pegawai juga dapat melakukan cetak pada surat yang didapat.



Gambar 3. 38 Sequence Diagram Menerima Surat Tanda Terima

Tabel 3. 61 Keterangan Sequence Diagram Menerima Surat Tanda Terima

Nama Sequence	Sequence diagram menerima surat tanda terima
Deskripsi Singkat	Membuat Pegawai dapat masuk ke dalam menu surat masuk
Aktor	Pegawai
Pra Kondisi	Membuka menu halaman surat masuk

Tindakan Utama	Pegawai masuk ke halaman dashboard , pilih menu surat masuk, cari data surat yang telah dikirimkan oleh admin lalu cetak
Pasca Kondisi	Jika berhasil data surat yang telah terkirim dapat disimpan ataupun di cetak

3.3.4 Class Diagram

Class diagram merupakan perancangan sistem sebagai alat untuk mengukur kebutuhan user (admin), dan alat berkomunikasi dengan user pada saat alur dari sistem yang kita bangun.

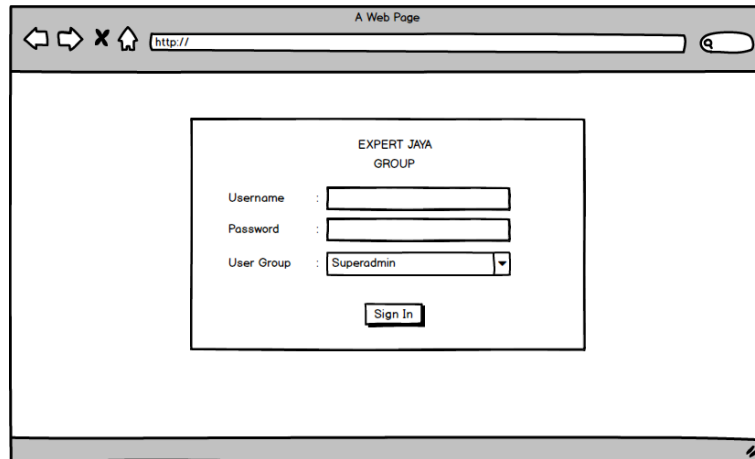
3.4 Perancangan User Interface

Pada tahap ini, spesifikasi logis yang diubah kedalam detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa di selesaikan, dalam tahap ini aktifasi coding di lakukan.

3.4.1 Rancangan Tampilan Halaman Superadmin

a. Rancangan Halaman *Sign In*

Rancangan halaman *sign in* ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem informasi pemberkasan arsip dengan cara memasukkan *username* , *password* dan *groups*, rancangannya sebagai berikut :

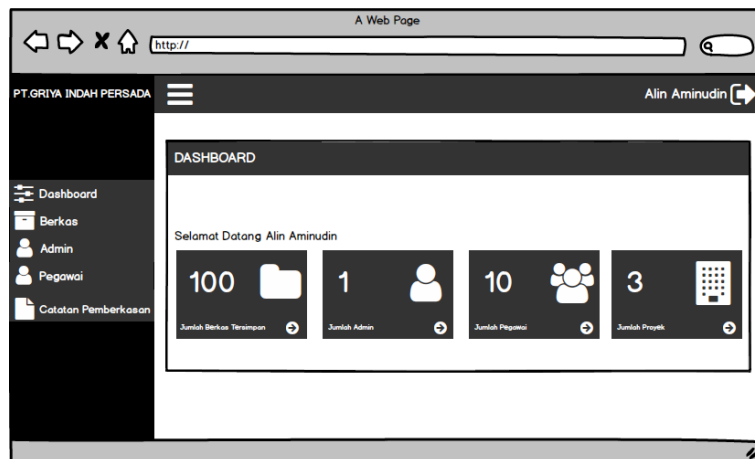


Gambar 3. 39 Rancangan Halaman Sign In

Halaman *sign in* memberikan tampilan yang berisikan 2 *text box* untuk mengisi *username* dan *password*, serta 1 *combo box*. Terdapat juga tombol *sign in* untuk masuk ke dalam halaman *dashboard*.

b. Rancangan Halaman Dashboard

Setelah *sign in* berhasil, aplikasi akan menampilkan halaman *dashboard* superadmin. Berikut merupakan tampilan halaman *dashboard* superadmin pada perancangan aplikasi sebagai berikut :

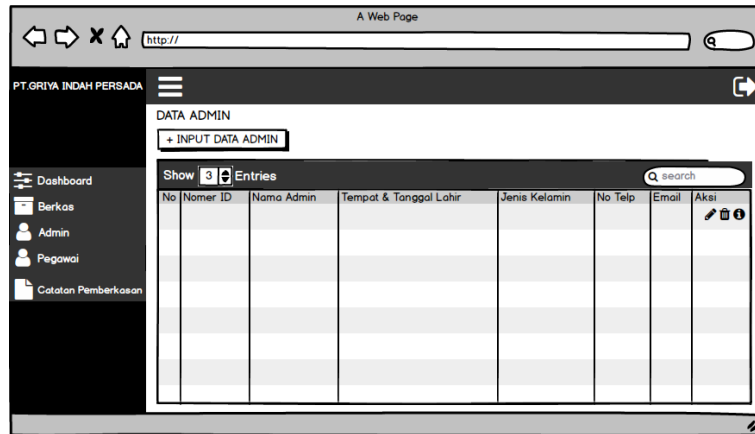


Gambar 3. 40 Rancangan Halaman Dashboard

Halaman *Dashboard* akan tampil setelah Superadmin berhasil melakukan *sign in* . Disini terdapat informasi mengenai data-data yang tersimpan serta berbagai menu seperti menu admin, menu pegawai, menu berkas, menu catatan berkas dan juga menu sign out.

c. Rancangan Halaman Menu User Admin

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu admin. Berikut tampilan dari halaman menu admin :

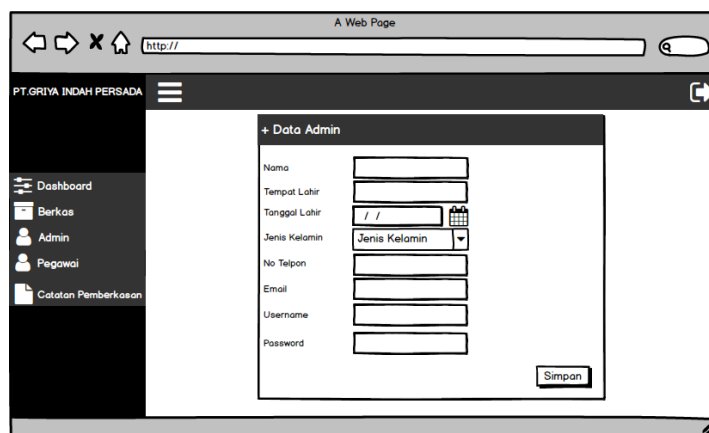


Gambar 3. 41 Rancangan Halaman User Admin

Halaman admin memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data dari *user* admin yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola *user* admin.

d. Rancangan Halaman Tambah User admin

Setelah mengklik tombol "+ Input Data Admin" maka akan tampil halaman untuk menambah data admin. Berikut tampilan dari halaman tambah data admin :

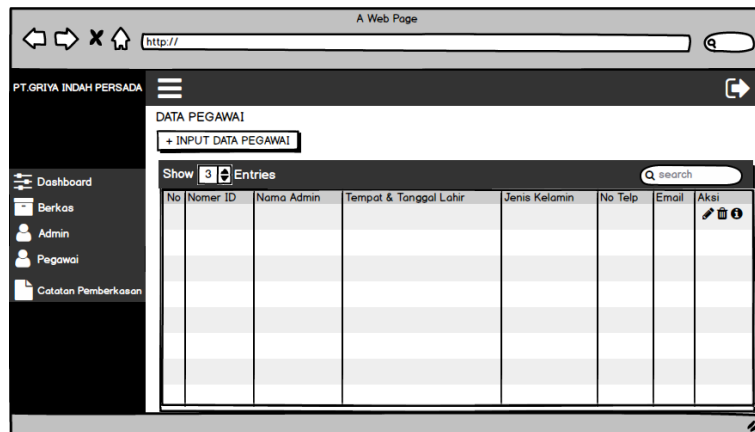


Gambar 3. 42 Rancangan Halaman Tambah User admin

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh superadmin untuk menambah data user admin di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

e. Rancangan Halaman User Pegawai

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu pegawai. Berikut tampilan dari halaman menu pegawai :



Gambar 3. 43 Rancangan Halaman User Pegawai

Halaman pegawai memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data dari *user* pegawai yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola *user* pegawai.

f. Rancangan Halaman Tambah User Pegawai

Setelah mengklik tombol “+ Input Data Pegawai” maka akan tampil halaman untuk menambah data pegawai. Berikut tampilan dari halaman tambah data pegawai :

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The main content area is titled '+ Data Pegawai' and contains a form with the following fields: Nama, Tempat Lahir, Tanggal Lahir (with a calendar icon), Jenis Kelamin (a dropdown menu), No Telpn, Email, Username, and Password. A 'Simpan' button is located at the bottom right of the form. On the left side, there is a sidebar menu with the following items: Dashboard, Berkas, Admin, Pegawai, and Catatan Pemberkasan. The top of the page has a header with the text 'PT.GRIYA INDAH PERSADA' and a hamburger menu icon.

Gambar 3. 44 Rancangan Halaman Tambah User Pegawai

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh superadmin untuk menambah data user pegawai di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

g. Rancangan Halaman Berkas

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu berkas. Berikut tampilan dari halaman menu berkas :

The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'http://'. The page title is 'A Web Page'. The main content area is titled 'DATA BERKAS DOKUMEN' and contains a table with the following columns: No, Nomor Dokumen, Nama Dokumen, Jenis Dokumen, Tanggal Penyimpanan, and Aksi. Above the table, there is a search bar with the text 'Show 3 Entries' and a '+ INPUT BERKAS DOKUMEN' button. On the left side, there is a sidebar menu with the following items: Dashboard, Berkas, Admin, Pegawai, and Catatan Pemberkasan. The top of the page has a header with the text 'PT.GRIYA INDAH PERSADA' and a hamburger menu icon.

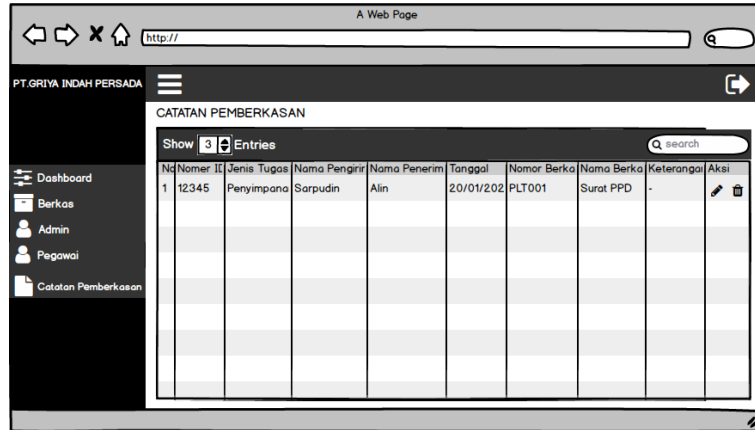
No	Nomor Dokumen	Nama Dokumen	Jenis Dokumen	Tanggal Penyimpanan	Aksi



