

**ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN
DATA PENDUDUK DI KANTOR KEPALA DESA AIR RUAI
KECAMATAN PEMALI KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI



EKO PRASETYO

1022500098

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

2015

**ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN
DATA PENDUDUK DI KANTOR KEPALA DESA AIR RUAI
KECAMATAN PEMALI KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI

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



Oleh :

EKO PRASETYO

102250098

**PRORAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG**

2015



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

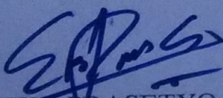
NIM : 1022500098

Nama : Eko Prasetyo

Judul Skripsi : ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PENGOLAHAN DATA PENDUDUK DI KANTOR
KEPALA DESA AIR RUAI KECAMATAN PEMALI
KABUPATEN BANGKA

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

Pangkalpinang, 20 Juni 2015



EKO PRASETYO

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN
DATA PENDUDUK DI KANTOR KEPALA DESA AIR RUAI
KECAMATAN PEMALI KABUPATEN BANGKA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Prasetyo

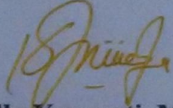
1022500098

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 01 Juli 2015

Susunan Dewan Penguji

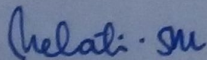
Anggota



Elly Yanuarti, M.Kom

NIDN. 02 180184 02

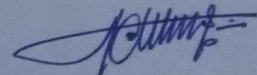
Ketua



Melati Suci Mayasari, M.Kom

NIDN. 02 060983 01

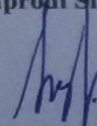
Dosen Pembimbing



Hamidah, M.Kom

NIDN. 02 100483 02

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom

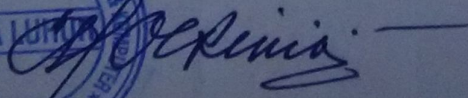
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 01 Juli 2015

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulisan skripsi ini yang berjudul “Analisa Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Penduduk Di Kantor Kepala Desa Air Ruai Kecamatan Pemali Kabupaten Bangka” dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Adapun hal yang melatarbelakangi dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sebagai sarjana komputer dari program studi Sistem Informasi pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Skripsi ini disusun berdasarkan hasil analisa serta hasil penelitian dan observasi langsung di lapangan yang dilaksanakan mulai tanggal 19 Maret 2015 sampai dengan 20 April 2015.

Adapun dalam penulisan skripsi ini penulis banyak menerima bantuan berupa bimbingan, saran, petunjuk serta keterangan lisan dan tulisan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati yang tulus dan ikhlas penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kelancaran dan kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Ibu Hamidah, M.Kom dan Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan pengarahan dan bimbingannya dalam penulisan skripsi ini.
5. Seluruh dosen pengajar yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama proses belajar mengajar selama ini.

6. Bapak Suian Andianto selaku Penjabat Kepala Desa Air Ruai yang telah memberikan izin dan bantuannya kepada penulis untuk melakukan riset dan sekaligus menjadi pembimbing lapangan dalam rangka penulisan skripsi ini.
7. Kakak tingkat dan teman-teman satu angkatan atas bantuan dan dukungan semangatnya.
8. Keluarga besar yang selalu memberikan doa serta dukungan penuh terutama untuk Ibu tersayang dan kekasih tercinta Susanti Astari serta sahabat-sahabat lainnya.
9. Serta pihak - pihak lain yang telah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini.

Sebagaimana manusia yang tidak luput dari kesalahan dan kehilafan, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan dalam penulisan laporan ini, baik secara materi maupun teknik penulisannya karena pegalaman dan pengetahuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan serta saran ataupun kritik yang bersifat membangun, sehingga penulis dapat melakukan koreksi dan perbaikan untuk masa yang akan datang.

Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak, terutama di dalam ruang lingkup Kampus STMIK Atma Luhur Pangkalpinang serta pihak lain pada umumnya. Terima kasih.

Pangkalpinang, Juli 2015

Penulis

ABSTRACT

The village office is a place of service to the community in the process of regulating conditions of the village. In addition, the village office is a place of service and guidance to the community.

