

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN PADA KANTOR DESA RUKAM
KECAMATAN MENDOBARAT KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI



Oleh :
SEFTIYA ULFA
1122500071

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KEPENDUDUKAN PADA KANTOR DESA RUKAM KECAMATAN
MENDOBARAT KABUPATEN BANGKA**

SKRIPSI

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



Oleh :
SEFTIYA ULFA
1122500071

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2015**

LEMBAR PERNYATAAN



Yang Bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1122500071

Nama : Seftiya Ulfa

Judul Skripsi : **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN PADA KANTOR DESA
RUKAM KECAMATAN MENDOBARAT KABUPATEN
BANGKA**

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, 22 Juni 2015

METERAI
TEMPEL
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Seftiya Ulfa

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
KEPENDUDUKAN PADA KANTOR DESA RUKAM KECAMATAN
MENDOBARAT KABUPATEN BANGKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Seftiya Ulfa
1122500071**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 01 Juli 2015

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Fitriyani, M.Kom
NIDN. 02 200285 01**

Ketua



**Anisah, M.Kom
NIDN. 02 260783 02**

Dosen Pembimbing



**Melati Suci Mayasari, M.Kom
NIDN. 02 060983 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 01 Juli 2015

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG




Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Ridho dan segala nikmat hingga terselesainya skripsi ini yang berjudul *Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Pada Kantor Desa Rukam Kecamatan Mendobarat Kabupaten Bangka*. Sehingga syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang dan untuk mendapatkan gelar S1 maka telah dibuat skripsi yang merupakan tahap akhir dalam perkuliahan berdasarkan ilmu yang telah didapat selama kurang lebih 4 tahun dibangku kuliah.

Dalam Penyusunan skripsi ini tidaklah dapat terselesaikan apabila tanpa bantuan dari semua pihak yang senantiasa mendukung, memberikan doa, memberikan semangat untuk terus dapat menyelesaikan skripsi ini diwaktu yang tepat baik secara lisan maupun tulisan.

Ucapan Terimakasih penulis kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala nikmat kesehatan, kekuatan, kesabaran, keikhlasan, kebahagiaan, kesejahteraan, kemudahan, petunjuk – petunjuk keimanan, serta mengkaruniaai orang – orang yang telah mendukung terselesainya skripsi ini.
2. Kedua orang tua Tercinta :
Ayahanda H. Suwardi. AK (Alm) dan Ibunda Hj. Unifah Mursidi, S.Pd. SD. Motivator Terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas kasih sayang Bapak dan Ibunda padaku.

Kakak Tersayang :

Rysnadya Ambarini, S.E, Destarina, S.T, Rachmadhan Fikri, S.T.

Beserta Keluarga Besar yang telah mendukung baik secara moril, materi

maupun non materi. Merekalah semangat utama bagi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

3. Drs. Djaetun Hs Selaku Pendiri Yayasan Atma Luhur.
4. Prof. Dr. Moedjiono, Msc Selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
5. Drs. Harry Sudjikianto MM, Mba selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur
6. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku ketua Program Studi Sistem Informasi.
7. Ibu Melati Suci Mayasari, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah luar biasa membantu memberikan bimbingan teori dan program dari awal proses hingga terselesainya skripsi ini sesuai dengan harapan dan waktu yang tepat.
8. Bapak Samsumin Kepala Desa Rukam Kecamatan Mendobarat Kabupaten Bangka beserta Staf Pegawai yang telah memberikan kesempatan memperbolehkan melakukan penelitian sebagai tema pembuatan skripsi ini.
9. Seluruh Dosen, Staf Karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
10. Teman – teman seangkatan dan seperjuangan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang serta pihak – pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
11. Buat Sahabat – Sahabat ku :

Kakak Kakak Tingkat yang tersayang :

Ayu Widya Lestari, S.Kom, Deby Safitri, S.Kom, Isti Farini, S.Kom.
Yang telah memberikan semangat, arahan, dukungan dan pengalaman yang luar biasa.

Sahabat – Sahabat Tersayang :

Dian Pratiwi, Suci septia Pratiwi, Annissa Pusparini, Dissa Fisilia.
Adnes Rezkyana, Ayu Gustiana Sahabat yang setia telah memberikan semangat, dan dukungan yang luar biasa.

