

**RANCANG BANGUN APLIKASI SENSUS PENDUDUK DI  
KANTOR DESA BALUN IJUK BERBASIS *ANDROID***

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**



Oleh :

1511500055

Aditya Wicaksono

1511500133

Armi Fitra

1511500135

Didin

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**STMIK ATMA LUHUR**

**PANGKALPINANG**

**2018/2019**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN  
INFORMATIKA DAN KOMPUTER ATMA  
LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **RANCANGAN BANGUN APLIKASI SENSUS  
PENDUDUK KANTOR DESA BALUN IJUK  
BERBASIS ANDROID**

**1511500055 Aditya Wicaksono**

**1511500133 Armi Fitra**

**1511500135 Didin**

Menyetujui,

Pangkalpinang, 10 Januari 2019

Pembimbing Lapangan,

Pembimbing KP

Ari Amir Alkodri, S.Kom, M.Kom

NIDN 0201038601



Mengetahui,

Ketua,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Burhan Isnanto Farid, S.Si, M.Kom

NIDN 02240480003

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Ditanyakan bahwa :

1. Aditya wicaksono (15115000055)
2. Armi Fitra (1511500133)
3. Didin (1511500135)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari **25 Oktober 2018** Sampai dengan **07 Januari 2019** dengan baik.

Nama Instansi : Kantor Desa Balun Ijuk

Alamat : Jalan Raya Pagarawan Desa Balu Ijuk

Pembimbing Praktek

Tanggal 10 Januari 2019

Pembimbing Praktek

Tanggal 10 Januari 2019



## SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Aditya Wicaksono  
NIM : 1511500055
2. Nama : Armi Fitra  
NIM : 1511500133
3. Nama : Didin  
NIM : 1511500135

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul : **Rancang Bangun Aplikasi Sensus Penduduk di Desa Balun Ijuk Berbasis Android**, adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenarnya, dan apabila yang dikemudian hari ternyata tidak benar, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Pangkalpinang, 10 Januari 2019

