

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DATA
KEPEGAWAIAN BERBASIS ANDROID PADA KANTOR
KELURAHAN PINTU AIR**

LAPORAN KERJA PRAKTEK



Oleh :

NIM	NAMA
1. 1611500060	YOLAN KUSUMA
2. 1611500052	RIRIN HARYANTO
3. 1511500122	MEMO

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019/2020**



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS
ANDROID PADA KANTOR KELURAHAN
PINTU AIR**

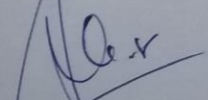
NIM
1. 1611500060
2. 1611500052
3. 1511500122

NAMA
YOLAN KUSUMA
RIRIN HARYANTO
MEMO

Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP


Ade Septyanti S.Kom, M. T.
NIDN 0216099002

Pembimbing Lapangan,



Hairi Wathon

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



R. Burhan Tsanto Farid, S.Si, M.Kom
NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

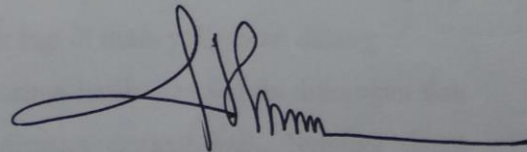
Dinyatakan bahwa:

1. YOLAN KUSUMA (1611500060)
2. RIRIN HARYANTO (1611500052)
3. MEMO (1511500122)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 15 Oktober 2019 sampai dengan 3 Januari 2020 dengan baik.

Nama Instansi : Kantor Kelurahan Pintu Air
Alamat : Pintu Air , Kec. Rangkui Kota
Pangkalpinang.

Pembimbing Praktek
Tanggal,3 Januari 2020



(Hairil Wathon)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini dengan baik dan lancar. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan dalam perkuliahan jurusan Teknik Informatika pada STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya laporan kuliah praktek ini tidak terlepas dari dukungan, semangat, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini, antara lain :

1. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Ketua STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang
2. Bapak R. Burham Isnanto F., S.Si., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
3. Ibu Ade Septryanti, S.Kom., M.T., selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan laporan Kuliah Praktek
4. Bapak Hairil Wathon selaku Lurah Kelurahan Pintu Air dan Pembimbing Lapangan di Kantor Kelurahan Pintu Air.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan kerja praktek ini masih jauh dari sempurna. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun sehingga dapat lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih atas semua dukungan dan bantuannya sehingga laporan ini dapat disusun dengan baik. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca secara umum.