Gambar 3. 45 Rancangan Halaman Berkas

Halaman berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari berkas-berkas yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola berkas.

h. Rancangan Halaman Catatan Pemberkasan

Setelah berhasil masuk ke halaman dashboard , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu catatan berkas. Berikut tampilan dari halaman menu catatan berkas :



No	Nomer II	Jenis Tugas	Nama Pengirim	Nama Penerima	Tanggal	Nomor Berkas	Nama Berkas	Keterangan	Aksi
1	12345	Penyimpanan	Sarpudin	Alin	20/01/202	PLT001	Surat PPD	-	 

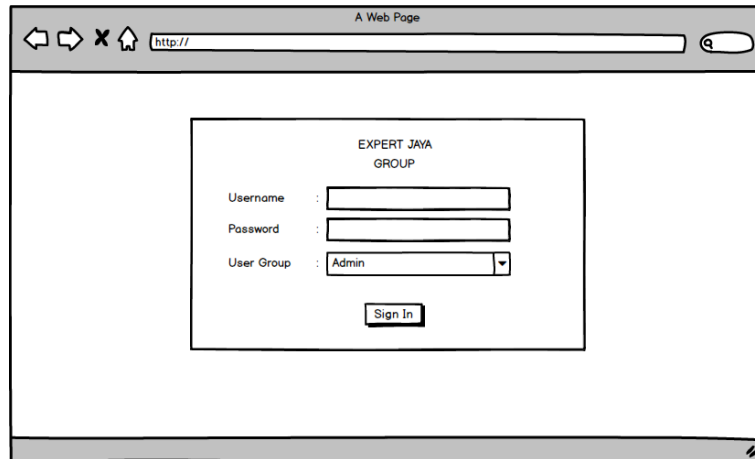
Gambar 3. 46 Rancangan Halaman Catatan Pemberkasan

Halaman catatan berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari aktivitas pemberkasan yang dilakukan oleh admin berupa aktivitas berkas masuk dan aktivitas berkas keluar.

3.4.2 Rancangan Tampilan Halaman Admin

a. Rancangan Halaman Sign In

Rancangan halaman *sign in* ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem informasi pemberkasan arsip dengan cara memasukkan *username* , *password* dan *groups*, rancangannya sebagai berikut :

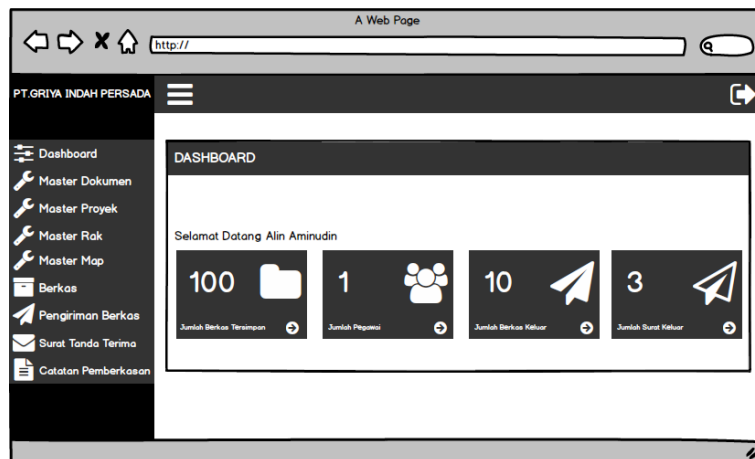


Gambar 3. 47 Rancangan Halaman Sign In

Halaman *sign in* memberikan tampilan yang berisikan 2 *text box* untuk mengisi *username* dan *password*, serta 1 *combo box*. Terdapat juga tombol *sign in* untuk masuk ke dalam halaman dashboard.

b. Rancangan Halaman Dashboard

Setelah *sign in* berhasil, aplikasi akan menampilkan halaman *dashboard* admin. Berikut merupakan tampilan halaman *dashboard* admin pada perancangan aplikasi sebagai berikut :

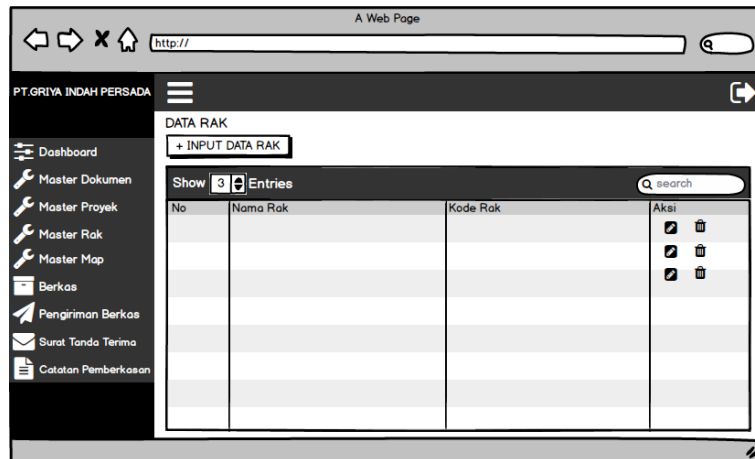


Gambar 3. 48 Rancangan Halaman Dashboard

Halaman *Dashboard* akan tampil setelah admin berhasil melakukan *sign in* . Disini terdapat informasi dari data yang tersimpan serta berbagai menu seperti menu master dokumen, menu master proyek, menu master rak, menu master map, menu berkas, menu surat tanda terima, menu catatan berkas dan juga tombol sign out.

c. Rancangan Halaman Master Rak

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu master rak. Berikut tampilan dari halaman menu master rak :

