

**PROGRAM APLIKASI ADMINISTRASI DATA
KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN BUKIT KETOK
MENGUNAKAN MICROSOFT VISUAL BASIC 2008**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



NIM	NAMA
1. 1311510001	FEBRIWARDANI
2. 1311510012	MISPARDIANTO
3. 1311510006	PIPIT SETIO NINGSIH

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2016/2017**



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

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **Perancangan Program Aplikasi Administrasi
Data Kependudukan Pada Kelurahan Bukit
Ketok Menggunakan Microsoft Visual Basic 2008**

NIM	NAMA
1. 1311510001	Febriwardani
2. 1311510012	Mispardianto
3. 1311510006	Pipit Setio Ningsih

Pangkalpinang, 28 Desember 2016

Menyetujui,
Pembimbing

R Burham Isnanto F.S.Si. M.Kom
NIDN 0224048003

Pembimbing Lapangan,



Muchlis
NIP.19590830-198312-1-002

Mengetahui,

Ketua Program Teknik Informatika



R Burham Isnanto F.S.Si. M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Febriwardani (1311510001)
2. Mispardianto (1311510012)
3. Pipit Setio Ningsih (1311510006)

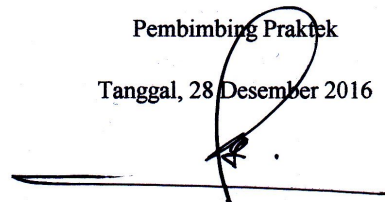
Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **07 November 2016** sampai dengan **28 Desember 2016** dengan baik.

Nama Instansi : Kelurahan Bukit Ketok Kecamatan Belinyu

Alamat : Jalan Lurus Belinyu Bangka 33254

Pembimbing Praktek

Tanggal, 28 Desember 2016



Muchlis

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Febriwardani
NIM : 1311510001
2. Nama : Mispardianto
NIM : 1311510012
3. Nama : Pipit Setio Ningsih
NIM : 1311510006

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: Perancangan Program Aplikasi Administrasi Data Kependudukan Pada Kelurahan Bukit Ketok Menggunakan Microsoft Visual Basic 2008 adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.


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

Pangkalpinang, 28 Desember 2016

Yang Menyatakan

(Pipit Setio Ningsih)


(Mispardianto)


(Febriwardani)

ABSTRAK

Kantor Kelurahan Bukit Ketok Kecamatan Belinyu Kabupaten Bangka ini mempunyai sistem pelayanan data-data kependudukan yang belum terkomputerisasi atau masih dalam bentuk manual sehingga lambat dalam proses penambahan, perubahan maupun penghapusan data serta pendataan-pendataan penduduk lainnya. Tujuan membuat aplikasi Administrasi Pengolahan Data Penduduk di Kelurahan Bukit Ketok ini agar dapat membantu memberikan alternatif pemecahan masalah di Kelurahan Bukit Ketok sehingga dapat meningkatkan efisiensi dalam hal pelayanan masyarakat dan menghasilkan informasi yang tepat dan akurat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototipe. Hasil dari penelitian ini adalah seperangkat software aplikasi administrasi data kependudukan pada Kelurahan Bukit Ketok Kecamatan Belinyu Kabupaten Bangka. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa dalam perancangan aplikasi administrasi data kependudukan ini memberikan banyak kemudahan dalam proses pengolahan data penduduk.

Kata Kunci :

Aplikasi, Administrasi Data Kependudukan , Prototipe

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayahNYA akhirnya kami dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “Perancangan Program Aplikasi Administrasi Data Kependudukan Pada Kelurahan Bukit Ketok Menggunakan Microsoft Visual Basic 2008.

Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan kuliah kerja praktek ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Moejiono, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
2. Bapak Muchlis selaku Lurah Kelurahan Bukit Ketok Kecamatan Belinyu
3. Bapak R Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom, selaku Prodi Teknik Informatika dan selaku dosen pembimbing KP
4. Serta Narasumber dan rekan-rekan di Kelurahan Bukit Ketok Kecamatan Belinyu

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari rekan-rekan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan tentang aplikasi administrasi data kependudukan ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, 28 Desember 2016

Hormat Kami

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.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Perancangan Program Aplikasi Administrasi Data Kependudukan.....	5
2.1.1 Pengertian Perancangan.....	5
2.1.2 Pengerian Program Aplikasi.....	5
2.1.3 Pengertian Administrasi Data Kependudukan.....	6
2.2 Flowchart.....	6
2.3 Data Flow Diagram.....	7
2.4 Visual Basic.NET 2008.....	7
2.5 Microsoft Office Access 2007.....	8
2.6 Model Prototyping.....	9

