

**RANCANG BANGUN APLIKASI ARSIP KANTOR  
KECAMATAN SUNGAI SELAN BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**Andi Wisnu Wibowo**

**1911520006**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2022**

**RANCANG BANGUN APLIKASI ARSIP KANTOR  
KECAMATAN SUNGAI SELAN 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  
2022**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1911520006  
Nama : Andi Wisnu Wibowo  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI ARSIP KANTOR  
KECAMATAN SUNGAI SELAN 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, Mei 2022



Andi Wisnu Wibowo

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

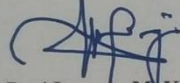
RANCANG BANGUN APLIKASI ARSIP KANTOR  
KECAMATAN SUNGAI SELAN BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andi Wisnu Wibowo**  
1911520006

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 02 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji  
Anggota Penguji



**Devi Irawan, M. Kom**  
NIDN : 0231018201

Dosen Pembimbing



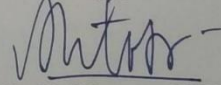
**Chandra Kirana, M. Kom**  
NIDN : 0228108501

Kaprodi Teknik Informatika



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

Ketua Penguji

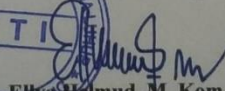


**Dr. Hadi Santoso, M. Kom**  
NIDN : 0225067701

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB ATMA LUHUR



  
**Elysa Helmut, 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 skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk dapat memulai penelitian skripsi.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa 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. Keluarga dan Teman-teman yang memberikan dukungan kepada penulis yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu.

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.

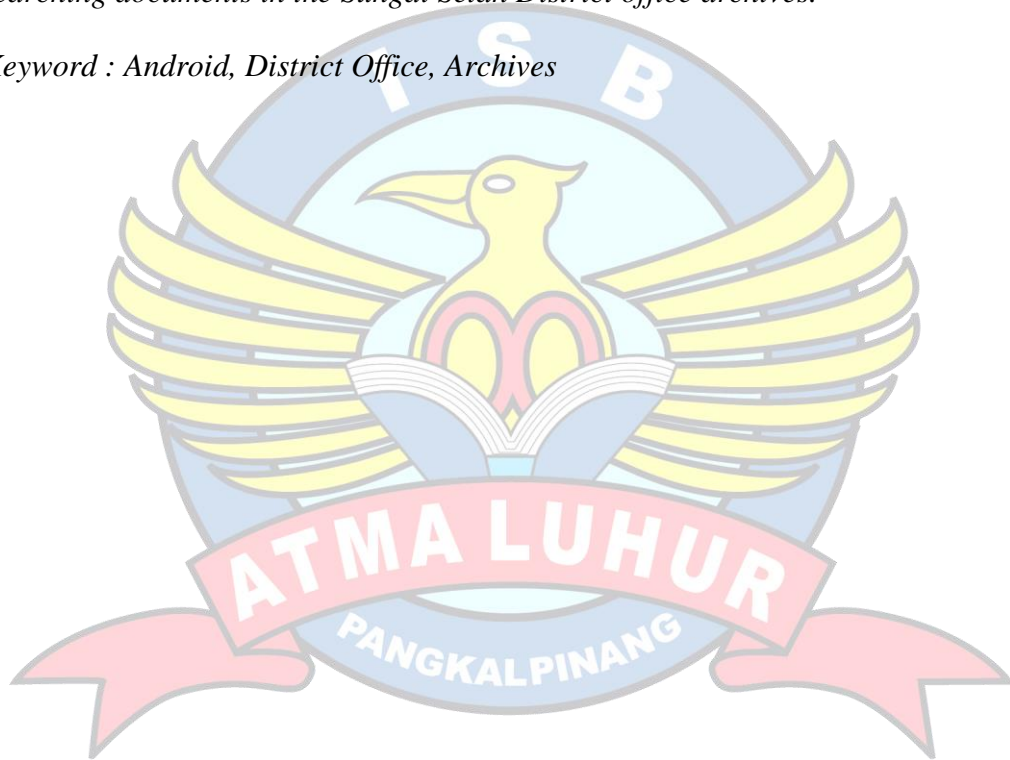
Pangkalpinang, Februari 2022

Penulis

## **ABSTRACT**

*Sungai Selan District Office serves the management of various forms of licensing. In making these permits, there are many archival documents, these documents are in the form of paper and their storage requires a lot of document archives. Searching for documents when needed takes a long time, documents are vulnerable to being lost because there is an error in storage. Therefore, the researcher will design an archiving application that can be used by the Sungai Selan District office. The application is made using an Android-based operating system and a MySQL database. The results obtained are that the existence of an android-based archive application can help increase the effectiveness and efficiency in storing and searching documents in the Sungai Selan District office archives.*