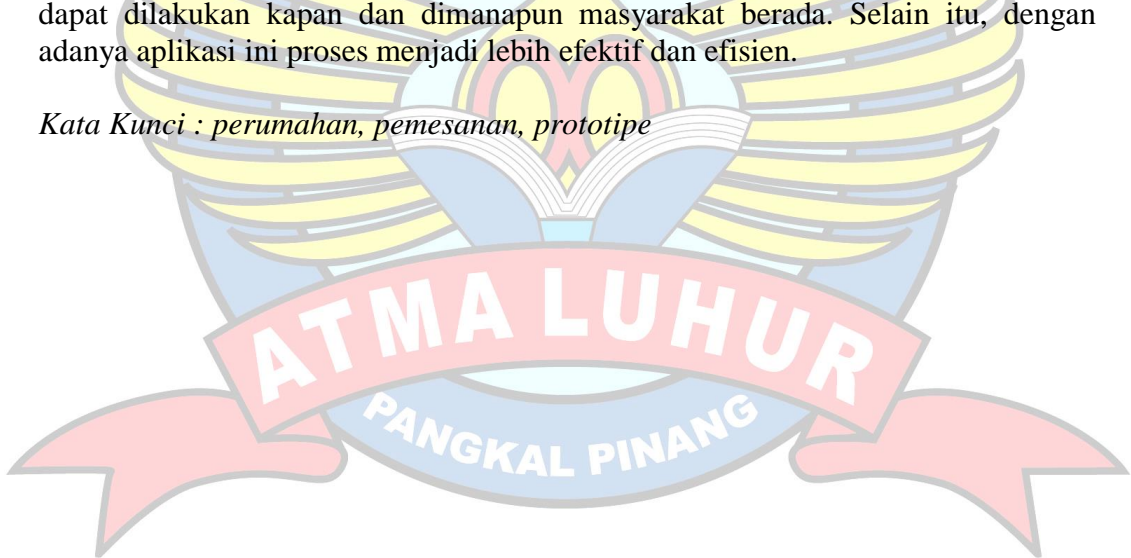
Pangkalpinang, 3 Januari 2020

Penulis

ABSTRAK

PT Madina Investama Sejahtera merupakan salah satu perusahaan *land and property* yang berlokasi di Jalan Kampung Melayu, Kecamatan Gerunggang, Kota Pangkalpinang. PT. Madina Investama Sejahtera ini memasarkan perumahan bersubsidi untuk masyarakat di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Sampai saat ini proses pemesanan perumahan bersubsidi di PT Madina Investama Sejahtera masih dilakukan dengan cara konvensional, calon pembeli harus datang ke lokasi perumahan untuk mendapatkan informasi mengenai rumah subsidi. Dengan berkembangnya teknologi *smartphone* android saat ini, maka PT Madina Investama Sejahtera mencoba melakukan inovasi salah satunya dengan menganalisa dan merancang aplikasi pemesanan perumahan bersubsidi berbasis *smartphone* android. Aplikasi android ini dirancang dengan model *prototipe*. Metode perancangan aplikasi ini menggunakan *object oriented programming* dengan *tools* UML. Diharapkan dengan dirancangkan aplikasi ini dapat membantu pihak PT Madina Investama Sejahtera dalam proses pemesanan perumahan. Masyarakat yang ingin melakukan pemesanan perumahan tidak perlu lagi datang ke kantor perumahan dikarenakan dengan adanya aplikasi ini proses pemesanan dapat dilakukan kapan dan dimanapun masyarakat berada. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini proses menjadi lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci : perumahan, pemesanan, prototipe



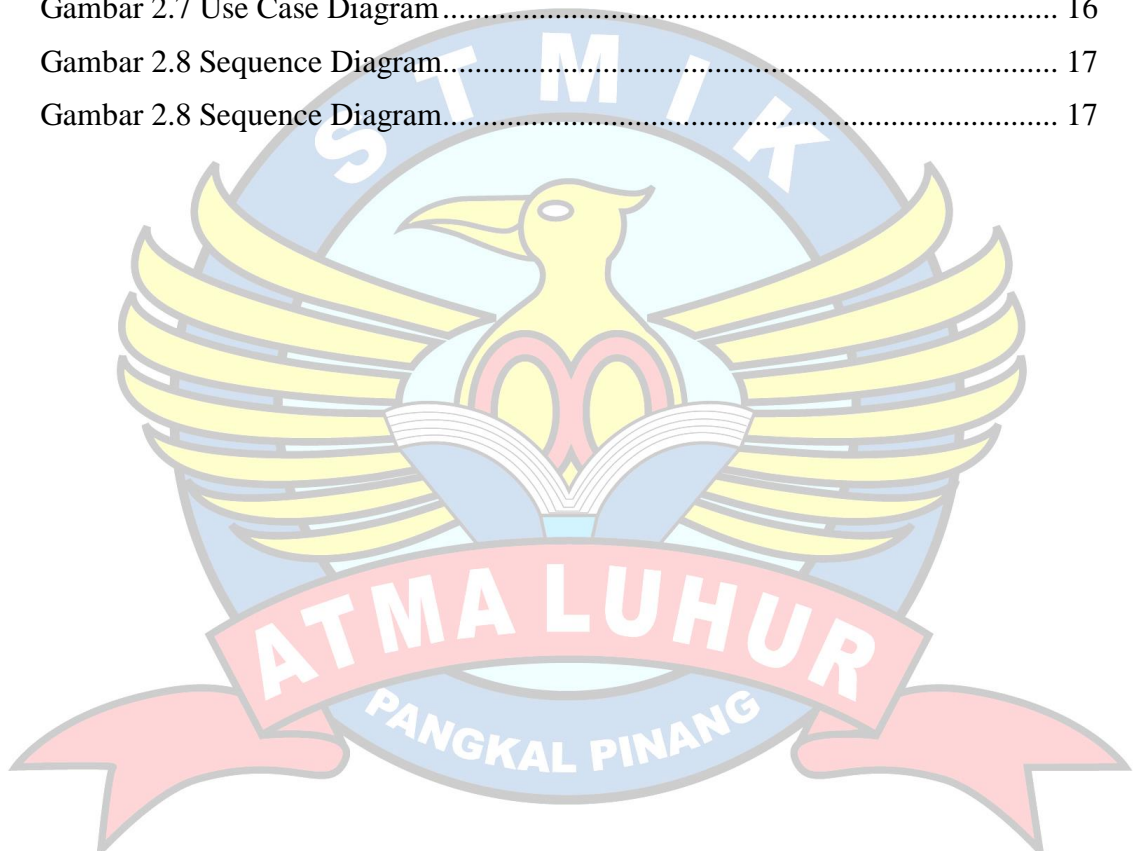
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan & Manfaat Penelitian	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metodologi Penelitian	3
1. Metode Pengembangan Sistem	4
2. Model Pengembangan Sistem	4
3. Tools Pengembangan Sistem	5
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Smartphone	7
2.2 Android	8
2.3 Android Studio	11
2.4 Firebase	12
2.5 Unified Modeling Language	13
2.6 Activity Diagram	14

