

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENDUDUK
BERBASIS DEKSTOP
PADA KELURAHAN SIMPANG PERLANG**

SKRIPSI



VONNY TARINA

1122510069

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENDUDUK
BERBASIS DEKSTOP
PADA KELURAHAN SIMPANG PERLANG**

SKRIPSI

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



Oleh:
Vonny Tarina
1122510069

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122510069

Nama : Vonny Tarina

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN
PENDUDUK BERBASIS DEKSTOP PADA KELURAHAN
SIMPANG PERLANG

Menyatakan bahwa Laporan Tug 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,

(Vonny Tarina)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENDUDUK
BERBASIS DEKSTOP
PADA KELURAHAN SIMPANG PERLANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vonny Tarina
1122510069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 12 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Anggota

02/09 2014



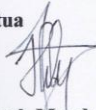
Hamidah, M.Kom
NIDN. 02 100483 02

Dosen Pembimbing



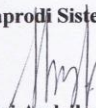
Sujono, M.Kom
NIDN. 02 110377 02

Ketua



Hilyah Magdalena, M.Kom
NIDN. 02 141077 01

Kaprodi Sistem Informasi



Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN. 02 271080 01

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Juli 2014

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG




Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat rahmat dan kehendaknya penulis dapat menyelesaikan dengan baik sebagai bagian dari syarat untuk mencapai gelar Sarjana pada jenjang studi Sarjana 1 (S1) Program Studi Sistem Informasi di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang. Karena penulis hanyalah manusia biasa penulis akui bahwa isi dari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik juga ide yang membangun demi kemajuan penulis di masa depan.

Pada proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan moril maupun materil dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menghaturkan rasa hormat dan terima kasih banyak kepada :

1. Tuhan, yang telah mengizinkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, karena hanya dengan ijin-Nya, semua hal yang ada didunia ini dapat terjadi.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberi dukungan baik materil dan spiritual serta doa yang membuat penulis tidak muda putus asa.
3. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.
4. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Sujono, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikan skripsi ini.
6. Untuk semua Dosen yang pernah mengajar penulis ataupun tidak, Terima kasih atas ilmunya yang diberikan selama ini.
7. Bapak Suseno, BA Lurah di Kelurahan Simpang Perlang beserta staf, terima kasih atas waktunya selama ini dalam memberikan informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman-teman seperjuangan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca skripsi ini.

Pangkalpinang, Juli 2014

Vonny Tarina

ABSTRACTION

Kelurahan Simpang Perlang is on Kecamatan Koba Kabupaten Bangka Tengah. In the implementation, Kelurahan Simpang Perlang give service to society that related with population problem.

To make easier the processing of population in Kelurahan Simpang Perlang it's needs the software which can process data employee. According to this problem, so that we're must to analyze which hope to get the result with find some of necessities for the software constructed. The way of analysis are analyzing necessary, user and facilities are needed for software constructed must useful exactly. According to result analysis problem before, so we can do design the software with analyzing data with using the way waterfall form. According to writing the Final Examination can concluded, that has success to making the information system of population data collection that could have population data processing and could show population information that needed quickly.

Keyword : system, information, and processing.

ABSTRAKSI

Kelurahan Simpang Perlang terletak di Kecamatan Koba Kabupaten Bangka Tengah. Dalam pelaksanaannya Kantor Lurah Simpang Perlang memberikan pelayanan kepada masyarakat yang berkaitan dengan masalah kependudukan.

Untuk memudahkan pengolahan data penduduk pada Kelurahan Simpang Perlang, dibutuhkan suatu perangkat lunak yang dapat mengolah data penduduk. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan analisis sehingga dapat diperoleh hasil dengan ditemukannya kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk perangkat lunak yang dibangun. Analisis dilakukan dengan cara menganalisis kebutuhan, pengguna dan fasilitas yang dibutuhkan oleh perangkat lunak yang dibangun sehingga benar-benar bermanfaat. Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya, maka dapat dirancang suatu perangkat lunak dengan melakukan analisis data menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall. Berdasarkan hasil penulisan Skripsi dapat disimpulkan bahwa, telah berhasil membuat perangkat lunak Sistem Informasi pendataan penduduk yang dapat membantu dalam pengolahan data penduduk dan dapat menampilkan informasi kependudukan yang dibutuhkan secara cepat.

Kata kunci : sistem, informasi, dan pengolahan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pernyataan	I
Lembar Persetujuan	II
Kata Pengantar	III
Abstraction	V
Abstraksi	VI
Daftar Isi	VII
Daftar Gambar	VIII
Daftar Tabel	X
Daftar Simbol	XI
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep sistem informasi	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem dan Informasi	7
2.1.2 Konsep Sistem Informasi	8
2.2 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek dengan UML.....	8
2.2.1 UML	8
2.2.2 Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	10
a. Activity Diagram.....	10

b.	Analisa Dokumen Keluaran	12
c.	Analisa Dokumen Masukan	12
d.	Usecase Diagram.....	13
e.	Deskripsi Usecase	15
2.2.3	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	15
a.	ERD.....	15
b.	LRS.....	18
c.	Tabel.....	18
d.	Spesifikasi Basis Data	19
e.	Rancangan Dokumen Keluaran.....	19
f.	Rancangan Dokumen Masukan.....	19
g.	Rancangan Layar Program	20
h.	Sequence Diagram.....	20
i.	Class Diagram (Entity Class)	22
2.3	Konsep Manajemen Proyek	24
2.3.1	Definisi Proyek.....	24
2.3.2	Definisi Manajemen Proyek.....	24
2.4	Stakeholder.....	25
2.4.1	Manager Sistem Informasi	25
2.4.2	Analyst Sistem.....	25
2.4.3	Programmer	26
2.4.4	Desainer Sistem.....	26
2.4.5	Pengguna Sistem	26
2.4.6	Business Manager	27
2.5	Project Execution Plan (PEP)	27
2.6	Devireables.....	28
2.7	Pengertian Penjadwalan Proyek	28
2.7.1	WBS (Work Breakdown Structure)	29
2.7.2	Gantt Chart	29
2.7.3	Milestone	29
2.8	RAB	30