In focusing problems and in order not to deviate from the subject, problem definition which only discusses the process of social administration, starting from data collection to the report.

Problems encountered in the Village Office Air Ruai is a data processing activity is still done manually, so it raises a variety of issues, such as data processing time, the delay in presenting the report to the head of the village, poor data storage resulting in wastage of time in re-search, and information generated on purchasing reports are sometimes inaccurate.

To overcome these problems, we need a computerized administration system to support the advancement of society and the progress on an agency. So it can solve the problems or constraints on the system that is currently running. By utilizing this proposed computerized system that is good and true, then the next process to be run will be easier and efficient.

With the computerized system, it is expected the service to the community will be more rapid, precise and accurate, and facilitate the performance of the employee's own village office.

Keywords: System, Population, System Information, Village

ABSTRAKSI

Kantor desa merupakan tempat pelayanan terhadap masyarakat dalam proses kegiatan mengatur kondisi desa. Selain itu, kantor desa merupakan tempat pelayanan dan pembinaan terhadap masyarakat.

Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan, batasan masalah yang hanya membahas tentang proses administrasi kemasyarakatan, dimulai dari pendataan sampai dengan laporannya.

Masalah yang dihadapi pada Kantor Desa Air Ruai adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah, seperti proses pengolahan data yang lama, keterlambatan dalam menyajikan laporan kepada kepala desa, penyimpanan data yang kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pencarian ulang, dan informasi yang dihasilkan pada laporan pembelian terkadang tidak akurat.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem komputerisasi administrasi kemasyarakatan untuk mendukung kemajuan dan perkembangan pada sebuah instansi tersebut. Sehingga dapat mengatasi permasalahan atau kendala pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dengan memanfaatkan sistem komputerisasi yang diusulkan ini secara baik dan benar, maka proses yang akan dijalankan berikutnya akan lebih mudah dan efisien.

Dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi ini, diharapkan proses pelayanan kepada masyarakat akan lebih cepat, tepat dan akurat dan mempermudah kinerja para pegawai kantor desa itu sendiri.

Kata Kunci: Sistem, Penduduk, Sistem Informasi, Desa

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRACK	iii
ABSTRAKSI	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
 BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup / Batasan Masalah	2
1.4 Metodologi Penelitian	2
1.4.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2. Analisa Sistem	3
1.4.3. Perancangan Sistem.....	4
1.5 Manfaat dan Tujuan.....	5
1.5.1 Tujuan`	5
1.5.2 Manfaat.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
 BAB II. LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1. Pengertian Sistem.....	8
2.1.2. Komponen Sistem	9
2.1.3. Klasifikasi Sistem.....	9

2.1.4.	Pengendalian Sistem	10
2.2	Konsep Dasar Informasi.....	11
2.2.1.	Definisi Informasi	11
2.2.2.	Kualitas Informasi.....	12
2.3	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek.....	13
2.3.1.	Pengertian Dasar	13
2.3.2.	Konsep Dasar Berorientasi Objek.....	14
2.3.3.	Pengertian <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	15
2.3.4.	Tujuan <i>Unified Modeling Language</i> (UML)	16
2.4	Analisa Berorientasi Objek	17
2.4.1	<i>Activity Diagram</i>	17
2.4.2	Analisa Dokumen Keluaran.....	20
2.4.3	Analisa Dokumen Masukan.....	20
2.4.4	<i>Use Case Diagram</i>	20
2.4.5	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	20
2.5	Perancangan Berorientasi Objek	23
2.5.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	24
2.5.2	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	26
2.5.3	Tabel / Relasi	26
2.5.4	Spesifikasi Basis Data	27
2.5.5	Rancangan Dokumen Keluaran	27
2.5.6	Rancangan Dokumen Masukan	27
2.5.7	Rancangan Layar Program	27
2.5.8	<i>Sequence Diagram</i>	28
2.5.9	<i>Class Diagram</i>	30
2.6	Manajemen Proyek	31
2.6.1	Definisi Proyek.....	31
2.6.2	Definisi Manajemen Proyek	32
2.7	<i>Stakeholder</i>	32
2.8	PEP (<i>Project Execution Plan</i>).....	35
2.9	<i>Deliverables</i>	35
2.10	Penjadwalan Proyek.....	35