2.7	Use Case Diagram	16
2.8	Sequence Diagram	17
2.9	Class Diagram	18
2.10	Perumahan Bersubsidi.....	20
2.11	Prototyping.....	20
2.12	Java.....	23
2.13	OOP (Object Oriented Programming)	24
2.14	Penelitian Terdahulu	24
BAB III ORGANISASI		27
3.1	Sejarah Singkat PT Madina Investama Sejahtera	27
3.2	VISI MISI PT Madina Investama Sejahtera	28
3.3	Struktur Organisasi PT Madina Investama Sejahtera	29
3.4	Tugas dan Wewenang Anggota PT Madina Investama Sejahtera	29
BAB IV PEMBAHASAN.....		32
4.1	Definisi Masalah	32
4.2	Analisis Sistem Berjalan	32
4.3	Analisis Sistem Usulan	33
4.3.1	Usecase Sistem Usulan	33
4.3.2	Usecase Description	34
4.3.3	Activity Diagram Sistem Usulan	39
4.3.4	Sequence Diagram Sistem Usulan	48
4.3.5	Class Diagram	57
4.4	Rancangan Layar Usulan	58
4.4.1	Rancangan Layar Aplikasi yang diusulkan.....	58
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kantor Kelurahan Pintu Air	11
Gambar 3.2 Kantor Kelurahan Pintu Air	16
Gambar 3.3 Kantor Kelurahan Pintu Air.	17
Gambar 4.1 Use Case Diagram User	18
Gambar 2.7 Use Case Diagram.....	16
Gambar 2.8 Sequence Diagram.....	17
Gambar 2.8 Sequence Diagram.....	17









DAFTAR TABEL


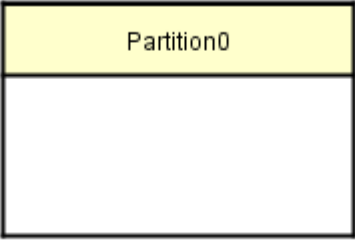
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 Use Case Deskripsi Login.....	34
Tabel 4.2 <i>Use Case Deskripsi</i> Register.....	34
Tabel 4.3 <i>Use Case Deskripsi</i> Pengajuan	35
Tabel 4.3 <i>Use Case Deskripsi</i> Perumahan	36
Tabel 4.4 <i>Use Case Deskripsi</i> Master Plane	37
Tabel 4.5 <i>Use Case Deskripsi</i> Fasilitas.....	37
Tabel 4.6 <i>Use Case Deskripsi</i> Syarat Pengajuan	37
Tabel 4.7 <i>Use Case Deskripsi</i> Tentang.....	38
Table 4.8 Use Case Deskripsi Logout.....	38


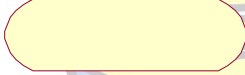





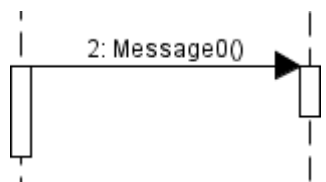
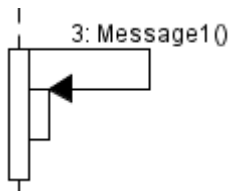
DAFTAR SIMBOL

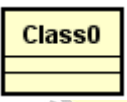

Simbol Use Case Diagram	
Simbol	Deskripsi
	<p>Use Case: Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Actor: Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat, dan dinyatakan dengan kata benda.</p>
	<p>Association: Simbol yang menggambarkan komunikasi atau interaksi antara aktor dan <i>use case</i>.</p>