2.9	Responsibility Assignment Matrik (RAM)	30
2.10	Analisa Resiko	30
2.11	Meeting Plan	31
2.12	Teori Pendukung	32
2.12.1	Definisi Kependudukan	32
2.12.2	Definisi Kelurahan	32

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1	Ruang Lingkup (Scope Project)	33
3.2	Identifikasi Stakeholder	34
3.3	Identifikasi Deliverables	43
3.4	Penjadwalan Proyek	43
3.4.1	Estimasi Waktu Pelaksanaan	43
3.4.2	WBS	45
3.4.3	Milestone	46
3.4.4	Struktur Aktivitas	47
3.4.5	Gantt Chart	48
3.5	RAB	49
3.6	Tabel RAM (Responsible Assignment Matrix)	50
3.7	Struktur TIM Proyek	52
3.8	Rencana Resiko	53
3.9	Meeting Plan	54

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Tinjauan Organisasi	57
4.1.1	Sejarah Singkat Organisasi	57
4.1.2	Struktur Organisasi	58
4.1.3	Tugas Pokok dan Fungsi	59
4.2	Uraian Prosedur	62
4.3	Analisa Proses	64
4.4	Analisa Keluaran Sistem Berjalan	72

4.5	Analisa Masukan Sistem Berjalan	74
4.6	Identifikasi Kebutuhan	77
4.7	Package Diagram	80
4.8	Usecase Sistem Usulan	81
4.9	Deskripsi Use Case	82
4.10	Rancangan Basis Data.....	87
4.10.1	ERD	88
4.10.2	Transformasi ERD ke LRS	89
4.10.3	LRS.....	90
4.10.4	Relasi	91
4.10.5	Spesifikasi Basis Data	94
4.10.6	Rancangan Antar Muka.....	100
a.	Rancangan Keluaran	100
b.	Rancangan Masukan	104
4.10.7	Rancangan Dialog Layar	106
a.	Struktur Tampilan	106
b.	Rancangan Layar.....	107
4.10.8	Sequence Diagram.....	122
4.10.9	Rancangan Class Diagram (Entity Class)	132

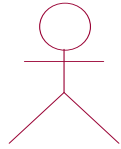
BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran.....	127

Daftar Pustaka.....	129
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	130
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	135
Lampiran C Rancangan Keluaran	136
Lampiran D Rancangan Masukan	142
Lampiran E Surat Keterangan Riset Bimbingan	143

DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

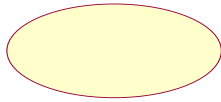


Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna software aplikasi (user).

Use Case

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



Association

Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

2. Activity Diagram



Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



Swimlane

Menggambarkan pembagian atau pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



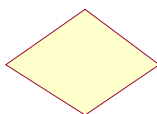
Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua state, dua activity ataupun antara state dan activity.



Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau salah.

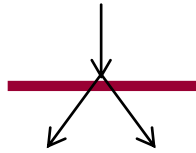


State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat

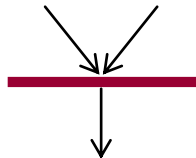


untuk beberapa aktivitas.



Fork

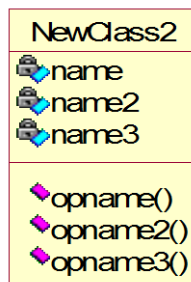
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

3. Class Diagram



Class

Menggambarkan keadaan (atribut/properti) dari suatu objek. Class memiliki tiga area pokok, yaitu : nama, atribut, method.

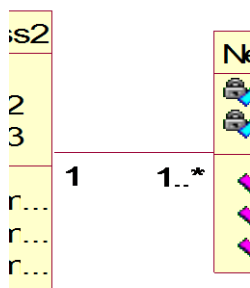
Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.

Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Atau dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.

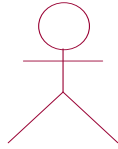


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya object yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh :

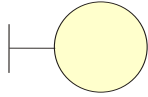
- 1 Tepat satu
- 0..* Nol atau lebih
- 1..* Satu atau lebih
- 0..1 Nol atau satu
- 5..8 range 5 s.d. 8
- 4..6,9 range 4 s.d. 6 dan 9

4. Sequence Diagram



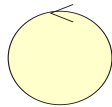
Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



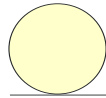
Boundary

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.



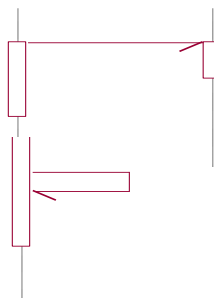
Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, mengenai tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

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



Object Message

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

Message to Self

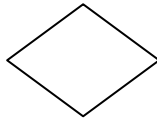
Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

5. Simbol Diagram hubungan Entitas



Entitas

Menggambarkan kumpulan objek yang anggota anggotanya berperan dalam sistem atau menggambarkan atau menyatakan suatu himpunan entitas.



Relasi

Menggambarkan sehubungan hubungan antar objek yang dibangun (relationship) atau menggambarkan himpunan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Garis penghubung

Merupakan penghubung antara entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas.