

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
BERBASIS WEB DI KANTOR DESA SIMPANG TIGA**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
BERBASIS WEB DI KANTOR DESA SIMPANG TIGA**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2021**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1722500032

Nama : Arifin

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN
BERBASIS WEB DI KANTOR DESA SIMPANG TIGA.

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

Pangkalpinang, Juli 2021



(Arifin)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN BERBASIS
WEB DI KANTOR DESA SIMPANG TIGA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arifin
1722500032

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 12 Agustus 2021

Anggota Penguji




Lili Indah Sari, M.Kom
NIDN. 0228128003

Kaprodi Sistem Informasi



Okkita Rizan, M.Kom
NIDN. 0211108306

Dosen Pembimbing



Marini, M.Kom
NIDN. 0212037801

Ketua Penguji



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 0227108001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMALUHUR**



Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN BERBASIS WEB DI KANTOR DESA SIMPANG TIGA”** Merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

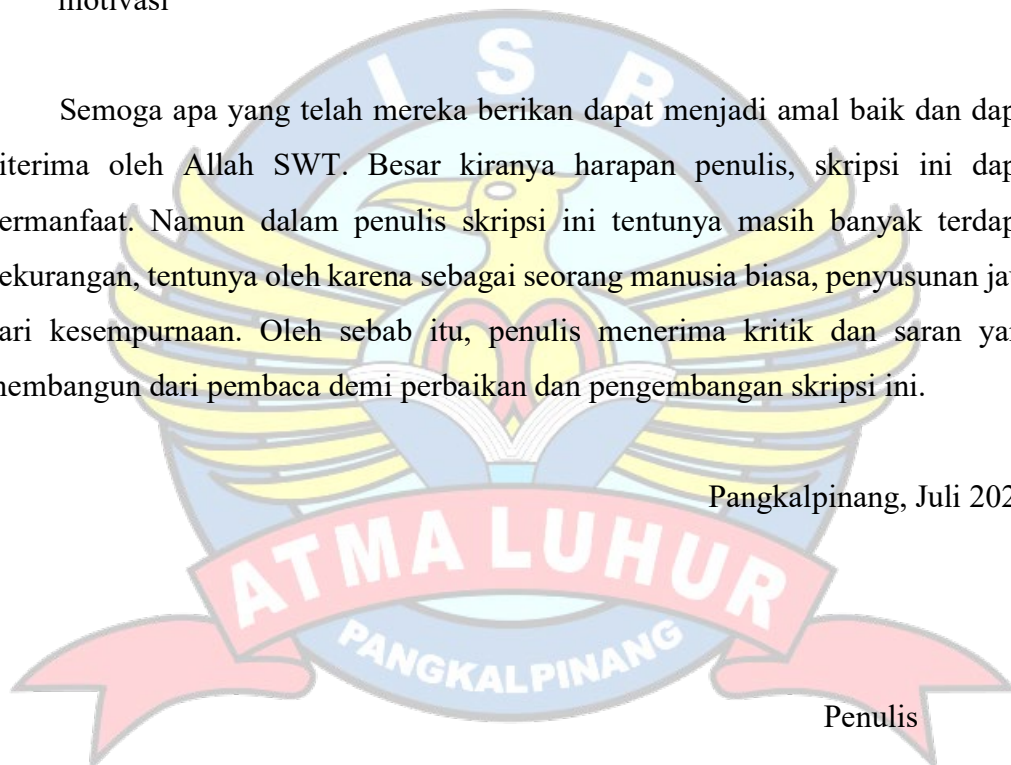
Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan karunia kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu.
2. Kepada keluarga ku tercinta yang selalu mendoakan serta memberikan semangat yang sangat luar biasa dan memberikan dukungan moril maupun materil.
3. Untuk Saudara dan Kerabat tersayang yang selalu memberikan doa dan semangat
4. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Okkita Rizan, M.Kom selaku Kaprodi Sistem Informasi.
7. Ibu Marini, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini, telah memberikan banyak masukan yang sangat berarti dan membimbing penulis dengan sangat baik sehingga skripsi ini dapat terselsaikan.

8. Bapak/Ibu Dosen yang senantiasa membagikan ilmu tanpa pamrih kepada penulis selama kuliah di ISB Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Bapak Sartojoyo Selaku Kepala Desa Simpang Tiga yang telah memberi izin untuk melakukan pengambilan data di tempat tersebut.
10. Staff kanto desa Simpang Tiga yang telah membimbing selama penulis melakukan riset.
11. Untuk teman-temanku seperjuangan sekaligus sahabatku di ISB Atma Luhur Pangkalpinang angkatan 2017, terima kasih telah memberiku semangat dan motivasi

Semoga apa yang telah mereka berikan dapat menjadi amal baik dan dapat diterima oleh Allah SWT. Besar kiranya harapan penulis, skripsi ini dapat bermanfaat. Namun dalam penulis skripsi ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, tentunya oleh karena sebagai seorang manusia biasa, penyusunan jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan dan pengembangan skripsi ini.

Pangkalpinang, Juli 2021



Penulis

ABSTRACT

The website-based population administration information system at the Simpang Tiga Village Office is a system designed to minimize errors that occur in population data management so that the work of village officials will be more efficient. The population administration information system can save time for recording birth data, death data, as well as mutation data and village staff will be easier to inform people who need information. With this system, staff do not have to bother doing manual recording, staff can view it through a computer connected to the internet. The methodology used in the design of this information system is using the Fast system development. The FAST method, the reason for choosing this system development model is because this method helps system development that provides a mechanism for understanding and analyzing user needs, negotiating, selecting feasible solutions, creating a more organized system, to system implementation. In the system the system can only be accessed by the admin of the Simpang Tiga village office who has a username and password so that there is no opportunity for fraud by interested parties.

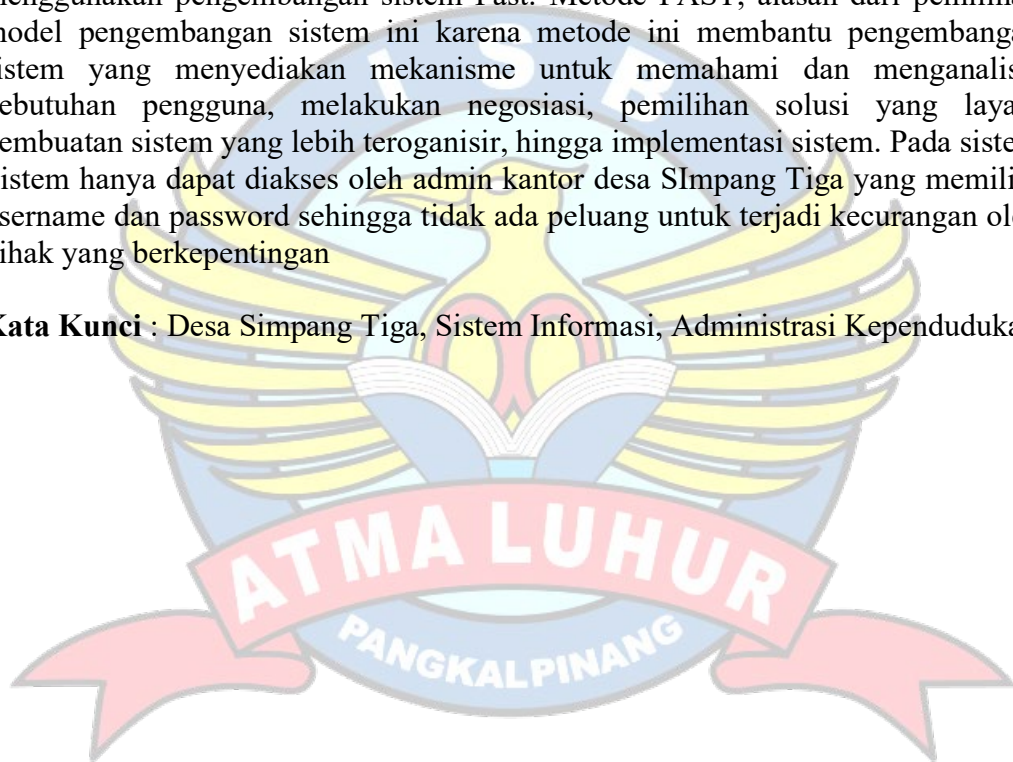
Keywords: *Simpang Tiga Village, Information System, Population Administration*



ABSTRAK

Sistem informasi administrasi kependudukan berbasis website di Kantor Desa Simpang Tiga adalah sistem yang dirancang untuk meminimalkan kesalahan yang terjadi pada pengelolaan data kependudukan sehingga pekerjaan perangkat desa akan lebih efisien. Sistem informasi administrasi kependudukan dapat menghemat waktu untuk pencatatan data kelahiran, data kematian, juga data mutasi dan staf desa akan lebih mudah dalam meninformasikannya kepada penduduk yang membutuhkan informasi. Dengan sistem ini, staf tidak perlu bersusah payah melakukan pencatatan secara manual, staf dapat melihatnya melalui komputer yang terhubung dengan internet. Metodologi yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini yaitu menggunakan pengembangan sistem Fast. Metode FAST, alasan dari pemilihan model pengembangan sistem ini karena metode ini membantu pengembangan sistem yang menyediakan mekanisme untuk memahami dan menganalisis kebutuhan pengguna, melakukan negosiasi, pemilihan solusi yang layak, pembuatan sistem yang lebih terorganisir, hingga implementasi sistem. Pada sistem Sistem hanya dapat diakses oleh admin kantor desa SIMpang Tiga yang memiliki username dan password sehingga tidak ada peluang untuk terjadi kecurangan oleh pihak yang berkepentingan

Kata Kunci : Desa Simpang Tiga, Sistem Informasi, Administrasi Kependudukan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan	2
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Sistem Informasi Administrasi Kependudukan	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Definisi Informasi	6
2.1.3 Definisi Sistem Informasi.....	6
2.1.4 Pengertian Administrasi Kependudukan.....	6
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi Administrasi Kependudukan.....	6
2.2 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	7
2.3 Metode Berorientasi Objek.....	7

2.4	Pengertian Analisa Berorientasi Objek.....	7
2.5	Perancangan Basis Data.....	8
2.5.1	<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	9
2.5.2	<i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	9
2.5.3	Relasi (<i>Table</i>).....	9
2.5.4	Spesifikasi Basis Data.....	9
2.6	Model FAST (<i>Framework for the Application of Systems Thinking</i>).....	10
8.	<i>Installation and Delivery</i>	12
2.7	Definisi <i>Software</i> Pengembangan Perangkat Lunak.....	12
2.8	Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		16
3.1	Model FAST (<i>Framework for the Application of Systems Thinking</i>).....	16
3.2	Metode Pengembangan Penelitian Perangkat Lunak	17
3.3	Tools yang Digunakan UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	18
3.4	Perancangan Basis Data.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1	Tinjauan Organisasi.....	20
4.1.1	Profil Singkat Desa Simpang Tiga.....	20
4.1.2	Identitas Umum.....	20
4.1.3	Visi dan Misi Desa Simpang Tiga.....	20
4.1.4	Struktur Organisasi.....	21
4.1.5	Uraian Tugas dan Wewenang	21
4.2	Analisis Sistem	27
4.2.1	Proses Bisnis	27
4.2.2	<i>Activity diagram</i>	28
4.2.3	Analisa Keluaran.....	30
4.2.4	Analisa Masukan.....	32
4.2.5	Identifikasi Kebutuhan.....	33
4.3	Package Diagram.....	34
4.4	Use Case Diagram	35
4.5	Deskripsi Use Case.....	35

