

**Perancangan Aplikasi Pelayanan pada Dinas Kelautan
dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung
Berbasis Android**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1511500014	MAYDITA RIZKI W.R
2. 1511500110	BAGUS SUMAJI
3. 1511500149	RIKA RISTILIA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2018/2019**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN PADA
DINAS KELAUTAN DAN PERIKANAN PROVINSI
BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID**

NIM	NAMA
1. 1511500014	Maydita Rizki W.R
2. 1511500110	Bagus Sumaji
3. 1511500149	Rika Ristilia

Pangkalpinang, 10 Januari 2019
Menyetujui,

Pembimbing KP

Ari Amir Akodri, S.Kom, M.Kom
NIDN 0201038601

Pembimbing Lapangan

Muhammad Zuheri

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik informatika

R. Burham Ishanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Maydita Rizki W.R (1511500014)
2. Bagus Sumaji (1511500110)
3. Rika Ristilia (1511500149)

Telah melaksanakan kegiatan kerja praktek dari 04 November 2018
Sampai dengan 04 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung

Alamat : Komplek Perkantoran Gubernur Air Itam Pangkalpinang

Kasi Pengembangan Usaha Perikanan tangkap,
04 Januari 2019



Muhammad Zuheri

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Maydita Rizki W.R
NIM : 1511500014
2. Nama : Bagus Sumaji
NIM : 1511500110
3. Nama : Rika Ristilia
NIM : 1511500149

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul : **Perancangan Aplikasi Pelayanan Pada Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung Berbasis Android** adalah benar asli karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 09 Januari 2018
Yang Menyatakan,



(Rika Ristilia)



(Bagus Sumaji)



(Maydita Rizki W.R)

ABSTRAK

Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung adalah instansi pemerintahan yang bekerja di bagian perairan untuk meningkatkan produktivitas sumberdaya perikanan, kelautan serta manusia, dan meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pemanfaatan sumberdaya perikanan dengan teknologi berwawasan lingkungan. Berdasarkan dari pembahasan mengenai kekurangan yang dihadapi nelayan. Seperti sarana untuk menyampaikan keluhan dan kendala masih dinilai lambat dan kurang efisien. Pada penelitian ini masalah yang akan dibahas adalah bagaimana nelayan bisa menyampaikan keluhan dan kendala dilaut dengan cepat dan mudah dimengerti, Meskipun dalam hal ini Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung sudah memiliki *web* yang bisa diakses oleh nelayan langsung, tapi masih belum bisa dipahami oleh beberapa nelayan. Maka solusi sementara yang ditawarkan adalah perancangan aplikasi *mobile/android* yang akan menghubungkan kegiatan pemberian informasi dan penyampaian keluhan antara Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung dengan nelayan.

Kata kunci : *Android, Java, Unified Modelling Language (UML).*



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahkarunia nikmat yang tak terhingga sehingga dengan nikmat tersebut penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek jurusan Teknik Informatika STMIK AtmaLuhur dengan judul “Perancangan Aplikasi Pelayanan pada Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung Berbasis Android” dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan kerja praktek ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak, disini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat akal, kesehatan dan yang telah memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan AtmaLuhur.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST, M.Sc. selaku Ketua STMIK AtmaLuhur.
4. Bapak Ari Amir Alkodri, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Bapak R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Muhammad Zuheri selaku Pembimbing Lapangan dari Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
7. Teman-teman satu tim kerja praktek demi menyelesaikan kerja praktek ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan kerja praktek ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang sangat membangun demi kesempurnaan kerja praktek ini.

Demikian kata pengantar ini kami tulis, semoga dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun kerja praktek ini dan pembaca pada umumnya.

Pangkalpinang, Januari 2019

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1...Latar Belakang.....	1
1.2...Rumusan Masalah.....	2
1.3...Maksud dan Tujuan.....	2
1.4...Batasan Masalah.....	2
1.5...Metode Penelitian.....	3
1.5.1...Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2...Model Pengembangan Sistem.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Perancangan.....	5
2.2 Pengertian Aplikasi	5
2.3 Nelayan.....	6
2.4 Android.....	6
2.4.1 Pengertian Android.....	6
2.4.2Sejarah Android.....	7
2.4.3 Java.....	7

2.4.4	JDK (Java development kit).....	8
2.4.5	Eclips.....	8
2.5	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	9
2.6	PHP.....	9
2.7	JSON.....	9
2.8	MySQL.....	10
2.9	<i>Rapid Application Development (RAD)</i>	10
2.8	Tinjauan Studi.....	11

