

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
PENERIMAAN BANTUAN LANSIA TERLANTAR PADA
DINAS SOSIAL KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI



1522500169

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
PENERIMAAN BANTUAN LANSIA TERLANTAR PADA
DINAS SOSIAL KOTA PANGKALPINANG
BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

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



Oleh:

DESFA MAHARANI

1522500169

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1522500169

Nama : Desfa Maharani

Judul Skripsi: RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
PENERIMAAN BANTUAN LANSIA TERLANTAR PADA
DINAS SOSIAL KOTA PANGKALPINANG BERBASIS
DESKTOP

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

Pangkalpinang,^{Juli}.....2019



(Desfa Maharani)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
PENERIMAAN BANTUAN LANSIA TERLANTAR PADA DINAS SOSIAL
KOTA PANGKALPINANG BERBASIS DESKTOP

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

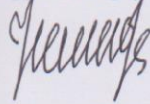
Desfa Maharani

1522500169

Yang dipertahankan di depan Dewan Penguji

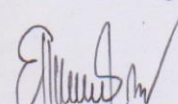
Pada Tanggal 05 Juli 2019

Anggota Penguji



Fitriyanti, M. Kom
NIDN. 0214087702

Dosen Pembimbing



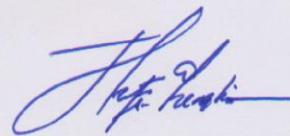
Ellva Helmut, M. Kom
NIDN. 0201027901

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M. Kom
NIDN. 0211108306

Ketua Penguji



Hengki, M. Kom
NIDN. 0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 12 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan segala karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak Okkita Rizan, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
6. Bapak Ellya Helmud, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Ibu Fitri selaku kepala seksi Bidang Rehabilitas Sosial di Dinas Sosial Kota Pangkalpinang.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah membagi ilmu serta memberi warna dalam persahabatan dan kebersamaan yang telah terjalin selama kuliah di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

10. Rekan-rekan senior & sesama mahasiswa, terutama untuk mahasiswa jurusan Sistem Informasi angkatan 2015, serta semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata penulis berharap semoga laporan skripsi ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang,

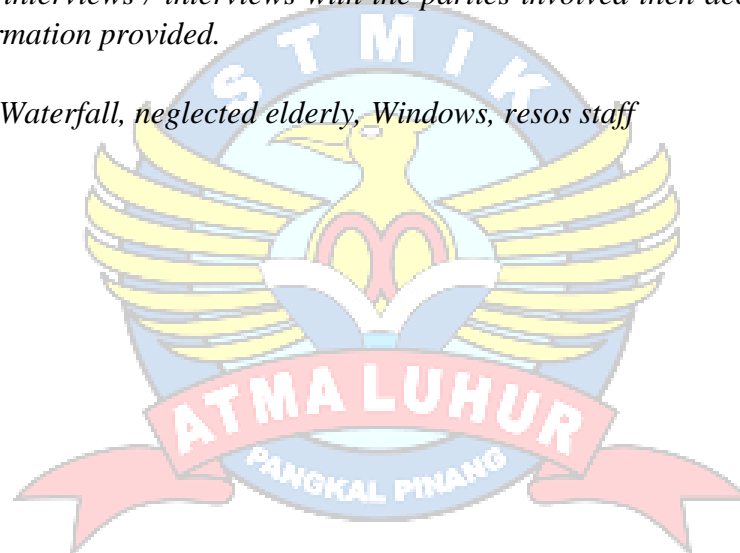
Desfa Maharani



ABSTRACTION

The city of Pangkalpinang is one of the cities that must join the ASLUT program which is instructed directly by the social ministry, especially the Social Service Office of Pangkalpinang City. The author discusses the data collection information system for abandoned elderly beneficiaries. Data collection system for elderly beneficiaries neglected In the Social Service Office of Pangkalpinang City still uses a manual system so that the author wants to help resos staff by making a computerized system so that in registering elderly recipients faster and easier in making reports. The author uses the Waterfall method in this study. In this method the discussion carried out by the author is to identify and evaluate the problems and needs that are expected so that they can be proposed with better improvements. The author makes observations by collecting data in reviewing the research location directly to find out all the conditions that occur in the location and conducting interviews / interviews with the parties involved then accommodating all the information provided.