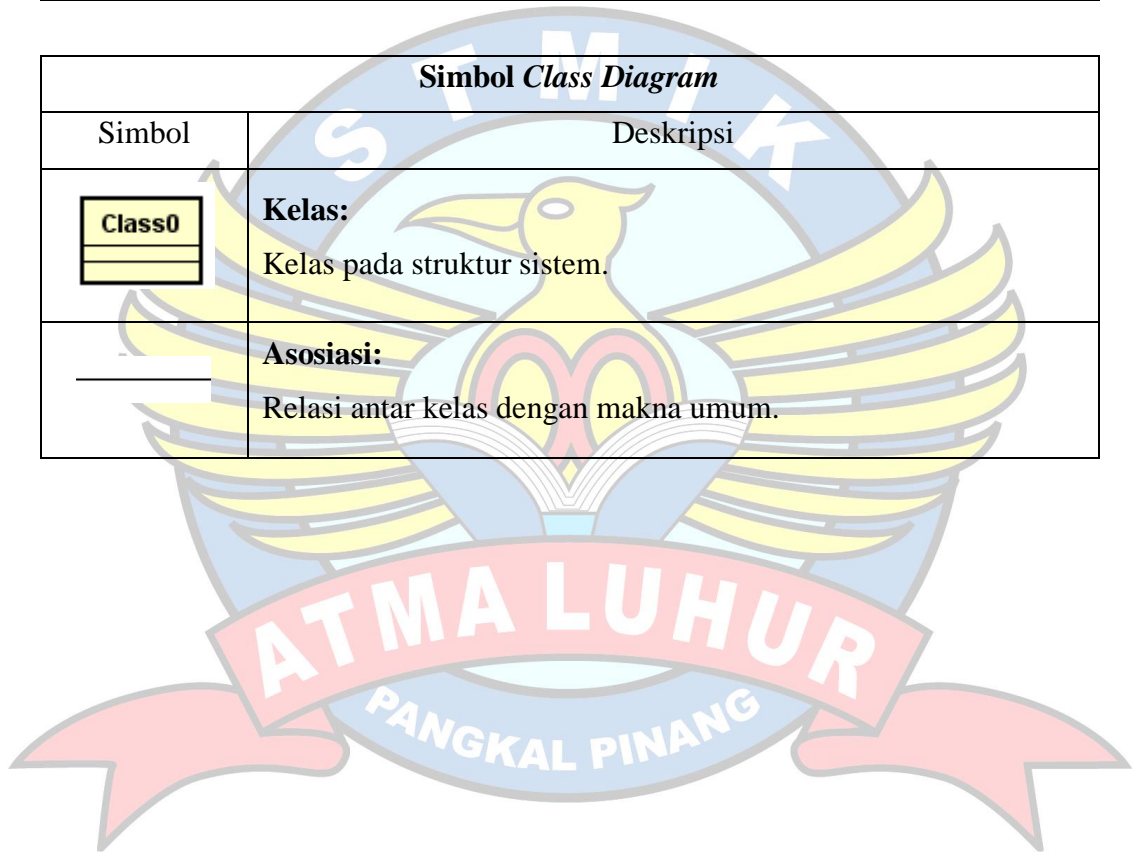
Simbol Activity Diagram	
Simbol	Deskripsi
	<p>Status Awal: Simbol yang menggambarkan status awal dari aktivitas.</p>
	<p>Aktivitas: Aktivitas yang dilakukan dalam sistem dan dinyatakan dengan diawali kata kerja.</p>
	<p>Percabangan: Asosiasi percabangan, jika terdapat pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>

	<p>Status Akhir:</p> <p>Status akhir dari sistem, yang mana aktivitas dari sistem telah selesai dikerjakan.</p>
	<p>Swimlane:</p> <p>Menunjukkan siapa yang bertanggungjawab melakukan aktivitas.</p>

Simbol Sequence Diagram	
Simbol	Deskripsi
	<p>Actor:</p> <p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat, dalam artian di luar sistem aplikasi yang dibuat itu sendiri.</p>
	<p>Activity:</p> <p>Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.</p>
	<p>Entity:</p> <p>Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p>Boundary :</p> <p>Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem.</p>
	<p>Control :</p> <p>Menggambarkan “perilaku mengatur”, perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>

	<p>Object Message: Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian.</p>
	<p>Message to Self: Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>

Simbol Class Diagram	
Simbol	Deskripsi
	<p>Kelas: Kelas pada struktur sistem.</p>
	<p>Asosiasi: Relasi antar kelas dengan makna umum.</p>



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Permohonan Kuliah Kerja Praktek.....	31
2. Surat PenerimaanKuliah Kerja Praktek	32
3. Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP.....	33
4. Lembar Berita Acara Kunjungan Kuliah Praktek.....	34