Yang Menyatakan,

Aditya Wicaksono

NIM 1511500055



Armi Fitra

NIM 1511500133



Didin

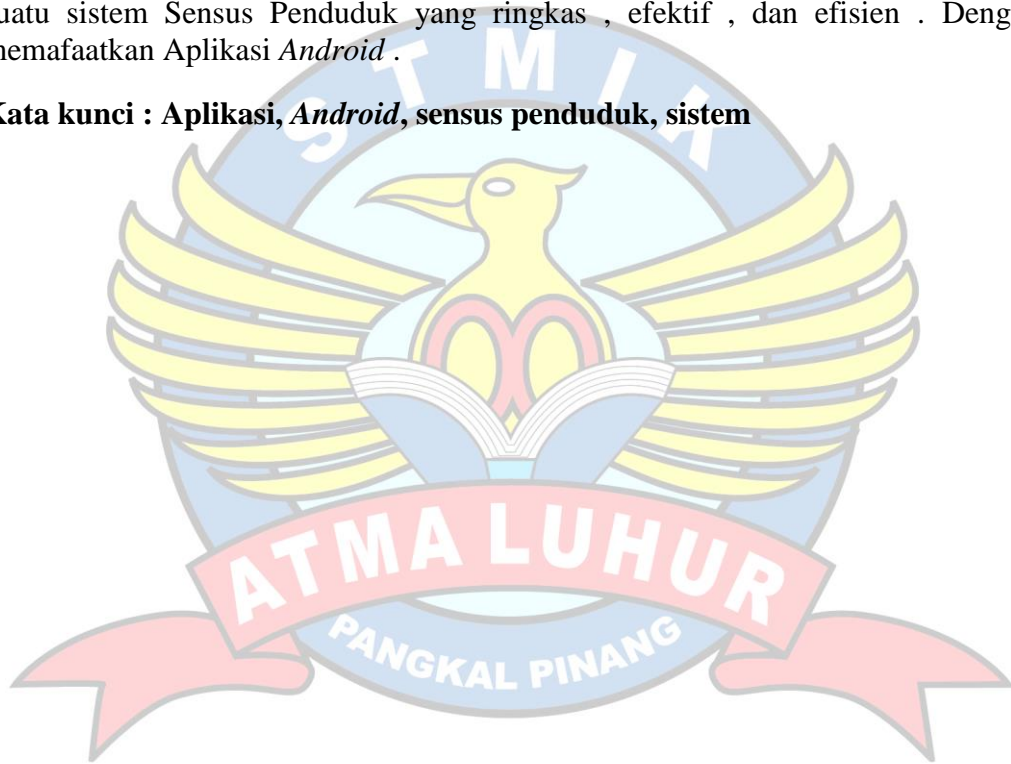
NIM 1511500135



## ABSTRAK

*Android* memegang peranan penting dalam aktifitas manusia hampir dalam segala aspek dan semua lapisan masyarakat , dikarenakan mengoprasikan nya mudah , efisien , efektif , menguntungkan , dan menyenangkan . Dengan berkembang nya *Android* pada era Globalisasi saat ini yang membuat mudahnya mengakses berbagai hal yang sudah terbukti bahwa mekanisme kerja yang merepotkan dapat dilakukan dengan mudah . Dimana selama ini pendataan data-data penduduk di Kantor Desa Balun Ijuk masih dilakukan secara manual , sehingga proses input data masih dilakukan melalui datang dari rumah ke rumah. Seperti yang diinginkan Penulis akan membuat Rancang Bangun Aplikasi Proses Sensus penduduk yang ringkas, efektif, dan efisien di Kantor Desa Balun ijuk. Berdasarkan Penerapan dan permasalahan tersebut maka penulis mencoba membuat suatu sistem Sensus Penduduk yang ringkas , efektif , dan efisien . Dengan memafaatkan Aplikasi *Android* .

**Kata kunci : Aplikasi, *Android*, sensus penduduk, sistem**





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek. Laporan Kerja Praktek ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Atma Luhur Pangkalpinang. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan 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 menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu memberikan do'a dan semangat tanpa letih.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukma, ST, M.Sc selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid,S.Si., M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ari Amir Alkodri, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang membimbing Tugas Akhir penulis sampai berhasil.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semua pihak diberikan keberkahan oleh Allah SWT, Aamiin Ya Robbalamin. Penulis menyadari bahwa Laporan Kerja Praktek ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata penulis mohon maaf apabila masih banyak kekurangan. dalam penulisan Laporan Kerja Praktek.

Pangkalpinang. Juli 2017

Penulis

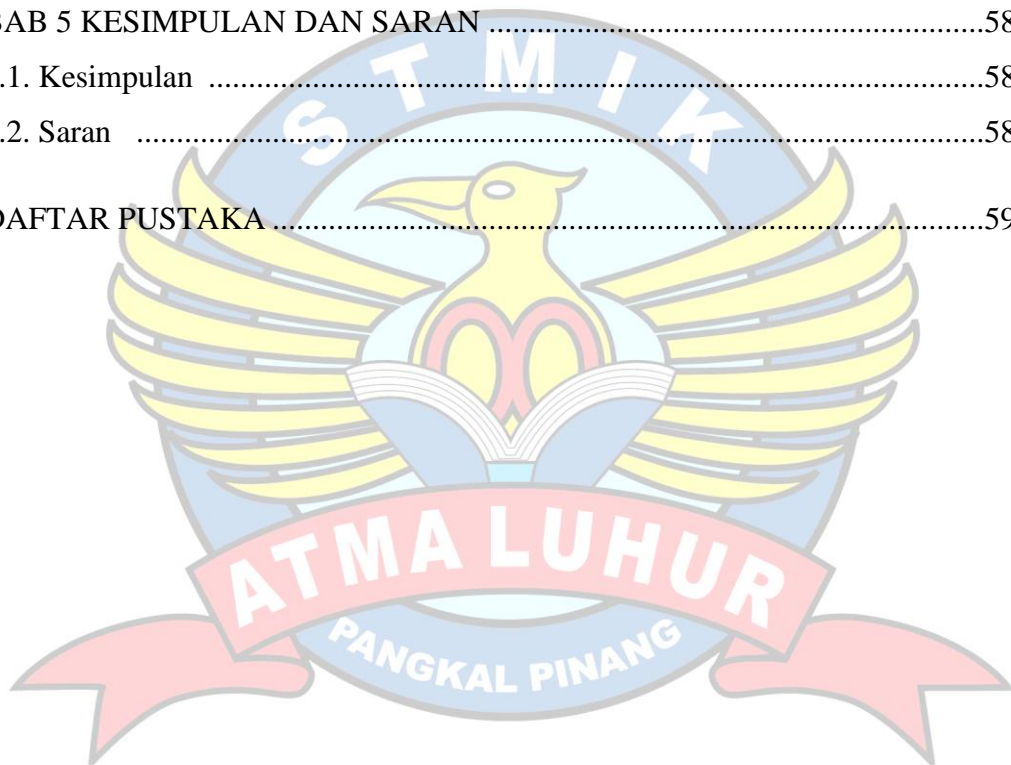
## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKEK .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....	iii
SURAT ANTI PLAGIAT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	x
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Tujuan Peneliatian.....	2
1.4. Batasan Masalah.....	2
1.5. Metode Penelitian.....	2
1.6. Sistematika Penulisan.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sensus Penduduk.....	5
2.2 Perancangan Sistem.....	6
2.3 Sistem Informasi.....	6
2.3.1 Sistem .....	6
2.3.2 Informasi.....	8
2.3.3 Sistem Informasi.....	8
2.4 Metode <i>Waterfal</i> .....	9
2.4.1 Sejarah <i>Waterfall</i> .....	9
2.4.2 Pengertian <i>Waterfall</i> .....	9
2.5 <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	11
2.5.1 Tujuan atau fungsi dari penggunaan UML.....	11