Keywords: Waterfall, neglected elderly, Windows, resos staff



ABSTRAKSI

Kota Pangkalpinang termasuk salah satu kota yang harus mengikuti program ASLUT yang di instruksikan langsung oleh kementerian sosial khususnya Dinas Sosial Kota Pangkalpinang. Penulis membahas sistem Informasi Pendataan penerima bantuan lansia terlantar. Sistem Pendataan penerima bantuan lansia terlantar Pada Dinas Sosial Kota Pangkalpinang masih menggunakan sistem yang manual sehingga penulis ingin membantu staf resos dengan membuat sistem yang terkomputrisasi agar dalam mendata penerima lansia lebih cepat dan lebih mudah dalam pembuatan laporan. Penulis menggunakan metode Waterfall dalam penelitian ini. Di dalam metode ini pembahasan yang di lakukan penulis yaitu mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan dan kebutuhan yang di harapkan sehingga dapat diusulkan dengan perbaikan-perbaikan yang lebih baik. Penulis melakukan observasi dengan pengumpulan data dalam meninjau langsung dilokasi penelitian untuk mengetahui segala kondisi yang terjadi dilokasi dan melakukan interview/wawancara dengan pihak-pihak yang terkait kemudian menampung semua keterangan yang diberikan.

Kata Kunci : Waterfall, lansia terlantar, Windows, staff resos



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACTION	v
ABSTRAKSI	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Pemerinta Dinas Sosial	5
2.2 Pengertian Sistem Informasi	5
2.3 Metode Perangkat Lunak	6
2.4 Metode Berorientasi Objek	8
2.5 <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	8
2.6 Perancangan Berorientasi Objek	16
2.7 Pengertian Aplikasi Desktop	18
2.8 VB. NET	19
2.9 Tinjauan Penelitian Terdahulu	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Perangkat Lunak	22
3.2	Metode Pengembangan Sistem	23
	3.2.1 Metode Sistem Development Life Cycle (SDLC).....	23
3.3	Alat Pengembangan Sistem	24

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Gambaran Umum Program ASLUT Di Dinas Sosial	27
	4.1.1 Sejarah Asistensi Sosial Lanjut Usia	27
	4.1.2 Struktur Organisasi	28
	4.1.3 Uraian Tugas dan Wewenang	29
	4.1.3.1 Tupoksi Kepala Dinas	29
	4.1.3.2 Tupoksi Sekretaris	30
	4.1.3.3 Tupoksi Bidang Perlindungan dan Jaminan Sosial	31
	4.1.3.4 Tupoksi Bidang Rehabilitasi Sosial	31
	4.1.3.5 Tupoksi Bidang Pemberdayaan Sosial dan Penanganan Fakir Miskin	34
	4.1.3.6 Tupoksi Bidang Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak	35
	4.1.3.1 Mekanisme Pelaksanaan Program Asistensi Sosial Lanjut Usia Terlantar (ASLUT)	36
4.2	Requirement Analysis and Definition	36
	4.2.1 Analisa Proses Bisnis	37
	4.2.2 Activity Diagram	38
	4.2.1 Analisa Masukan	40
	4.2.1 Analisa Keluaran	43
4.3	System and Software Design	44
	4.3.1 Identifikasi Kebutuhan	44
	4.3.2 Use Case Diagram	46
	4.3.3 Deskripsi Use Case	47