BAB III ORGANISASI

3.1	Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung.....	17
3.1.1	Sejarah Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung.	17
3.1.2	Visi Misi Dinas Kelautan dan Perikanan Provinsi Bangka Belitung.....	18
3.1.3	Struktur Organisasi.....	19
3.1.4	Tugas dan Wewenang.....	19
3.2	Spesifikasi, Kegunaan dan Jumlah Komputer.....	59
3.2.1	Spesifikasi Server.....	59
3.2.2	Spesifikasi Komputer, Kegunaan dan Jumlah Lab Komputer.....	59
3.3	Jaringan dan Ruang Kerja.....	60
3.4	Software.....	61
3.5	Foto - Foto.....	62

BAB IV PEMBAHASAN

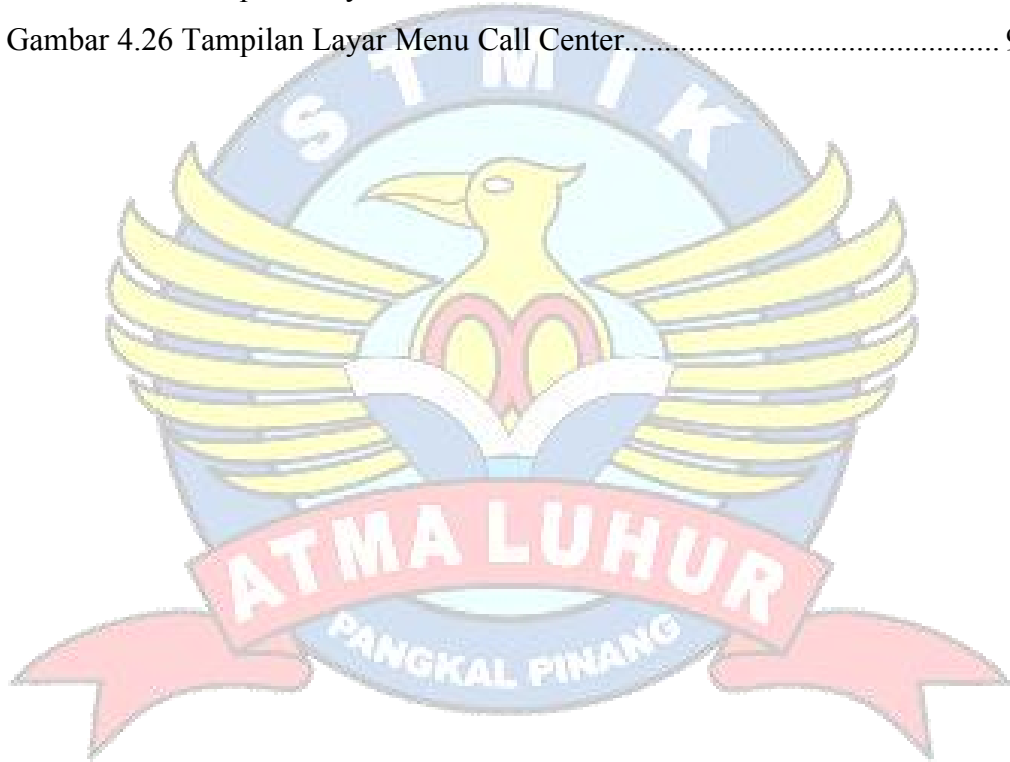
4.1	Definisi Masalah.....	63
4.1.1	Proses Bisnis Berjalan.....	63
4.1.2	Tampilan Layar Sistem Yang Ada Sekarang.....	64
4.1.3	Rancangan Yang Diusulkan.....	65
4.1.4	Keuntungan dan Kerugian Sistem Yang Diusulkan.....	65
4.2	Rancangan Basis Data.....	66
4.2.1	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	66

4.2.2 Transformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	67
4.2.3 Logical Record Structure (LRS).....	68
4.3 Flowchart Aplikasi.....	69
4.3.1 Flowchart Login.....	69
4.3.2 Flowchart Data Nelayan.....	70
4.4 Algoritma.....	71
4.5 Rancangan Layar.....	72
4.6 Use Case Diagram.....	75
4.6.1 Deskripsi Use Case Diagram.....	77
4.7 Diagram Activity.....	79
4.7.1 Diagram Activity Pemberian Informasi Harga Ikan.....	79
4.7.2 Diagram Activity Pelabuhan.....	80
4.7.3 Diagram Activity Pasang Surut Air Laut.....	81
4.8 Diagram Sequence.....	82
4.8.1 Diagram Sequence Proses Login.....	83
4.8.2 Diagram Sequence Proses Akses Data Siswa.....	83
4.9 Implementasi Interface Aplikasi.....	84
4.9.1 Tampilan Layar Login.....	84
4.9.2 Tampilan Layar Menu Utama.....	85
4.9.3 Tampilan Layar Menu Harga Ikan.....	86
4.9.4 Tampilan Layar Tampil Harga Ikan.....	87
4.9.5 Tampilan Layar Menu Pelabuhan.....	88
4.9.6 Tampilan Layar Tampilkan Pelabuhan.....	89
4.9.7 Tampilan Layar Menu Pasang Surut.....	90
4.9.8 Tampilan Layar Menu Informasi DKP.....	91
4.9.9 Tampilan Layar Menu Call Center.....	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	93