D'jin Genk (Dery Wira Nisura Sembiring, Siti Nur Aini, Hapis Afrizan, Marsidi Al- Syarawih, Junior Simanullang, Abdul Arif,).
Walaupun beda kampus mereka sahabat yang setia dan sama-sama

berjuang dalam mengejar S-1. Mereka telah memberikan semangat, motivasi dan dukungan yang baik.

Crews Mr.D To D-them dan Rockabilly yang terjalin pertemanan selama 8 tahun hingga sekarang yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Mereka telah memberikan semangat dan dukungan yang baik

12. Teman – teman Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM), Badan Perwakilan Mahasiswa (BPM), Serta para Himpunan Mahasiswa yang telah ikut mendukung dan memberikan banyak pengalaman berorganisasi selama beberapa semester.

Penulis Menyadari bahwa tentunya masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun sehingga bisa lebih baik dimasa mendatang.

Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Pangkalpinang, 22 Juni 2015

Penulis

ABSTRACT

Rukam Village Office is an agency with Jl. Mutual Cooperation Rukam Village, District West Mendo, Bangka which is now led by Mr. Samsumin. In centralize existing problems and in order not to deviate from the discussion, then on this thesis boundary problem to be discussed is the process of population administration.

Problems encountered are data processing activities is still done manually, causing a variety of problems such as the delay in presenting the report to the leadership, poor data storage resulting in wastage of time in the grouping of data, lack of assurance of the accuracy of the data, and the possibility of recording errors in service to citizens.

The author in analyzing object-oriented systems using UML (*United Modeling Language*) such as use case diagrams, activity diagram, sequence diagram and class diagram. In designing system using ERD author (*Entity Relationship Diagram*) and LRS (*Logical Record Structure*). To display screen design I use *Microsoft Office Access 2007*.

Writing objectives in this thesis is expected to help the village office Rukam in improving the existing system with the hope of processing and presentation of information for population administration is done manually can be facilitated by the design made systematic information. With the population administration system, it is expected to support the achievement of objectives such as the ease of the user in providing a quality report as well as meet the needs of time management and efficiency in the implementation of population administrative services to the citizens. Document - a document generated output more organized in order to produce the information needed to complete and can be produced at any time if necessary and improve the quality of services to citizens in need.

ABSTRAKSI

Kantor Desa Rukam adalah sebuah instansi yang beralamat Jl. Gotong Royong Desa Rukam, Kecamatan Mendo Barat, Kabupaten Bangka yang sekarang dipimpin oleh Bapak Samsumin. Dalam memusatkan masalah yang ada dan agar tidak menyimpang dari pembahasan, maka pada skripsi ini batasan masalah yang akan dibahas yaitu proses administrasi kependudukan.

Masalah yang dihadapi adalah kegiatan pengolahan data masih dilakukan secara manual, sehingga menimbulkan berbagai masalah seperti keterlambatan dalam menyajikan laporan kepada pimpinan, penyimpanan data yang kurang baik sehingga terjadi pemborosan waktu dalam pengelompokan data, kurang terjaminnya keakuratan data, dan kemungkinan terjadinya kesalahan pencatatan dalam pelayanan terhadap warga. Penulis dalam menganalisa sistem berorientasi objek menggunakan metode UML (*United Modeling Language*) seperti *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram dan *class* diagram. Dalam merancang sistem penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan LRS (*Logical Record Structure*). Untuk tampilan rancangan layar penulis menggunakan *Microsoft Office Access 2007*.

Tujuan Penulisan dalam skripsi ini diharapkan dapat membantu kantor Desa Rukam dalam memperbaiki sistem yang ada dengan harapan pengolahan dan penyajian informasi administrasi kependudukan yang selama ini dilakukan secara manual dapat dipermudah dengan dibuatnya rancangan informasi yang sistematis. Dengan adanya sistem administrasi kependudukan ini, maka diharapkan dapat mendukung tercapainya tujuan seperti kemudahan pengguna dalam menyediakan laporan yang bermutu serta memenuhi kebutuhan manajemen dan efisiensi waktu dalam pelaksanaan kegiatan pelayanan administrasi kependudukan kepada warga. Dokumen – dokumen keluaran yang dihasilkan lebih tertata agar dapat menghasilkan informasi yang dibutuhkan dengan lengkap serta dapat dihasilkan setiap saat jika diperlukan dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada warga yang membutuhkan.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRACTION.....	v
ABSTRAKSI.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SIMBOL	xviii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	3
1.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.4.2 Analisa Sistem	3
1.4.2 Perancangan Sitem.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.2 Konsep Dasar Informasi	6
2.2.1 Fungsi dan Siklus Informasi.....	6
2.2.2 Jenis Jenis Informasi	7
2.2.2.1 Informasi Berdasarkan Persyaratan.....	7
2.2.2.2 Informasi Berdasarkan Dimensi Waktu	8
2.2.2.3 Informasi Berdasarkan Sasaran.....	8
2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi	9
2.4 Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML.....	11