2.5.2	Jenis-Jenis Diagram UML dan berapa contoh diagramnya.....	12
2.6	<i>Android</i> .....	17
2.6.1	<i>Android SDK (Software Development Kit)</i> .....	17
2.6.2	<i>Android Development Tools (ADT)</i> .....	18
2.7	<i>Eclipse</i> .....	18
2.8	<i>XAMPP</i> .....	18
2.9	<i>Microsoft Visio</i> .....	19
2.10	Penelitian terdahulu .....	19
 BAB 3 ORAGANISASI .....		21
3.1	Sejarah Kantor Desa Balun Ijuk .....	21
3.2	Visi dan Misi Kantor Desa Balun Ijuk .....	22
3.2.1	Visi Kantor Desa Balun Ijuk .....	22
3.2.2	Misi Kantor Desa Balun Ijuk .....	22
3.2.3	Moto Kantor Desa Balun Ijuk .....	22
3.3	Struktur Organisasi .....	23
3.3.1	Tugas dan Tanggung Jawab .....	23
 BAB 4 PEMBAHASAN .....		27
4.1	Definisi Masalah / Analisis.....	27
4.1.1	Identifikasi Masalah .....	27
4.1.2	Penyelesaian Masalah.....	27
4.2	Rancang Basis Data .....	28
4.1	<i>Use Case</i> .....	28
4.2	<i>Actifity Diagram</i> .....	30
4.3	<i>Class Diagram</i> .....	36
4.4	<i>Squence Diagram</i> .....	36
4.4.1	<i>Squence Diagram Login</i> .....	36
4.4.2	<i>Squence Diagram Daftar Sensus</i> .....	37



4.4.3	<i>Squence Diagram</i> Kritik & Saran.....	37
4.5	Rancang Layar .....	38
4.5.1	Rancangan Layar <i>Android</i> .....	38
4.5.2	Rancangan Layar <i>Web Server</i> .....	44
4.6	Tampilan Layar Aplikasi .....	49
4.6.1	Tampilan Layar Aplikasi pada <i>Mobile</i> .....	49
4.6.2	Tampilan Layar <i>Web Server</i> .....	55
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....		58
5.1.	Kesimpulan .....	58
5.2.	Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....		59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Waterall</i> .....	9
Gambar 2.2 Keterangan <i>UseCase</i> .....	12
Gambar 2.3 Keterangan <i>Acitivity Diagram</i> .....	13
Gambar 2.4 Contoh Activity diagram .....	14
Gambar 2.5 Atribut EDR .....	16
Gambar 2.6 Contoh ERD .....	17
Gambar 3.8 Struktur Organisasi Kantor Desa Balun Ijuk.....	23
Gambar 4.1 <i>Use Case</i> Masyarakat.....	28
Gambar 4.2 <i>Use Case</i> Admin .....	29
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> masuk Aplikasi .....	31
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> melakukan Sensus .....	32
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Kritik & Saran .....	33
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login.....	34
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Login.....	35
Gambar 4.8 <i>Class Diagram</i> .....	36
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	36
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Daftar Sensus .....	37
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Kritik & Saran.....	37
Gambar 4.12 Rancang Layar Login Android.....	38
Gambar 4.13 Rancang Layar Menu Utama.....	39
Gambar 4.14 Rancang Layar Daftar Sensus .....	40
Gambar 4.15 Cara Menggunakan .....	41
Gambar 4.16 Rancang Layar Kritik & Saran.....	42
Gambar 4.17 Rancang Layar Pengembang .....	43
Gambar 4.18 Rancang Layar Login Admin .....	44
Gambar 4.19 Rancang Layar Admin .....	45
Gambar 4.20 Rancang Layar Data-Data Sensus <i>Web Admin</i> .....	46
Gambar 4.21 Rancang Layar Tambah Data Sensus <i>Web Admin</i> .....	47
Gambar 4.22 Rancang Layar Kritik & Saran <i>Web Admin</i> .....	48

Gambar 4.23 Tampilan Layar <i>Login</i> .....	49
Gambar 4.24 Tampilan Layar Menu Utama .....	50
Gambar 4.25 Tampilan Menu Tombol Daftar Sensus .....	51
Gambar 4.26 Tampilan Menu Tombol Cara Menggunakan .....	52
Gambar 4.27 Tampilan Menu Tombol Kritik & Saran.....	53
Gambar 4.28 Tampilan Menu Tombol Kritik & Saran.....	54
Gambar 4.29 Tampilan Layar Login <i>Web Admin</i> .....	55
Gambar 4.30 Tampilan Layar Login <i>Web Server Admin</i> .....	55
Gambar 4.31 Rancang Layar Data-Data Sensus <i>Web Server Admin</i> .....	56
Gambar 4.32 Tampilan Layar Tambah Data Sensus <i>Web Server Admin</i> .....	56
Gambar 4.33 Tampilan Layar Kritik & Saran <i>Web Server Admin</i> .....	57

