

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka pada tabel di bawah merupakan beberapa referensi jurnal pendamping pada penelitian ini diantaranya 3 jurnal internasional dan 7 jurnal nasional berikut jurnal dan tahun terbit dan penerbitnya:

1. *A Design and Build a Marketing System UMKM Sumatra Utara With the OOAD Method* merupakan jurnal yang membahas perancangan aplikasi yang akan memudahkan dalam pemasaran hasil UMKM di Sumatra Utara, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2023 oleh R.Anugrahwaty, A.Padly sembiring, Z.Faza, W.Sry Adinda [6].
2. *Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning* merupakan jurnal yang membahas tentang perancangan aplikasi mobile learning untuk memudahkan pelajar dalam mengakses materi, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2021 oleh J.Reimon Batmetan, T.Komansilan dan A.Parera.
3. *Interactive Learning Media For Human Respiratory Sytem Topic Using Method OOAD* merupakan jurnal yang membahas tentang analisis dan perancangan aplikasi multimedia interaktif guna untuk memudahkan guru meneylaraskan materi, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2021 oleh J.Reimon Batmetan, T.Komansilan dan A.Parera [7].
4. *Perancangan User Experience Dengan menggunakan Metode Human Centered Design* merupakan jurnal yang membahas pembuatan aplikasi *mobile learning* untuk memudahkan pelajar dalam mengakses materi jurnal tersebut di terbitkan tahun 2019 oleh Y.Firantoko, H.Toller, H.Muslimah Az-Zahra.
5. *Analisis Dan Perancangan Markerless Augmented Reality*

*Application* Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode *Prototyping* Berbasis Android merupakan jurnal yang membahas tentang perancangan aplikasi untuk memberikan informasi mengenai rumah adat minangkabau yang hampir punah, dengan memvisualisasika rumah gadang, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2020 oleh G.Eka Saputra[8].

6. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Perkara Dengan Menggunakan Metode (OOAD) merupakan jurnal yang membahas peningkatan kualitas layanan dengan merancang sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan dalam pencarian arsip yang dibutuhkan oleh masyarakat secara cepat dan efektif, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2021 oleh E.Yanti[9].
7. Perancangan Aplikasi “NUGAS” Menggunakan Metode *Design Thinking* Dan *Agile Development*, merupakan jurnal yang membahas, jurnal tersebut terbit pada tahun 2021 oleh R.Fahrudin, R.Ilyasa. Perancangan Sistem Informasi Pembukuan UKM konveksi *Bim Collection* Berbasis *Website* Dengan Metode OOAD, merupakan jurnal yang membahas penancangan sistem pengelolaan data untuk UMKM Konveksi Bim dalam pengelolaan data, jurnal tersebut terbit pada tahun 2022 oleh D.rahmawati, R.Gufran, N.komalasari[10].
8. Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web di SMA Al- Islah Dengan Menggunakan Metode *Object Oriented Analysis And Design (OOAD)* merupakan jurnal yang membahas tentang perancangan aplikasi yang akan memudahkan SMA Al-Islah dalam pengelolaan data untuk penerimaan siswa baru secara online, jurnal tersebut di terbitkan tahun 2022 oleh K.Sabardiman Soetjipto, A.Retno Mariana, A.Widiyanti[11].
9. Perancangan *User Experience* Aplikasi Pesan antar Dalam kota

Menggunakan Metode *Design Thinking* merupakan Jurnal yang membahas tentang perancangan design aplikasi pengiriman barang guna memudahkan dalam mengurangi kehilangan data dan kekeliruan data, jurnal tersebut terbit pada tahun 2022 oleh F.Kesuma Bakhti[12].

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka

No	Judul	<i>Comparing</i> (Persamaan)	<i>Contrasting</i> (Perbedaan)	<i>Critizie</i> (Kritik)	<i>Synthesize</i> (Ide)	<i>Summarize</i> (Ringkasan)
1	<i>A Desig and n Build a Marketing System</i> UMKM Sumatra Utara With the OOAD Method Approach[6]	Melakukan penelitian membuat aplikasi untuk memudahkan dalam pemasaran hasil UMKM di Sumatra Utara.	Membahas tentang perancangan aplikasi yang akan memudahkan dalam pemasaran hasil UMKM di Sumatra Utara.	Hanya dibuat Untuk membantu Pemasaran hasil UMKM di Sumatra Utara.	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh R.Anugrahwaty, A.Padly Sembiring, Z.Faza, W.Sry Adinda Banjarnahor. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini metode OOAD	Penelitian ini membantu dalam pembuatan aplikasi pemasaran hasil UMKM di Sumatra Utara.
2	Model <i>design thiking</i> Pada perancangan Aplikasi mobile <i>Learning</i> [13]	Melakukan penelitian ini untuk menjangkau atau lebih mudah kan proses pembelajaran bagi para Pelajar dan juga para Pengajar.	Membahas tentang pembuatan aplikasi mobile <i>Learning</i> untuk memudahkan pelajar dalam mengakses materi.	Hanya dibuat untuk membantu dalam sistem belajar mengajar yang menghasilkan Aplikasi mobile <i>Larning</i> .	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh J.Reimon Batmetan, T.Komansilan dan A.Parera. Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode <i>design thinking</i> sebagai penyalaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	Penelitian ini membantu dalam pembuatan aplikasi mobile <i>learning</i> sebagai media pembelajaran.