2.7	Tinjauan Studi.....	10
2.7.1	Penelitian Agung Chrisna Nugroho (2014).....	10
2.7.2	Penelitian Yeni Maryani (2014).....	10
2.7.3	Penelitian Diyah Prihastini (2014).....	11
2.7.4	Penelitian Titis Sri Antoro (2012).....	11
2.7.5	Penelitian Yosi Agustian (2016).....	12
2.7.6	Penelitian Bayu Pipit Sugiri (2016).....	13
2.7.7	Penelitian Vitta Partosia.....	13
2.7.8	Penelitian Kristiyana Sri Rahayu (2011).....	14
2.7.9	Penelitian Haris Munandar (2013).....	15
2.7.10	Penelitian Agustin Citra Dwicahya (2010).....	15
BAB III ORGANISASI.....		17
3.1	Tinjauan Organisasi.....	17
3.2	Proses Bisnis.....	24
3.3	Lampiran.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....		29
4.1	Analisa Sistem.....	29
4.2	Perancangan Database Sistem.....	30
4.2.1	Entity Relationship Diagram (ERD).....	30
4.2.2	Transformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	32
4.2.3	Logical Record Structure (LRS).....	33
4.3	Flowchart Aplikasi.....	34
4.3.1	Flowchart Login.....	34
4.3.2	Flowchart Data Kematian.....	35
4.3.3	Flowchart Menu Utama.....	36
4.4	Algoritma.....	37
4.4.1	Algoritma Proses Login.....	37
4.4.2	Algoritma Menu Utama.....	37
4.5	Rancangan Layar	38

4.5.1	Rancangan Layar Login.....	38
4.5.2	Rancangan Layar Menu Utama.....	39
4.5.3	Rancangan Layar Data Penduduk.....	40
4.5.4	Rancangan Layar Input Data KTP.....	43
4.5.5	Rancangan Layar Input Data Kartu Keluarga.....	45
4.5.6	Rancangan Layar Input Data Kelahiran.....	47
4.5.7	Rancangan Layar Input Data Kematian.....	49
4.5.8	Rancangan Layar Input Data Pindahan.....	51
4.6	Use Case Diagram.....	53
4.7	Activity Diagram.....	54
4.7.1	Activity Diagram Login.....	54
4.7.2	Activity Diagram Penduduk.....	55
4.7.3	Activity Diagram Penduduk Meninggal.....	56
4.8	Sequence Diagram.....	57
4.8.1	Sequence Diagram Login.....	57
4.8.2	Sequence Diagram Kelahiran Penduduk.....	58
4.8.3	Sequence Diagram Penduduk Meninggal.....	59
4.9	Class Diagram.....	60
4.10	Implementasi Interface Aplikasi.....	61
4.10.1	Desain Interface Login.....	61
4.10.2	Desain Interface Menu Utama.....	62
4.10.3	Desain Interface Data Penduduk.....	63
4.10.4	Desain Interface Input Data KTP.....	64
4.10.5	Desain Interface Input Data Kartu Keluarga.....	65
4.10.6	Desain Interface Input Data Kelahiran.....	66
4.10.7	Desain Interface Input Data Kematian.....	67
4.10.8	Desain Interface Input Data Pindahan.....	68
4.10.9	Form Laporan Data Penduduk.....	68

BAB V PENUTUP.....	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA


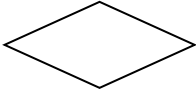
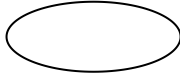

LAMPIRAN

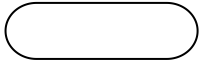


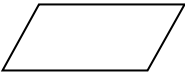
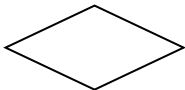
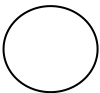

DAFTAR GAMBAR




	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi.....	20
Gambar 3.2 : Diagram Activity Proses Bisnis.....	25
Gambar 3.3 : Tampak Depan Kantor Kelurahan Bukit Ketok.....	26
Gambar 3.4 : Ruang Pelayanan Kantor Kelurahan.....	26
Gambar 3.5 : Ruang Komputer.....	27
Gambar 3.6 : Sprsifikasi Komputer.....	27
Gambar 3.7 : Struktur Organisasi Kelurahan Bukit Ketok.....	28
Gambar 4.1 : Entity Relation Diagram (ERD).....	30
Gambar 4.2 : Transformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	32
Gambar 4.3 : Logical Record Structure.....	33
Gambar 4.4 : Flowchart Login.....	34
Gambar 4.5 : Flowchart Data Kematian.....	35
Gambar 4.6 : Flowchart Menu Utama.....	36
Gambar 4.7 : Rancangan Layar Login.....	38
Gambar 4.8 : Rancangan Layar Menu Utama.....	39
Gambar 4.9 : Rancangan Layar Master Data Penduduk.....	40
Gambar 4.10 : Rancangan Layar Input Data KTP.....	43
Gambar 4.11 : Rancangan Layar Input Data Kartu Keluarga.....	45
Gambar 4.12 : Rancangan Layar Input Data Kelahiran.....	47
Gambar 4.13 : Rancangan Layar Input Data Kematian.....	49
Gambar 4.14 : Rancangan Layar Data Pindahan.....	51
Gambar 4.15 : Use Case.....	53
Gambar 4.16 : Activity Diagram Login.....	54
Gambar 4.17 : Activity Diagram Penduduk.....	55
Gambar 4.18 : Activity Diagram Penduduk Meninggal.....	56
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Login.....	57
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Kelahiran Penduduk.....	58
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Penduduk Meninggal.....	59