4.5.1 Deskripsi Use Case Package Diagram Admin	35
4.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	42
4.7 Transformasi ERD ke LRS	43
4.8 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	44
4.9 Tabel	44
4.10 Spesifikasi Basis Data.....	48
4.11 Class Diagram.....	56
4.12 Rancangan Antar Muka	57
4.13 Struktur Tampil Layar Tatap Muka.....	62
4.14 Rancangan Layar	63
4.15 <i>Sequence Diagram</i>	72
4.16 <i>Deployment Diagram</i>	83
4.17 Tampilan Layar.....	84
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Struktur Organisasi Desa Simpang Tiga	21
Gambar 4.2 <i>Activity</i> Pelaporan kelahiran.....	28
Gambar 4.3 <i>Activity</i> Pelaporan Kematian	29
Gambar 4.4 <i>Activity</i> Pelaporan Mutasi.....	30
Gambar 4.5 <i>Package</i> Diagram	34
Gambar 4.6 <i>Use Case</i> Diagram Admin.....	35
Gambar 4.7 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	42
Gambar 4.8 Transformasi ERD ke LRS	43
Gambar 4.9 LRS (<i>Logical Record Structure</i>).....	44
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i>	56
Gambar 4.11 Laya Tatap Muka	62
Gambar 4.12 Rancangan Layar Halaman Login.....	63
Gambar 4.13 Rancangan Layar Entry Admin.....	63
Gambar 4.14 Rancangan Layar Tambah Admin.....	64
Gambar 4.15 Rancangan Layar Edit Admin.....	64
Gambar 4.16 Rancangan Layar Entry Penduduk.....	65
Gambar 4.17 Rancangan Layar Entry Kartu Keluarga.....	65
Gambar 4.18 Rancangan Layar Entry Surat Nikah.....	66
Gambar 4.19 Rancangan Layar Entry Surat Numpang Nikah.....	66
Gambar 4.20 Rancangan Layar Entry Surat Kelahiran.....	67
Gambar 4.21 Rancangan Layar Cetak Surat Kelahiran	68
Gambar 4.22 Rancangan Layar Entry Surat Kematian.....	69
Gambar 4.23 Rancangan Layar Cetak Surat Kematian	69
Gambar 4.24 Rancangan Layar Entry Mutasi Masuk.....	70
Gambar 4.25 Rancangan Layar Entry Mutasi Keluar.....	70
Gambar 4.26 Rancangan Layar Cetak Laporan	71
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	72
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Entry Admin	73

Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Entry Penduduk	74
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Entry kartu keluarga	75
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Entry surat nikah.....	76
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Entry Surat Numpang Nikah	77
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Entry Surat Kelahiran	78
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Entry Surat Kematian	79
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Entry Mutasi Masuk	80
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Entry Mutasi Keluar	81
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Cetak Laporan.....	82
Gambar 4.38 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	82
Gambar 4.39 <i>Deployment Diagram</i>	83
Gambar 4.40 Tampilan Layar Halaman login.....	84
Gambar 4.41 Tampilan dashboard	85
Gambar 4.42 Tampilan entry admin	85
Gambar 4.43 Tampilan tambah data admin	86
Gambar 4.44 Tampilan edit data admin	86
Gambar 4.45 Tampilan entry penduduk.....	87
Gambar 4.46 Tampilan entry kelahiran	87
Gambar 4.47 Tampilan entry kematian.....	88
Gambar 4.48 Tampilan entry mutasi.....	88