2.4.1	Pengertian United Modelling language (UML)	12
2.4.2	Pengertian Analisa Berorientasi Objek	13
2.5	Perancangan Berorientasi Objek	20
2.5.1	Entity Relationship Diagram (ERD)	20
2.5.2	Logical Record Struktur (LRS)	21
2.5.3	Tabel Relasi	22
2.5.4	Spesifikasi Basis Data	22
2.6	Sistem Informasi Surat – Menyurat	22
2.6.1	Pengertian Administrasi	22
2.6.2	Pengertian Kependudukan.....	24
2.6.3	Pengertian Administrasi Kependudukan	25
2.6.4	Pengertian VB Net	26
2.6.5	Manajemen Proyek Sistem Informasi	26
2.6.6	Dasar Hidup dan Pengembangan Proyek Teknologi Informasi	27
2.6.7	Manajemen Proyek Ekstrem	28
2.6.8	The Project Management Body of Knowledge (PMBOK)	29
2.6.9	The Business Case.....	30
2.6.10	Project Selection and Approval.....	31
2.6.11	IT Governance and The Project Management Office	31
2.6.12	The Project Management Office (PMO).....	31
2.6.13	The Project Charter	31
2.6.14	Project Management Process	31
2.6.15	Project Intergration Management.....	31
2.6.16	Project Planning Frame Work	32
2.6.17	The Kick – Off Meeting	32
2.6.18	The Project Time	32
2.6.19	Organisasi Dan Perencanaan Proyek.....	33
2.6.20	The Project Team	33
2.6.21	The Project Environment	33
2.6.22	The Scope Management Plan.....	33
2.6.23	The Work Breakdown Structure (WBS)	34
2.6.24	Project Estimation	34
2.6.25	The Project’s Schedule and Budget	35
2.6.26	Developing The Project Schedule	35
2.6.27	Project Management Software Fools	35
2.6.28	Developing The Project Budget	36
2.6.29	Finalizing The Project Schedule and Budget	36

BAB III. PENGELOLAAN PROYEK

3.1	Tujuan Proyek.....	37
3.1.1	Faktor Penentu Keberhasilan.....	37
3.2	Project Execution Plan.....	37
3.3	Identifikasi Stakeholder.....	39
3.4	Identifikasi Deliverable.....	45
3.5	Penjadwalan Proyek.....	47
3.5.1	Work Breakdown Structure (WBS).....	47
3.5.2	Gant Chart.....	48
3.6	Rencana Anggaran Biaya.....	49
3.6.1	Rincian Rencana Anggaran Biaya (RAB).....	49
3.7	Tabel RAM.....	50
3.8	Struktur TIM Proyek.....	53
3.9	Analisa Resiko.....	53
3.10	Rencana Rapat (Meeting Plan).....	55

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1	Tinjauan Organisasi.....	58
4.1.1	Tentang Organisasi.....	58
4.1.2	Sejarah Organisasi.....	58
4.1.3	Struktur Organisasi.....	59
4.2	Analisa Proses.....	59
4.3	Activity Diagram.....	63
4.4	Analisa Keluaran.....	72
4.5	Analisa Masukan.....	74
4.6	Identifikasi Kebutuhan.....	78
4.7	Package Diagram.....	81
4.8	Usecase Diagram.....	81
4.9	Deskripsi Usecase.....	82
4.10	Rancangan Basis Data.....	90
a.	ERD.....	89
b.	Transformasi ERD ke LRS.....	90
c.	LRS.....	91
d.	Tabel.....	92
e.	Spesifikasi Basis Data.....	97
4.11	Rancangan Antarmuka.....	107
a.	Rancangan Keluaran.....	107
b.	Rancangan Masukan.....	110
c.	Rancangan Layar.....	114

d. Sequence Diagram.....	126
e. Class Diagram	140

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	141
5.2 Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA	143
-----------------------------	------------