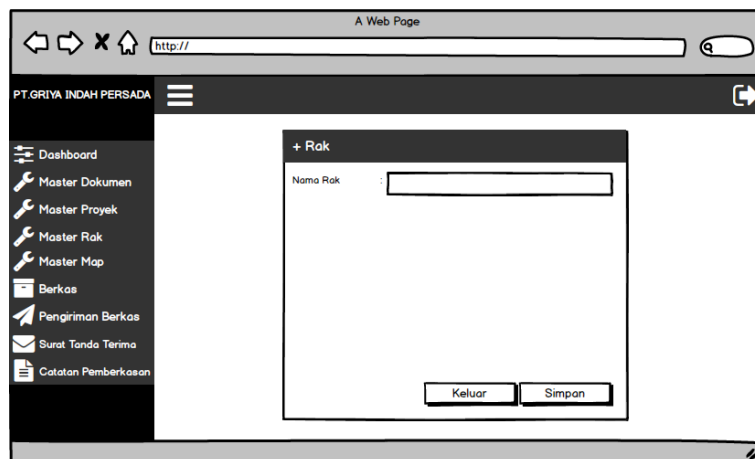


Gambar 3. 49 Rancangan Halaman Master Rak

Halaman master rak memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data rak yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola halaman master rak.

d. Rancangan Halaman Tambah Data Rak

Setelah mengklik tombol "+ Input Data Rak" maka akan tampil halaman untuk menambah data rak. Berikut tampilan dari halaman tambah data rak :

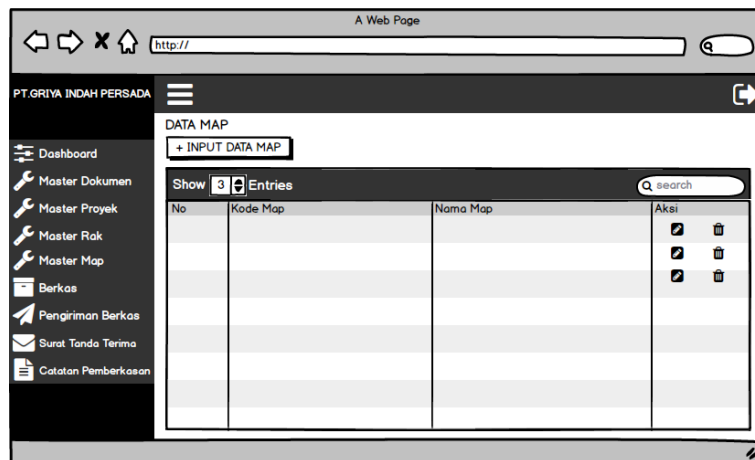


Gambar 3. 50 Rancangan Halaman Tambah Data Rak

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh admin untuk menambah data rak di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

e. Rancangan Halaman Master Map

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu master map. Berikut tampilan dari halaman menu master map :

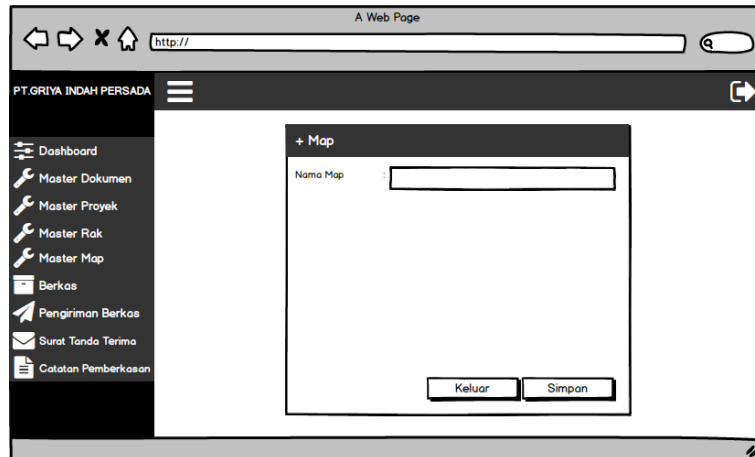


Gambar 3. 51 Rancangan Halaman Master Map

Halaman master map memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data map yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola halaman master map.

f. Rancangan Halaman Tambah Data Map

Setelah mengklik tombol “+ Input Data Map” maka akan tampil halaman untuk menambah data map. Berikut tampilan dari halaman tambah data map :

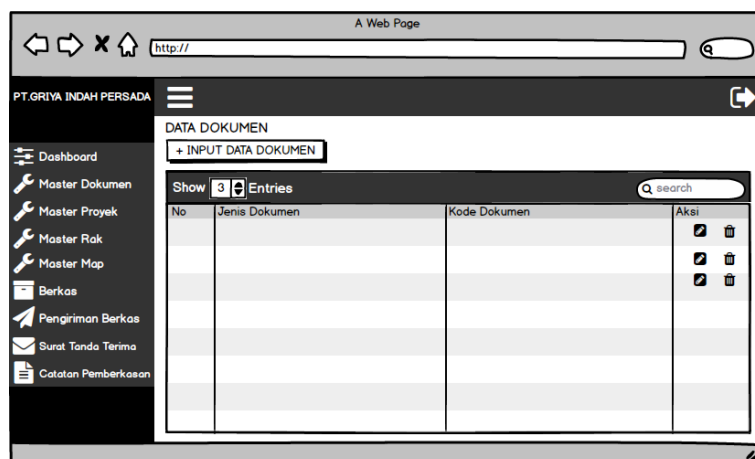


Gambar 3. 52 Rancangan Halaman Tambah Data Map

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh admin untuk menambah data map di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

g. Rancangan Halaman Master Dokumen

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu master dokumen. Berikut tampilan dari halaman menu master dokumen :



Gambar 3. 53 Rancangan Halaman Master Dokumen

Halaman master dokumen memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data dokumen yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola halaman master dokumen.

h. Rancangan Halaman Tambah Data Dokumen

Setelah mengklik tombol “+ Input Data Dokumen” maka akan tampil halaman untuk menambah data dokumen. Berikut tampilan dari halaman tambah data dokumen :

