



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PROGRAM
PENGARSIPAN DOKUMEN
BERBASIS WEB DI BPK PENABUR JAKARTA**

**YOHANES
41815310063**

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2017**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**APLIKASI PROGRAM
PENGARSIPAN DOKUMEN
BERBASIS WEB DI BPK PENABUR JAKARTA**

Laporan Tugas Akhir

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**

Oleh :

YOHANES

41815310063

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2017

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 41815310063

Nama : Yohanes

Judul Tugas Akhir : APLIKASI PROGRAM PENGARSIPAN DOKUMEN
BERBASIS WEB DI BPK PENABUR JAKARTA

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Jakarta, 24 Januari 2017



(Yohanes)

LEMBAR PENGESAHAN

NIM : 41815310063

Nama : Yohanes

Judul Tugas Akhir : APLIKASI PROGRAM PENGARSIPAN DOKUMEN
BERBASIS WEB DI BPK PENABUR JAKARTA

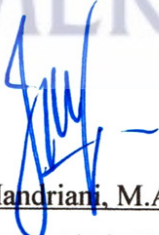
TUGAS AKHIR INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, 13 JANUARI 2017




Ardiansyah, ST, MTI
Dosen Pembimbing

UNIVERSITAS
MENGETAHUI,
MERCU BUANA



Inge Handriani, M.Ak., M.MSI

Koord. Tugas Akhir Sistem Informasi



Nur Ani, ST, M.MSI

KaProdi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkat, kasih dan karunia-Nya yang selalu menyertai kita dalam setiap langkah kehidupan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini guna untuk melengkapi syarat dalam mencapai gelar Sarjana Srata Satu program studi Sistem Informasi di Universitas Mercu Buana.

Pada waktu dan kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1 Kedua orang tua, istri dan anak-anak tercinta yang senantiasa mendoakan serta memberikan dukungan dan motivasi;
- 2 Bapak Ardiansyah, ST, MTI selaku dosen pembimbing;
- 3 Seluruh pegawai BPK PENABUR Jakarta dan seluruh rekan Fakultas Ilmu Komputer program studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana, atas kerja sama, motivasi dan dukungannya.

Semoga penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik untuk pribadi penulis, serta rekan rekan Mahasiswa Universitas Mercu Buana, dan masyarakat pada umumnya.

Jakarta, 28 Desember 2016

Penulis

(Yohanes)

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAKSI	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR SIMBOL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Web	6
2.1.1 <i>Website</i> (Situs <i>Web</i>)	6
2.1.2 Bahasa Pemrograman	10
2.1.3 Basis Data	15
2.1.4 Model Pengembangan Perangkat Lunak	17
2.2 Teori Pendukung	18
2.2.1 Struktur Navigasi	18
2.2.2 <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	21
2.2.3 Pengujian Web	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Profil Perusahaan	24

3.1.1	Visi Misi	25
3.1.2	Struktur Organisasi Dan Fungsi	26
3.2	Identifikasi Masalah	27
3.3	Analisa Sistem Berjalan	28
3.3.1	Activity Diagram Sistem Berjalan	28
3.4	Analisa Kebutuhan	30
3.4.1	Kebutuhan Sistem	31
3.5	Use Case Diagram	31
3.6	Activity Diagram	36
3.7	Class Diagram	39
3.8	Rancangan Antar Muka	39
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM		45
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Sistem	45
4.1.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	45
4.1.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	45
4.2	Implementasi	46
4.3	Pengujian Unit	50
BAB V PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		57
LAMPIRAN		58

DAFTAR GAMBAR









	Halaman
Gambar 2.1 Model <i>Waterfall</i> (Simarmata, 2006:54)	18
Gambar 2.2 Struktur Navigasi <i>Linear</i> (Sutopo, 2007:6).....	19
Gambar 2.3 Struktur Navigasi <i>Non Linear</i> (Sutopo, 2007:7)	20
Gambar 2.4 Struktur Navigasi Hirarki (Sutopo, 2007:6)	20
Gambar 2.5 Struktur Navigasi Campuran (Sutopo, 2007:8)	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Instansi BPK PENABUR	26
Gambar 3.2 <i>Activity</i> Diagram Sistem Berjalan	29
Gambar 3.3 <i>Use Case</i> Diagram Menu Admin Arsip Manajemen Sistem	32
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Diagram Halaman Pengguna	34
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram <i>Upload</i> Berkas	36
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram <i>Download</i> Berkas	38
Gambar 3.7 <i>Class</i> Diagram Aplikasi Manajemen Arsip	39
Gambar 3.8 Rancangan Antar Muka Halaman Login	40
Gambar 3.9 Rancangan Antar Muka Halaman Utama Admin Sistem	40
Gambar 3.10 Rancangan Antar Muka Halaman Kelola Pegawai	41
Gambar 3.11 Rancangan Antar Muka Halaman Kelola Pengguna	42
Gambar 3.12 Rancangan Antar Muka Menu Hak Akses	42
Gambar 3.13 Rancangan Antar Muka Halaman Pengguna	43
Gambar 3.14 Rancangan Antar Muka Halaman Upload Dokumen	44
Gambar 4.1 Halaman Login	47
Gambar 4.2 Halaman Pengelolaan Data Pegawai	47
Gambar 4.3 Halaman Pengelolaan Data Pengguna	48
Gambar 4.4 Halaman Pengelolaan Hak Akses	49
Gambar 4.5 Halaman Utama <i>User/Pengguna</i>	49
Gambar 4.6 Halaman <i>Upload</i> Dokumen	50


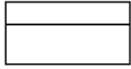

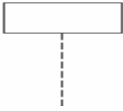








DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skenario Use Case Menu Admin Arsip Manajemen Sistem	32
Tabel 3.2 Skenario Use Case Input dan Upload Dokumen	34
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing</i> Halaman <i>Login</i>	50
Tabel 4.2 Hasil Pengujian <i>Black Box Testing Form Upload</i> Dokumen	52



DAFTAR SIMBOL

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).

10		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
11		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
12		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
13		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
14		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
15		<i>State</i>	Nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang dimiliki oleh suatu objek.
16		<i>Initial Pseudo State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
17		<i>Final State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
18		<i>Transition</i>	Sebuah kejadian yang memicu sebuah state objek dengan cara memperbaharui satu atau lebih nilai atributnya
19		<i>Node</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.
20		<i>Actify</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
21		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi