

**SISTEM PELAYANAN ADMINISTRASI DAN DOKUMEN  
BERBASIS ANDROID PADA KANTOR SATPOL PP KOTA  
PANGKALPINANG**

**SKRIPSI**



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

**SISTEM PELAYANAN ADMINISTRASI DAN DOKUMEN  
BERBASIS ANDROID PADA KANTOR SATPOL PP KOTA  
PANGKALPINANG**

**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 : 1811500003

Nama : Oktori Amanda

Judul Skripsi : SISTEM PELAYANAN ADMINISTRASI DAN  
DOKUMEN BERBASIS ANDROID PADA  
KANTOR SATPOL PP KOTA PANGKALPINANG

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



OKTORI AMANDA

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**SISTEM PELAYANAN ADMINISTRASI DAN DOKUMEN BERBASIS ANDROID  
PADA KANTOR SATPOL PP KOTA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Okteri Amanda  
1811500003**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 6 April 2022

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



**Eza Budi Perkasa, M.Kom  
NIDN. 0201089201**

**Dosen Pembimbing**



**Dwi Yuny Sylfania, M.Kom  
NIDN: 0207069301**

**Kaprodi Teknik Informatika**

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


**Ketua Penguji**



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

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 April 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI ISB ATMA LUHUR**

  
**Ellya Elmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901**

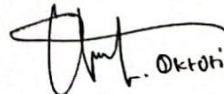
## KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran 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 Ketua ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG.
4. Bapak Chandra Kirana, M.Kom., selaku Kaprodi Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR PANGKALPINANG
5. Ibu Dwi Yuny Sylfania, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, waktu dan perhatiannya untuk membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen serta Karyawan dan Karyawati ISB Atma Luhur.
7. 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, April 2022