Gambar 3. 54 Rancangan Halaman Tambah Data Dokumen

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh admin untuk menambah data dokumen di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

i. Rancangan Halaman Master Proyek

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu master proyek. Berikut tampilan dari halaman menu master proyek :

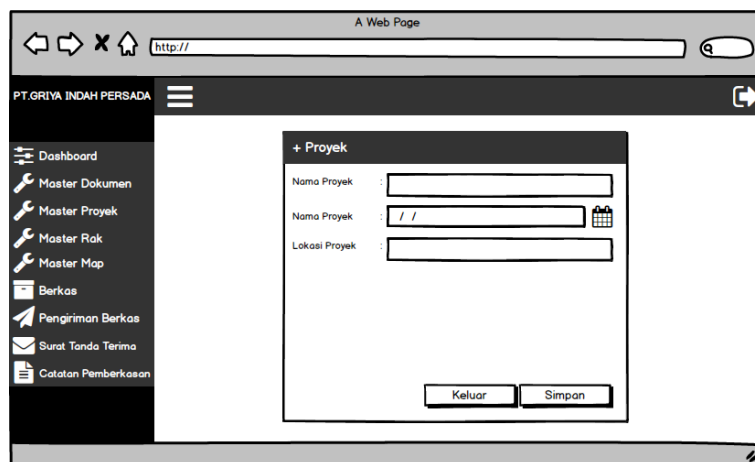
No	Nama Proyek	Tanggal Pengembangan	Lokasi	Aksi

Gambar 3. 55 Rancangan Halaman Master Proyek

Halaman master proyek memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data-data proyek yang ada di PT.Griya Indah Persada dan telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola halaman master proyek.

j. Rancangan Halaman Tambah Data Proyek

Setelah mengklik tombol “+ Input Data Proyek” maka akan tampil halaman untuk menambah data proyek. Berikut tampilan dari halaman tambah data proyek :

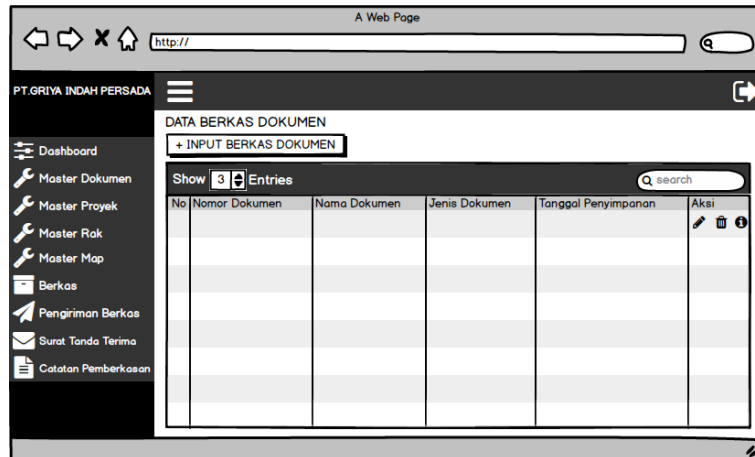


Gambar 3. 56 Rancangan Halaman Tambah Data Proyek

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh admin untuk menambah data proyek di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

k. Rancangan Halaman Berkas

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu berkas. Berikut tampilan dari halaman menu berkas :



Gambar 3. 57 Rancangan Halaman Berkas

Halaman berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari berkas-berkas yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola berkas.

1. Rancangan Halaman Tambah Data Berkas Dokumen

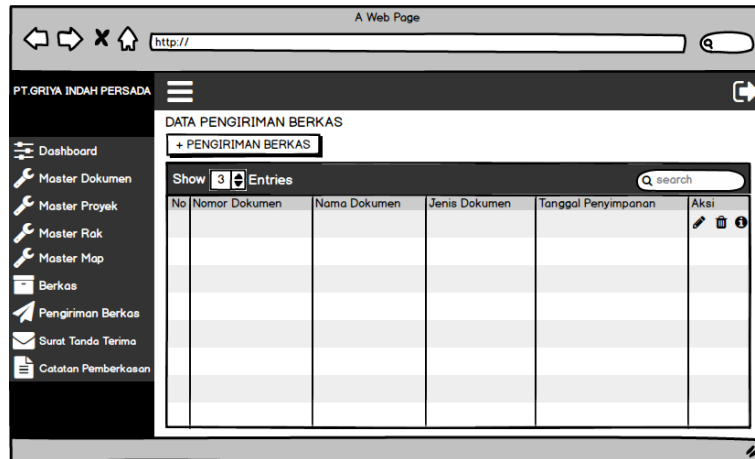
Setelah mengklik tombol “+ Input Berkas Dokumen” maka akan tampil halaman untuk menambah berkas dokumen. Berikut tampilan dari halaman tambah berkas dokumen:

Gambar 3. 58 Rancangan Halaman Tambah Data Berkas

Pada halaman ini terdapat form yang dapat di gunakan oleh admin untuk menambah data berkas di dalam sistem, adapun tombol simpan untuk menyimpannya.

m. Rancangan Halaman Data Pengiriman Berkas

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu pengiriman berkas. Berikut tampilan dari halaman menu pengiriman berkas :

