

**MOBILE COMPLAIN PADA SMK N 3 PANGKALPINANG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

**MOBILE COMPLAIN PADA SMK N 3 PANGKALPINANG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2020**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1711500034

Nama : Wilma Aganta

Judul Skripsi : *MOBILE COMPLAIN* PADA SMK N 3 PANGKALPINANG
BERBASIS ANDROID

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

Pangkalpinang, 1 Juli 2020



Wilma Aganta

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**MOBILE COMPLAIN PADA SMK N 3 PANGKALPINANG BERBASIS
ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wilma Aganta
1711500034**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 17 Juli 2020

Anggota Penguji



**Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201**

Dosen Pembimbing



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Kaprodi Teknik Informatika



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

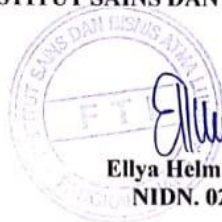
Ketua Penguji



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 020102790**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur.

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 di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit dan materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, M.M., M.Ba., selaku Pengurus Yayasan Atma Luhur.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Bapak Sukinda, S.Ag, M.M selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Pangkalpinang.
8. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom selaku dosen pembimbing.
9. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

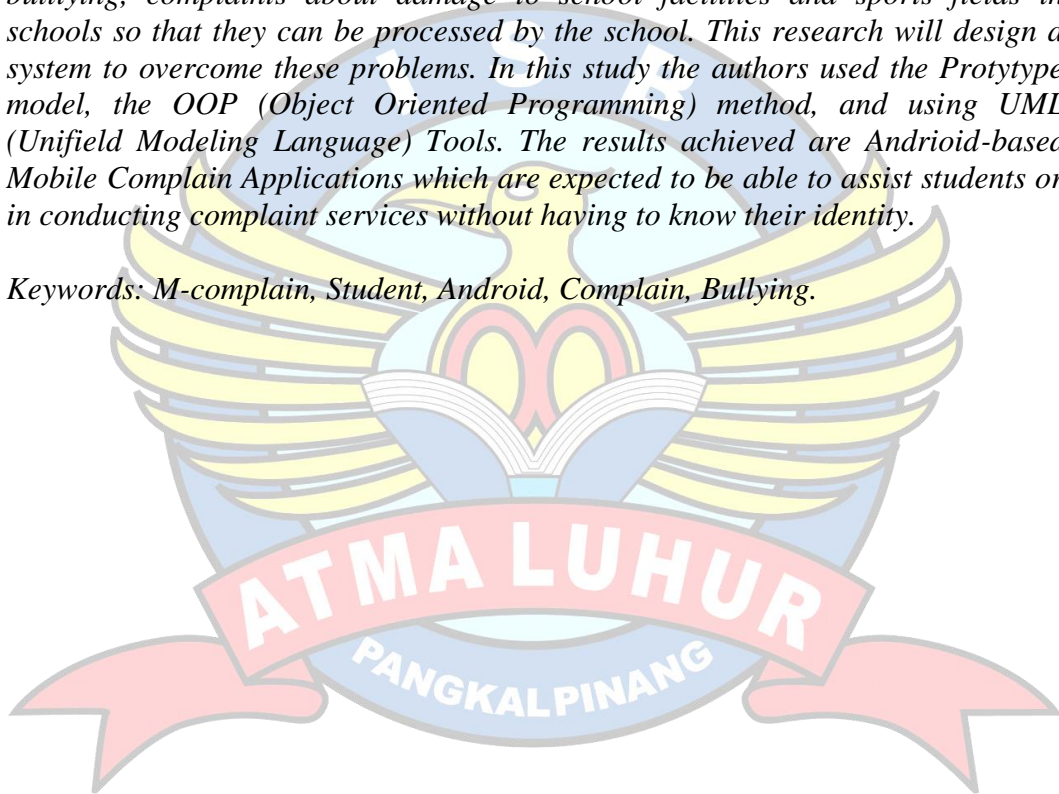
Pangkalpinang, 1 Juli 2020

Wilma Aganta

ABSTRACT

Violence or bullying that often occurs within the school environment, the cooperative relationship between students and the school in the education process is very important to achieve good educational goals. However, in some figures who define bullying as aggressive behavior that is carried out repeatedly both physically, verbally and psychologically and usually there is an imbalance of power between perpetrators and victims. This application aims to implement mobile complaints in SMK N 3 Pangkalpinang to help solve problems students are expected to later be able to make complaints about everything that happens in the school environment. The solution to these problems is by developing an Android-based application to report, so as to minimize the occurrence of violence or bullying, complaints about damage to school facilities and sports fields in schools so that they can be processed by the school. This research will design a system to overcome these problems. In this study the authors used the Prototype model, the OOP (Object Oriented Programming) method, and using UML (Unified Modeling Language) Tools. The results achieved are Android-based Mobile Complain Applications which are expected to be able to assist students or in conducting complaint services without having to know their identity.

