

**APLIKASI E-ARSIP PADA KANTOR CAMAT SIMPANG RIMBA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



SANDI ANDIKA

1511500123

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIK A DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2019**

**APLIKASI E-ARSIP PADA KANTOR CAMAT SIMPANG RIMBA
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511500123

Nama : Sandi Andika

Judul Skripsi : APLIKASI E-ARSIP PADA KANTOR CAMAT
SIMPANG RIMBA 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, 01 Juli 2019



(Sandi Andika)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI E-ARSIP PADA KANTOR CAMAT SIMPANG RIMBA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

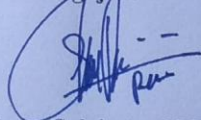
Sandi Andika

1511500123

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

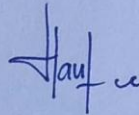
Pada Tanggal 03 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji
Dosen Penguji II**



Rahmat Sulaiman, M.Kom.
NIDN. 0208019401

Dosen Pembimbing



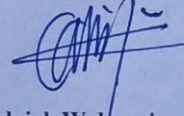
Laurentinus, M.Kom.
NIDN. 0201079201

Kaprodi Teknik Informatika



R. Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom.
NIDN. 0224048003

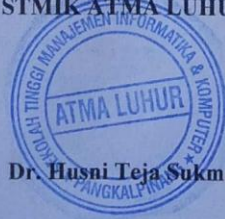
Dosen Penguji I



Delpiah Wahyuningsih, M.Kom.
NIDN. 0008128901

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, ST., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan 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. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, Msc, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu/Bapak Laurentinus, M. Kom selaku dosen pembimbing.
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

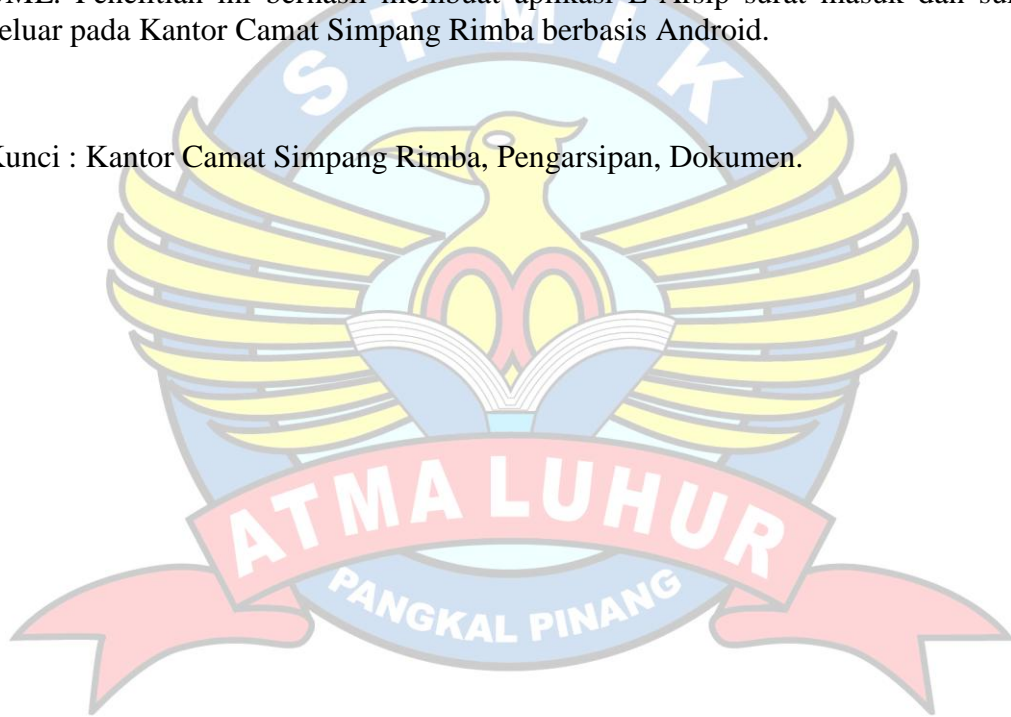
Pangkalpinang, 01 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

Bagian Pengarsipan Kantor Camat Simpang Rimba dengan tugas utama mengelola pengarsipan surat masuk dan surat keluar. Sayangnya, proses pencarian dokumen terlalu lama dikarenakan harus mencari satu – persatu dokumen di dalam rak penyimpanan. Untuk mengatasi permasalahan – permasalahan yang ada maka diperlukannya aplikasi pengarsipan dokumen. Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi E-Arsip pada Kantor Camat Simpang Rimba Berbasis Android. Penulis mengadakan observasi ke Kantor Camat Simpang Rimba untuk mendapatkan data yang diperlukan serta mengetahui proses bisnis dari proses pengarsipan. Pembangunan sistem menggunakan model Prototype, metode pemrograman berorientasi objek, dan alat bantu pemodelan sistem menggunakan UML. Penelitian ini berhasil membuat aplikasi E-Arsip surat masuk dan surat keluar pada Kantor Camat Simpang Rimba berbasis Android.