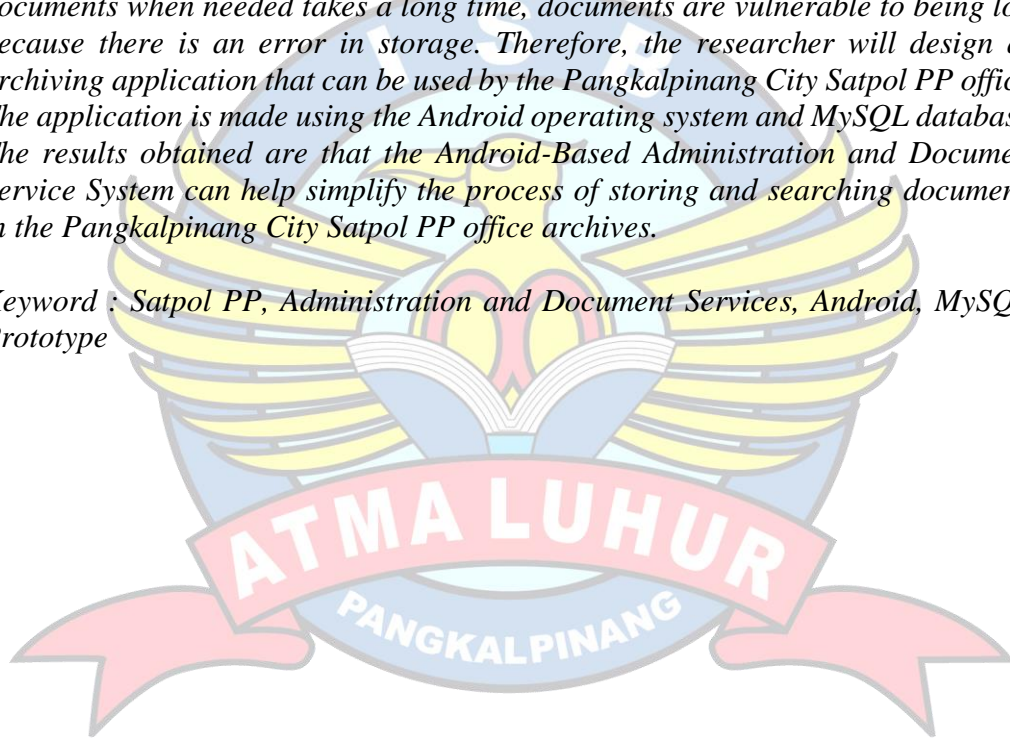
  
Oktoti Amanda  
Penulis



## **ABSTRACT**

*The Civil Service Police Unit or better known as the "Satpol PP" is an apparatus of the Regional Government in maintaining peace and public order and enforcing Regional Regulations. Providing the best service to the community is one of the goals that must be carried out for government and private agencies from the service sector. Administrative services are carried out manually by coming directly to the Satpol PP office, there are often queues and data management by officers who are less effective, and there are many archive 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 Pangkalpinang City Satpol PP office. The application is made using the Android operating system and MySQL database. The results obtained are that the Android-Based Administration and Document Service System can help simplify the process of storing and searching documents in the Pangkalpinang City Satpol PP office archives.*

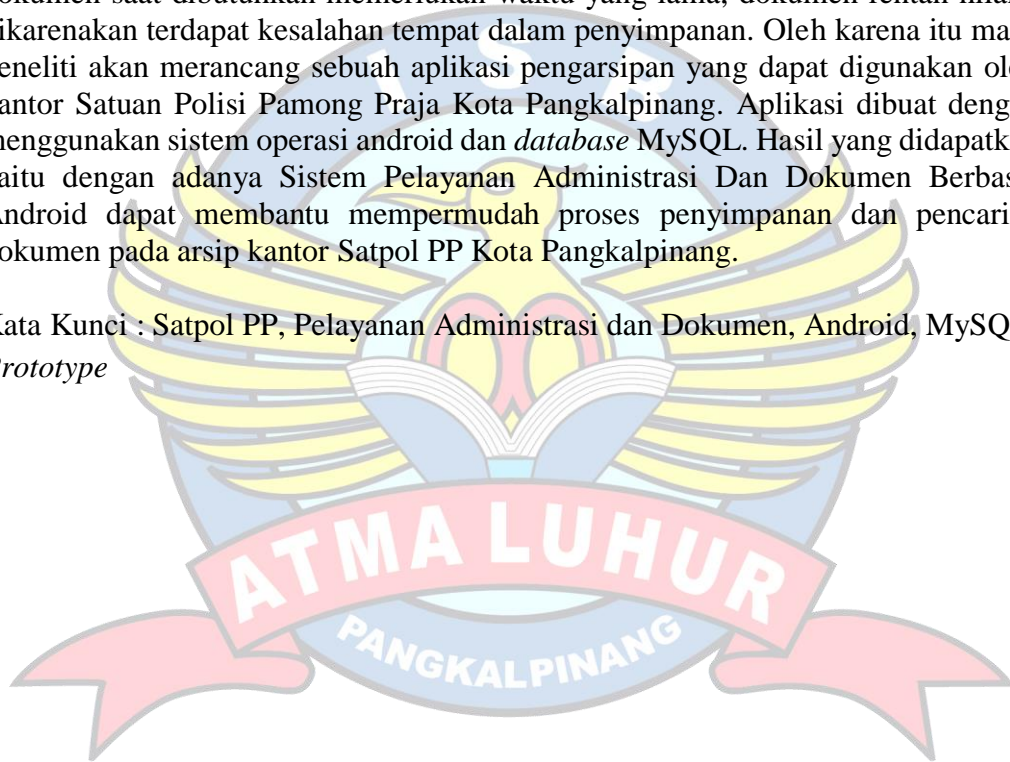
*Keyword : Satpol PP, Administration and Document Services, Android, MySQL, Prototype*



## ABSTRAK

Satuan Polisi Pamong Praja atau lebih dikenal dengan istilah “Satpol PP” adalah perangkat Pemerintah Daerah dalam memelihara ketentraman dan ketertiban umum serta menegakkan Peraturan Daerah. Pemberian pelayanan terbaik kepada masyarakat merupakan salah satu tujuan yang harus diemban bagi instansi pemerintah maupun swasta dari bidang pelayanan Pelayanan administrasi yang dilakukan secara manual dengan cara datang langsung ke kantor Satpol PP sering kali terjadi antrian dan pengelolaan data oleh petugas yang kurang efektif, serta 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 Satuan Polisi Pamong Praja Kota Pangkalpinang. Aplikasi dibuat dengan menggunakan sistem operasi android dan *database* MySQL. Hasil yang didapatkan yaitu dengan adanya Sistem Pelayanan Administrasi Dan Dokumen Berbasis Android dapat membantu mempermudah proses penyimpanan dan pencarian dokumen pada arsip kantor Satpol PP Kota Pangkalpinang.

