

**IMPLEMENTASI APLIKASI ELEKTRONIK CATATAN
PERSONEL POLRI (E-CPP) BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



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

2021

**IMPLEMENTASI APLIKASI ELEKTRONIK CATATAN
PERSONEL POLRI (E-CPP) BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh:

Adri Agustiansyah

1811520011

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

2021

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811520011
Nama : Adri Agustiansyah
Judul Skripsi : IMPLEMENTASI APLIKASI ELEKTRONIK
CATATAN PERSONEL POLRI (E-CPP) BERBASIS
ANDROID

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

Pangkalpinang, Juli 2021



Adri Agustiansyah

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
IMPLEMENTASI APLIKASI ELEKTRONIK CATATAN PERSONEL POLRI
(E-CPP) BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adri Agustiansyah

1811520011

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Anggota

Lukas Tommy, M.Kom.

NIDN. 0215099201

Kaprodi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom.

NIDN. 0228108501

Dosen Pembimbing

Chandra Kirana, M.Kom.

NIDN. 0228108501

Ketua Penguji

Harrizki Arie P., S.Kom, M.T.

NIDN. 0213048601

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

ISB/STMA LUHUR

Elva Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR.

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. Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun HS. selaku pendiri ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
4. Bapak Chandra Kirana, M.Kom., selaku Kaprodi Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG, serta selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, waktu dan perhatiannya untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dosen serta Karyawan dan Karyawati ISB Atma Luhur.
6. Teman-teman yang memberikan dukungan kepada penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semua pihak diberikan keberkahan oleh Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari semua pihak yang terkait akan senantiasa diterima dengan senang hati.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan.

Pangkalpinang, Juli 2021

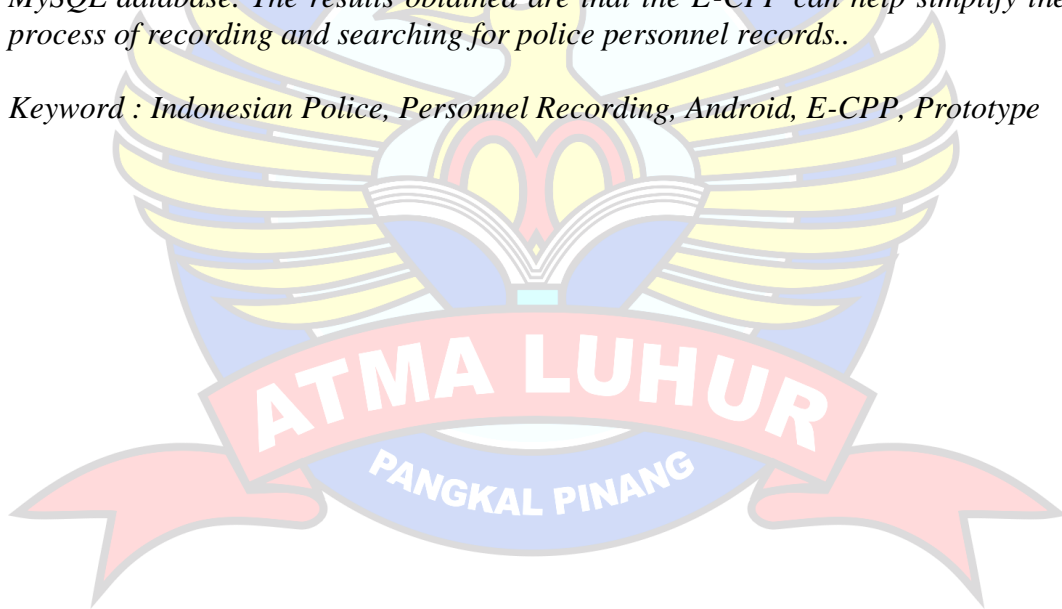
Penulis



ABSTRACT

The National Police of the Republic of Indonesia or commonly called the National Police is a state agency or law enforcement apparatus that serves to maintain security and public order, enforce the law and provide protection, protection and service to the community in an effort to maintain domestic security. Personnel records (Catpers) are data/documents of civil servants at the National Police which contain violations of discipline, code of ethics, and criminal acts as information for consideration of the development of Polri's human resources. The process of recording police personnel data is currently carried out on a website, to search for the data using a browser. There will be system development from website to android based mobile. From the above problems, a recording system is required, of course, using technology that can facilitate operators in writing personnel records for members of the Android-based Police. Therefore, the researchers will create an electronic application recording police personnel to facilitate and speed up the working time. The application is made using the Android operating system and MySQL database. The results obtained are that the E-CPP can help simplify the process of recording and searching for police personnel records..