No	Judul	Comparing (Persamaan)	Contrasting (Perbedaan)	Critizie (Kritik)	Synthesize (Ide)	Summarize (Ringkasan)
3	<i>Interactive Learning Media for Human Respiratory Sytem Topic Using Method OOAD[7]</i>	Melakukan penelitian ini untuk membantu guru dalam menyelaraskan materi mengenai pernapasan manusia selain itu dapat membantu siswa dalam meningkatkan kualitas belajar dan melaksanakan proses belajar mengajar secara mandiri.	Membahas tentang analisis dan perancangan aplikasi multimedia interaktif guna untuk memudahkan guru dalam menyelaraska materi mengenai pernafasan dan dapat membantu siswa dalam meingkatkan proses belajar mengajar yang dilakukan secara mandiri	Hanya dibuat untuk membantu guru dalam memudahkan menyelaskan materi dan membantu siswa dalam proses belajar mengajar secara mandiri.	Peneleitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh R.Puspta Dhaniyawati, AP.Fadillah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode OOAD sebagai penyelaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	Penelitian ini membantu dalam menganalisis perancangan aplikasi guna untuk membantu guru dalam pemaparan materi mengenai pernafasan manusia selain itu dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar secara mandiri
4	<i>Perancangan User Experience Dengan menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislati 2019[14].</i>	Penelita ini bertujuan untuk membuat rancangan aplikasi info calon anggota legislatif dengan user <i>experience</i> yang baik dan diharapkan dapat memberikan kemudahan informasi seputar calon anggota legislatif kepada masyarakat.	Membahas tentang prancangan aplikasi untuk membantu mendapatkan informasi seputar calon anggota legislati kepada masyarakat.	Hanya dibuat untuk membantu dalam memudahkan dalam pemilihan calon Anggota Legislati 2019.	Penelitian ini menggunakan Metode yang digunakan oleh Y.Firantoko, H.Toller, H.Muslimah Az-Zahra. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Human Centered <i>Design (HCD)</i> untuk perancangan <i>user experience</i> dan <i>elements of user experience</i>	Penelitian ini untuk membantu dalam perancangan aplikasi berupa prototype dan rekomendasi rancangan untuk perbaikn rancangan aplikasi pada pengembangan selanjutnya.

No	Judul	<i>Comparing</i> (Persamaan)	<i>Contrasting</i> (Perbedaan)	<i>Critizie</i> (Kritik)	<i>Synthesize</i> (Ide)	<i>Summarize</i> (Ringkasan)
					untuk tahap pembuatan rancangannya. Setelah dilakukan analisis konteks penggunaan dan kebutuhan pengguna maka akan dilanjutkan pembuatan desain solusi.	
5	Analisis Dan Perancangan <i>Markerless Augmented Reality Application</i> Rumah Adat Minangkabau dengan Menggunakan Metode <i>Prototyping</i> Berbasis Android[8].	Melakukan penelitian ini untuk membantu dalam memberikan informasi mengenai rumah adat minangkabau yaitu rumah gadang yang hampir punah karena disebabkan oleh gempa bumi sehingga penelitian ini dilakukan guna untuk membantu dalam memberikan informasi mengenai rumah gadang melalui aplikasi yang akan dibuat dan menyajikan visualisasi rumah gadang serta menyajikan informasi	Membahas tentang perancangan aplikasi untuk memberikan informasi mengenai rumah adat minangkabau yang hampir punah, dengan memvisualisasikan rumah gadang tersebut.	Hanya dibuat untuk membantu perancangan aplikasi rumah adat minangkabau, yaitu rumah adat gadang.	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh G.Eka Saputra. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode <i>Prototyping</i> Berbasis Android sebagai penyalas dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	Penelitian ini membantu dalam perancanga aplikasi Rumah Adat Minangkabau untuk memudahkan dalam pencarian informasi dan memvisualisasikan rumah gadang yang hampir punah.

No	Judul	<i>Comparing</i> (Persamaan)	<i>Contrasting</i> (Perbedaan)	<i>Critizie</i> (Kritik)	<i>Synthesize</i> (Ide)	<i>Summarize</i> (Ringkasan)
		interaktif mengenai rumah gadang.				
6	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Perkara Dengan Menggunakan Metode (OOAD)[9]	Melakukan penelitian ini bertujuan untuk meminimalkan penggunaan ruang yang digunakan sebagai tempat penyimpanan arsip dan juga dapat memudahkan pencarian arsip ketika dibutuhkan, sehingga tidak membuat masyarakat menunggu terlalu lama hanya untuk mendapatkan produk hukum.	Membahas tentang analisis perancangan sistem informasi arsip perkara di pengadilan jambi yang masih dilakukan secara manual, kemudian pengadilan jambi membuat inofasi untuk meningkatkan kualitas layanan dengan merancang sebuah aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan dalam pencarian arsip yang dibutuhkan oleh masyarakat secara cepat dan efektif.	Hanya dibuat untuk membantu pengadilan jambi dalam meningkatkan kualitas layanan guna memudahkan dalam pencarian arsip yang dibutuhkan oleh masyarakat	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh E.Yanti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode OOAD sebagai penyalaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	Penelitian ini membantu dalam peningkatan kualitas layanan di pengadilan jambi guna membantu dalam mencari arsip yang dibutuhkan oleh masyarakat
7	Perancangan Aplikasi “NUGAS” Menggunakan Metode <i>Design</i>	Melakukan penelitian ini bertujuan untuk membantu dalam Perancangan pembuatan UI/UX	Membahas tentang pencarian solusi mengenai perancangan UI/UX mempermudah	Hanya dibuat untuk membantu <i>design</i> UI/UX .	Penelitian ini menggunakan metode <i>Design Thinking</i> Dan <i>Agile Development</i> yang digunakan oleh	Penelitian ini membantu dalam pencarian solusi mengenai pengelolaan data di Koperasi SMP N 5 Palembang yang masih

No	Judul	Comparing (Persamaan)	Contrasting (Perbedaan)	Critizie (Kritik)	Synthesize (Ide)	Summarize (Ringkasan)
	<i>Thinking Dan Agile Development</i> [10]	dalam pemngembangan aplikasi.	developer dalam mengembangkan sebuah produk aplikasi. Salah satu metode yang sering digunakan dalam pengembangan UI/UX <i>Design</i> adalah <i>Design Thinking</i> .		R.Fahrudin, R.Ilyasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode OOAD sebagai penyelaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	dilakukan secara manual dan menemukan solusi dengan pembuatan sistem komputersasi guna memudahkan dalam aktivitas pengolahan data yang dibutuhkan secara cepat, tepat dan efisien
8	Perancangan Sistem Informasi Pembukuan UMKM Konveksi Bim Berbasis Website Dengan Metode OOAD[15]	Melakukan penelitian ini bertujuan untuk <i>efektivitas</i> pengelolaan keuangan dalam bisnis.	Membahas tentang Perancangan system, guna untuk mengontrol dan memonitor <i>efektivitas</i> pengelolaan keuangan dalam bisnis.	Hanya untuk membantu dalam perancangan <i>system</i> pengelolaan data UMKM Konveksi Bim.	Penelitian ini menggunakan metode OOAD yang digunakan oleh D.rahmawati, R.Gufran, N.komalasari. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode OOAD sebagai penyelaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	Penelitian ini membantu dalam perancangan system untuk membantu pengelolaan data UMKM konveksi Bim.
9	Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru Berbasis Web di	Melakukan penelitian ini bertujuan untuk pendaftaran siswa baru di SMA Al- Islah yang masih menggunakan	Membahas tentang perancangan aplikasi yang akan memudahkan SMA Al-Islah dalam	Hanya dibuat untuk membantu memudahkan dalam pengelolaan data siswa baru di	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh K.Sabardiman Soetjipto, A.Retno Mariana,	Penelitian ini membantu dalam perancangan aplikasi guna untuk memudahkan pendaftaran siswa SMA Al- Islah