DAFTAR TABEL

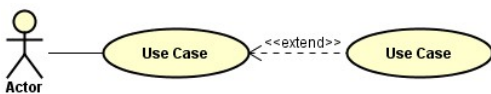
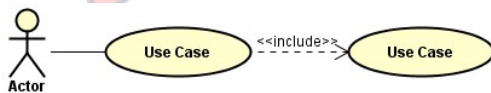
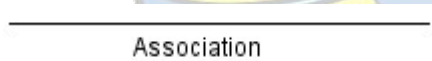
Tabel 4.1	Tabel admin.....	44
Tabel 4.2	Tabel penduduk.....	45
Tabel 4.3	Tabel ciptakan.....	45
Tabel 4.4	Tabel kartu_keluarga.....	45
Tabel 4.5	Tabel surat_numpang_nikah.....	45
Tabel 4.6	Tabel surat_nikah.....	46
Tabel 4.7	Tabel surat_keterangan_kelahiran.....	46
Tabel 4.8	Tabel surat_keterangan_kematian.....	46
Tabel 4.9	Tabel surat_mutasi_masuk.....	46
Tabel 4.10	Tabel buat.....	47
Tabel 4.11	Tabel isi.....	47
Tabel 4.12	Tabel surat_mutasi_keluar.....	47
Tabel 4.13	Tabel butuh.....	47
Tabel 4.14	Tabel ajukan.....	48
Tabel 4.15	Spesifikasi Basis Data admin.....	48
Tabel 4.16	Spesifikasi Basis Data penduduk.....	49
Tabel 4.17	Spesifikasi Basis Data ciptakan.....	49
Tabel 4.18	Spesifikasi Basis Data kartu_keluarga.....	50
Tabel 4.19	Spesifikasi Basis Data surat_numpang_nikah.....	51
Tabel 4.20	Spesifikasi Basis Data surat_nikah.....	51
Tabel 4.21	Spesifikasi Basis Data surat_keterangan_kelahiran.....	52
Tabel 4.22	Spesifikasi Basis Data surat_keterangan_kematian.....	53
Tabel 4.23	Spesifikasi Basis Data surat_mutasi_masuk.....	53
Tabel 4.24	Spesifikasi Basis Data buat.....	54
Tabel 4.25	Spesifikasi Basis Data isi.....	54
Tabel 4.26	Spesifikasi Basis Data surat_mutasi_keluar.....	55
Tabel 4.27	Spesifikasi Basis Data surat_mutasi_keluar.....	55
Tabel 4.28	Spesifikasi Basis Data surat_mutasi_keluar.....	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Surat Kelahiran.....	93
Lampiran A-2 Surat Kematian.....	94
Lampiran A-3 Surat Mutasi.....	95
Lampiran B-1 Data Kelahiran.....	97
Lampiran B-2 Data Kematian.....	98
Lampiran B-3 Data Mutasi.....	99
Lampiran B-4 Laporan Penduduk.....	100
Lampiran B-5 Surat Pengantar Nikah.....	101
Lampiran B-6 Surat Nikah.....	102
Lampiran C-1 Surat Kelahiran.....	104
Lampiran C-2 Surat Kematian.....	105
Lampiran D-1 Entry Admin.....	107
Lampiran D-2 Entry Penduduk.....	107
Lampiran D-3 Entry Surat Nikah.....	108
Lampiran D-4 Entry Surat Numpang Nikah.....	108
Lampiran D-5 Entry Kartu Keluarga.....	109
Lampiran D-6 Entry Surat Kelahiran.....	109
Lampiran D-7 Entry Surat Kematian.....	110
Lampiran D-8 Entry Mutasi Masuk.....	110
Lampiran D-9 Entry Mutasi Keluar.....	111
Lampiran E-1 Surat Izin Riset.....	113
Lampiran F-1 Surat Balasan.....	115
Lampiran G-1 Kartu Konsultasi.....	117
Lampiran H-1 Biodata Penulis.....	119

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Use Case Diagram*



Use case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Actor

Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case* atau *use case* dengan *use case*.

Include

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.

Extend

Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsional dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

2. Simbol *Activity Diagram*



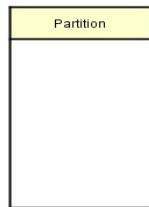
Initial Node

Merupakan simbol untuk memulai *Activity diagram*.



Activity Final Node

Merupakan simbol untuk mengakhiri *Activity diagram*



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



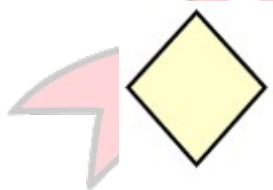
Activity

Activity juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



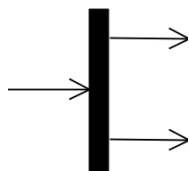
Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



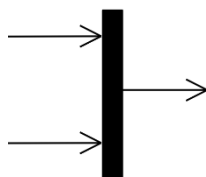
Decision

Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.



Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

3. Simbol *Class Diagram*

Class
- attribute : int
+ operation() : void

Association

Class

Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.

Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara *class*.

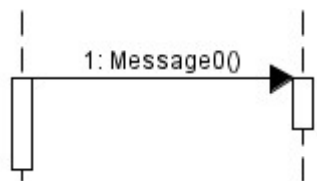
4. Simbol Sequence Diagram



tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.

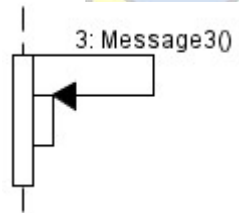
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Self Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Loop Message

Menggambarkan dengan sebuah *frame* dengan label *loop* dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.