Kunci : Kantor Camat Simpang Rimba, Pengarsipan, Dokumen.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 TUJUAN PENELITIAN	2
1.4 BATASAN MASALAH	3
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 APLIKASI	5
2.2 PENGELOLAAN	5
2.3 ARSIP	5
2.4 SISTEM PENYIMPANAN ARSIP	6
2.5 MODEL PROTOTYPE	7
2.6 JAVA	9
2.7 ANDROID STUDIO	10
2.8 OOP (OBJECT ORIENTED PROGRAMMING)	11
2.9 UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE)	12
2.10 DBMS (DATABASE MANAGEMENT SYSTEM)	13
2.11 MYSQL	14

2.12 PHP	14
2.13 WEB SERVER	14
2.14 JSON (JAVA OBJECT NATION)	15
2.15 BLACKBOX.....	15
2.16 PENELITIAN TERDAHULU	15

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODE PENELITIAN.....	18
3.1.1 MODEL PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK.....	18
3.1.2 METODE PENGEMBANGAN SISTEM	19
3.1.3 TOOLS PENGEMBANGAN SISTEM.....	19

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 SEJARAH KANTOR CAMAT SIMPANG RIMBA.....	21
4.2 VISI DAN MISI KANTOR CAMAT SIMPANG RIMBA.....	22
4.3 STRUKTUR ORGANISASI	23
4.4 TUGAS POKOK DAN FUNGSI.....	23
4.5 ANALISIS	29
4.5.1 ANALISIS SISTEM	29
4.5.2 PENYELESAIAN MASALAH.....	29
4.5.3 ANALISIS SISTEM	30
4.5.4 ANALISIS SISTEM BERJALAN.....	30
4.5.5 ANALISIS KEBUTUHAN.....	31
4.5.6 SISTEM USULAN	32
4.5.6.1 USECASE DIAGRAM.....	32
4.5.6.2 ACTIVITY DIAGRAM.....	36
4.6 PERANCANGAN	44
4.6.1 CLASS DIAGRAM	44
4.6.2 PERANCANGAN BASIS DATA	45
4.6.3 PERANCANGAN INTERFACE	46
4.6.4 RANCANGAN LAYAR	46

4.6.5 SEQUENCE DIAGRAM.....	52
4.7 IMPLEMENTASI.....	58
4.7.1 TAMPILAN LAYAR	59
4.8 PENGUJIAN SISTEM	67
4.8.1 RENCANA PENGUJIAN	67
4.8.2 HASIL PENGUJIAN.....	68

BAB V PENUTUP

5.1 KESIMPULAN.....	73
5.2 SARAN.....	73

DAFTAR PUSTAKA	74
-----------------------------	----

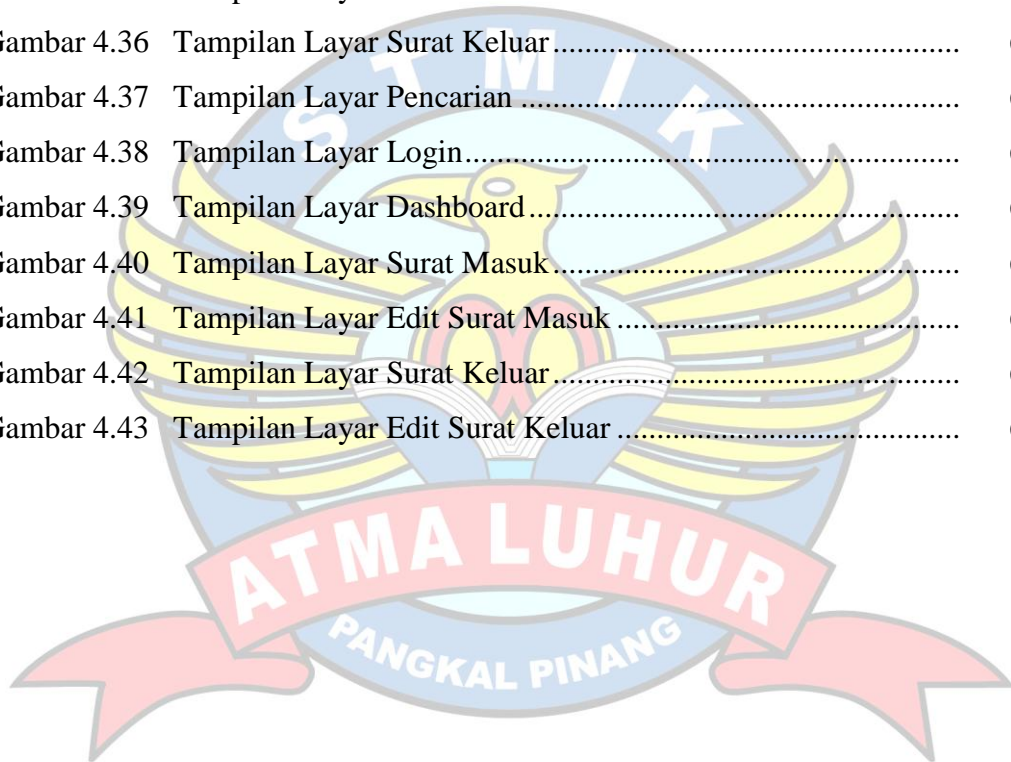
LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Prototype	8
Gambar 2.2 Android Studio	10
Gambar 3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	19
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	23
Gambar 4.2 Analisis Sistem Berjalan Surat Masuk	30
Gambar 4.3 Analisis Sistem Berjalan Surat Keluar	31
Gambar 4.4 Use case Diagram User	32
Gambar 4.5 Use Case Diagram Admin.....	34
Gambar 4.6 Activity Diagram Login	36
Gambar 4.7 Activity Diagram Surat Masuk	37
Gambar 4.8 Activity Diagram Surat Keluar	38
Gambar 4.9 Activity Diagram Pencarian	39
Gambar 4.10 Activity Diagram Login	40
Gambar 4.11 Activity Diagram Surat Masuk	41
Gambar 4.12 Activity Diagram Surat Keluar	42
Gambar 4.13 Activity Diagram Pencarian	43
Gambar 4.14 Class Diagram	44
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Login.....	46
Gambar 4.16 Rancangan Layar Menu Utama.....	47
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu Surat Masuk	47
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu Surat Keluar	48
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu Pencarian.....	48
Gambar 4.20 Rancangan Layar Halaman Login.....	49
Gambar 4.21 Rancangan Layar Halaman Dashboard	49
Gambar 4.22 Rancangan Layar Halaman Surat Masuk	50
Gambar 4.23 Rancangan Layar Halaman Edit Surat Masuk	50
Gambar 4.24 Rancangan Layar Halaman Surat Keluar	51
Gambar 4.25 Rancangan Layar Halaman Edit Surat Keluar	51
Gambar 4.26 Sequence Diagram Login	52