2.10.1. WBS (<i>Work Breakdown Structure</i>).....	37
2.10.2. Gant Chart	37
2.10.3. Milestone	37
2.11 RAB (Rencana Anggaran Biaya)	38
2.12 RAM (<i>Responsibility Assignment Matrix</i>).....	38
2.13 Analisa Resiko.....	38
2.14 <i>Meeting Plan</i>	39
2.15 Teori Pendukung.....	39
2.15.1 Pengertian Kependudukan.....	39
2.15.2 Pengertian Kelahiran	39
2.15.3 Pengertian Kematian	40
2.15.4 Pengertian Perpindahan.....	40
2.15.5 Pengertian Surat pindah datang	41
2.16 Teori <i>Software</i>	41
2.16.1 <i>Visual Basic</i>	41
2.16.2 Microsoft Office Acces 2007.....	43
2.16.3 Rational Rose	43

BAB III. PENGELOLAAN PROYEK

3.1 PEP (<i>Project Execution Plan</i>).....	45
3.1.1. Objective Project.....	45
3.1.2. Identifikasi <i>Stakeholder</i>	45
3.1.3. Identifikasi <i>Deliverable</i>	51
3.1.4. Penjadwalan Proyek	52
3.1.4.1. WBS (<i>Work Breakdown Structure</i>)	52
3.1.4.2. Estimasi Waktu.....	55
3.1.4.3. <i>Milestone</i>	55
3.1.4.4. <i>Gantt Chart</i>	56
3.1.4.5. Jadwal Proyek.....	56
3.2 RAB (Rencana Anggaran Biaya)	57
3.3 Struktur Tim Proyek	58

3.3.1.	Tabel RAM (<i>Responsibility Assignment Matrix</i>).....	58
3.3.2.	Skema/Diagram Struktur.....	59
3.4	Analisis Resiko (<i>Project Risk</i>).....	59
3.5	<i>Meeting Plan</i>	60

BAB IV. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Tujuan Organisasi.....	62
4.1.1.	Sejarah Organisasi Kantor Desa Air Ruai.....	62
4.1.2.	Uraian Tugas Dan Fungsi Perangkat Desa.....	62
4.1.3.	Visi Dan Misi.....	66
4.1.3.1	Visi Kantor Desa Air Ruai.....	66
4.1.3.2	Misi Kantor Desa Air Ruai.....	66
4.1.3.3	Struktur Organisasi Kantor Desa Air Ruai.....	67
4.2	Proses Bisnis.....	67
4.2.1.	Proses Pendataan Warga.....	67
4.2.2.	Proses Pendataan Kartu Keluarga.....	68
4.2.3.	Proses Pembuatan Surat Kelahiran.....	68
4.2.4.	Proses Pembuatan Surat Kematian.....	69
4.2.5.	Proses Pembuatan Surat Pindah.....	69
4.2.6.	Proses Pembuatan Surat Pindah Datang.....	70
4.2.7.	Proses Pembuatan Laporan Data Penduduk.....	70
4.2.8.	Proses Pembuatan Laporan Kelahiran.....	71
4.2.9.	Proses Pembuatan Laporan Kematian.....	71
4.2.10.	Proses Pembuatan Laporan Pindah.....	71
4.2.11.	Proses Pembuatan Laporan Pindah Datang.....	72
4.3	<i>Activity Diagram</i>	72
4.3.1.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan Warga.....	72
4.3.2.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan KK.....	73
4.3.3.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan SKKL.....	74
4.3.4.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan SKKM.....	75
4.3.5.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Surat Pindah.....	76