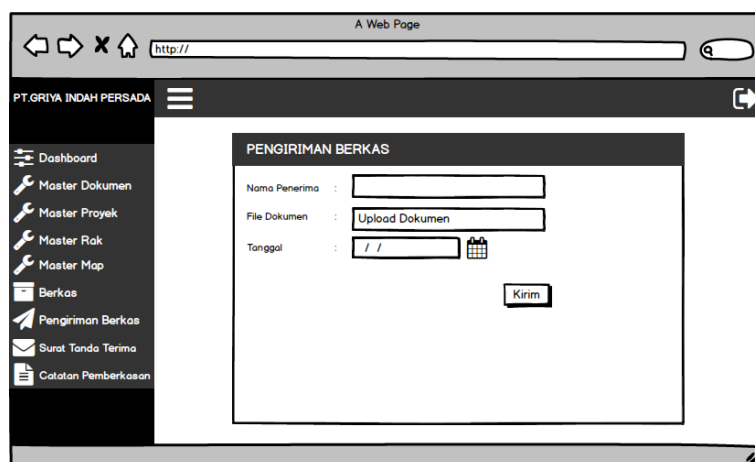


Gambar 3. 59 Rancangan Halaman Data Pengiriman Berkas

Halaman berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari aktivitas pengiriman berkas yang telah tersimpan di dalam database. Dan juga terdapat beberapa tombol yang berfungsi untuk mengelola berkas.

n. Rancangan Halaman Pengiriman Berkas

Setelah mengklik tombol “+ Pengiriman Berkas” maka akan tampil halaman untuk mengirim berkas. Berikut tampilan dari halaman pengiriman berkas :



Gambar 3. 60 Rancangan Halaman Pengiriman Berkas

Halaman pengiriman berkas berisikan form yang dapat di isi oleh admin dengan nama penerima berkas, berkas yang akan dikirim, tanggal dan keterangan. Untuk mengirimkan berkas kepada pegawai melalui sistem informasi pemberkasan arsip dokumen.

o. Rancangan Halaman Catatan Pemberkasan

Setelah berhasil masuk ke halaman dashboard , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu catatan pemberkasan. Berikut tampilan dari halaman menu catatan pemberkasan :

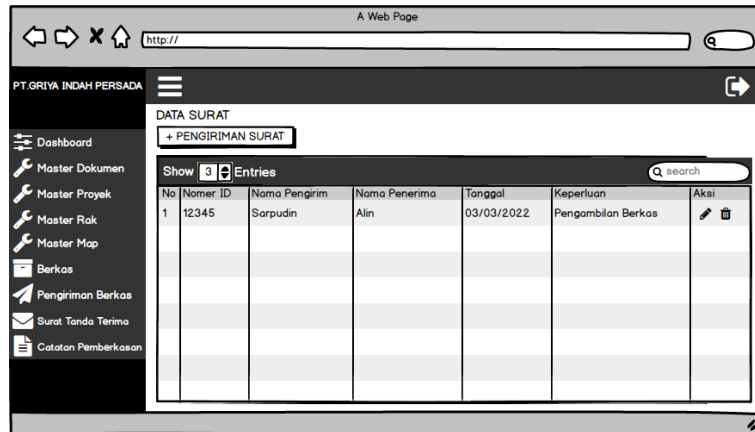
No	Nomor IT	Jenis Tugas	Nama Pengirim	Nama Penerima	Tanggal	Nomor Berkas	Nama Berkas	Keterangan	Aksi
1	12345	Penyimpanan	Sarpudin	Alin	20/01/202	PLT001	Surat PPD	-	

Gambar 3. 61 Rancangan Halaman Catatan Pemberkasan

Halaman catatan pemberkasan memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari aktivitas pemberkasan yang dilakukan oleh admin berupa aktivitas berkas masuk dan aktivitas berkas keluar.

p. Rancangan Halaman Surat Tanda Terima

Setelah berhasil masuk ke halaman dashboard , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu surat tanda terima. Berikut tampilan dari halaman menu surat tanda terima :



Gambar 3. 62 Rancangan Halaman Surat Tanda Terima

Halaman berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang mana di dalamnya terdapat data dari surat yang telah dikirimkan kepada pegawai dan tersimpan di database. Dan juga terdapat tombol untuk membuat surat baru serta mengirimkannya.

q. Rancangan Halaman Pengiriman Surat Tanda Terima

Setelah mengklik tombol “+ Pengiriman Surat” maka akan tampil halaman untuk mengirim surat tanda terima. Berikut tampilan dari halaman pengiriman surat :

PENGIRIMAN SURAT

Nama Penerima :

Tanggal : / /

Keperluan :

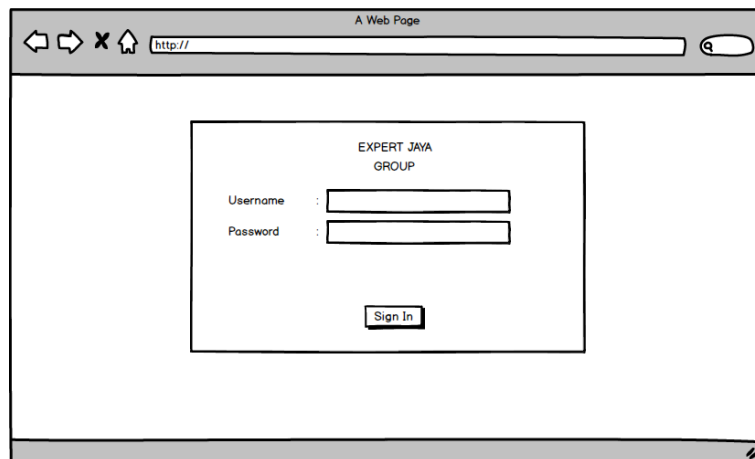
Gambar 3. 63 Rancangan Halaman Pengiriman Surat

Halaman pengiriman surat berisikan form yang dapat di isi oleh admin dengan nama penerima surat, tanggal, dan keperluan. Untuk mengirimkan surat kepada pegawai melalui sistem informasi pemberkasan arsip dokumen.