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Depan Kantor.....	17
Gambar 3.2 Depan Kantor.....	17
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 3.4 Spesifikasi Komputer Server.....	59
Gambar 3.5 Spesifikasi Komputer.....	59
Gambar 3.6 Komputer.....	60
Gambar 3.7 Ruang Komputer.....	60
Gambar 3.8 Jaringan.....	60
Gambar 3.9 Ruang Kerja.....	61
Gambar 3.10 Ruang Kerja.....	61
Gambar 3.11 Ruang Kerja.....	61
Gambar 4.1 Tampilan Depan Website.....	64
Gambar 4.2 Tampilan Form Komentar Website.....	64
Gambar 4.3 <i>Entity Relation Diagram</i> (ERD).....	66
Gambar 4.4 Tranformasi ERD ke LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	67
Gambar 4.5 <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	68
Gambar 4.6 Flowchart Login.....	69
Gambar 4.7 Flowchart Data Nelayan.....	70
Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Utama.....	72
Gambar 4.9 Rancangan Layar Login.....	74
Gambar 4.10 <i>Use Case</i> Admin.....	75
Gambar 4.11 <i>Use Case</i> User.....	76
Gambar 4.12 Diagram Activity Informasi Harga Ikan.....	79
Gambar 4.13 Diagram Activity Pelabuhan.....	80
Gambar 4.14 Diagram Activity Pasang Surut Air Laut.....	81
Gambar 4.15 Diagram Sequence Aplikasi Dinas Kelautan dan Perikanan Berbasis Android.....	82
Gambar 4.16 Diagram Sequence Proses Login.....	83

Gambar 4.17 Diagram Sequence Proses Akses Data Nelayan.....	83
Gambar 4.18 Tampilan Layar Login.....	84
Gambar 4.19 Tampilan Layar Menu Utama.....	85
Gambar 4.20 Tampilan Layar Menu Harga Ikan.....	86
Gambar 4.21 Tampilan Layar Tampil Harga Ikan.....	87
Gambar 4.22 Tampilan Layar Menu Pelabuhan.....	88
Gambar 4.23 Layar Menampilkan Data Pelabuhan.....	89
Gambar 4.24 Tampilan Layar Menu Pasang Surut.....	90
Gambar 4.25 Tampilan Layar Menu Informasi DKP.....	91
Gambar 4.26 Tampilan Layar Menu Call Center.....	92




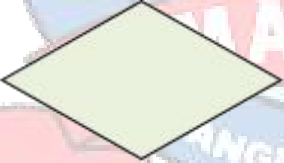







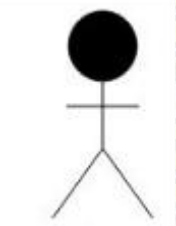


DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi Use Case Login User.....	77
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi Use Case Harga Ikan.....	78
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi Use Case Pelabuhan.....	78



DAFTAR SIMBOL

Simbol <i>Flowchart</i>	
	<p><i>START/END</i> Menggambarkan awal dan akhir aliran data.</p>
	<p><i>Flow Direction Symbol</i> Menggambarkan arah proses dan menghubungkan satu modul ke modul yang lainnya.</p>
	<p><i>Input/Output</i> Menggambarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan.</p>
	<p><i>Simbol Decision</i> Untuk melambangkan pengambilan keputusan bagaimana alur dalam flow chart berjalan.</p>
	<p><i>Processing symbol</i> Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.</p>

Simbol <i>Activity Diagram</i>	
	<i>Start State</i> Menggambarkan awal dari aktivitas.
	<i>End State</i> Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Transition</i> Menggambarkan perpindahan <i>control</i> antara <i>state</i> .
	<i>Activity State</i> Menggambarkan proses bisnis.
Simbol <i>Usecase Diagram</i>	
	Aktor Mewakili peran orang, sistem yang lain atau alat yang berkomunikasi dengan <i>usecase</i> .
	<i>Usecase</i> Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	<i>Dependency</i> Kebergantungan antar komponen ,arah panah mengarah pada komponenyang dipakai.