4.4	Implementation and Unit	51
4.4.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	51
4.4.2	Transformasi ERD ke LRS	52
4.4.3	Logical Record Structure (LRS)	53
4.4.4	Tabel	54
4.5	Integration and System	55
4.5.1	Spesifikasi Basis Data	55
4.5.2	Rancangan Keluaran	62
4.5.3	Rancangan Masukan	63
4.5.4	Class Diagram	66
4.5.5	Package Diagram	67
4.5.6	Rancangan Layar	67
4.5.7	Sequence Diagram	75
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		91
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		92
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		94
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN		97
LAMPIRAN E SURAT PERSETUJUAN RISET		102
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN SELESAI RISET		103
LAMPIRAN G KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI.....		104
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS SKRIPSI		105
LAMPIRAN I BERITA ACARA SIDANG PENDADARAN SKRIPSI....		106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II. 1 : Model Waterfall	6
Gambar II. 2 : Start Point.....	10
Gambar II. 3 : End Point.....	10
Gambar II. 4 : Activities.....	10
Gambar II. 5 : Black Hole Activities.....	10
Gambar II. 6 : Miracle Activities.....	10
Gambar II. 7 : Fork (Percabangan).....	11
Gambar II. 8 : Fork Decison Point.....	11
Gambar II. 9 : Join (Penggabungan).....	11
Gambar II. 10 : Decision Point.....	12
Gambar IV. 11 : Struktur Organisasi	29
Gambar IV. 12 : Mekanisme Pelaksanaan Program ASLUT	36
Gambar IV. 13 : Activity Diagram Proses Penginstruksian	38
Gambar IV. 14 : Activity Diagram Proses Pengusulan Pendamping	38
Gambar IV. 15 : Activity Diagram Proses Pengumpulan Data	39
Gambar IV. 16 : Activity Diagram Proses Verifikasi Data	39
Gambar IV. 17 : Activity Diagram Proses Pelaporan	40
Gambar IV. 18 : Use Case Data Master	46
Gambar IV. 19 : Use Case Data Transaksi	47
Gambar IV. 20 : Use Case Data Laporan	47
Gambar IV. 21 : Entity Relationship Diagram (ERD)	51
Gambar IV. 22 : Transformasi ERD ke LRS	52
Gambar IV. 23 : Logical Record Structure	53
Gambar IV. 24 : Class Diagram	66







Gambar IV. 25 : Package	67
Gambar IV. 26 : Rancangan Layar Menu Utama	67
Gambar IV. 27 : Rancangan Layar Entry Surat Instruksi	68
Gambar IV. 28 : Rancangan Layar Entry Form Usulan	68
Gambar IV. 29 : Rancangan Layar Entry Data Pendamping	69
Gambar IV. 30 : Rancangan Layar Entry SK Pendamping	69
Gambar IV. 31 : Rancangan Layar Entry Form Kriteria	70
Gambar IV. 32 : Rancangan Layar Entry Data Kriteria	70
Gambar IV. 33 : Rancangan Layar Entry Penerima	71
Gambar IV. 34 : Rancangan Layar Entry Laporan Lansia	71
Gambar IV. 35 : Sequence Diagram Surat Instruksi	72
Gambar IV. 36 : Sequence Diagram Form Usulan	73
Gambar IV. 37 : Sequence Diagram Pendamping	74
Gambar IV. 38 : Sequence Diagram SK Pendamping	75
Gambar IV. 39 : Sequence Diagram Seleksi Form Kriteria	76
Gambar IV. 40 : Sequence Diagram Form Kriteria	77
Gambar IV. 41 : Sequence Diagram Penerima	78
Gambar IV. 42 : Sequence Diagram Laporan ASLUT	79

DAFTAR TABEL


	Halaman
Tabel IV. 1 : Surat Instruksi	54
Tabel IV. 2 : Form Usulan	54
Tabel IV. 3 : Usul	54
Tabel IV. 4 : Pendamping	54
Tabel IV. 5 : SK Pendamping	54
Tabel IV. 6 : Form Kriteria	55
Tabel IV. 7 : Isi	55
Tabel IV. 8 : Kriteria	55
Tabel IV. 9 : Penerima	55
Tabel IV. 10 : Spesifikasi Basis Data Surat Instruksi	56
Tabel IV. 11 : Spesifikasi Basis Data Form Usulan	57
Tabel IV. 12 : Spesifikasi Basis Data Usul	57
Tabel IV. 13 : Spesifikasi Basis Data Pendamping	58
Tabel IV. 14 : Spesifikasi Basis Data SK Pendamping	59
Tabel IV. 15 : Spesifikasi Basis Data Form Kriteria	60
Tabel IV. 16 : Spesifikasi Basis Data Isi	60
Tabel IV. 17 : Spesifikasi Basis Data Kriteria	61
Tabel IV. 18 : Spesifikasi Basis Data Penerima	61






DAFTAR SIMBOL

Simbol Activity Diagram


No	Simbol	Deskripsi
1	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3	Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4	Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5	Swimlane 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

Simbol Use Case Diagram


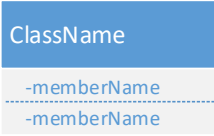
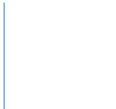
No	Simbol	Deskripsi
1	Aktor 	Orang atau actor adalah pengguna system actor tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah system berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan output, maka aplikasi tersebut juga bias dianggap sebagai actor.