LAMPIRAN.....	144
----------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Siklus Informasi.....	7
Gambar 3.1 WBS	47
Gambar 3.2 Gant Chart	48
Gambar 3.3 Skema Struktur Project.....	53
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Desa Rukam	59
Gambar 4.2 Activity Diagram Proses Pencatatan Warga.....	63
Gambar 4.3 Activity Diagram Proses Pembuatan Formulir Permohonan KK.....	64
Gambar 4.4 Activity Diagram Proses Pembuatan Formulir Permohonan KTP.....	65
Gambar 4.5 Activity Diagram Proses Permohonan Surat Keterangan Kelahiran.....	66
Gambar 4.6 Activity Diagram Proses Permohonan Surat Keterangan Kematian	67
Gambar 4.7 Activity Diagram Proses Permohonan Surat Keterangan Pindah	68
Gambar 4.8 Activity Diagram Proses Permohonan Surat Keterangan Datang	69
Gambar 4.9 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Data Kelahiran	70
Gambar 4.10 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Data Kematian	70
Gambar 4.11 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Data Pindah.....	71
Gambar 4.12 Activity Diagram Proses Pembuatan Laporan Data Datang	71
Gambar 4.13 Package Diagram.....	81
Gambar 4.14 Usecase Diagram Master	81
Gambar 4.15 Usecase Diagram Transaksi	81
Gambar 4.16 Usecase Diagram Laporan.....	82
Gambar 4.17 ERD	89

Gambar 4.18	Transformasi ERD dan LRS.....	90
Gambar 4.19	LRS.....	91
Gambar 4.20	Rancangan Layar Form Menu Utama	114
Gambar 4.21	Rancangan Layar Form Menu Master.....	114
Gambar 4.22	Rancangan Layar Form Entri Data Penduduk.....	115
Gambar 4.23	Rancangan Layar Form Entri Data KK.....	116
Gambar 4.24	Rancangan Layar Form Menu Menu Transaksi	117
Gambar 4.25	Rancangan Layar Form Formulir Permohonan KK	117
Gambar 4.26	Rancangan Layar Form Formulir Permohonan KTP	118
Gambar 4.27	Rancangan Layar Form Cetak Surat Keterangan Kelahiran	119
Gambar 4.28	Rancangan Layar Form Cetak Surat Keterangan Kematian.....	120
Gambar 4.29	Rancangan Layar Form Cetak Surat Keterangan Pindah	121
Gambar 4.30	Rancangan Layar Form Entri Surat Keterangan Datang	121
Gambar 4.31	Rancangan Layar Form Menu Laporan.....	122
Gambar 4.32	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Permohonan KK.....	122
Gambar 4.33	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Permohonan KTP.....	123
Gambar 4.34	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Kelahiran	123
Gambar 4.35	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Kematian	124
Gambar 4.36	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Pindah.....	124
Gambar 4.37	Rancangan Layar Form Cetak Laporan Datang	125
Gambar 4.38	Squence Diagram Entri Data Penduduk	126
Gambar 4.39	Squence Diagram Entri Data KK	127
Gambar 4.40	Squence Diagram Entri Formulir Permohonan KK	128
Gambar 4.41	Squence Diagram Entri Formulir Permohonan KTP.....	129
Gambar 4.42	Squence Diagram Cetak Surat Keterangan Kelahiran.....	130

Gambar 4.43	Squence Diagram Cetak Surat Keterangan Kematian.....	131
Gambar 4.44	Squence Diagram Cetak Surat Keterangan Pindah	132
Gambar 4.45	Squence Diagram Entri Surat Keterangan Datang	133
Gambar 4.46	Squence Diagram Cetak Laporan Permohonan KK.....	134
Gambar 4.47	Squence Diagram Cetak Laporan Permohonan KTP	135
Gambar 4.48	Squence Diagram Cetak Laporan Kelahiran	136
Gambar 4.49	Squence Diagram Cetak Laporan Kematian	137
Gambar 4.50	Squence Diagram Cetak Laporan Pindah.....	148
Gambar 4.51	Squence Diagram Cetak Laporan Datang	139
Gambar 4.52	Class Diagram	140

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Identifikasi Stakeholder	39
Tabel 3.2 Peran Stakeholder 1	40
Tabel 3.3 Identifikasi Stakeholder 2.....	41
Tabel 3.4 Identifikasi Sponsor.....	45
Tabel 3.5 Tangible Deliverable	46
Tabel 3.6 Rencana Anggaran Biaya (RAB)	49
Tabel 3.7 Biaya TIM Proyek	49
Tabel 3.8 Biaya ATK	50
Tabel 3.9 Biaya Pengadaan Software dan Hardware	50
Tabel 3.10 RAM (Responsible Assigment Matrix).....	51
Tabel 3.11 Analisa Resiko.....	53
Tabel 3.12 Rencana Rapat (Meeting Plan).....	55
Tabel 4.1 Tabel KK	92
Tabel 4.2 Tabel Formulir KK.....	92
Tabel 4.3 Tabel Formulir KTP	92
Tabel 4.4 Tabel SK_Kelahiran	93
Tabel 4.5 Tabel SK_Kematian	93
Tabel 4.6 Tabel SK_Pindah	94
Tabel 4.7 Tabel Det_Pindah.....	95
Tabel 4.8 Tabel SK_Datang	95
Tabel 4.9 Tabel Det_Datang	95
Tabel 4.10 Tabel Data Penduduk	96
Tabel 4.11 Tabel Det_Penduduk.....	96

Tabel 4.12	Struktur Spesifikasi Basis Data KK	97
Tabel 4.13	Struktur Spesifikasi Basis Data Formulir KK	98
Tabel 4.14	Struktur Spesifikasi Basis Data Formulir KTP	98
Tabel 4.15	Struktur Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Kelahiran	99
Tabel 4.16	Struktur Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Kematian.....	101
Tabel 4.17	Struktur Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Pindah	102
Tabel 4.18	Struktur Spesifikasi Basis Data Det_Pindah	103
Tabel 4.19	Struktur Spesifikasi Basis Data Surat Keterangan Datang.....	104
Tabel 4.20	Struktur Spesifikasi Basis Data Det_Datang.....	105
Tabel 4.21	Struktur Spesifikasi Basis Data Data Penduduk	105
Tabel 4.22	Struktur Spesifikasi Basis Data Det_Penduduk	106

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
LAMPIRAN A (RANCANGAN BERJALAN)	144
A – 1 Lampiran Laporan Data Penduduk	145
A – 2 Lampiran Surat Keterangan Kelahiran	146
A – 3 Lampiran Surat Keterangan Kematian.....	147
A – 4 Lampiran Formulir Pindah.....	148
A – 5 Formulir Perubahan KK.....	149
A – 6 Formulir Permohonan KTP.....	150
LAMPIRAN B (RANCANGAN BERJALAN)	151
B – 1 Lampiran Permohonan Surat Keterangan Datang.....	152
B – 2 Lampiran Data KK.....	153
B – 3 Lampiran Data KK.....	154
LAMPIRAN C (RANCANGAN KELUARAN)	155
C – 1 Lampiran Surat Keterangan Kelahiran.....	156
C – 2 Lampiran Surat Keterangan Kematian	157
C – 3 Lampiran Surat Keterangan Pindah	158
C – 4 Lampiran Formulir Perubahan KK	159
C – 5 Lampiran Laporan Kelahiran	160
C – 6 Lampiran Laporan Kematian	160
C – 7 Lampiran Laporan Pindah.....	161
C – 8 Lampiran Laporan Datang	161
C – 9 Lampiran Laporan Permohonan KK.....	162
C – 10 Lampiran Laporan Permohonan KTP	162

LAMPIRAN D (RANCANGAN MASUKAN)	163
D – 1 Lampiran Permohonan KTP	164
D – 2 Lamiran Permohonan KK Baru	165
D – 3 Lampiran Permohonan Kelahiran	166
D – 4 Lampiran Permohonan Surat Keterangan Kematian	167
D – 5 Lampiran Surat Keterangan Datang.....	168
D – 6 Lampiran Data Warga.....	169
D – 7 Lampiran Data KK.....	170
LAMPIRAN E (SURAT KETERANGAN RISET)	171
E – 1 Lampiran Surat Keterangan Riset	172
LAMPIRAN F (KARTU KONSULTASI)	173
F – 1 Kartu Konsultasi Teori	174
F – 2 Kartu Konsultasi Program	175
LAMPIRAN G (BIODATA PENULIS)	176
G – 1 Biodata Penulis Skripsi	177

DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



Start Point (Initial Node)

Merupakan simbol untuk memulai *activity diagram*.



End Point (Activity Final Node)

Merupakan simbol untuk mengakhiri *activity diagram*



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antara *activity*.



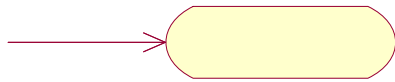
Activity (Aktivitas)

Menggambarkan proses bisnis dan dikenal sebagai *activity state*. *Activity* juga merupakan proses komputasi atau perubahan kondisi yang bisa berupa kata kerja atau ekspresi.



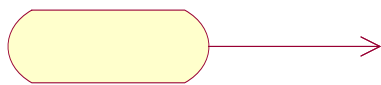
Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.



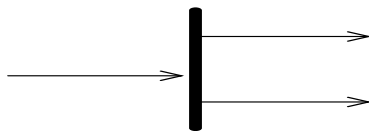
Black Hole Activities

Adanya masukan dan tidak ada keluaran, biasanya digunakan jika dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



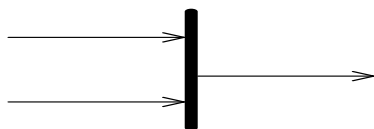
Miracle Activities

Tidak ada masukan dan ada keluaran, biasanya dipakai pada waktu *start point* dan dikehendaki ada 1 atau lebih transisi.



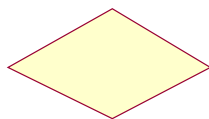
Fork (Percabangan)

Mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.



Join (Penggabungan)

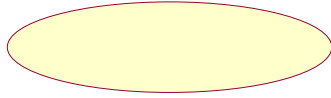
Mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.



Decision

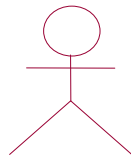
Merupakan cara untuk menggabungkan ketika ada lebih dari 1 transisi yang masuk atau pilihan untuk mengambil keputusan.

2. Simbol Use Case Diagram



Use case

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



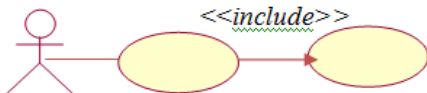
Actor

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



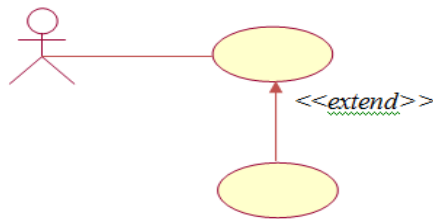
Association

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



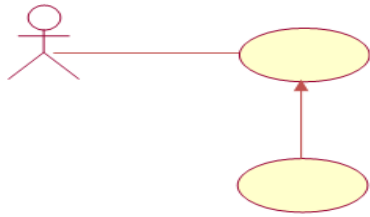
Include

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.



Generalization

Disebut juga *inheritance* (pewarisan), sebuah elemen dapat merupakan spesialisasi dari elemen lainnya.

Packages

Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.



3. Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity

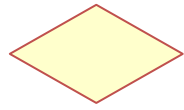
Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).

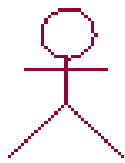




Relasi

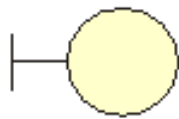
Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas

4. Simbol *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 untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

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



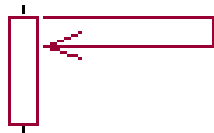
Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.



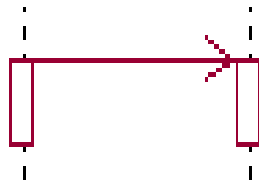
Activation

Menunjukkan periode selama suatu *object* atau *actor* sedang melakukan suatu tindakan.



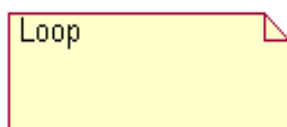
Message

Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.



Object Message

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



Looping logic

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