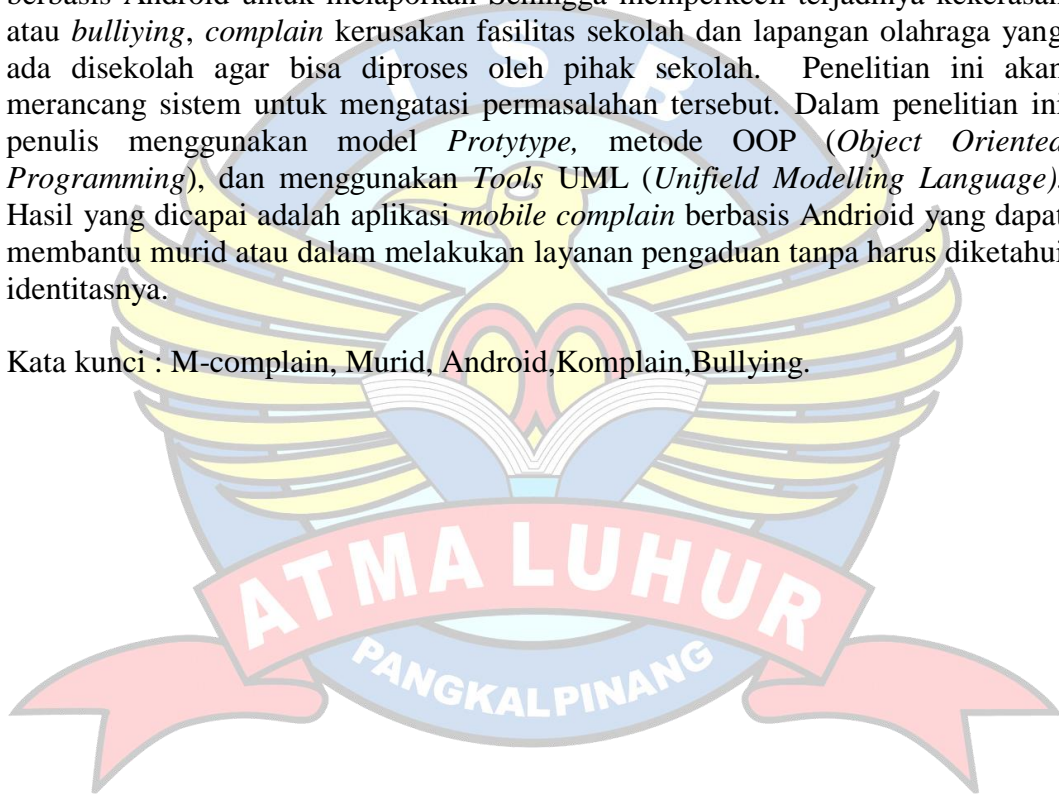
Keywords: M-complain, Student, Android, Complain, Bullying.



ABSTRAK

Kekerasan atau *bullying* yang sering terjadi di dalam lingkungan sekolah, maka hubungan kerjasama antara murid dan pihak sekolah dalam proses pendidikan sangatlah penting untuk mencapai tujuan pendidikan yang baik. Namun dalam beberapa tokoh yang mendefinisikan tentang *bullying* sebagai perilaku *agresif* yang dilakukan secara berulang-ulang baik *fisik*, *verbal* maupun *psikologis* dan biasanya terjadi ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku maupun korban. Aplikasi ini bertujuan menerapkan *mobile complain* pada SMK N 3 Pangkalpinang dapat membantu memecahkan masalah murid diharapkan nantinya bisa melakukan pengaduan segala hal yang terjadi di lingkungan sekolah. Solusi dari permasalahan tersebut dengan cara mengembangkan aplikasi berbasis Android untuk melaporkan Sehingga memperkecil terjadinya kekerasan atau *bullying*, *complain* kerusakan fasilitas sekolah dan lapangan olahraga yang ada disekolah agar bisa diproses oleh pihak sekolah. Penelitian ini akan merancang sistem untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dalam penelitian ini penulis menggunakan model *Prototype*, metode OOP (*Object Oriented Programming*), dan menggunakan *Tools UML (Unified Modelling Language)*. Hasil yang dicapai adalah aplikasi *mobile complain* berbasis Android yang dapat membantu murid atau dalam melakukan layanan pengaduan tanpa harus diketahui identitasnya.