*Keyword : Android, District Office, Archives*



## ABSTRAK

Kantor Kecamatan Sungai Selan melayani pengurusan berbagai bentuk perizinan. Dalam pembuatan perizinan tersebut terdapat banyak dokumen arsip, dokumen tersebut berupa kertas dan penyimpanannya membutuhkan tempat arsip dokumen yang banyak. Pencarian dokumen saat dibutuhkan memerlukan waktu yang lama, dokumen rentan hilang dikarenakan terdapat kesalahan tempat dalam penyimpanan. Oleh karena itu maka peneliti akan merancang sebuah aplikasi pengarsipan yang dapat digunakan oleh kantor Kecamatan Sungai Selan. Aplikasi dibuat dengan menggunakan sistem operasi berbasis android dan *database* MySQL. Hasil yang didapatkan yaitu dengan adanya aplikasi arsip berbasis android ini dapat membantu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam penyimpanan dan pencarian dokumen pada arsip kantor Kecamatan Sungai Selan.

Kata Kunci : Android, Kantor Kecamatan, Arsip



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xix</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan 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 Laporan .....	3
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
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 .....	11
2.5	Pengujian Blackbox .....	12
2.6	Penelitian Terdahulu .....	13

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Penelitian .....	16
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	18

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1	Latar Belakang Kecamatan Sungai Selan .....	20
4.1.1	Visi Kantor Kecamatan Sungai Selan .....	20
4.1.2	Struktur Organisasi Kantor Kecamatan Sungai Selan .....	20
4.2	Analisis Masalah Sistem Yang Berjalan.....	21
4.3	Analisis Hasil Solusi .....	22
4.4	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan .....	22
4.5	Rancangan Sistem .....	24
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	24
4.5.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pegawai .....	29
4.5.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	32
4.5.4	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Pegawai .....	39
4.5.5	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	43
4.5.6	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Pegawai .....	50
4.5.7	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan .....	55
4.5.8	Spesifikasi Basis Data .....	55

4.6	Rancangan Layar .....	58
4.6.1	Rancangan Layar Admin .....	58
4.6.2	Rancangan Layar Pegawai .....	62
4.7	Hasil .....	66
4.7.1	Tampilan Layar Admin .....	66
4.7.2	Tampilan Layar Pegawai .....	69
4.8	Pengujian .....	74
4.8.1	Pengujian <i>Blackbox</i> .....	74
4.8.2	Pengujian Perangkat Lunak .....	75
4.8.3	Pengujian Pengguna (Kuesioner) .....	76



## 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> .....	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kantor Kecamatan Sungai Selan .....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	21
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin.....	24
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pegawai .....	29
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i> .....	32
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Dashboard</i> .....	33
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Data Admin.....	34
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Manajemen Data Pegawai .....	35
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Manajemen Data Penyimpanan .....	36
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Data Jenis Arsip.....	37
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Data Arsip .....	38
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	39
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Login</i> .....	39
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Input Arsip.....	40
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Cari Arsip .....	41
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Profil .....	41
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Panduan .....	42
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	42
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	43
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Dashboard</i> .....	44
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	45
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Data Pegawai .....	46
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Data Penyimpanan .....	47

Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Data Jenis Arsip.....	48
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Arsip.....	49
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	50
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	51
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Input Arsip.....	52
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Cari Arsip.....	53
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Profil.....	53
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	54
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	54
Gambar 4.33 <i>Class Diagram</i> Sitem Usulan.....	55
Gambar 4.34 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	58
Gambar 4.35 Rancangan Layar <i>Dashboard</i> .....	59
Gambar 4.36 Rancangan Layar Data Admin.....	59
Gambar 4.37 Rancangan Layar Data Pegawai.....	60
Gambar 4.38 Rancangan Layar Data Penyimpanan.....	60
Gambar 4.39 Rancangan Layar Data Jenis Arsip.....	61
Gambar 4.40 Rancangan Layar Data Arsip.....	61
Gambar 4.41 Rancangan Layar <i>Splashscreen</i> .....	62
Gambar 4.42 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	62
Gambar 4.43 Rancangan Layar Menu Utama.....	63
Gambar 4.44 Rancangan Layar Input Arsip.....	63
Gambar 4.45 Rancangan Layar Pilih Jenis Arsip.....	64
Gambar 4.46 Rancangan Layar Cari Arsip.....	64
Gambar 4.47 Rancangan Layar Profil.....	65
Gambar 4.48 Rancangan Layar Panduan.....	65
Gambar 4.49 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	66
Gambar 4.50 Tampilan Layar <i>Dashboard</i> .....	67
Gambar 4.51 Tampilan Layar Data Admin.....	67
Gambar 4.52 Tampilan Layar Data Pegawai.....	68
Gambar 4.53 Tampilan Layar Data Penyimpanan.....	68
Gambar 4.54 Tampilan Layar Data Jenis Arsip.....	69