4.3.6.	<i>Activity Diagram</i> Proses Pembuatan Surat Pindah Datang	77
4.3.7.	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Data Penduduk.....	78
4.3.8.	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Kelahiran	79
4.3.9.	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan kematian	80
4.3.10	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Pindah.....	81
4.3.11	<i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Pindah Datang	82
4.4	Analisa Dokumen Keluaran	82
4.5	Analisa Dokumen Masukan	86
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	87
4.7	<i>Package Diagram</i>	90
4.8	<i>Use Case Diagram</i>	90
4.8.1	<i>Use Case Diagram Package Master</i>	90
4.8.2	<i>Use Case Diagram Package Transaksi</i>	91
4.8.3	<i>Use Case Diagram Package Laporan</i>	92
4.9	Deskripsi <i>Use Case</i>	92
4.9.1	Deskripsi <i>Use Case Package Master</i>	92
4.9.2	Deskripsi <i>Use Case Package Transaksi</i>	93
4.9.3	Deskripsi <i>Use Case Package Laporan</i>	97
4.10	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	99
4.11	Transformasi ERD ke LRS	100
4.12	LRS (<i>Logical Record Structure</i>)	101
4.13	Tabel	102
4.14	Spesifikasi Basis Data	105
4.15	Rancangan Keluaran	113
4.16	Rancangan Masukan	116
4.17	Rancangan Layar Program.....	118
4.17.1	Struktur Tampilan	118
4.17.2	Rancangan Layar.....	119
4.18	<i>Sequence Diagram</i>	128
4.19	Rancangan <i>Class Diagram</i>	139

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan..... 140

5.2 Saran 141

DAFTAR PUSTAKA 142

LAMPIRAN 144

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 3.1	: WBS (<i>Work Breakdown Structure</i>)	53
Gambar 3.2	: <i>Milestone</i>	55
Gambar 3.3	: <i>Gantt Chart</i>	56
Gambar 3.4	: Skema/Struktur Proyek	59
Gambar 4.1	: Struktur Organisasi Kantor Desa Air Ruai.....	67
Gambar 4.2	: <i>Activity Diagram</i> Pendataan Warga.....	72
Gambar 4.3	: <i>Activity Diagram</i> Proses Pendataan KK	73
Gambar 4.4	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan SKKL.....	74
Gambar 4.5	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan SKKM.....	75
Gambar 4.6	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Surat Pindah.....	76
Gambar 4.7	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Surat Pindah Datang.....	77
Gambar 4.8	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Data Penduduk	78
Gambar 4.9	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Kelahiran.....	79
Gambar 4.10	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Kematian.....	80
Gambar 4.11	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Pindah	81
Gambar 4.12	: <i>Activity Diagram</i> Pembuatan Laporan Pindah Datang	82
Gambar 4.13	: <i>Package Diagram</i>	90
Gambar 4.14	: <i>Use Case Diagram Package Master</i>	90
Gambar 4.15	: <i>Use Case Diagram Package Transaksi</i>	91
Gambar 4.16	: <i>Use Case Diagram Package Laporan</i>	92
Gambar 4.17	: ERD(<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	99
Gambar 4.18	: Transformasi ERD ke LRS.....	100
Gambar 4.19	:LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	101
Gambar 4.20	:Struktur Tampilan.....	118
Gambar 4.21	:Rancangan Layar Menu Utama	119
Gambar 4.22	: Rancangan Layar Menu Master.....	119
Gambar 4.23	: Rancangan Layar Entri Data Warga	120
Gambar 4.24	: Rancangan Layar Menu Transaksi	121
Gambar 4.25	: Rancangan Layar Entry Formulir Permohonan KK	122
Gambar 4.26	: Rancangan Layar Cetak SKKL	123
Gambar 4.27	: Rancangan Layar Cetak SKKM	123
Gambar 4.28	: Rancangan Layar Cetak SKP	124
Gambar 4.29	: Rancangan Layar Cetak SKPD.....	124
Gambar 4.30	: Rancangan Layar Menu Laporan.....	125
Gambar 4.31	: Rancangan Layar Cetak Laporan Data Penduduk	125

