

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN TERKINI MASYARAKAT
KURANG MAMPU DI KECAMATAN GABEK BERBASIS DESKTOP**



LAPORAN KULIAH PRAKTEK

OLEH

NIM	NAMA
1. 1611500065	SUTianto RAMADANA
2. 1611500089	HERI KISWANTO
3. 1611500043	ALDAMA

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKAL PINANG

2019/2020



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


PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK


Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN
TERKINI MASYARAKAT KURANG MAMPU DI
KECAMATAN GABEK BERBASIS DESKTOP**

NIM	NAMA
1. 1611500065	SUTIANTO RAMADANA
2. 1611500089	HERI KISWANTO
3. 1611500043	ALDAMA

Menyetujui,
Pembimbing

Pangkalpinang, 23 Desember 2019
Pembimbing Lapangan


Harrizki Arie P., S.Kom., M.T.
NIDN.0213048601


Yusnizar Cahyadi, S.STP
NIP. 19840626 200212 1 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

R. Rucham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom
NIDN.0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

- | | | |
|---|-------------------|------------|
| 1 | Sutianto Ramadana | 1611500065 |
| 2 | Heri Kiswanto | 1611500089 |
| 3 | Aldama | 1611500043 |

Telah Melaksanakan Kegiatan Kuliah Praktek dari 21 Oktober 2019 sampai dengan 23 Desember 2019.

Nama Instansi Kantor Camat Gabek
Alamat Instansi Jl. R.Hundani Kelurahan Gabek Dua – Kota Pangkalpinang