No	Judul	Comparing (Persamaan)	Contrasting (Perbedaan)	Critizie (Kritik)	Synthesize (Ide)	Summarize (Ringkasan)
	SMA Al- Islah Dengan Menggunakan Metode <i>Object Oriented Analysis And Design</i> (OOAD)[11].	sistem manual sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengolahan data siswa baru dan dalam menyampaikan informasi bagi yang membutuhkan layanan informasi dan bagi calon siswa yang ingin mendaftar harus datang langsung ke sekolah, hal ini yang mendukung dirancangnya sebuah sistem pendaftaran siswa baru secara online	pengelolaan data untuk penerimaan siswa baru secara online.	SMA Al-Islah secara cepat dan efektif.	A.Widiyanti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode OOAD sebagai penyelaras dengan peneliti pemeringkatan kriteria kerja.	secara online
10	Perancangan <i>User Experience</i> Aplikasi Pesan antar dalam kota Menggunakan Metode <i>Design Thinking</i> [12]	Melakukan penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yaitu mengurangi resiko kehilangan data karena kurang tertib administrasi, kekeliruan data atau kurang lengkapnya data pengiriman barang karena data tersimpan	Membahas tentang perancangan <i>design</i> aplikasi pengiriman barang guna memudahkan dalam mengurangi kehilangan data dan kekeliruan data.	Hanya dibuat untuk membantu memudahkan menangani kehilangan data Karena administrasi yang kurang lengkap sebagai penyimpanan data di <i>server</i> .	Penelitian ini menggunakan metode yang digunakan oleh F.Kesuma Bakhti Metode yang digunakan dalam penelitian ini metode <i>Design Thinking</i> sebagai penyelaras dalam perancangan design yang akan dibuat dalam aplikasi Pesan	Penelitian ini membantu dalam pengembangan perancangan aplikasi Pesan antar Dalam Kota guna untuk memudahkan dalam mempermudah proses pemesanan, pengamanan, dan pelayanan pengantaran barang

No	Judul	<i>Comparing</i> (Persamaan)	<i>Contrasting</i> (Perbedaan)	<i>Critizie</i> (Kritik)	<i>Synthesize</i> (Ide)	<i>Summarize</i> (Ringkasan)
		terpusat pada <i>server</i> .			Antar Dalam Kota.	

Metode *Object Oriented Analysis And Design (OOAD)* dipilih dalam penelitian ini karena di bandingkan metode lain yang serupa, kelebihan Metode *Object Oriented Analysis And Design (OOAD)* memungkinkan analisis yang lebih akurat dan pemahaman yang lebih baik terhadap kebutuhan dan persyaratan sistem. Melalui penggunaan diagram-digram seperti diagram *Use Case*, pemodelan yang lebih lengkap dan *komprehensif* dapat dilakukan untuk membantu dalam mengidentifikasi dan memastikan bahwa solusi sistem memenuhi kebutuhan pengguna atau *user*.

## **2.2 Dasar Teori**

Pada bagian ini akan dijelaskan teori-teori yang berhubungan dengan perancangan sistem diantaranya yaitu :

### **2.2.1 Sistem Teknologi Informasi (STI)**

Sistem Teknologi Informasi (TI) dalam universitas merujuk pada infrastruktur, perangkat lunak, dan aplikasi yang digunakan untuk mendukung berbagai kegiatan administrasi dan akademik di lingkungan kampus atau perguruan tinggi. Sistem TI ini berfungsi untuk mengelola dan memfasilitasi aliran informasi, komunikasi, serta proses bisnis di dalam kampus. Dalam menyalurkan pembuatan sistem mockup, Sistem Teknologi Informasi (TI) dapat digunakan sebagai alat dan platform yang mendukung proses penyaluran pembuatan sistem *design prototype*. Berikut adalah beberapa cara di mana Sistem TI dapat membantu dalam pembuatan sistem *design prototype*:

1. Aksesibilitas dan Kecepatan: Sistem TI memungkinkan aksesibilitas dan kecepatan dalam proses pembuatan sistem mockup. Tim dapat dengan mudah mengakses sumber daya dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat *design*

*prototype*, serta dapat mengedit, membagikan, dan memberikan umpan balik secara real-time melalui sistem TI yang ada.

2. Pengujian dan Feedback: Sistem TI dapat digunakan untuk menguji *design prototype* sistem dengan pengguna yang relevan atau pemangku kepentingan lainnya.
3. Dokumentasi dan Penyimpanan: Sistem TI juga menyediakan fasilitas untuk mendokumentasikan dan menyimpan mockup sistem. Tim dapat menyimpan file *design prototype*, dokumentasi desain, dan catatan lainnya dalam sistem penyimpanan berbasis cloud seperti *Google Drive*.

Sistem TI memiliki peran penting dalam membantu tim dalam pembuatan sistem *design prototype* dengan menyediakan perangkat lunak, alat kolaborasi, aksesibilitas, dan kecepatan dalam proses, serta fasilitas untuk pengujian, umpan balik, dan penyimpanan dokumen[16].

