

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGECEKAN
JADWAL KEGIATAN PERSONIL DI POLRES BANGKA
BERBASIS MOBILE ANDROID**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1411500041	MUHAMMAD HAFAZ
2. 1411500058	TITO ZULADHA
3. 1411500119	ALISIA DWI KARTINI

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2018/2019



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM
PENGECEKAN JADWAL KEGIATAN PERSONIL
DI POLRES BANGKA BERBASIS MOBILE
ANDROID**

NIM

1. 1411500041
2. 1411500058
3. 1411500119

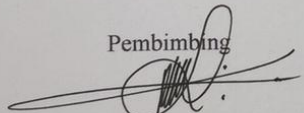
NAMA

MUHAMMAD HAFAZ
TITO ZULADHA
ALISIA DWI KARTINI

Pangkalpinang, 16 Januari 2019

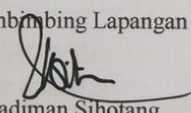
Menyetujui,

Pembimbing


Chandra Kirana, S.Kom, M.Kom

NIDN 0228108501


Pembimbing Lapangan


Jadiman Sihotang

KOMPOL NRP 67090227

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika


R. Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom

NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. MUHAMMAD HFAZ (1411500041)
2. TITO ZULADHA (1411500058)
3. ALISIA DWI KARTINI (1411500119)

Telah melaksanakan kegiatan kuliah praktek dari 03 Desember 2018 sampai dengan 16 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : POLRES BANGKA
Alamat : Jl. Jendral Ahmad Yani Kelurahan Sri Menanti, Kecamatan Sungailiat, Kabupaten Bangka, Bangka Belitung

Pangkalpinang, 16 Januari 2019

KABAG SUMDA POLRES BANGKA



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :


1. Nama : MUHAMMAD HAFAZ
NIM : 1411500041
2. Nama : TITO ZULADHA
NIM : 1411500058
3. Nama : ALISIA DWI KARTINI
NIM : 1411500119

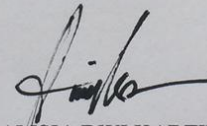
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGECEKAN JADWAL KEGIATAN DI POLRES BANGKA BERBASIS MOBILE ANDROID** adalah benar asli karya ilmiah kami sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

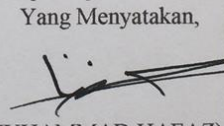
Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya dan apabila di kemudian hari ternyata tidak benar, maka kami bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 16 Januari 2019

Yang Menyatakan,


(TITO ZULADHA)


(ALISIA DWI KARTINI)


(MUHAMMAD HAFAZ)



ABSTRAK

Kegiatan anggota seperti kegiatan Rutin, Kegiatan Operasi Khusus, Pengamanan, Piket dan kegiatan serupa lainnya merupakan kegiatan operasional sehari-hari yang terjadi di sebuah lembaga kepolisian, khususnya di Polres Bangka. Kegiatan tersebut merupakan hal yang sudah menjadi rutinitas, namun masih seringkali terjadi, anggota lupa dengan jadwal kegiatan yang menjadi kewajibannya, entah karena adanya perubahan jadwal, ataupun alasan lainnya. Perubahan jadwal biasanya didistribusikan oleh Kapolres ke anggota secara tertulis atau lisan melalui Kabag masing-masing. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi untuk membantu pendistribusian perubahan jadwal kegiatan secara realtime dan mengingatkan anggota untuk melaksanakan kegiatan sesuai jadwal. Aplikasi dibuat berbasis android, dimana model pengembangan yang digunakan adalah model prototype dengan tools UML. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pihak kepolisian dalam mendapatkan informasi yang diinginkan serta memudahkan pihak kepolisian dalam mengolah data secara cepat, efektif dan efisien.

Kata Kunci: pengecekan jadwal, aplikasi mobile, Polres Bangka.



KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam perkuliahan jurusan Teknik Informatika pada STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, kami menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan kuliah praktek ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
2. Bapak R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
3. Bapak Chandra Kirana, S.Kom. M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak AKBP M Budi Ariyanto selaku Kepala Kepolisian Resor Polres Bangka.
5. Bapak Kompol Jadiman Sihotang selaku Pembimbing di Polres Bangka.

Kami menyadari bahwa penyusunan laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum.

Pangkalpinang, 16 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.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Konsep Dasar Perancangan Sistem.....	6
2.2 Definisi Jadwal	6
2.3 Defnisi Kegiatan	6
2.4 Definisi Website	6
2.5 Definisi Android	6
2.6 Definisi Metodologi Prototype	7
2.7 Metode Object Oriented	8