Kata Kunci : Satpol PP, Pelayanan Administrasi dan Dokumen, Android, MySQL, *Prototype*



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>COVER .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....</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>xiii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
 <b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak .....	6
2.1.1 Model <i>Prototype</i> .....	6
2.1.2 Tahapan <i>Prototype</i> .....	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak .....	7
2.2.1 <i>Object Oriented Programming</i> (OOP).....	7



2.3	Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak .....	8
2.3.1	<i>Unified Modelling Language (UML)</i> .....	8
2.4	Definisi Teori Pendukung .....	11
2.4.1	Android .....	11
2.4.2	Java .....	11
2.4.3	PHP ( <i>Hypertext Preprocessor</i> ) .....	11
2.4.4	MySQL .....	12
2.5	Penelitian Terdahulu .....	13

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Model Penelitian .....	17
3.2	Teknik Pengumpulan Data.....	18
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem.....	19

### **BAB IV PEMBAHASAN**

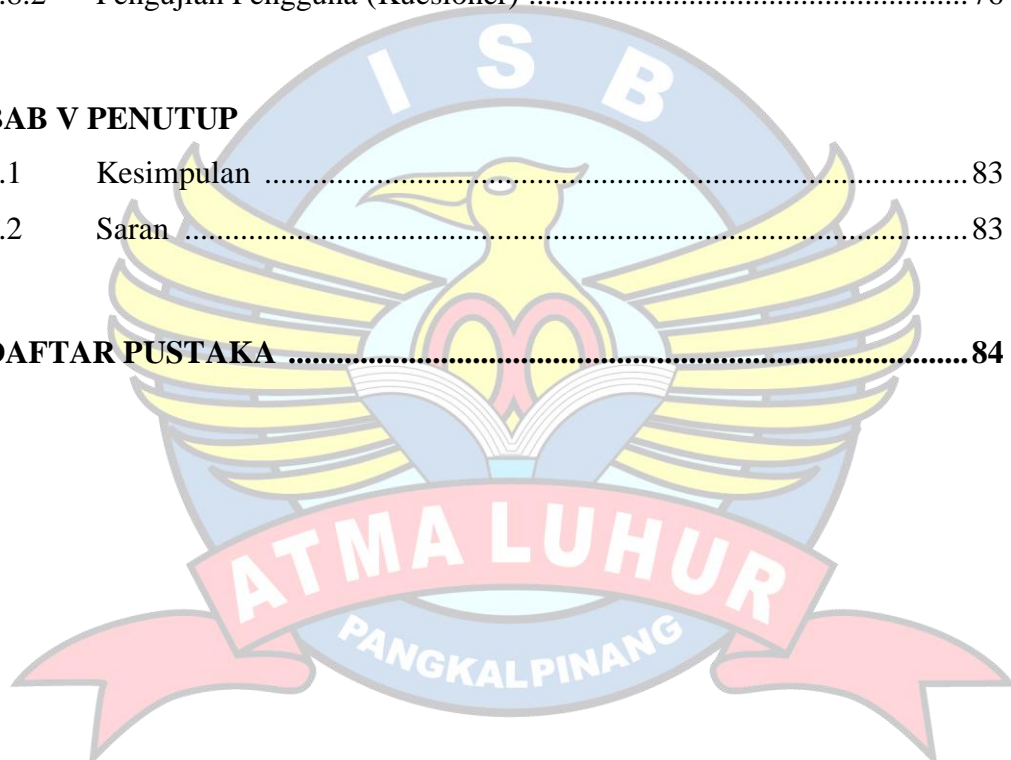
4.1	Latar Belakang Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) .....	20
4.1.1	Visi dan Misi Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) .....	20
4.1.2	Tugas Pokok dan Fungsi Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) ...	21
4.1.3	Struktur Organisasi Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP).....	22
4.2	Analisis Masalah Sistem Yang Berjalan.....	23
4.3	Analisis Hasil Solusi .....	24
4.4	Analisis Kebutuhan Sistem Usulan .....	24
4.5	Analisa Sistem .....	25
4.5.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	25
4.5.2	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Petugas .....	30
4.5.3	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	34
4.5.4	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Petugas .....	41
4.5.5	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Admin .....	44
4.5.6	<i>Sequence Diagram</i> Sistem Usulan Petugas .....	52
4.5.7	<i>Class Diagram</i> Sistem Usulan .....	56
4.5.8	Spesifikasi Basis Data .....	57