Pembimbing Praktek
Pangkalpinang, 23 Desember 2019

Sekretaris Camat Gabek



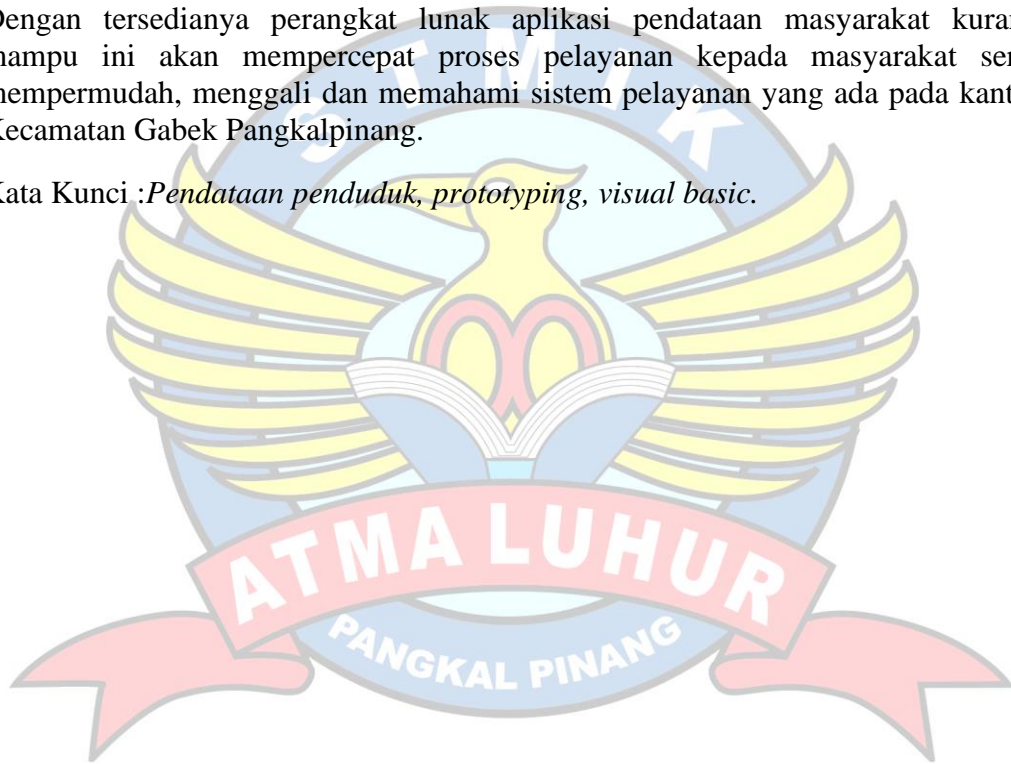
Yusnixar Cahyadi, S.STP

NIP. 19840626 200212 1 001

ABSTRAK

Kemiskinan merupakan kondisi deprivasi materi dan sosial yang menyebabkan individu hidup di bawah standar kehidupan yang layak, kondisi di mana individu mengalami ketidakpuasan atau deprivasi relatif dibandingkan dengan individu yang lainnya dalam masyarakat. Bagaimana merancang aplikasi pendataan terkini masyarakat kurang mampu sehingga menghasilkan informasi data yang tepat dan akurat. Merancang dan membuat perangkat lunak aplikasi Pendataan terkini masyarakat kurang mampu pada Kecamatan Gabek Berbasis Desktop dengan Microsoft Visual Basic 6.0. Menghasilkan laporan data penduduk yang tepat dan akurat, sehingga dapat membantu memecahkan masalah mengenai pengelolaan data penduduk. Penelitian ini menggunakan metode *prototyping*. Dengan tersedianya perangkat lunak aplikasi pendataan masyarakat kurang mampu ini akan mempercepat proses pelayanan kepada masyarakat serta mempermudah, menggali dan memahami sistem pelayanan yang ada pada kantor Kecamatan Gabek Pangkalpinang.

Kata Kunci :*Pendataan penduduk, prototyping, visual basic.*



SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Sutianto Ramadana
Nim : 1611500065
2. Nama : Heri Kiswanto
Nim : 1611500089
3. Nama : Aldama
Nim : 1611500043

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP (Kuliah Praktek) yang berjudul "PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN TERKINI MASYARAKAT KURANG MAMPU DI KECAMATAN GABEK BERBASIS DESKTOP MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0" adalah benar asli karya ilmiah yang disusun oleh kami sendiri, bukan plagiat dan dibuat berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan.

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

Pangkalpinang, 23 Desember 2019

Yang menyatakan,



Sutianto Ramadana

NIM 1611500065

Heri Kiswanto
NIM 1611500089

Aldama
NIM 1611500043

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-NYA akhirnya kami dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek (KP) yang berjudul “Aplikasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu di kecamatan Gabek Berbasis Desktop”

Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan laporan kuliah kerja praktek ini, antara lain:

1. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
2. Bapak Yansyah Tri Darmawan Putra, S.STP selaku Camat Kecamatan Gabek PangkalPinang.
3. Bapak R.Burham Isnanto F, S.Si, M.Kom., selaku Prodi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang.
4. Bapak Harrizki Arie P.,S.Kom., M.T. selaku dosen pembimbing Praktek.
5. Bapak Yusnizar Cahyadi, S.STP selaku Sekretaris Camat Gabek

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu kami sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari rekan-rekan demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata kami berharap semoga laporan tentang Aplikasi Pendataan Masyarakat Kurang Mampu ini dapat memberikan manfaat maupun inspirasi terhadap pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Pangkalpinang, 23 Desember 2019

Hormat Kami

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR TABEL	17
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II.LANDASAN TEORI	6
2.1 Perancangan.....	6
2.2 Aplikasi.....	6
2.3 Flowchart.....	7
2.4 Data Flow Diagram (DFD)	8
2.5 Visual Basic 6.0.....	8
2.6 Microsoft Office Access 2002 – 2003.....	9