3.4.3 Rancangan Halaman Pegawai

a. Rancangan Halaman Sign In

Rancangan halaman *sign in* ini merupakan rancangan yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem informasi pemberkasan arsip dengan cara memasukkan *username* dan *password*, rancangannya sebagai berikut :

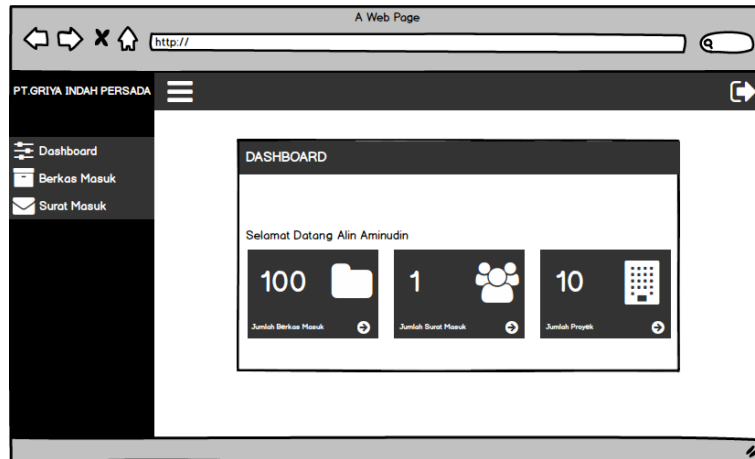


Gambar 3. 64 Rancangan Halaman Sign In

Halaman *sign in* memberikan tampilan yang berisikan 2 *text box* untuk mengisi *username* dan *password*. Terdapat juga tombol *sign in* untuk masuk ke dalam halaman *dashboard*.

b. Rancangan Halaman Dashboard

Setelah *sign in* berhasil, aplikasi akan menampilkan halaman *dashboard* pegawai. Berikut merupakan tampilan halaman *dashboard* pegawai pada perancangan aplikasi sebagai berikut :



Gambar 3. 65 Rancangan Halaman Dashboard

Halaman *Dashboard* akan tampil setelah pegawai berhasil melakukan *sign in* . Disini terdapat informasi mengenai data-data yang tersimpan serta berbagai menu seperti menu profile, menu penerimaan berkas dan menu penerimaan surat tanda terima.

c. Rancangan Halaman Profile

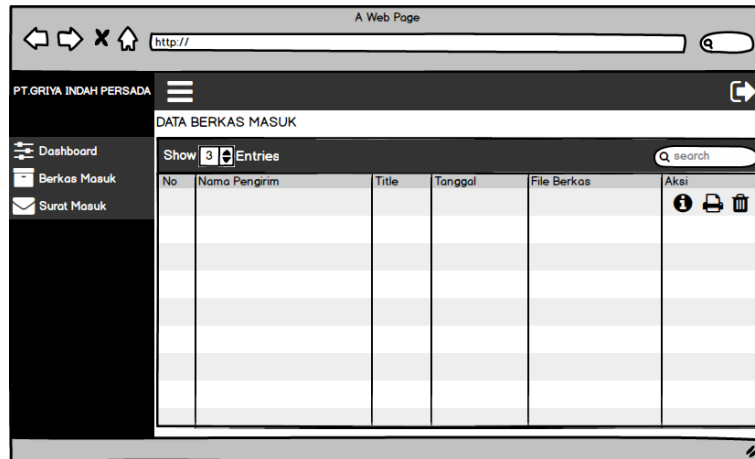
Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu profile. Berikut tampilan dari halaman menu master profile :

Gambar 3. 66 Rancangan Halaman Profile

Halaman profile berisikan data dari pegawai yang telah terdaftar di sistem, terdapat juga tombol edit jika pegawai ingin merubah data yang sebelumnya telah tersimpan di database.

d. Rancangan Halaman Penerimaan Berkas

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu penerimaan berkas. Berikut tampilan dari halaman menu master penerimaan berkas :

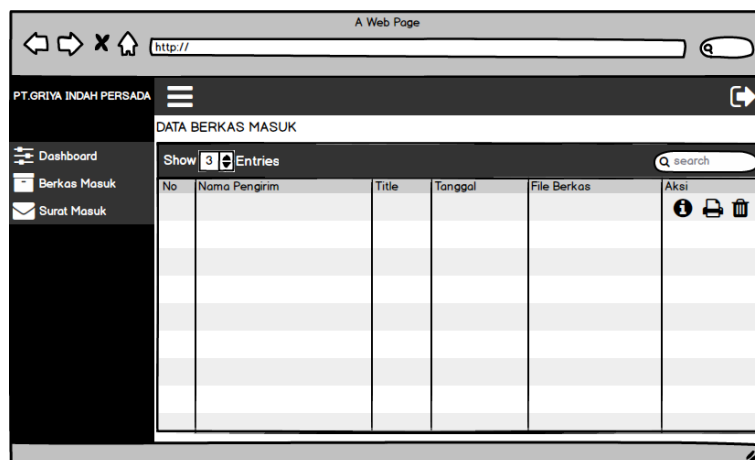


Gambar 3. 67 Rancangan Halaman Penerimaan Berkas

Halaman penerimaan berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang berisikan data penerimaan berkas yang dikirimkan oleh admin melalui sistem, terdapat juga tombol simpan untuk menyimpan berkas , dan juga tombol cetak jika pegawai ingin mencetak berkas tersebut.

e. Rancangan Halaman Penerimaan Surat Tanda Terima

Setelah berhasil masuk ke halaman *dashboard* , terdapat berbagai menu yang ada di antaranya menu penerimaan berkas. Berikut tampilan dari halaman menu master penerimaan berkas :



Gambar 3. 68 Rancangan Halaman Penerimaan Surat Tanda Terima

Halaman penerimaan berkas memberikan tampilan berupa sebuah tabel yang berisikan data penerimaan surat yang dikirimkan oleh admin melalui sistem, terdapat juga tombol simpan untuk menyimpan surat , dan juga tombol cetak jika pegawai ingin mencetak surat tersebut.