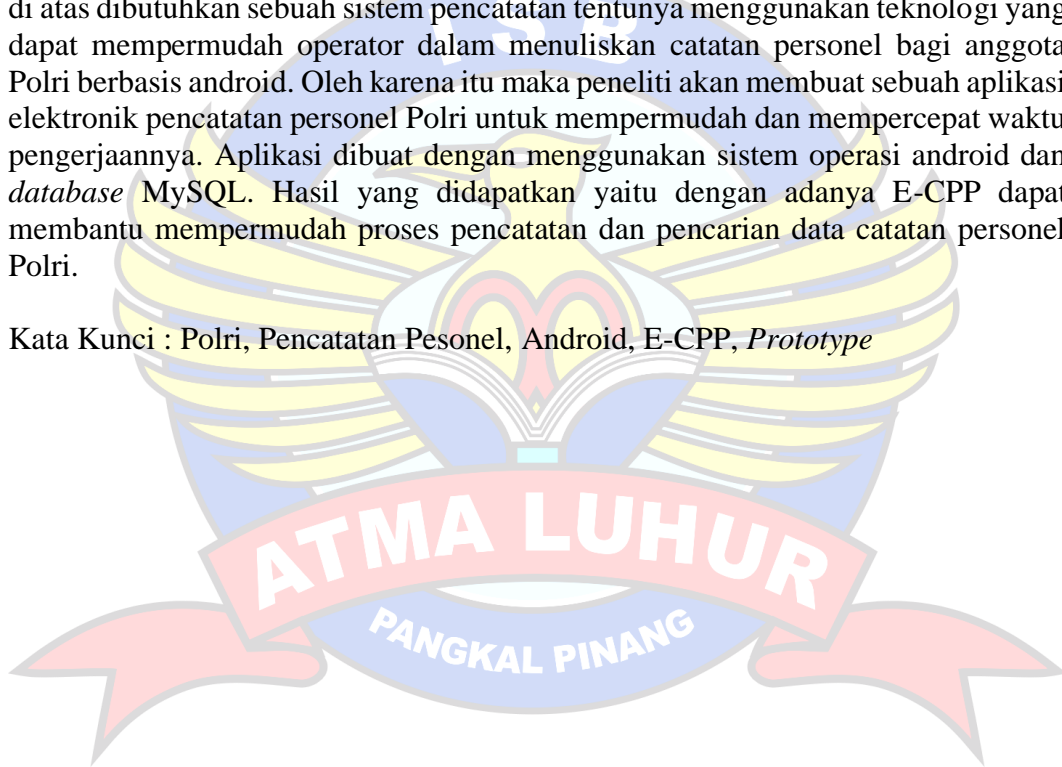
Keyword : Indonesian Police, Personnel Recording, Android, E-CPP, Prototype



ABSTRAK

Kepolisian Negara Republik Indonesia atau biasa disebut Polri merupakan sebuah lembaga negara atau aparat penegak hukum yang berfungsi untuk memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan untuk masyarakat dalam usaha untuk menjaga keamanan dalam negeri. Catatan personel (catpers) adalah data / dokumen pegawai negeri pada Polri yang berisikan pelanggaran disiplin, kode etik, maupun pidana sebagai bahan keterangan guna pertimbangan pembinaan sumber daya manusia Polri. Proses pencatatan data personel Polri saat ini dilakukan secara *website*, untuk mencari data tersebut menggunakan *browser*. Akan dilakukan pengembangan sistem dari *website* ke *mobile* berbasis android. Dari permasalahan di atas dibutuhkan sebuah sistem pencatatan tentunya menggunakan teknologi yang dapat mempermudah operator dalam menuliskan catatan personel bagi anggota Polri berbasis android. Oleh karena itu maka peneliti akan membuat sebuah aplikasi elektronik pencatatan personel Polri untuk mempermudah dan mempercepat waktu pengerjaannya. Aplikasi dibuat dengan menggunakan sistem operasi android dan *database* MySQL. Hasil yang didapatkan yaitu dengan adanya E-CPP dapat membantu mempermudah proses pencatatan dan pencarian data catatan personel Polri.