Gambar 4.22 : Class Diagram.....	60
Gambar 4.23 : Desain Interface Menu Login.....	61
Gambar 4.24 : Desain Interface Menu Utama.....	62
Gambar 4.25 : Desain Interface Data Penduduk.....	63
Gambar 4.26 : Desain Interface Input Data KTP.....	64
Gambar 4.27 : Desain Interface Input Data Kartu Keluarga.....	65
Gambar 4.28 : Desain Interface Input Data Kelahiran.....	66
Gambar 4.29 : Desain Interface Input Data Kematian.....	67
Gambar 4.30 : Desain Interface Input Data Perpindahan.....	68
Gambar 4.31 : Form Laporan Data Penduduk.....	69






DAFTAR SIMBOL


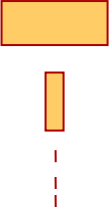

Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas</p> <p>Entitas adalah objek yang dapat dibedakan dengan objek lainnya. Berfungsi untuk memberikan identitas pada entitas yang memiliki label dan nama.</p>
	<p>Relasi (relationship)</p> <p>Relasi adalah hubungan yang terjadi antara 1 entitas atau lebih yang tidak mempunyai fisik tetapi hanya sebagai konseptual.</p>
	<p>Atribut</p> <p>Atribut berbentuk lingkaran lebit tepatnya elips adalah karakteristik dari entitas atau relasi yang menyediakan penjelasan detail tentang entitas atau relasi tersebut dan berfungsi untuk memperjelas atribut yang dimiliki oleh sebuah entitas.</p>
	<p>Alur</p> <p>Alur berbentuk garis memiliki fungsi untuk menghubungkan atribut dengan entitas dan entitas dengan relasi</p>



Simbol Flowchart	
	<p>Terminator / Terminal</p> <p>Terminator adalah permulaan atau akhir ataupun titik interupsi suatu proses atau program</p>
	<p>Proses</p> <p>Menggambarkan suatu proses perhitungan atau proses pengolahan data</p>
	<p>Flow Line (Garis Alir)</p> <p>Garis alir adalah arah aliran dokumen atau pemrosesan</p>
	<p>Input / Output</p> <p>Proses input/output data, parameter, informasi dalam program</p>
	<p>Decision (keputusan)</p> <p>Menggambarkan perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya</p>
	<p>On Page Connector</p> <p>Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman</p>
	<p>Simbol Manual Input</p> <p>Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard</p>

	<p>Disk Magnetic</p> <p>Menunjukkan input output menggunakan disk magnetik</p>
	<p>Document</p> <p>Menunjukkan sebuah dokumen atau laporan. Simbol ini juga merupakan input output dalam format yang dicetak</p>
	<p>Off Page Connector</p> <p>Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda</p>

<p align="center">Simbol Use Case Diagram</p>	
	<p>Actor</p> <p>Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case</p>
	<p>Association</p> <p>Apa yang menghubungkan antar objek satu dengan objek lainnya</p>
	<p>Usecase</p> <p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor</p>

Simbol Activity Diagram	
	<p>Action</p> <p>State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi</p>
	<p>Initial Node</p> <p>Bagaimana objek dibentuk atau diawali</p>
	<p>Activity Final Node</p> <p>Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri</p>
	<p>Decision</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu</p>
	<p>Line Connector</p> <p>Digunakan untuk menghubungkan satu symbol dengan symbol lainnya</p>

Simbol Sequence Diagram	
	<p>Actor</p> <p>Digunakan untuk menggambarkan user / pengguna</p>
	<p>General</p> <p>Mempresentasikan entitas tunggal dalam sequence diagram. Entitas ini berupa instance : class</p>
	<p>Lifeline (Garis Kehidupan)</p> <p>Eksekusi objek selama sequence (message dikirim atau diterima da</p>

	diaktifkannya)
	Pesan Objek mengirim satu pesan ke pesan lainnya
	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah memulai beberapa tahapan