### 2.2.2 Aplikasi/Sistem Informasi

Aplikasi berupa sarana guna melancarkan tahap kerja dibentuknya surat tugas *online* pada cakupan SDM serta tidak berupa beban untuk pemakaiannya. Aplikasi bisa dijabarkan menjadi rencana siap pakai yang bisa dipakai guna menjabarkan suruhan melalui pemakai secara target memperoleh hasil yang maksimal pada target pembentukan aplikasi itu. Dimana aplikasi memiliki makna berupa penanganan konflik yang memakai sebuah cara pentahapan data aplikasi yang sering mengarah terhadap suatu komputansi yang dihendaki serta tahapan yang diinginkan.

Melalui Sutarman sistem informasi berupa bentuk yang bisa dijabarkan secara menghimpun, menganalisa serta menyimpankan laporan pada suatu target. Terdapat sebagian penjabaran bentuk laporan berupa :

- a. Penjabaran melalui *Alter*, Sistem Informasi berupa gabungan antar rangkaian kerja, laporan, individu serta teknologi informasi yang bertarget guna meraih sasaran.

- b. Penjabaran melalui *Bodnar* serta *Hopwood*, sistem informasi berupa himpunan perangkat lunak serta keras yang dirangkai guna mengubah data pada wujud laporan yang bermanfaat.
- c. Turban, mengatakan jika sistem informasi, menghimpun, membentuk, membagikan serta menganalisa laporan guna target yang spesifik. Sistem informasi berupa rangkaian kerja yang menggabungkan sumber daya (teknologi serta individu) guna merubah masukan (input) serta meraih target perusahaan.

Dengan cakupan semua Sistem informasi bisa dijabarkan menjadi aplikasi komputer guna mendorong operasi melalui sebuah kelompok: instalasi, operasi serta pemeliharaan perangkat lunak, komputer serta data[17].

Sebuah sistem informasi dengan basis komputer berupa himpunan hardware serta software komputer yang dirangkai guna merubah data sebagai laporan yang bermanfaat. Bentuk tahapan input serta membentuk output yang dibagikan pada user lainnya. Kriterianya mencakup, efektif, fleksibel serta efisien. Suatu sistem informasi (SI) berupa mencakup individu, langsung, tahapan individu yang berkomunikasi mendorong serta memodifikasi sebagian aktivitas pada cakupan SDM ITTP pada sebuah tahapan khususnya mendorong menangani konflik pembentukan surat tugas manual serta keperluan seluruh pemakai di sektornya.

Bisa di ambil simpulan jika sistem informasi berupa kombinasi melalui data, tahapan, individu secara langsung yang berkomunikasi mendorong aktivitas pada sebuah tahapan pembentukan surat tugas online guna menanganu konflik serta memilih putusan[18].

### 2.2.3 Perancangan

Perancangan dalam penelitian ini merupakan sebuah gambaran awal yang dibuat menggunakan *desain interface* guna memudahkan bagian SDM dalam pengelolaan *design* dan membuat rancangan seketsa yang sudah diatur berbagai elemen guna menemukan fungsi yang selaras untuk pengimplementasian *design* aplikasi yang akan diciptakan[16]. Perancangan dijabarkan menjadi tahap guna menjabarkan sebuah rangkaian serta model perangkat lunak secara memakai unsur serta suatu cara maka rangkaian itu bisa diciptakan sebagai perangkat lunak[17]. Perancangan melalui Kamus Besar Bahasa Indonesia berupa tahap, teknik, pembentukan merangkai. Sehingga perancangan ialah perolehan tahap penanganan konflik secara berkreasi dari sebagian langkah visualisasi yang diciptakan pada wujud gambar kerja dari pengamatan konflik, analisa serta pengusahaan sebagian solusi penanganan konflik yang optimal serta dibataskan pada suatu hal.

Perancangan berupa sebuah tahap yang bertarget guna menganalisa, menilaikan serta merangkai bentuk fisik serta non fisik yang optimal guna periode kedepanya secara memfungsikan laporan yang tersedia [18].

### 2.2.4 Aplikasi/Sistem Informasi

Aplikasi berupa sarana guna melancarkan tahap kerja dibentuknya surat tugas *online* pada cakupan SDM serta tidak berupa beban untuk pemakaiannya[19]. Aplikasi bisa dijabarkan menjadi rencana siap pakai yang bisa dipakai guna menjabarkan suruhan melalui pemakai secara target memperoleh hasil yang maksimal pada target pembentukan aplikasi itu. Dimana aplikasi memiliki makna berupa penanganan konflik yang memakai sebuah cara pentahapan data aplikasi yang sering mengarah terhadap suatu komputansi yang dihendaki serta tahapan yang diinginkan[17].

Melalui Sutarman sistem informasi berupa bentuk yang bisa dijabarkan secara menghimpun, menganalisa serta menyimpankan laporan

pada suatu target. Terdapat sebagian penjabaran bentuk laporan berupa :

- a. Penjabaran melalui Alter, Sistem Informasi berupa gabungan antar rangkaian kerja, laporan, individu serta teknologi informasi yang bertarget guna meraih sasaran.
- b. Penjabaran melalui Bodnar serta Hopwood, sistem informasi berupa himpunan perangkat lunak serta keras yang dirangkai guna mengubah data pada wujud laporan yang bermanfaat.
- c. Turban, mengatakan jika sistem informasi menghimpun, membentuk, membagikan serta menganalisa laporan guna target yang spesifik. Wilknison, sistem informasi berupa rangkaian kerja yang menggabungkan sumber daya (teknologi serta individu) guna merubah masukan (input) serta meraih target perusahaan.

Dengan cakupan semua Sistem informasi bisa dijabarkan menjadi aplikasi komputer guna mendorong operasi melalui sebuah kelompok: instalasi, operasi serta pemeliharaan perangkat lunak, komputer serta data.

Sebuah sistem informasi dengan basis komputer berupa himpunan hardware serta software komputer yang dirangkai guna merubah data sebagai laporan yang bermanfaat. Bentuk tahapan input serta membentuk output yang dibagikan pada user lainnya. Kriterianya mencakup, efektif, fleksibel serta efisien. Suatu sistem informasi (SI) berupa mencakup individu, langsung, tahapan individu yang berkomunikasi mendorong serta memodifikasi sebagian aktivitas pada cakupan SDM ITTP pada sebuah tahapan khususnya mendorong menangani konflik pembentukan surat tugas manual serta keperluan seluruh pemakai disektornya.

Bisa diambil simpulan jika sistem informasi berupa kombinasi melalui data, tahapan, individu secara langsung yang berkomunikasi mendorong aktivitas pada sebuah tahap pembentukan surat tugas online guna menangani konflik serta memilih putusan

[20].

### 2.2.5 Perancangan Aplikasi

Perancangan Aplikasi Perancangan berupa tahap menjabarkan sebuah hal yang hendak dilaksanakan secara memakai suatu cara yang beragam juga berkaitan pada arsitektur juga *detail* batasan yang hendak dirasakan pada tahap pelaksanaannya. Melainkan Aplikasi bersumber melalui kata *application* yang berarti pemakaian, dengan istilahnya aplikasi adalah rencana matang yang dipakai guna menyelenggarakan sebuah peran untuk pemakai. Berdasarkan dari dua defenisi itu sehingga dapat disimpulkan perancangan aplikasi surat tugas *online* merupakan proses yang dilakukan untuk mendefinisikan suatu pekerjaan yang di kerjakan dengan bervariasi menggunakan teknik arsitektur yang didalamnya melibatkan deskripsi untuk menjelaskan komponen yang ada di dalam proses pengerjaan untuk membuat *mockup* atau tampilan antarmuka program[21].

Perancangan perangkat lunak dijabarkan menjadi sebuah rangkaian secara memakai suatu cara sampai rangkaian itu bisa diciptakan sebagai perangkat lunak. Aplikasi berupa sebuah rencana komputer yang dibentuk guna menyelenggarakan peran melalui pemakaiannya. Melalui penjabaran tersebut bisa diambil simpulan jika perancangan aplikasi berupa sebuah rangkaian komputer yang dibentuk memakai suatu cara supaya bisa menjabarkan serta menyelenggarakan peran melalui pemakainya[22].

### 2.2.6 *Unified Modeling Language (UML)*

Hal ini berupa sebuah ketentuan bahasa yang dipakai guna menjabarkan membentuk desain, analisa serta *requirement* guna pemrograman mengarah pada objek. *UML* berupa bahasa visual guna model serta interaksi tentang suatu bentuk secara memakai teks serta diagram pendukung. *UML* timbul sebab terdapatnya model *visual* guna

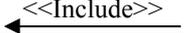
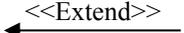
memberi gambaran, dokumentasi serta membentuk perangkat lunak. UML berperan guna melaksanakan pembuatan model. UML sarana yang dipakai guna mendokumentasikan serta memvisualisasikan perolehan analisis juga *desain* yang berperan guna menetapkan suatu bentuk software yang berhubungan pada objek[23].

UML berperan guna menjabarkan suatu komunikasi antar actor secara bentuk laporan yang hendak dibentuk serta bisa memberi gambaran peran yang terdapat dibentuk laporan, class diagram berupa bentuk pokok melalui system mengarah pada objek yang menyajikan sebuah class juga kegiatan serta atribut melalui sebuah system yang terdapat di perangkat lunak. Perbandingan activity diagram serta use case diagram guna use case memberi gambaran aktifnya actor saat memakai bentuk melaksanakan kegiatan. Melainkan activity diagram memberi gambaran kegiatan system bukan apa yang hendak dilaksanakan aktor[24].

### **2.2.7 Usecase**

*Usecase* merupakan diagram yang dipakai guna menjabarkan suatu komunikasi antar aktor di dalam aplikasi Pembuatan Surat Tugas online dengan sistem yang akan dibuat. Sedangkan pengertian *Use Case diagram* menurut ahli ialah diagram yang memberi gambaran use case, aktor serta dependencies sebuah rangkaian yang mana targetnya berupa menjabarkan konsep kaitan antar dunia luar serta sistem. Berikut merupakan simbol dan keterangan yang ada pada use case[25].

Tabel 2. 2 Use Case

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antar aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialis aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsional dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

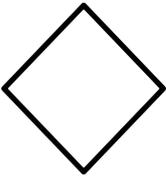
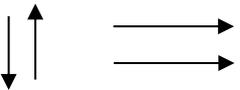
### 2.2.8 Activity Diagram

*Activity Diagram* adalah komponen penting dalam UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem surat tugas di SDM. Diagram Aktivitas digunakan untuk menggambarkan logika prosedural proses surat tugas, di mana aliran surat tugas dapat dengan mudah dijelaskan. Tujuan dari Diagram Aktivitas adalah menangkap tingkah laku dinamis sistem dengan cara menunjukkan aliran pesan dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Secara umum, tujuan Diagram Aktivitas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Menggambarkan aktivitas yang terjadi dalam sistem surat tugas.
2. Menunjukkan urutan aktivitas dan hubungan antara satu aktivitas dengan aktivitas lainnya.

Penggunaan *Activity Diagram* mencakup hal-hal berikut :

1. Pemodelan aliran kerja yang menggunakan aktivitas.

	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus di ambil pada kondisi tertentu
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menggabungkan suatu symbol dengan symbol lainnya

2. Pemodelan yang dibutuhkan SDM dalam hubungan antara aktivitas satu dengan yang lainnya seperti use case, activity diagram, sequence diagram dan class diagram[26].

Tabel 2. 3 *Activity Diagram*

### 2.2.9 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan urutan langkah-langkah atau skenario yang terjadi dalam sistem sebagai respons terhadap suatu kejadian atau peristiwa tertentu. Tujuannya adalah untuk memvisualisasikan bagaimana objek-objek atau komponen-komponen dalam sistem saling berinteraksi dalam rangkaian langkah-langkah yang spesifik untuk mencapai hasil yang diinginkan. Diagram ini dimulai dengan mengidentifikasi apa yang memicu aktivitas atau skenario tertentu. Hal ini bisa berupa panggilan metode, pesan, atau kejadian lain yang memulai urutan langkah-langkah. Kemudian, langkah-langkah yang terjadi secara internal dalam sistem digambarkan secara kronologis, menggambarkan bagaimana objek-objek berkomunikasi satu sama lain melalui pertukaran pesan atau panggilan metode.