Kata kunci : M-complain, Murid, Android, Komplain, Bullying.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembang Perangkat Lunak.....	5
2.1.1 Kelebihan <i>Prototype</i>	5
2.1.2 Kekurangan <i>Prototype</i>	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2.1 Metode <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	6
2.3. <i>Tools</i> Pengembang Perangkat Lunak	7
2.3.1 UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	7
2.4 Teori Pendukung	9
2.4.1 Aplikasi	9
2.4.2 Android	9
2.4.3 Eclipse.....	13
2.4.4 Android SDK (<i>Software Development Kit</i>).....	14
2.4.5 ADT (Android Developer Tools).....	14
2.4.6 XAMPP	14
2.4.7 PHP	15
2.4.8 MySQL.....	15

2.4.9 Definisi Komplain.....	15
2.5. Penelitian Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1. Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
3.2. Metode Pengembangan Sistem	20
3.3. Alat Bantu Pengembangan Sistem	20
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	
4.1. Tinjauan Organisasi	22
4.1.1 Sejarah SMK Negeri 3 Pangkalpinang	22
4.1.2 Visi dan Misi SMK Negeri 3 Pangkalpinang.....	22
4.1.3 Tujuan SMK Negeri 3 Pangkalpinang	23
4.1.4 Struktur Organisasi.....	24
4.1.5 Tugas dan Wewenang Setiap Bagian Organisasi.....	24
4.2. Analisis Masalah	27
4.2.1 Analisis Kebutuhan	27
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan	29
4.2.3 Analisa Sistem Usulan	29
4.3. Perancangan Sistem	30
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan	30
4.3.2 Rancangan Sistem	30
4.3.3 Rancangan Layar aplikasi	65
4.4. Implementasi	78
4.4.1 Murid (<i>Android</i>).....	78
4.4.2 <i>Websserver</i>	83
4.4.3 Pengujian <i>Blackbox</i>	90
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan	93
5.2. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Pengembangan <i>Prototype</i>	5
Gambar 2.2 <i>Usecase Diagram</i>	7
Gambar 2.3 <i>Class Diagram</i>	8
Gambar 2.4 <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	24
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	29
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Murid	31
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Admin	35
Gambar 4.5 <i>Diagram Activity Daftar</i>	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Login</i>	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Profil</i>	41
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Komplain</i>	42
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Tanggapan</i>	43
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Panduan</i>	43
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Logout</i>	44
Gambar 4.12 <i>Diagram Activity Web Login</i>	45
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Lihat Admin</i>	45
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Tambah Admin</i>	46
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Web Edit Admin</i>	47
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Web Hapus Admin</i>	48
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Web Lihat User</i>	48
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Web Edit Data User</i>	49
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Web Edit Password User</i>	50
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Web Hapus Data User</i>	51
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Web Lihat Komplain</i>	52
Gambar 4.22 <i>Activity Diagram Web Tanggapan Komplain</i>	53
Gambar 4.23 <i>Activity Diagram Web Logout</i>	54

Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> register.....	55
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> login.....	55
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> profile.....	56
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Komplain	56
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> tanggapan.....	57
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> panduan.....	57
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> logout.....	58
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> web login.....	58
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> web lihat admin.....	59
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> web tambah admin.....	59
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> web edit admin.....	60
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> web hapus admin.....	60
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> web lihat user.....	61
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> web edit user.....	61
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> web edit password user.....	62
Gambar 4.39 <i>Sequence Diagram</i> web hapus data user.....	62
Gambar 4.40 <i>Sequence Diagram</i> web lihat Komplain.....	63
Gambar 4.41 <i>Sequence Diagram</i> web tanggapan.....	63
Gambar 4.42 <i>Sequence Diagram</i> web logout.....	64
Gambar 4.44 <i>Class Diagram</i>	65
Gambar 4.45 RancanganLayar <i>Login</i>	66
Gambar 4.46 RancanganDaftar Akun (<i>Register</i>).....	66
Gambar 4.47 RancanganLayar Menu Utama.....	67
Gambar 4.48 Rancangan Layar Komplain.....	67
Gambar 4.49 Rancangan Layar Tanggapan	68
Gambar 4.50 Rancangan Layar Panduan	68
Gambar 4.51 Rancangan Layar <i>Webserver Login</i>	69
Gambar 4.52 Rancangan Layar Halaman Awal.....	70
Gambar 4.53 Rancangan Layar Halaman Menu Komplain	70
Gambar 4.54 Rancangan Layar Halaman Menu Lihat Bukti.....	71
Gambar 4.55 Rancangan Layar Halaman Menu Beri Tanggapan	71

Gambar 4.56 Rancangan Layar Halaman Menu List Tanggapan	72
Gambar 4.57 RancanganLayar Menu Upload Bukti Tanggapan	73
Gambar 4.58 Rancangan Layar <i>User</i>	73
Gambar 4.59 Rancangan Layar Edit Data <i>User</i>	74
Gambar 4.60 Rancangan Layar Edit Data <i>Password User</i>	75
Gambar 4.61 Rancangan Layar Admin.....	75
Gambar 4.61 Rancangan Layar Tambah Admin.....	76
Gambar 4.62 Rancang Layar Edit Admin	77
Gambar 4.63 Halaman <i>Login</i>	78
Gambar 4.64 Halaman <i>Register</i>	78
Gambar 4.65 Menu Utama	79
Gambar 4.66 Halaman <i>Profil</i>	79
Gambar 4.67 Halaman Edit <i>Profil</i>	80
Gambar 4.68 Halaman <i>Komplain</i>	80
Gambar 4.69 <i>Tanggapan</i>	81
Gambar 4.70 <i>Detail Kompain</i>	81
Gambar 4.71 <i>Panduan</i>	82
Gambar 4.72 Halaman <i>Login</i>	83
Gambar 4.73 Halaman <i>Beranda</i>	84
Gambar 4.74 Halaman <i>Komplain</i>	84
Gambar 4.75 Halaman <i>Lihat Bukti</i>	85
Gambar 4.76 Halaman <i>Beri Tanggapan</i>	85
Gambar 4.77 Halaman <i>List Tanggapan</i>	86
Gambar 4.78 Halaman <i>Upload Bukti Tanggapan</i>	86
Gambar 4.79 Halaman <i>User</i>	87
Gambar 4.80 Halaman <i>Edit Data User</i>	87
Gambar 4.81 Halaman <i>Edit Data Password User</i>	88
Gambar 4.82 Halaman <i>Admin</i>	88
Gambar 4.83 Halaman <i>Tambah Admin</i>	89
Gambar 4.84 Halaman <i>Edit Admin</i>	89

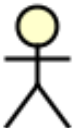

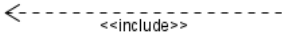

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	16
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Daftar	31
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	32
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Isi Komplain.....	33
Tabel 4.4 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat Tanggapan.....	33
Tabel 4.5 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Lihat Panduan.....	34
Tabel 4.6 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Logout.....	35
Tabel 4.7 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	36
Tabel 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Lihat Komplain.....	36
Tabel 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Mengelola Tanggapan	37
Tabel 4.10 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Mengelola Data <i>User</i>	38
Tabel 4.11 Tabel Deskripsi <i>Use Case</i> Logout.....	39
Tabel 4.11 Pengujian <i>Black Box</i> Murid (<i>Android</i>)	90
Tabel 4.12 Pengujian <i>Black Box</i> <i>webserver</i>	91




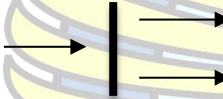
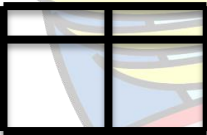



DAFTAR SIMBOL

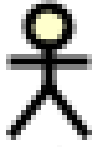
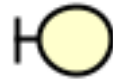



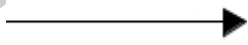
1. Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal <i>frase</i> nama <i>use case</i> .



2. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

3. Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari <i>form</i> .
3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table
4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
5		<i>A Focus of Control and A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengirim Pesan

4. Simbol *Class* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