2.7	Model Prototyping.....	10
2.8	Tahapan-Tahapan Prototyping.....	13
2.9	Tinjauan Studi.....	14
2.9.1	Penelitian Wisti Dwi Septiani (2018)	15
2.9.2	Penelitian Fatimah (2017)	15
2.9.3	Penelitian Bayu Pipit Sugiri (2016)	15
2.9.4	Penelitian Supriyanto (2015)	16
2.9.5	Penelitian KARMILA (2018)	16
BAB III. ORGANISASI.....		21
3.1	Tinjauan Organisasi.....	21
3.1.1.	Kecamatan Rangkui, meliputi wilayah kerja.....	21
3.1.2.	Kecamatan Gerunggang, meliputi wilayah kerja.....	22
3.1.3.	Kecamatan Taman Sari, meliputi wilayah kerja.....	22
3.1.4.	Kecamatan Pangkalbalam, meliputi wilayah kerja.....	22
3.1.5.	Kecamatan Bukit Intan, meliputi wilayah kerja.....	22
3.2	Proses Bisnis.....	29
3.3	Lampiran.....	56
BAB IV. PEMBAHASAN.....		31
4.1	Analisis Sistem.....	31
4.2	Flowchart Apikasi.....	32
4.2.1	Flowchart Login.....	32
4.2.1	Flowchart Menu Utama Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	32
4.3	Algoritma.....	33
4.3.1	Algoritma Proses Login.....	33
4.3.2	Algoritma Proses Menu Utama Pendataan Kurang Mampu.....	34

4.4	Rancangan layar.....	34
4.4.1	Rancangan Layar Login.....	35
4.4.2	Rancangan Layar Menu Utama Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	36
4.5	Use Case Diagram.....	38
4.6	Activity Diagram.....	39
4.6.1	Activity Diagram Login.....	39
4.6.2	Activity Diagram Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	40
4.7	Sequence Diagram.....	41
4.7.1	Sequence Diagram Login.....	41
4.7.2	Sequence Diagram Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	42
4.8	CLASS DIAGRAM.....	43
4.9	Implementasi Interface Aplikasi.....	44
4.9.1	Desain Interface Login.....	44
4.9.2	Desain Interface Menu Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	45
4.9.3	Desain Interface Menu Pendataan Masyarakat Kurang Mampu Waktu Klik Simpan.....	46
4.9.4	Desain Interface menu pendataan masyarakat kurang mampu waktu klik hapus.....	47
4.9.5	Desain Interface menu pendataan masyarakat kurang mampu waktu klik cari.....	47
4.9.6	Form Interface Laporan Data Masyarakat Kurang Mampu.....	49
	BAB V. PENUTUP.....	50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	50

DAFTAR PUSTAKA.....	52
LAMPIRAN.....	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Prototyping.....	27
Gambar 3.1 Struktur Kecamatan Gabek.....	37
Gambar 3.2 <i>Diagram Activity</i> Proses Bisnis.....	42
Gambar 3.3 Tampak Depan Kantor Kecamatan Gabek.....	42
Gambar 3.4 Ruang Pelayanan Kecamatan Gabek.....	43
Gambar 3.5 Spesifikasi Komputer.....	43
Gambar 3.6 Struktur Organisasi Kecamatan Gabek.....	44
Gambar 4.2.1 Flowchart Login	46
Gambar 4.2.2 Flowchart Menu Pendataan Masyarakat Kurang Mampu.....	47
Gambar 4.3.1 Algoritma Proses Login.....	48
Gambar 4.3.2 Algoritma Menu Utama Pendataan Kurang Mampu.....	49
Gambar 4.4.1 Perancangan Layar Login.....	49
Gambar 4.4.2 Perancangan Layar Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu....	50
Gambar 4.5.1 Use Case Diagram.....	53
Gambar 4.6.1 Activity Diagram Login.....	54
Gambar 4.6.2 Activity Diagram Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu.....	56
Gambar 4.7.1 Sequence Diagram Login.....	57
Gambar 4.7.2 Sequence Diagram Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu.....	58
Gambar 4.8 Class Diagram.....	59
Gambar 4.9.1 Desain Interface Login.....	60
Gambar 4.9.2 Desain Interface Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu	61
Gambar 4.9.3 Desain Interface Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu Klik Simpan.....	61
Gambar 4.9.4 Desain Interface Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu Klik Hapus	62

Gambar 4.9.5 Desain Interface Menu Utama Masyarakat Kurang Mampu Klik
Cari63

Gambar 4.9.6 Form Interface Laporan Masyarakat Kurang Mampu 64





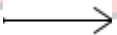


DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram

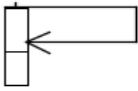
SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraks dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
	<i>Extends</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang di berikan.
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya.