Selama urutan langkah-langkah, perubahan internal yang terjadi dalam objek atau komponen juga diperlihatkan. Misalnya, objek bisa mengubah statusnya, memperbarui nilai-nilai atribut, atau memodifikasi data internal lainnya sesuai dengan kebutuhan. Diagram ini juga menggambarkan interaksi yang terjadi antara objek-objek tersebut, termasuk pesan yang dikirim, parameter yang diterima, dan hasil yang dihasilkan. Pada akhirnya, *Sequence Diagram* menampilkan output atau hasil yang dihasilkan dari urutan langkah-langkah tersebut. Ini bisa berupa nilai yang dikembalikan oleh metode, pesan yang dikirim ke objek lain, atau perubahan yang terjadi pada objek lain dalam sistem. *Sequence Diagram* dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana objek-objek atau komponen-komponen dalam sistem berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu. Diagram ini membantu dalam menganalisis dan merancang sistem secara lebih efektif, memahami aliran informasi dan proses yang terjadi, serta mengidentifikasi kegagalan atau peningkatan yang mungkin diperlukan dalam desain sistem[27].

### 2.2.10 *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah salah satu jenis diagram dalam UML yang digunakan untuk menggambarkan struktur dan deskripsi dari *class*, *package*, dan objek dalam sistem berorientasi objek. Diagram ini sangat penting dalam pengembangan dan desain berorientasi objek karena memberikan gambaran tentang keadaan (atribut/properti) suatu sistem dan layanan yang ditawarkan oleh class tersebut untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/fungsi). *Class* dalam *diagram* ini dapat dianggap sebagai spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dalam sistem. Setiap class memiliki tiga area pokok yang didefinisikan dalam diagram ini:

1. Nama (*stereotype*): Setiap class diberi nama yang mengidentifikasi jenis atau entitas tertentu dalam sistem. *Stereotype* dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan tentang *class*, misalnya apakah itu adalah kelas abstrak, antarmuka, atau kelas konkret.
2. Atribut: Atribut merupakan variabel atau properti yang menggambarkan keadaan atau karakteristik dari *class*. Atribut ini dapat berupa data seperti nama, usia, atau alamat, yang merepresentasikan informasi yang terkait dengan *class* tersebut.
3. Metode: Metode adalah fungsi atau operasi yang terkait dengan class yang digunakan untuk memanipulasi atribut atau melakukan tugas-tugas tertentu. Metode ini berisi algoritma atau logika yang diterapkan pada *class* untuk mengubah atau mengakses atributnya, atau melakukan tugas-tugas khusus lainnya.

Dengan menggunakan *Class Diagram*, pengembang atau desainer dapat memvisualisasikan struktur dan hubungan antar *class* dalam sistem secara jelas. Hal ini membantu dalam memahami dan menganalisis desain sistem, mengidentifikasi ketergantungan antar *class*, dan mempermudah komunikasi antara anggota tim pengembangan. *Diagram* ini juga

digunakan sebagai dasar untuk menghasilkan kode program dalam bahasa pemrograman yang sesuai dengan desain *class* yang telah ditentukan[28].

### 2.2.11 *Design Prototype*

*Design prototype* adalah *visualisasi* sebuah konsep desain yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dan fungsionalitas suatu produk atau sistem secara awal. *prototype* digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas dan konkret tentang bagaimana produk atau sistem akan terlihat dan berinteraksi dengan pengguna. *Prototype* dapat berupa representasi statis dari antarmuka pengguna, seperti gambar atau sketsa yang menampilkan tata letak elemen-elemen antarmuka, jenis font, warna, dan ikon yang digunakan. *Prototype* juga dapat berupa representasi interaktif yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan elemen-elemen antarmuka, seperti klik tombol atau navigasi halaman. Tujuan utama dari menggunakan *prototype* adalah untuk mengkomunikasikan ide dan konsep desain kepada pemangku kepentingan, termasuk tim pengembang, klien, atau pengguna akhir. Dengan menggunakan *prototype*, pemangku kepentingan dapat mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana produk atau sistem akan terlihat dan berfungsi sebelum melakukan pengembangan yang lebih lanjut.

Selain itu, *prototype* juga membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan atau perubahan yang mungkin diperlukan sejak awal, menguji kelayakan dan *efektivitas* desain, serta mempercepat proses pengembangan dengan memastikan pemahaman yang sama antara tim pengembang. *Prototype* dapat dibuat menggunakan berbagai alat dan teknik, mulai dari kertas dan pensil, software desain grafis seperti seperti Figma. Penting untuk mencatat bahwa *prototype* bukanlah produk akhir yang siap untuk digunakan, tetapi lebih sebagai representasi visual untuk mendapatkan umpan balik dan validasi sebelum masuk ke tahap pengembangan yang lebih lanjut. Secara keseluruhan, *prototype* merupakan alat yang efektif dalam memvisualisasikan dan

mengkomunikasikan konsep desain kepada pemangku kepentingan. Dengan menggunakan *prototype*, tim pengembang dapat memastikan bahwa produk atau sistem yang dikembangkan akan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna sejak awal, sehingga meningkatkan kesuksesan proyek dan kepuasan pengguna akhir[29].

### 2.2.12 Object Oriented

Hal ini berupa sebuah pendekatan rekayasa perangkat lunak melalui suatu bentuk mencakup himpunan objek yang berkaitan serta tiap objeknya sebagai wakil sebagian entitas disimboli secara terdapatnya suatu elemen, kelas, serta sikap. Defenisi OOAD berupa:

1. *Object Oriented Programming* (OOP) Menjabarkan mengenai pertanyaan pada bahasa program guna menjabarkan jenis tiap objek.
2. *Object-Oriented Analysis* (OOA) seluruh tipe objek yang melaksanakan tugas guna bentuk serta melihatkan komunikasi pemakai apa yang diperlukan guna menangani tugas.
3. *Object-Oriented Design* (OOD) Seluruh tipe objek yang dibutuhkan guna berinteraksi secara individu serta perangkat pada bentuk melihatkan objek berkaitan guna menangani tugas, serta melengkapi penjabaran melalui tiap tipe objek maka bisa disajikan pada suatu bahasan Perancangan Surat Tugas Online dengan basis aplikasi di Insitut Teknologi Telkom Purwokerto ini memakai metode OOAD yang mempunyai dua tahap penanganan berupa *Object-Oriented Design* serta *Object-Oriented Analysis*[26].