Gambar 4.32	: Rancangan Layar Cetak Laporan Kelahiran	126
Gambar 4.33	: Rancangan Layar Cetak Laporan Kematian.....	126
Gambar 4.34	: Rancangan Layar Cetak Laporan Pindah	127
Gambar 4.35	: Rancangan Layar Cetak Laporan Pindah Datang	127
Gambar 4.36	: <i>Sequence Diagram</i> Entry Data Warga	128
Gambar 4.37	: <i>Sequence Diagram</i> Formulir Permohonan KK	129
Gambar 4.38	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Kelahiran	130
Gambar 4.39	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Kematian	131
Gambar 4.40	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Pindah.....	132
Gambar 4.41	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Surat Keterangan Pindah Datang.....	133
Gambar 4.42	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Data Penduduk.....	134
Gambar 4.43	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Kelahiran	135
Gambar 4.44	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Kematian	136
Gambar 4.45	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pindah.....	137
Gambar 4.46	: <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan Pindah Datang.....	138
Gambar 4.47	: <i>Class Diagram</i>	139

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Identifikasi <i>Stakeholder</i>	46
Tabel 3.2 : Peranan <i>Stakeholder</i> 1 (Kantor Desa Air Ruai)	46
Tabel 3.3 : Peranan <i>Stakeholder</i> 2 (CV. Saneko Abadi)	47
Tabel 3.4 : <i>Tangible Deliverable</i>	51
Tabel 3.5 : Estimasi Waktu	54
Tabel 3.6 : Jadwal Proyek	56
Tabel 3.7 : RAB (Rencana Anggaran Biaya)	57
Tabel 3.8 : RAM (<i>Responsibility Assignment Matric</i>)	58
Tabel 3.9 : <i>Meeting Plan</i>	60
Tabel 4.1 : Tabel WARGA	102
Tabel 4.2 : Tabel terima	102
Tabel 4.3 : Tabel SKP	102
Tabel 4.4 : Tabel SKKM	103
Tabel 4.5 : Tabel SKKL	103
Tabel 4.6 : Tabel serah	104
Tabel 4.7 : Tabel SKPD	104
Tabel 4.8 : Tabel isi	104
Tabel 4.9 : Tabel FPKK	104
Tabel 4.10 : Tabel buat	105
Tabel 4.11 : Tabel dapat	105
Tabel 4.12 : Spesifikasi Basis Data Warga	105
Tabel 4.13 : Spesifikasi Basis Data SKP	106
Tabel 4.14 : Spesifikasi Basis Data terima	107
Tabel 4.15 : Spesifikasi Basis Data SKKM	108
Tabel 4.16 : Spesifikasi Basis Data SKKL	109
Tabel 4.17 : Spesifikasi Basis Data serah	110
Tabel 4.18 : Spesifikasi Basis Data SKPD	110
Tabel 4.19 : Spesifikasi Basis Data isi	111
Tabel 4.20 : Spesifikasi Basis Data FPKK	111
Tabel 4.21 : Spesifikasi Basis Data buat	112
Tabel 4.22 : Spesifikasi Basis Data dapat	113

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A	Dokumen Keluaran	
Lampiran A-1	: Surat Keterangan Kelahiran.....	145
Lampiran A-2	: Surat Keterangan Kematian.....	146
Lampiran A-3	: Surat Keterangan Pindah	147
Lampiran A-4	: Formulir Permohonan KK.....	148
Lampiran A-5	: Laporan Penduduk	149
Lampiran B	Dokumen Masukan	
Lampiran B-1	: Data Penduduk	151
Lampiran B-2	: Surat Keterangan Pindah Datang	152
Lampiran C	Rancangan Dokumen Keluaran	
Lampiran C-1	: Surat Keterangan Kelahiran.....	154
Lampiran C-2	: Surat Keterangan Kematian	155
Lampiran C-3	: Surat Keterangan Pindah	156
Lampiran C-4	: Laporan Kependudukan.....	157
Lampiran C-5	: Laporan Kelahiran.....	157
Lampiran C-6	: Laporan Kematian	158
Lampiran C-7	: Laporan Pindah	158
Lampiran C-8	: Laporan Pindah Datang	159
Lampiran D	Rancangan Dokumen Masukan	
Lampiran D-1	: Surat Keterangan Pindah Datang	161
Lampiran D-2	: Data Penduduk	162
Lampiran E	Surat Keterangan Riset	
Lampiran E-1	: Surat Keterangan Penerimaan Izin Riset	164
Lampiran E-2	: Surat Keterangan Sudah Melakukan Riset	165
Lampiran F	Biodata Penulis.....	167
Lampiran G	Kartu Konsultasi Bimbingan	
Lampiran G-1	: Kartu Bimbingan Teori	169
Lampiran G-2	: Kartu Bimbingan Program	170