Gambar 4.55 Tampilan Layar Data Arsip.....	69
Gambar 4.56 Tampilan Layar <i>Splashscreen</i> .....	70
Gambar 4.57 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	70
Gambar 4.58 Tampilan Layar Menu Utama .....	71
Gambar 4.59 Tampilan Layar Input Arsip.....	71
Gambar 4.60 Rancangan Layar Pilih Jenis Arsip .....	72
Gambar 4.61 Tampilan Layar Cari Arsip .....	72
Gambar 4.62 Tampilan Layar Profil.....	73
Gambar 4.63 Tampilan Layar Panduan .....	73



## DAFTAR TABEL



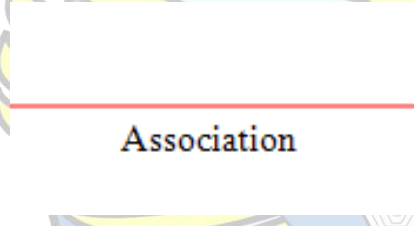
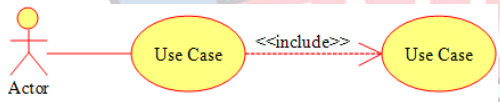
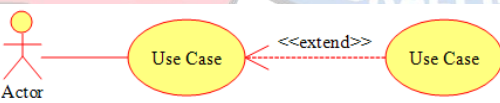
	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu .....	13
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> .....	25
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram Dashboard</i> .....	25
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Admin</i> .....	26
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Pegawai</i> .....	26
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Penyimpanan</i> .....	27
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Jenis Arsip</i> .....	27
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram Data Arsip</i> .....	28
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> .....	29
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram login</i> .....	30
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram Input Arsip</i> .....	30
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Diagram Cari Arsip</i> .....	31
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Diagram Profil</i> .....	31
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Diagram Panduan</i> .....	31
Tabel 4.14 Spesifikasi Tabel admin.....	56
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel pegawai .....	56
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel jenis_arsip.....	56
Tabel 4.17 Spesifikasi Tabel penyimpanan .....	57
Tabel 4.18 Spesifikasi Tabel arsip .....	57
Tabel 4.19 Spesifikasi Tabel file_arsip.....	58
Tabel 4.20 Pengujian <i>Black Box Admin</i> .....	74
Tabel 4.21 Pengujian <i>Black Box Pegawai</i> .....	75
Tabel 4.22 Pengujian Perangkat Lunak .....	75
Tabel 4.23 Skor Maksimum .....	77
Tabel 4.24 Kriteria Skor .....	77
Tabel 4.25 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama .....	78
Tabel 4.26 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua.....	78
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga .....	79

Tabel 4.28 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat .....	80
Tabel 4.29 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima .....	80
Tabel 4.30 Pengolahan Hasil Perhitungan .....	81





## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Use Case Diagram

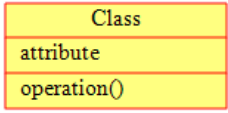
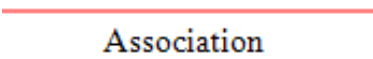
No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Use case</b></p> <p>Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>
2		<p><b>Actor</b></p> <p>Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan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




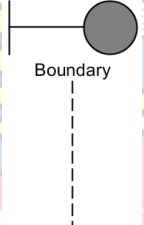

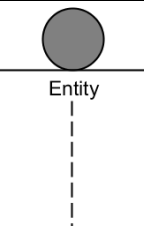
## 2. Simbol Activity Diagram

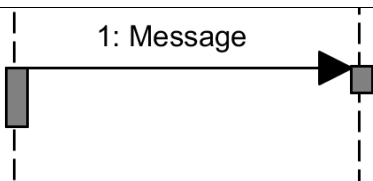

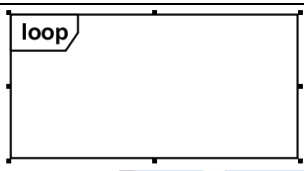
No	Simbol	Keterangan
1		<b>Initial Node</b> Merupakan simbol untuk memulai <i>Activity diagram</i> .
2		<b>Activity Final Node</b> Merupakan simbol untuk mengakhiri <i>Activity diagram</i> .
3		<b>Swimline</b> Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i> .
4		<b>Activity</b> <i>Activity</i> juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.
5		<b>Transition</b> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara <i>activity</i> .
6		<b>Decision</b> Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.
7		<b>Fork (Percabangan)</b> Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
8		<b>Join (Penggabungan)</b> Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.

### 3. Simbol Class Diagram

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

### 4. Simbol Sequence Diagram

No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Actor</b> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
2		<p><b>Boundary</b> Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
3		<p><b>Control</b> Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
4		<p><b>Entity</b> Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>

5		<p><b>Message</b> Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
6		<p><b>Self Message</b> Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>
7		<p><b>Loop Message</b> Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>