Gambar 2. 1 *Object Oriented* [26].

Pada Gambar 2.1 di atas analisis kebutuhan sistem yaitu

mengidentifikasi objek-objek yang relevan dalam sistem, contohnya membuat model analisis yang mencakup diagram class, aktivitas diagram, sequence diagram dan *prototype*. Perancangan *prototype* mengimplementasikan kelas - kelas, metode dan hubungan sesuai dengan diagram class, aktivitas diagram, sequence diagram. Kemudian pengujian memastikan kelas berfungsi semestinya di dalam *prototype*.

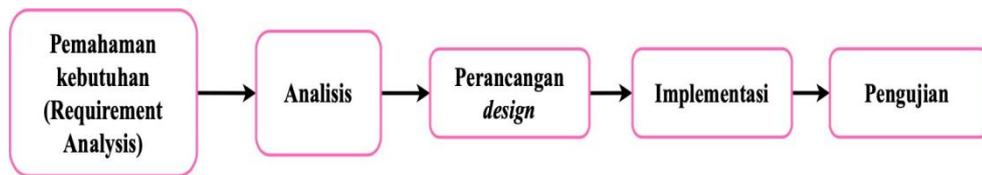
### **2.2.13 Figma**

*Figma* berupa aplikasi *Prototyping* serta desain digital yang bisa dipakai membentuk aplikasi, Desain web serta unsur antarmuka pemakai yang relatif minim bisa dimasuki pada rencana lainnya. Teknik ini tergolong *Zippy* yang dibentuk guna desain, pembentukan *Kolaborasi*, *Prototype*, serta Sistem Desain Organisasi. *Figma* sebagai pokok aplikasi guna membentuk sajian *User Interface* melalui aplikasi pembentukan surat dengan *online* guna membentuk *prototype*[28].

*Figma* dibentuk guna bisa menolong seluruh pemakaiannya supaya bisa bergabung pada rencana serta betugas pada wujud himpunan. Perangkaian bentuk ini diinginkan bisa menolong guna membentuk wujud yang optimal pada berkas yang selaras juga membagikan ulasan hingga merubah rangkaian desain yang terdapat pada periode yang selaras [30].

### **2.2.14 Object Oriented Analysis Design (OOAD)**

*Object Oriented Analysis Design (OOAD)* merupakan metode yang digunakan dalam pembuatan *requirements* dari berbagai sudut pandang berdasarkan objek yang ditemukan, dalam ruang lingkup permasalahan yang ditemukan secara langsung konsep *Object Oriented Analysis Design(OOAD)* dapat digunakan untuk menangani tentang analisis dan desain sebuah sistem yang pendekatannya objek[20]. Tahapan dalam metode OOAD sebagai berikut:



Gambar 2. 2 Tahapan Metode OOAD [20].

1. Pemahaman kebutuhan (*Requirement Analysis*)  
Memahami kebutuhan fungsional dan non - fungsional dari sistem. Fungsional contohnya pencarian data, sedangkan non - fungsional contohnya, (mencari kendala sistem dan kemudahan sistem yang digunakan pengguna) : sejauh mana sistem sulit digunakan dan sejauh mana sistem mudah digunakan.
2. Analisis  
Mengidentifikasi objek - objek yang relevan dalam sistem, contohnya: membuat model analisis yang mencakup use case, activity diagram, diagram class, sequence.
3. Implementasi *design*  
Mengimplementasikan kelas - kelas dari use case, activity diagram, diagram class, sequence dan metode ke dalam design prototype dan memastikan antar kelas terhubung dan berfungsi seperti semestinya.
4. Pengujian  
Pengujian fungsional *prototype* yang telah dibuat.

### 2.2.15 Metode Penelitian Kualitatif

Hal ini berupa sebuah tahap pengkajian guna mengerti gambaran dengan cakupan semua pada sebuah objek yang bisa disiapkan melalui kata-kata, menginformasikan pandangan yang didapati melalui informan/melaksanakan wawancara. Teknik Penghimpunan Data terhadap pengkajian kuantitatif berupa *Interview* (Wawancara) hal ini dipakai guna memperoleh konflik yang perlu dikaji. Serta bisa dilaksanakan dengan tersusun serta tidak juga bisa

dilaksanakan secara langsung (*face to face*).

Pengkajian kualitatif merupakan pengkajian yang dilaksanakan secara menginvestigasi serta mengerti kejadian yang dialami, bagaimana serta kenapa dialami. Juga dilaksanakan guna menemukan dan menggambarkan secara naratif(lebih *kompleks*) proses pembuatan surat secara manual di bagian SDM yang dilakukan dan apa dampak dari proses pembuatan surat tugas yang masih manual. Sebab target pengkajian kualitatif guna menemukan kendala yang terjadi khususnya di SDM supaya gampang dimengerti (*understandable*) serta menjamin selaras modelnya dan mendapatkan hipotesis (dugaan/pernyataan) terbaru. Maka bisa diperoleh pengertian secara detail tentang konflik yang terdapat di SDM Insitut Teknologi Telkom Purwokerto. Target pengkajian kualitatif bisa diamati melalui:

1. Digambarkanya objek pengkajian (*describing object*); supaya pengkajian bisa dimengerti, sehingga harus diberi gambar dari tehnik memvideo serta memotret. Bisa dilaksanakan pada komunikasi sosial, kejadian, kegiatan umum serta lainnya.
2. Menjabarkan arti dibalik kejadian (*exploring meaning behind the phenomena*); hal ini bisa diungkapkan jika pengkaji menyajikan dari kontribusi observasi serta wawancara mendalam.
3. Menjabarkan kejadian yang dialami (*explaining object*); hal ini terkadang berbeda yang sebagai targetnya, pokok konflik serta tujuan pokoknya, maka harus terdapatnya penjabaran mendetail serta sistematis [31].