2. Activity Diagram

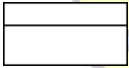
GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Initial Node</i>	Menggambarkan awal aktivitas.
	<i>Activity Final Node</i>	Menggambarkan akhir dari aktivitas.
	<i>Joinnode</i>	Menggambarkan aktivitas yang di mulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.
	<i>Decision node</i>	Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .
	<i>Controlflow</i>	Urutan perpindahan suatu aktivitas.

3. Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti,perangkat, sistem lain) yang berintraksi dengan sistem.
	<i>Boundary class</i>	Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain di sekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	<i>Control class</i>	Menggambarkan “prilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
	<i>Entity class</i>	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).
	<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.
	<i>Return Message</i>	Menggambarkan pesan atau objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

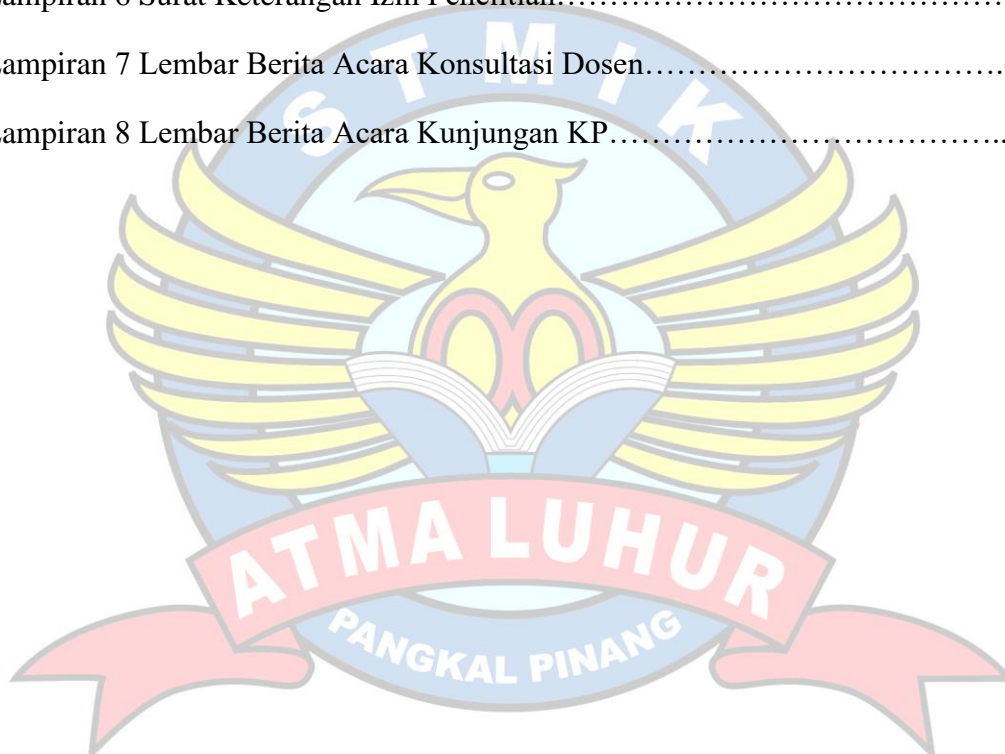
	<p><i>Message to self</i></p>	<p>Menggambarkan pesan atau objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
---	-------------------------------	---

4. Class Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<p><i>Generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
	<p><i>Class</i></p>	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>
	<p><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampak Depan Kantor Kecamatan Gabek.....	56
Lampiran 2 Ruang Pelayanan Kantor Kecamatan Gabek.....	56
Lampiran 3 Spesifikasi Komputer.....	57
Lampiran 4 Struktur Organisasi Kecamatan Gabek.....	57
Lampiran 5 Surat Pengajuan Kerja Praktek.....	59
Lampiran 6 Surat Keterangan Izin Penelitian.....	61
Lampiran 7 Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen.....	63
Lampiran 8 Lembar Berita Acara Kunjungan KP.....	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya Dengan Penelitian Sekarang....17

Tabel 3.1. Informasi Jumlah Penduduk.....23