Gambar 4.27	Sequence Diagram Surat Masuk	53
Gambar 4.28	Sequence Diagram Surat Keluar	54
Gambar 4.29	Sequence Diagram Pencarian	55
Gambar 4.30	Sequence Diagram Login	56
Gambar 4.31	Sequence Diagram Surat Masuk	57
Gambar 4.32	Sequence Diagram Surat Keluar	58
Gambar 4.33	Tampilan Layar Login.....	59
Gambar 4.34	Tampilan Layar Menu Utama	60
Gambar 4.35	Tampilan Layar Surat Masuk.....	61
Gambar 4.36	Tampilan Layar Surat Keluar.....	62
Gambar 4.37	Tampilan Layar Pencarian	63
Gambar 4.38	Tampilan Layar Login.....	64
Gambar 4.39	Tampilan Layar Dashboard.....	64
Gambar 4.40	Tampilan Layar Surat Masuk.....	65
Gambar 4.41	Tampilan Layar Edit Surat Masuk	65
Gambar 4.42	Tampilan Layar Surat Keluar.....	66
Gambar 4.43	Tampilan Layar Edit Surat Keluar	66





DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Wilayah Kecamatan Simpang Rimba	21
Tabel 4.2 Deskripsi Use case Diagram Login.....	33
Tabel 4.3 Deskripsi Use case Diagram Surat Masuk.....	33
Tabel 4.4 Deskripsi Use case Diagram Surat Keluar.....	33
Tabel 4.5 Deskripsi Use case Diagram Pencarian	34
Tabel 4.6 Deskripsi Use case Diagram Logout.....	34
Tabel 4.7 Deskripsi Use case Diagram Login.....	35
Tabel 4.8 Deskripsi Use case Diagram Surat Masuk.....	35
Tabel 4.9 Deskripsi Use case Diagram Surat Keluar.....	35
Tabel 4.10 Deskripsi Use case Diagram Pencarian	35
Tabel 4.11 Deskripsi Use case Diagram Logout.....	35
Tabel 4.12 tbl_user.....	44
Tabel 4.13 srt_masuk	45
Tabel 4.14 srt_keluar.....	45
Tabel 4.15 Rencana Pengujian.....	67
Tabel 4.16 Pengujian Connent	68
Tabel 4.17 Pengujian Menu Login.....	68
Tabel 4.18 Pengujian Menu Utama.....	69
Tabel 4.19 Pengujian Form Input Data.....	69
Tabel 4.20 Pengujian Form Pencarian	70
Tabel 4.21 Pengujian Connent	70
Tabel 4.22 Pengujian Halaman Login.....	71
Tabel 4.23 Pengujian Halaman Dashboard.....	71
Tabel 4.24 Pengujian Halaman Halaman Surat	72
Tabel 4.25 Pengujian Halaman Pencaria	72

DAFTAR SIMBOL

1. Daftar Simbol Use Case Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.



System

Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.



Use Case

Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.



Collaboration

Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).



Note

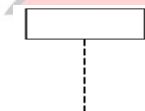
Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

2. Daftar Simbol Sequence Diagram

Gambar

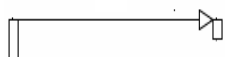
Nama

Keterangan



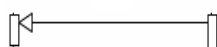
LifeLine

Objek *entity*, antarmuka yang saling berinteraksi.



Message






Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.



Message

Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi.

3. Daftar Simbol Activity Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
	<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diselesaikan.
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