### **2.2.16 Sekertaris Kepemimpinan (SEKPIM)**

Sekretaris kepemimpinan adalah individu yang bertanggung jawab dalam memberikan dukungan administratif dan manajerial kepada seorang kepala atau pemimpin organisasi. Peran sekretaris kepemimpinan meliputi menjaga kegiatan sehari-hari pemimpin, mengelola dan membuat penomoran di bagian surat tugas khusus karyawan, menyusun laporan, mempersiapkan pertemuan dan presentasi, dan mengoordinasikan komunikasi internal dan eksternal. Seorang sekretaris kepemimpinan sering kali berperan sebagai penghubung antara pemimpin dengan departemen dan staf lainnya dalam organisasi. Mereka juga dapat memainkan peran penting dalam menjaga kerahasiaan informasi, menangani masalah yang mungkin muncul, serta membantu pemimpin dalam mengambil keputusan dengan menyediakan informasi yang relevan.

Keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi sekretaris kepemimpinan meliputi kemampuan manajerial, organisasi, komunikasi, serta penguasaan teknologi informasi. Kemampuan dalam menjaga kerahasiaan, kerjasama tim, dan kepemimpinan juga penting untuk menjalankan peran ini dengan efektif. Secara umum, sekretaris kepemimpinan berperan untuk mendukung pemimpin dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab mereka secara efisien sehingga pemimpin dapat fokus pada aspek strategis dan pengambilan keputusan yang penting dalam organisasi.

### **2.2.17 Sumber Daya Manusia (SDM)**

SDM dalam konteks persuratan mengacu pada kegiatan manajemen sumber daya manusia yang terkait dengan administrasi dan pengelolaan dokumen tertulis dalam sebuah organisasi. Hal ini mencakup semua dokumen tertulis yang berkaitan dengan karyawan, surat keterangan, surat cuti, dan sebagainya. Dalam pengelolaan persuratan, fungsi sumber

daya manusia biasanya bertanggung jawab untuk:

1. Penyusunan kebijakan persuratan: Mengembangkan kebijakan dan prosedur terkait dengan pengelolaan persuratan di organisasi, termasuk format surat, aturan penulisan, tata cara pengarsipan, dan lain sebagainya.
2. Penyediaan formulir surat resmi: Menyediakan formulir surat resmi yang standar, seperti formulir pengajuan cuti, formulir pengunduran diri, dan formulir lain yang diperlukan dalam proses administrasi.
3. Penulisan dan pengiriman surat-surat resmi: Menulis surat-surat resmi yang berkaitan dengan pengelolaan karyawan, seperti surat peringatan, surat pemberitahuan kenaikan gaji, surat pemberitahuan promosi, dan sebagainya. Setelah ditandatangani oleh pihak yang berwenang, surat-surat tersebut akan dikirimkan kepada karyawan terkait.
4. Pengarsipan dan manajemen dokumen: Mengelola dan mengarsipkan dokumen-dokumen persuratan yang berkaitan dengan karyawan, baik dalam bentuk fisik maupun digital. Tujuannya adalah untuk memudahkan pencarian dan pengelolaan dokumen, serta memastikan keamanan dan kerahasiaan informasi yang terkandung di dalamnya.
5. Pemantauan dan penegakan kebijakan persuratan: Memantau dan menegakkan kebijakan persuratan yang telah ditetapkan dalam organisasi, termasuk penggunaan format surat resmi yang benar, ketepatan waktu pengiriman surat, dan kesesuaian isi surat dengan aturan dan regulasi yang berlaku.
6. Aksesibilitas dan Kecepatan: Sistem TI memungkinkan aksesibilitas dan kecepatan dalam proses pembuatan sistem mockup. Tim dapat dengan mudah mengakses sumber daya

dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membuat *prototype*, serta dapat mengedit, membagikan, dan memberikan umpan balik secara real-time melalui sistem TI yang ada.

#### **2.2.18 Pedoman persuratan**

Pedoman Persuratan Menjadi panduan yang penting dalam menjalankan proses administrasi, pedoman persuratan membantu memastikan konsistensi, keakuratan, dan keefektifan dalam komunikasi tertulis di dalam organisasi. Ketelitian dan Kejelasan persuratan, ketelitian dan kejelasan adalah kunci. Pedoman persuratan mendorong penggunaan bahasa yang tepat, penggunaan struktur yang jelas, dan pemeriksaan yang teliti untuk memastikan pesan yang disampaikan dengan benar. Format Standar merupakan pedoman persuratan mencakup format standar untuk surat tugas yang dibuat, termasuk tata cara penulisan surat, penempatan tanggal dan alamat, serta struktur paragraf yang sesuai. Penggunaan bahasa yang profesional merupakan pedoman persuratan menekankan penggunaan bahasa yang profesional dan sopan dalam setiap komunikasi tertulis. Etika dan etiket dalam penulisan surat juga harus diperhatikan. Penyusunan daftar distribusi merupakan pedoman persuratan memberikan petunjuk dalam penyusunan daftar distribusi surat, termasuk penerima yang relevan dan urutan distribusi yang tepat.

Pengelolaan arsip merupakan pedoman persuratan juga mencakup petunjuk tentang pengelolaan arsip, termasuk penomoran dan pengarsipan surat secara teratur, sehingga dokumen dapat dengan mudah diakses dan ditemukan ketika dibutuhkan. Penggunaan teknologi merupakan Pedoman persuratan mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam proses persuratan, termasuk penggunaan email, sistem manajemen dokumen elektronik, atau perangkat lunak surat-menyurat untuk mempermudah administrasi dan penanganan surat. Konsultasi pedoman merupakan dalam situasi yang tidak jelas, pedoman persuratan harus menjadi referensi utama. Karyawan diharapkan untuk mengacu padanya dan meminta klarifikasi jika

ada ketidakjelasan. Pemantauan dan evaluasi merupakan organisasi harus memantau dan mengevaluasi penerapan pedoman persuratan secara teratur, untuk memastikan kepatuhan dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Kesesuaian dengan peraturan merupakan pedoman persuratan harus selaras dengan peraturan dan kebijakan organisasi, serta memperhatikan ketentuan hukum yang berlaku terkait surat-menyurat. Pedoman persuratan merupakan landasan yang penting untuk menjaga *profesionalisme*, keteraturan, dan efisiensi dalam komunikasi tertulis di dalam organisasi.