4.6	Rancangan Layar .....	60
4.6.1	Rancangan Layar Admin .....	60
4.6.2	Rancangan Layar Petugas .....	63
4.7	Hasil .....	67
4.7.1	Tampilan Layar Admin .....	67
4.7.2	Tampilan Layar Petugas .....	71
4.8	Pengujian .....	75
4.8.1	Pengujian <i>Blackbox</i> .....	75
4.8.2	Pengujian Pengguna (Kuesioner) .....	76

## **BAB V PENUTUP**

5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	83

<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>84</b>
-----------------------------	-----------



## 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> .....	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	9
Gambar 3.1 Tahapan Model <i>Prototype</i> .....	16
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) .....	21
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan .....	22
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin.....	25
Gambar 4.4 <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Petugas.....	31
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Login</i> .....	34
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Data Admin.....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Data Petugas .....	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Akun .....	37
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Data Kategori.....	38
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Data Sub Arsip.....	39
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Data Arsip.....	40
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	41
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Register</i> .....	41
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Login</i> .....	42
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Input Arsip .....	43
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Pilih Arsip.....	43
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Panduan .....	44
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Logout</i> .....	44
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram Login</i> .....	45
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	46
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Data Petugas .....	47
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Akun .....	48
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Data Kategori.....	49

Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Data Sub Arsip.....	50
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Data Arsip.....	51
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	52
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Register.....	52
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	53
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Input Arsip.....	54
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Pilih Arsip.....	55
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Panduan.....	55
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	56
Gambar 4.29 <i>Class Diagram</i> Sitem Usulan.....	56
Gambar 4.30 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	60
Gambar 4.31 Rancangan Layar Data Admin.....	61
Gambar 4.32 Rancangan Layar Data Petugas.....	61
Gambar 4.32 Rancangan Layar Verifikasi Akun.....	62
Gambar 4.33 Rancangan Layar Data Kategori.....	62
Gambar 4.34 Rancangan Layar Data Sub Arsip.....	63
Gambar 4.35 Rancangan Layar Data Arsip.....	63
Gambar 4.36 Rancangan Layar <i>Splashscreen</i> .....	64
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Register</i> .....	64
Gambar 4.37 Rancangan Layar <i>Login</i> .....	65
Gambar 4.38 Rancangan Layar Menu Utama.....	65
Gambar 4.39 Rancangan Layar Input Arsip.....	66
Gambar 4.40 Rancangan Layar Pilih Arsip.....	66
Gambar 4.41 Rancangan Layar Panduan.....	67
Gambar 4.42 Tampilan Layar Login.....	68
Gambar 4.43 Tampilan Layar Data Admin.....	68
Gambar 4.44 Tampilan Layar Data Petugas.....	69
Gambar 4.44 Tampilan Layar Verifikasi Akun.....	69
Gambar 4.45 Tampilan Layar Data Kategori.....	70
Gambar 4.46 Tampilan Layar Data Sub Arsip.....	70
Gambar 4.47 Tampilan Layar Data Arsip.....	71

Gambar 4.48 Tampilan Layar <i>Splashscreen</i> .....	71
Gambar 4.48 Tampilan Layar <i>Register</i> .....	72
Gambar 4.49 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	72
Gambar 4.50 Tampilan Layar Menu Utama .....	73
Gambar 4.51 Rancangan Layar Input Arsip .....	73
Gambar 4.52 Tampilan Layar Pilih Arsip.....	74
Gambar 4.53 Tampilan Layar Panduan .....	74