Kata Kunci : Polri, Pencatatan Pesonel, Android, E-CPP, *Prototype*



DAFTAR ISI

	Halaman
COVER	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
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 Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.1.1 Model <i>Prototype</i>	5
2.1.2 Tahapan <i>Prototype</i>	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.2.1 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	6

2.3	Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	7
2.4	Definisi Teori Pendukung	9
2.4.1	Android	9
2.4.2	Java	10
2.4.3	PHP (<i>Hypertext Preprocessor</i>)	10
2.4.4	MySQL	10
2.5	Penelitian Terdahulu	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Model Penelitian	14
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	16

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Latar Belakang BIDPROPAM	17
4.1.1	Sejarah BIDPROPAM Kep. Bangka Belitung	18
4.1.2	Struktur Organisasi BIDPROPAM Polda Kep. Bangka Belitung	18
4.1.3	Visi dan Misi Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri)	19
4.1.4	Tugas dan Wewenang	20
4.2	Analisis Masalah.....	22
4.3	Analisis Sistem Berjalan	23
4.4	Analisis Sistem Usulan	24
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin	25
4.4.2	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin	29
4.4.3	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Admin	33
4.4.4	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	38
4.4.5	Spesifikasi Basis Data	38
4.4.6	Rancangan Layar Admin	42
4.5	Implementasi	45
4.5.1	Tampilan Layar Admin	46

4.5.2	Pengujian <i>Black Box</i>	52
4.5.3	Pengujian Perangkat Lunak	53

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55

DAFTAR PUSTAKA	56
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	57
-----------------------	-----------



DAFTAR GAMBAR

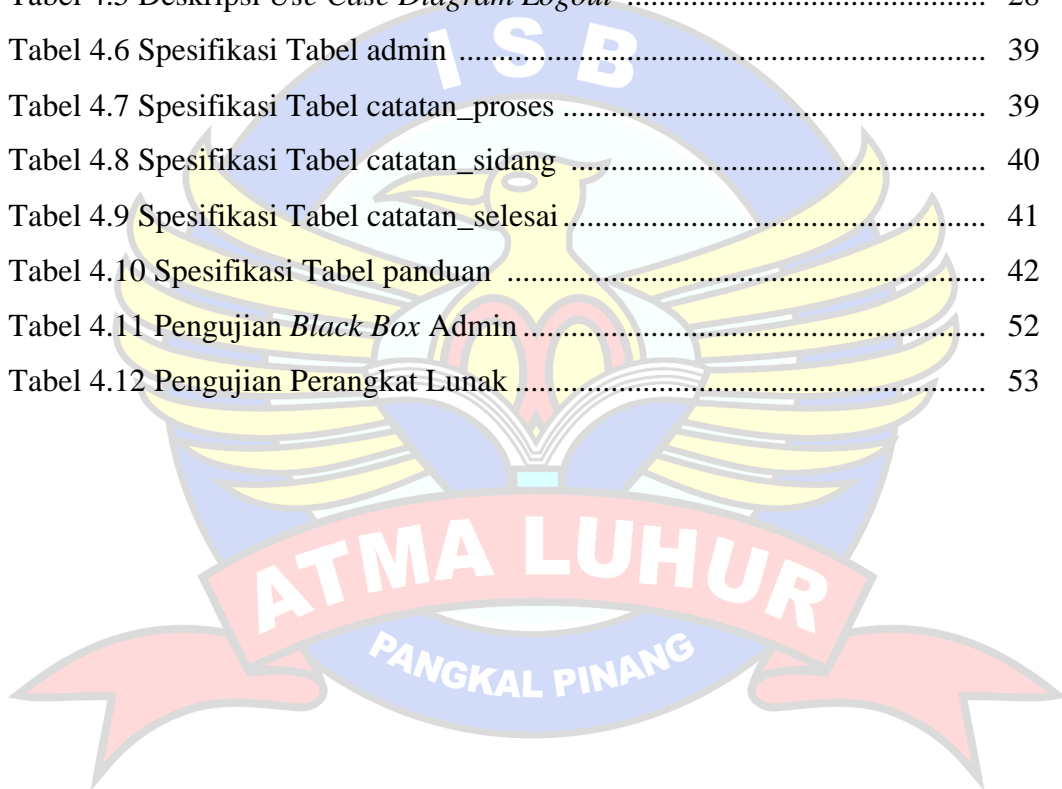
	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	7
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	8
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	9
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Prototype</i>	14
Gambar 4.1 Kantor Mapolda	18
Gambar 4.2 Struktur Organisasi BIDPROPAM Polda Kep. Babel	19
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	23
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i>	29
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Lihat Menu Utama	29
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Catatan Proses	30
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Catatan Sidang	31
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Catatan Selesai	32
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Logout</i>	32
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Login</i>	33
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Lihat Menu Utama	34
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Catatan Proses	35
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Catatan Sidang	36
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Catatan Selesai	37
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Logout</i>	37
Gambar 4.17 <i>Class Diagram</i> Sitem Usulan	38
Gambar 4.18 Rancangan Layar <i>Login</i>	43
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Utama	43
Gambar 4.20 Rancangan Layar Catatan Proses	44
Gambar 4.21 Rancangan Layar Catatan Sidang	45
Gambar 4.22 Rancangan Layar Catatan Selesai	45
Gambar 4.23 Tampilan Layar <i>Login</i>	46