DAFTAR SIMBOL

1. *Activity Diagram*

a. *Start Point*



Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

b. *End Point*



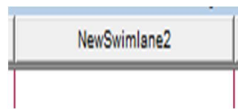
Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.

c. *Activity*



Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.

d. *Swimlane*



Menggambarkan pembagian / pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.

e. *Swimarea*



Menggambarkan area tugas dan fungsi.

f. *Transition State*



Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara state dan *activity*.

g. *Transition to Self*



Menggambarkan hubungan antara state atau *activity* yang kembali pada *state* atau *activity* itu sendiri.

h. *Decision*



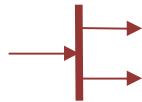
Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

i. *State*



Menggambarkan kondisi, situasi atau tempat untuk beberapa aktivitas.

j. *Fork*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan

k. *Join*



Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

l. *Blackhole Activities*



Menggambarkan ada masukan namun tidak ada keluaran.

m. *Miracle Activities*



Menggambarkan tidak ada masukan namun ada keluaran.

2. Use Case Diagram

a. Actor



Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan penngunasoftware aplikasi (user).

b. Use Case



Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang telah dibangun atau dibuat.

c. Association



Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.

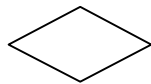
3. Entity Relationship Diagram (ERD)

a. Entity



Merupakan objek-objek dasar yang terkait di dalam sistem. Objek tersebut dapat berupa orang, benda atau hal lain yang keterangannya perlu disimpan di basis data.

b. Relationship



Merupakan kejadian yang menggambarkan hubungan antara dua atau lebih entitas (*entity*).

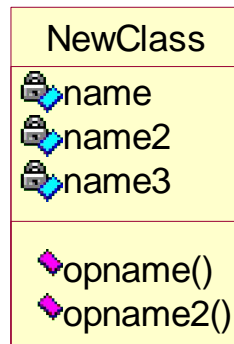
c. Line



Menhubungkan entitas dengan *entity* dengan *relationship*.

4. Class Diagram

a. Class



Menggambarkan keadaan (*atribut/property*) dari suatu objek. Memiliki tiga pokok : *name*, *atribut* dan *method*. *Name* menggambarkan nama dari *class*. *Atribut* menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh properti tersebut. *Method* menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa objek dari *class*, yang mempengaruhi *behaviour*.

b. Association



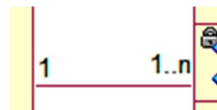
Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar *Class*.

c. Agregate



Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dari objek-objek lain atau secara logis mengandung objek lain.

d. Multiplicity



Menggambarkan banyaknya *object* yang terhubung satu dengan yang lainnya.

5. Sequence Diagram

a. Actor



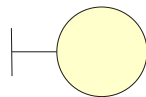
Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem

b. Entity



Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)

c. Boundary



Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.

d. Control



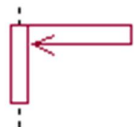
Menggambarkan perilaku mengatur, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utamadan mengontrol alur kerja suatu sistem

e. Object Message



Menggambarkan pesan/hubungan antara *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

f. Message to self



Menggambarkan pesan/hubungan *object* itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang rinci.

g. Return Message



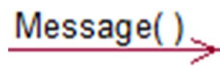
Menggambarkan pesan/hubungan antar *object*, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

h. *Object*



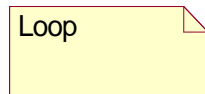
Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak yang informasinya harus disimpan.

i. *Message*



Menggambarkan pengiriman pesan.

j. *Loop*



Menggambarkan perulangan dalam *sequence*.