## DAFTAR TABEL



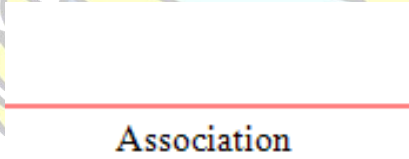
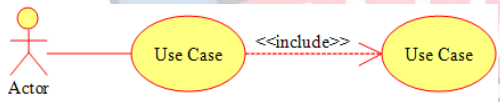
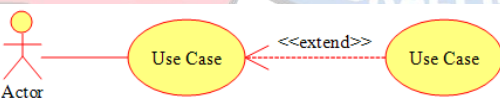
	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu .....	14
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> login .....	26
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Admin .....	27
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Petugas .....	27
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Verifikasi Akun .....	28
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Kategori .....	28
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Sub Arsip .....	29
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Data Arsip .....	29
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> .....	30
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use Case Diagram Register</i> .....	31
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> .....	31
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Input Arsip .....	32
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pilih Arsip .....	32
Tabel 4.13 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Panduan .....	33
Tabel 4.14 Deskripsi <i>Use Case Diagram Logout</i> .....	33
Tabel 4.15 Spesifikasi Tabel Admin.....	57
Tabel 4.16 Spesifikasi Tabel Petugas.....	58
Tabel 4.17 Spesifikasi Tabel Kategori .....	58
Tabel 4.18 Spesifikasi Tabel Sub_Arsip.....	58
Tabel 4.19 Spesifikasi Tabel Arsip .....	59
Tabel 4.20 Spesifikasi Tabel file.....	59
Tabel 4.21 Pengujian <i>Black Box</i> Admin .....	75
Tabel 4.22 Pengujian <i>Black Box</i> Petugas.....	76
Tabel 4.23 Instrumen Skala <i>Likert</i> .....	77
Tabel 4.24 Penilaian Tingkat Kepuasan.....	77
Tabel 4.25 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama.....	78
Tabel 4.26 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua.....	79
Tabel 4.27 Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga .....	79

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








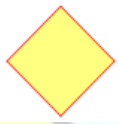
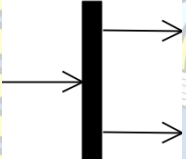
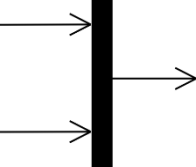
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Use Case Diagram

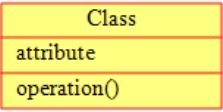
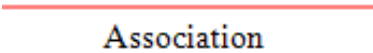
No	Simbol	Keterangan
1		<b>Use case</b> Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
2		<b>Actor</b> Sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.
3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

### 2. Simbol Activity Diagram

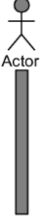
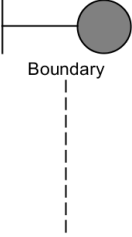
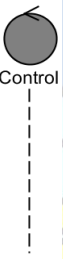

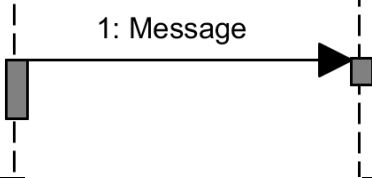
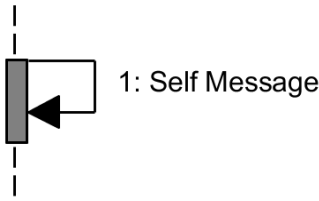
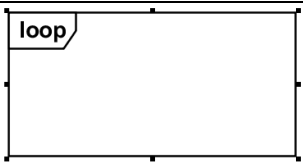
No	Simbol	Keterangan
1		<b>Initial Node</b> Merupakan simbol untuk memulai Activity diagram.
2		<b>Activity Final Node</b> Merupakan simbol untuk mengakhiri Activity diagram

3		<b>Swimlane</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		<b>Class</b> Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<b>Association</b> Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .

### 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>



## DAFTAR LAMPIRAN