Gambar 4.24 Tampilan Layar Menu Utama	47
Gambar 4.25 Tampilan Layar Catatan Proses.....	47
Gambar 4.26 Tampilan Layar Tambah Catatan Proses	48
Gambar 4.27 Tampilan Layar Detail Catatan Proses	48
Gambar 4.28 Tampilan Layar Catatan Sidang	49
Gambar 4.29 Tampilan Layar Tambah Catatan Sidang	49
Gambar 4.30 Tampilan Layar Detail Catatan Sidang	50
Gambar 4.31 Tampilan Layar Catatan Selesai	50
Gambar 4.32 Tampilan Layar Tambah Catatan Selesai.....	51
Gambar 4.33 Tampilan Layar Detail Catatan Selesai	52





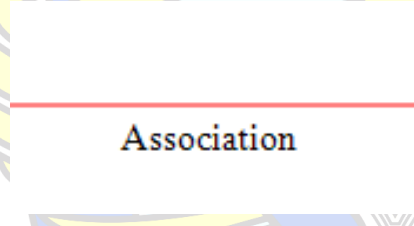
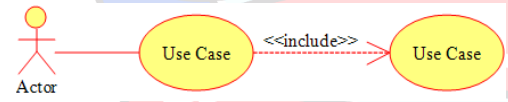
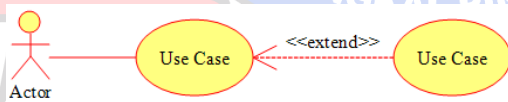
DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	12
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i>	25
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Catatan Proses</i>	26
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Catatan Sidang</i>	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Kelola Catatan Selesai</i>	27
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i>	28
Tabel 4.6 Spesifikasi Tabel admin	39
Tabel 4.7 Spesifikasi Tabel catatan_proses	39
Tabel 4.8 Spesifikasi Tabel catatan_sidang	40
Tabel 4.9 Spesifikasi Tabel catatan_selesai	41
Tabel 4.10 Spesifikasi Tabel panduan	42
Tabel 4.11 Pengujian <i>Black Box Admin</i>	52
Tabel 4.12 Pengujian Perangkat Lunak	53





DAFTAR SIMBOL

1. Simbol Use Case Diagram

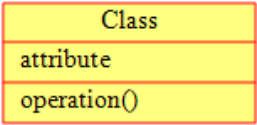
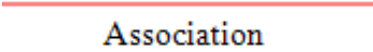
No	Simbol	Keterangan
1		Use case Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
2		Actor Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
3		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan use case atau use case dengan use case.
4		Include Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
5		Extend Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Simbol Activity Diagram

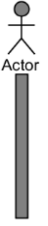
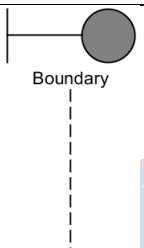

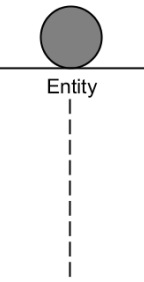
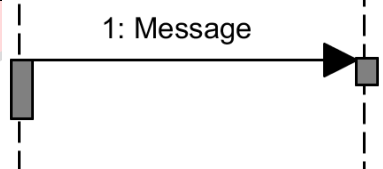
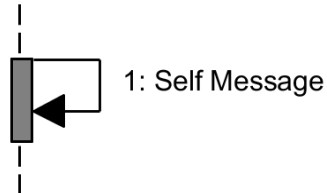
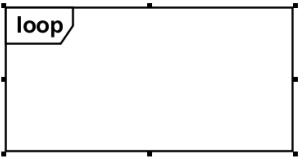
No	Simbol	Keterangan
1		Initial Node Merupakan simbol untuk memulai Activity diagram.
2		Activity Final Node Merupakan simbol untuk mengakhiri Activity diagram

3		Swimlane Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		Activity <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		Transition Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		Decision Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		Fork (Percabangan) Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		Join (Penggabungan) Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol Class Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Class Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		Association Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Actor Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
2		Boundary Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.
3		Control Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
4		Entity Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
5		Message Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
6		Self Message Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.
7		Loop Message Menggambarkan dengan sebuah frame dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.

DAFTAR LAMPIRAN