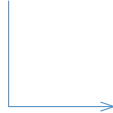
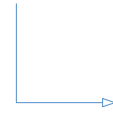
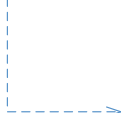
2	<i>Association</i> 	Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor.
3	<i>Use Case</i> 	Digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>usecase</i> dituskan didalam elips tersebut.
4	<i>Dependancy</i> 	Menggambarkan ketergantungan sebuah <i>use case</i> dengan <i>use case</i> lainnya.
5	<i>Include</i> 	Menggambarkan bahwa keseluruhan dari sebuah <i>use case</i> merupakan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya.
6	<i>Extend</i> 	Menggambarkan hubungan antar <i>use case</i> dimana bahwa sebuah <i>use case</i> merupakan fungsionalitas <i>use case</i> lainnya apabila kondisi tertentu terpenuhi.

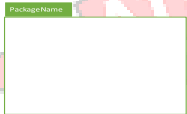

Simbol Package Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	<i>Package</i> 	Sebuah bungkusan dari sebuah bungkusan dari satu atau lebih kelas dan elemen diagram UML lainnya.

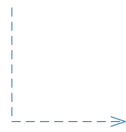
Simbol Class Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	Antarmuka 	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
2	Kelas 	Kelas pada struktur sistem.
3	Asosiasi 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

- | | | |
|---|---|---|
| 4 | Asosiasi berarah | Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain. |
| |  | |
| 5 | Generalisasi | Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum-khusus). |
| |  | |
| 6 | Dependency | Relasi antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas. |
| |  | |
| 7 | Agregasi | Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian. |

No	Simbol	Deskripsi
1	Package 	<i>Package</i> merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih <i>node</i> .
2	Node 	mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikuti sertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada <i>diagram</i> komponen.








3 Kebergantungan/*dependency* Kebergantungan antar node, arah panah mengarah pada node yang dipakai.



4 Link Relasi antar *node*.



Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Deskripsi
1	<p><i>Actor</i></p> 	Orang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2	<p><i>Lifeline</i></p> 	Menggambarkan keberadaan sebuah obyek dalam basis waktu. Notasi untuk Lifeline adalah garis putus-putus vertical yang ditarik dari sebuah obyek.
3	<p><i>Activation</i></p> 	Menggambarkan sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah lifeline yang mengidentifikasi sebuah obyek akan melakukan sebuah aksi.
4	<p><i>Message</i></p> 	Menggambarkan anak panah horizontal antara activation untuk mengidentifikasi komunikasi antara obyek-obyek.
5	<p><i>Object Lifeline</i></p> 	Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.
6	<p><i>Self Message</i></p> 	Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
7	<p><i>Return Message</i></p> 	Pesan terbalik yang dikirim untuk obyek tertentu.

8 *Looping Logic*



Menggambarkan sebuah *Frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengidentifikasi pengulangan dan *interaction operator loop*.

Simbol ERD

NO	NOTASI	DESKRIPSI
1	Entitas 	SUatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
2	Relasi 	Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
3	Atribut 	Atribut menunjukkan karakteristik dari tiap entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
4	Garis 	Garis penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A-1 Surat Instruksi	83
LAMPIRAN A-2 SK Pendamping	84
LAMPIRAN A-3 Data Pendamping	88
LAMPIRAN A-4 Data Kriteria.....	90
LAMPIRAN A-5 Data Penerima	90
LAMPIRAN B-1 Form Usulan Pendamping	91
LAMPIRAN B-2 Form Kriteria Calon Penerima ASLUT	92
LAMPIRAN B-3 Laporan Penerima ASLUT	93
LAMPIRAN C-1 Form Usulan Pendamping.....	94
LAMPIRAN C-2 Form Kriteria calon Penerima Bantuan ASLUT.....	95
LAMPIRAN C-3 Laporan Penerima ASLUT	96
LAMPIRAN D-1 Surat Instruksi	97
LAMPIRAN D-2 SK Pendamping	98
LAMPIRAN D-3 Data Pendamping	99
LAMPIRAN D-4 Data Kriteria.....	100
LAMPIRAN D-5 Data Penerima	101
LAMPIRAN E Surat Persetujuan Riset	102
LAMPIRAN F Surat Keterangan Selesai Riset	103
LAMPIRAN G Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi	104
LAMPIRAN H Biodata Penulis Skripsi	105
LAMPIRAN I Berita Acara Sidang Pendadaran Skripsi	106