2.8 UML(Unified Modeling Language)	8
2.8.1 Use Case Diagram.....	8
2.8.2 Activity Diagram	9
2.8.3 Sequence Diagram	10
2.8.4 Class Diagram.....	10
2.9 Tinjauan Studi.....	11
2.9.1 Penelitian Lukas Tri Chistanto (2016)	11
2.9.2 Penelitian Wahyuniardi, Leni Herliani Afrianti (2016)	12
2.9.3 Penelitian Muhammad Himmi Sayahrul Abiding, Yusriel Ardian (2014).....	12
2.9.4 Penelitian Gheby Jhuana Ohara (2005).....	13
2.9.5 Penelitian Mudjahidin (2007)	13
2.9.6 Penelitian Erdi Risnandar (2015).....	14
BAB III ORGANISASI	15
3.1 Polres Bangka	15
3.1.1 Sejarah Polres Bangka	16
3.1.2 Visi Dan Misi Polres Bangka.....	17
3.1.3 Struktur Organisasi	19
3.1.4 Pembagian Jabatan	19
3.1.5 Deskripsi Tugas	21
3.2 Spesifikasi Komputer	32
3.2.1 Spesifikasi Komputer Utama.....	32
3.3 Software.....	32
3.4 Jaringan	33
BAB IV PEMBAHASAN	34
4.1 Analisis Masalah	34
4.1.1 Analisis Pemecahan Masalah.....	34
4.2 Analisis Sistem Berjalan	34

4.3 Analisis Sistem Usulan	37
4.3.1 Analisis Kebutuhan.....	37
4.3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	37
4.3.1.2 Analisi Kebutuhan Perangkat Keras	38
4.3.2 Rancangan Sistem Usulan.....	38
4.3.2.1 Use Case Diagram Usulan WEB	38
4.3.2.2 Use Case Diagram Usulan Android.....	39
4.3.2.3 Deskripsi Use Case Diagram Usulan WEB	40
4.3.2.4 Diagram Use Case Diagram Usulan Android	46
4.3.2.5 Activity Diagram Sistem Usulan Web.....	50
4.3.2.6 Activity Diagram Sistem Usulan Android	56
4.3.2.7 Sequence Diagram Sistem Usulan Web	58
4.3.2.8 Sequence Diagram Sistem Usulan Android	67
4.3.2.9 Class Diagram Sistem Usulan	70
4.3.2.10 Spesifikasi Basis Data.....	70
4.3.3 Rancangan Layar Usulan	72
4.3.3.1 Rancangan Layar Web.....	72
4.3.3.2 Rancangan Layar Android	77
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 The Prototype Model	7
Gambar 2.2 Contoh Use Case Diagram	9
Gambar 2.3 Contoh Activity Diagram.....	9
Gambar 2.4 Contoh Sequence Diagram.....	10
Gambar 2.5 Contoh Class Diagram	11
Gambar 3.1 Polres Bangka	15
Gambar 3.2 Polres Bangka.....	15
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Polres Bangka.....	19
Gambar 3.4 Spesifikasi Komputer Utama	32
Gambar 3.5 Jaringan Wifi di Polres Bangka.....	33
Gambar 4.1 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	35
Gambar 4.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan.....	35
Gambar 4.3 Sequence Diagram Sistem Berjalan.....	36
Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Usulan Web.....	39
Gambar 4.5 Use Case Diagram Sistem Usulan Android	40
Gambar 4.6 Activity Diagram Login Sistem Usulan Web	50
Gambar 4.7 Activity Diagram Dashboard Sistem Usulan Web	51
Gambar 4.8 Activity Diagram Lihat Admin Sistem Usulan Web	51
Gambar 4.9 Activity Diagram Tambah Admin Sistem Usulan Web	52
Gambar 4.10 Activity Diagram Edit Admin Sistem Usulan Web.....	52
Gambar 4.11 Activity Diagram Hapus Admin Sistem Usulan Web	53
Gambar 4.12 Activity Diagram Lihat Personil Sistem usulan Web	53
Gambar 4.13 Activity Diagram Tambah Personil Sistem Usulan Web.....	54
Gambar 4.14 Activity Diagram Edit Personil Sistem Usulan Web.....	54
Gambar 4.15 Activity Diagram Hapus Personil Sistem Usulan Web	55

Gambar 4.16 Activity Diagram Logout Sistem Usulan Web.....	55
Gambar 4.17 Activity Diagram Login Sistem Usulan Android	56
Gambar 4.18 Activity Diagram Menu Home Sistem Usulan Android	56
Gambar 4.19 Activity Diagram Menu Ganti Password Usulan Android	57
Gambar 4.20 Activity Diagram Menu Lihat Jadwal Usulan Android	57
Gambar 4.21 Activity Diagram Logout Sistem Usulan Android	58
Gambar 4.22 Sequence Diagram Login Sistem Usulan Web	59
Gambar 4.23 Sequence Diagram Lihat Dashboard Sistem Usulan Web	59
Gambar 4.24 Sequence Diagram Lihat Admin Sistem Usulan Web	60
Gambar 4.25 Sequence Diagram Tambah Admin Sistem Usulan Web	61
Gambar 4.26 Sequence Diagram Edit Admin Sistem Usulan Web.....	62
Gambar 4.27 Sequence Diagram Hapus Admin Sistem Usulan Web	63
Gambar 4.28 Sequence Diagram Lihat Personil Sistem Usulan Web	63
Gambar 4.29 Sequence Diagram Tambah Personil Sistem Usulan Web	64
Gambar 4.30 Sequence Diagram Edit Personil Sistem Usulan Web.....	65
Gambar 4.31 Sequence Diagram Hapus Personil Sistem Usulan Web	66
Gambar 4.32 Sequence Diagram Logout Sistem Usulan Web	66
Gambar 4.33 Sequence Diagram Login Sistem Usulan Android	67
Gambar 4.34 Sequence Diagram Menu Home Sistem Usulan Android.....	67
Gambar 4.35 Sequence Diagram Menu Ganti Password Sistem Usulan Android	68
Gambar 4.36 Sequence Diagram Menu Lihat Jadwal Sistem Usulan Android	69
Gambar 4.37 Sequence Diagram Menu Logout Sistem Usulan Android	69
Gambar 4.38 Class Diagram Sistem Usulan	70
Gambar 4.39 Rancangan Layar Menu Login Sistem Usulan Web.....	72
Gambar 4.40 Rancangan Layar Menu Dashboard Sistem Usulan Web	73

Gambar 4.41 Rancangan Layar Form Lihat Data Admin Sistem Usulan	
Web.....	73
Gambar 4.42 Rancangan Layar Form Tambah Data Admin Sistem Usulan	
Web.....	74
Gambar 4.43 Rancangan Layar Form Edit Data Admin Sistem Usulan Web .	74
Gambar 4.44 Rancangan Layar Form Lihat Data Personil Sistem Usulan	
Web.....	75
Gambar 4.45 Rancangan Layar Form Tambah Data Personil Sistem Usulan	
Web.....	76
Gambar 4.46 Rancangan Layar Form Edit Data Personil Sistem Usulan	
Web.....	76
Gambar 4.47 Rancangan Layar Form Lihat Jadwal Usulan Web	77
Gambar 4.48 Rancangan Layar Form Login Sistem Usulan Android	78
Gambar 4.49 Rancangan Layar Form Home Sistem Usulan Android	78
Gambar 4.50 Rancangan Layar Form Ganti Password Sistem Usulan	
Android	79
Gambar 4.51 Rancangan Layar Form Lihat Jadwal Sistem Usulan Android ..	80



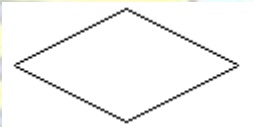


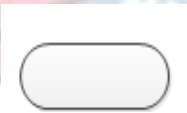

DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras	38
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Diagram Login Web	40
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Diagram Menu Dashboard Web	41
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Diagram Manajemen Admin Web	42
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Diagram Manajemen Personil Web	43
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Diagram Upload Jadwal	44
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Diagram Logout Web	45
Tabel 4.8 Deskripsi Use Case Diagram Login Android	46
Tabel 4.9 Deskripsi Use Case Diagram Menu Home Android	47
Tabel 4.10 Deskripsi Use Case Diagram Manajemen Personil Android	47
Tabel 4.11 Deskripsi Use Case Diagram Lihat Jadwal Android	48
Tabel 4.12 Deskripsi Use Case Diagram Logout Android	49
Tabel 4.13 Spesifikasi Tabel Data Admin	70
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel Data Personil	71


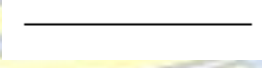
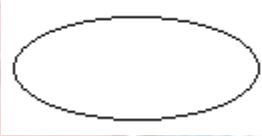




DAFTAR SIMBOL





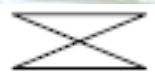
Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunanyang ada diantara himpunan entitas</p>

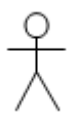


Simbol Flowchart	
	<p>START/END</p> <p>Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p>Penghubung</p> <p>Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>



	<p>Input/Output</p> <p>Menggambarkan masukan dan keluaranyangdihasilkan</p>
---	--




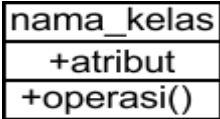
Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna Aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan usecase</p>
	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>

Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>
	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>

	Transition Menggambarkan perpindahan control antarastate
	Activity State Menggambarkan proses bisnis
	Decission Point Pilihan untuk mengambil keputusan.
	Join/Fork Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	Time Event Menunjukkan waktu

Simbol Diagram Sequence	
	Aktor Pengguna aplikasi atau biasa disebut user
	Pesan Tipe Send Menggambarkan suatu object mengirim datamasuk
	Garis Hidup Menggambarkan kehidupan suatu objek

	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang dilakukan di dalamnya.</p>
	<p>Keluaran</p> <p>Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa Tahapan</p>

Simbol Class Diagram	
	<p>Association</p> <p>Garis yang digunakan untuk menghubungkan atau merelasikan kelas satu dengan kelas yang lainnya dengan makna umum</p>
	<p>Composition</p> <p>Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid</p>
	<p>Dependency</p> <p>Untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class yang lain</p>
	<p>Class</p> <p>Blok - blok pembangun pada pemrograman berorientasi obyek</p>