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Spesifikasi Sistem

Dalam spesifikasi sistem ini adalah sebuah implementasi aplikasi yang diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna aplikasi untuk mencari informasi komponen-komponen yang berada pada komputer. Bertujuan untuk memberikan konfirmasi dan pengecekan terhadap kekurangan pada sistem.

4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras komputer (*computer hardware*) merupakan salah satu hal yang sangat penting. Karena tanpa adanya *hardware* yang memenuhi syarat, suatu program yang akan dibuat tidak dapat berjalan. Spesifikasi sistem adalah sebagai berikut :

4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung kinerja sebuah sistem. Spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem informasi pemberkasan arsip di PT. Griya Indah Persada adalah sebagai berikut :

4.2 Implementasi Aplikasi

Tahap implementasi sistem merupakan tahap penciptaan perangkat lunak tahap kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem. Tahap implementasi merupakan menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis dalam bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin serta penerapannya.

4.2.1 Tampilan Halaman Superadmin

4.2.2 Tampilan Halaman Admin

4.2.3 Tampilan Halaman Pegawai

4.3 Pengujian

Pengujian merupakan hal terpenting dalam pembangunan sistem. Dengan melakukan pengujian terhadap sistem yang akan diimplementasikan, maka dapat diketahui sistem tersebut berjalan sesuai keinginan atau tidak. Pengujian yang dilakukan oleh peneliti adalah *white box* dan *black box*.

4.3.1 Pengujian Sistem White Box

4.3.2 Pengujian Sistem Black Box

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, I. I., & Supriyanta. (2018). Sistem Informasi Penjualan Busana Pengantin Pada Tutut Manten Yogyakarta. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1-6.
- Aliska, S., Safriadi, N., & Prihartini, N. (2018). Sistem Informasi dan Manajemen Pemberkasan. *JustIN*, 14-20.
- AM, D. K., Febriansyah, F. E., Prabowo, R., & Sakethi, D. (2019). SISTEM INFORMASI PEMBERKASAN PERKULIAHAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL. *Jurnal Komputasi*, 70-79.
- Chandra, A. (2014). Evaluasi Pengendalian Internal Siklus Pengeluaran Berdasarkan COSO Untuk Meningkatkan Efektifitas Pada PT Muroco Di Jember. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 1-19.
- Hendini, A. (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 107-116.
- Herianto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada Pt.Apm Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 64-77.
- Hesananda, R., Warnars, H. L., & Sianipar, N. F. (2017). SUPERVISED CLASSIFICATION KARAKTER MORFOLOGI TANAMAN KELADI TIKUS (TYPHONIUM FLAGELLIFORME) MENGGUNAKAN DATABASE MANAGEMENT SYSTEM. *Jurnal Sistem Komputer*, 50-58.
- Indrasari, M. U., & Setiyaningsih, W. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pemberkasan Perkara Pidana Umum Pada Kejaksaan Negeri Kabupaten Madiun. *Jurnal Terapan Sains dan Teknologi*, 277-286.
- Irawan, M. D., & Simargolang, S. A. (2018). Implementasi E-Arsip Pada Program Studi Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi*, 67-84.
- Irmayani, W., & Susyati, E. (2017). Sistem Informasi Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berorientasi. *Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. V, No. 1*, 58-63.

- Kuswara, H., & Kusmana, D. (2017). Sistem Informasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan SMS Gateway Pada Sekolah Menengan Kejuruan Al-Munir Bekas. *Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 6 No 2*, 17-22.
- Mahessya, R. A., & Kurnia, H. (2018). Pembangunan Aplikasi Perumahan Developer Kota Padang Dengan Konsep Customer Relationship Managemen (CRM). *Jurnal Sains Informatika*, 97-105.
- Muhidin, S. A., & Winata, H. (2016). *Manajemen kearsipan : untuk organisasi publik, bisnis, sosial, politik, dan kemasyarakatan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Normah. (2017). Sistem Informasi Pengelolaan Administrasi Kearsipan Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Efiling System. *jurnal sistem informasi STMIK antar bangsa, Vol. VI No.1*, 22-25.
- Nugroho, A. A., & Setiyawati, N. (2019). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi It Investment. *Jurnal of Business and Audit Information Systems*, 38-47.
- Nur, R., & Suyuti, M. A. (2018). *Perancangan Mesin-Mesin Industri*. Yogyakarta: Deepublish.
- saffady, w. (2016). Records management's interactions with information governance stakeholders. *Association of Records Managers & Administrators (ARMA)*.
- Setiawan, H., & Khairuzzaman, M. Q. (2017). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek : Sistem Informasi Kontrktor. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 103-111.
- Suharyanto, & Cosmas, E. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Perumahan Berbasis Web Pada Cv. Grand Permata Residence Magetan2. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 174-179.
- Suharyanto, C. E., Chandra, E. J., & Gunawa, F. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus di Rumah Sakit St. Elisabeth). *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi - Vol. 3 No. 2*.

- Sukisno, & Wuni, W. F. (2017). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Tracking Acuan Quality Departemen Brushing Berbasis Web Di PT. Indotaichen Textile Industry. *Journal of Informatics Engineering*, 43-51.
- Susandi, D., & Sukisno. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *Jurnal Sistem Informasi*, 5-8.
- Wahyudi, T. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Pondok Pesantren (Studi Kasus Darul Abror Watumas). *Simposium Nasional* , 23-30.
- Wira, P. H. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Pemberkasan Skripsi Pada Sekolah Tinggi Ekonomi Syariah Islamic Village. *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 101-111.
- Yanuardi, & Permana, A. A. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt. Secret Discoveries Travel And Leisure Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA) Universitas Muhammadiyah Tangerang* , 1-7.