

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAHAN DATA  
ARSIP PADA KANTOR CAMAT KELAPA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAHAN DATA  
ARSIP PADA KANTOR CAMAT KELAPA BERBASIS  
ANDROID**

**SKRIPSI**

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



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1411500096

Nama : Rizki Yuuliansyah

RANCANG BANGUN APLIKASI  
PENGELOLAHAN DATA ARSIP PADA KANTOR  
CAMAT KELAPA BERBASI *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 31 Juli 2021



(Rizki Yuliansyah)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

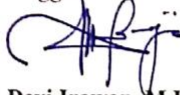
**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAHAN DATA  
ARSIP PADA KANTOR CAMAT KELAPA BERBASIS  
ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Yuliansyah  
1411500096**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 09 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji  
Anggota**



**Devi Irawan, M.Kom  
NIDN. 0231018201**

**Dosen Pembimbing**



**Chandra Kirana, M.Kom.  
NIDN. 0228108501**

**Kaprodi Teknik informatika**



**Chandra Kirana. M.Kom  
NIDN. 0228108501**

**Ketua Penguji**



**R Burham I. F., S.Si., M.Kom  
NIDN. 0224048003**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 31 juli 2021

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
ISB PEMA LUHUR**



**Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901**

## KATA PENGANTAR

Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia Puji dan syukur penulis panjatkan ke Hadirat Allah SWT. Yang telah memberikan Rahmat-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu, Dengan mengambil judul laporan “Rancang Bangun Pengelolaan Data Arsip Pada Kantor Camat Kelapa Berbasis Android”

Dalam menyusun laporan skripsi ini, penulis sangat menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak agar laporan ini lebih baik lagi dan bisa bermanfaat untuk orang banyak.

Disamping itu penulis juga ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu proses pembuatan laporan skripsi ini diantaranya kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik itu dukungan Moril Maupun Materi
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Kampus Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.sc, selaku Rektorat ISB Atma Luhur
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika
6. Bapak Chandra Kirana,M.Kom. selaku Dosen Pembimbing

Saudara dan sahabat-sahabatku terutama kawan-kawan yang selalu memberikan spirit maupun materi untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dari semua pihak dibalas oleh Allah SWT, Amin Ya Robbalalamin.

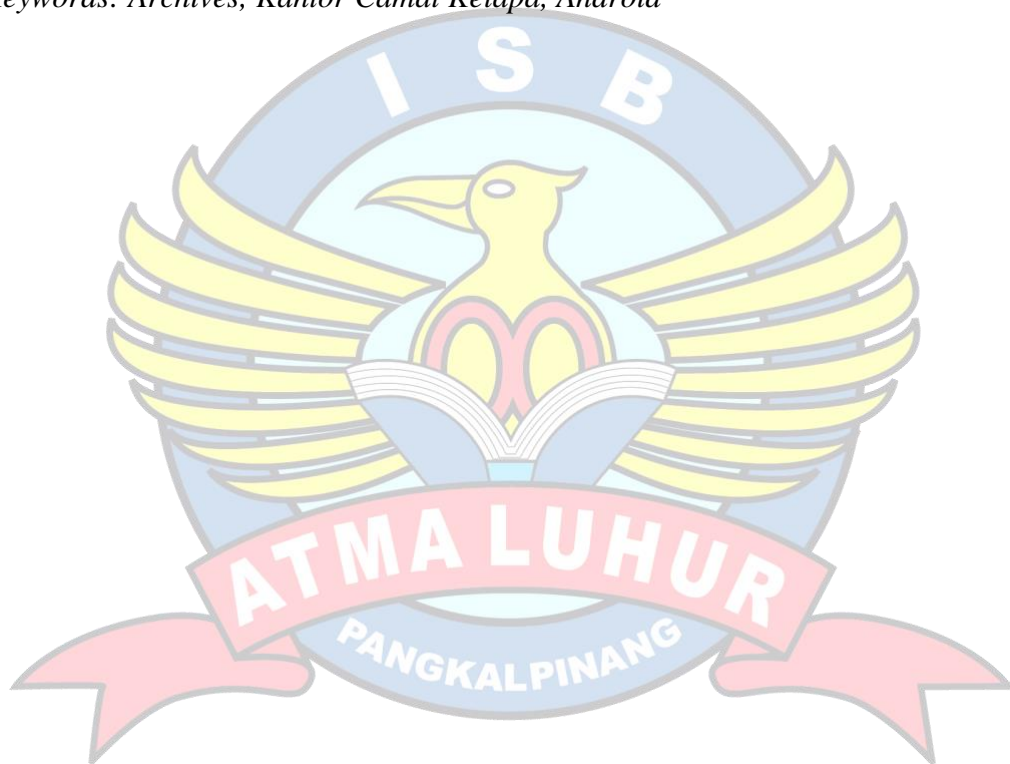
Pangkalpinang, 4 Agustus 2021

Rizki Yuliansyah

## **ABSTRACT**

*Archival activities have a very important role in every organization both private and government. Because the archive stores a wide range of Information that is indispensable to any activity undertaken as a tool for remembering. This archive should be stored properly and correctly so that at any time can be found quickly and precisely, easy to filing can be run well and smoothly. Therefore the authors want to create Android-based applications that can be used to manage archives in archiving data at the kelapa sub-district office. In this application, the author uses OOP (Object Oriented Programming) method for easy development program. So with that application made by the author can help and assist archives managers in kelapa sub-district office.*

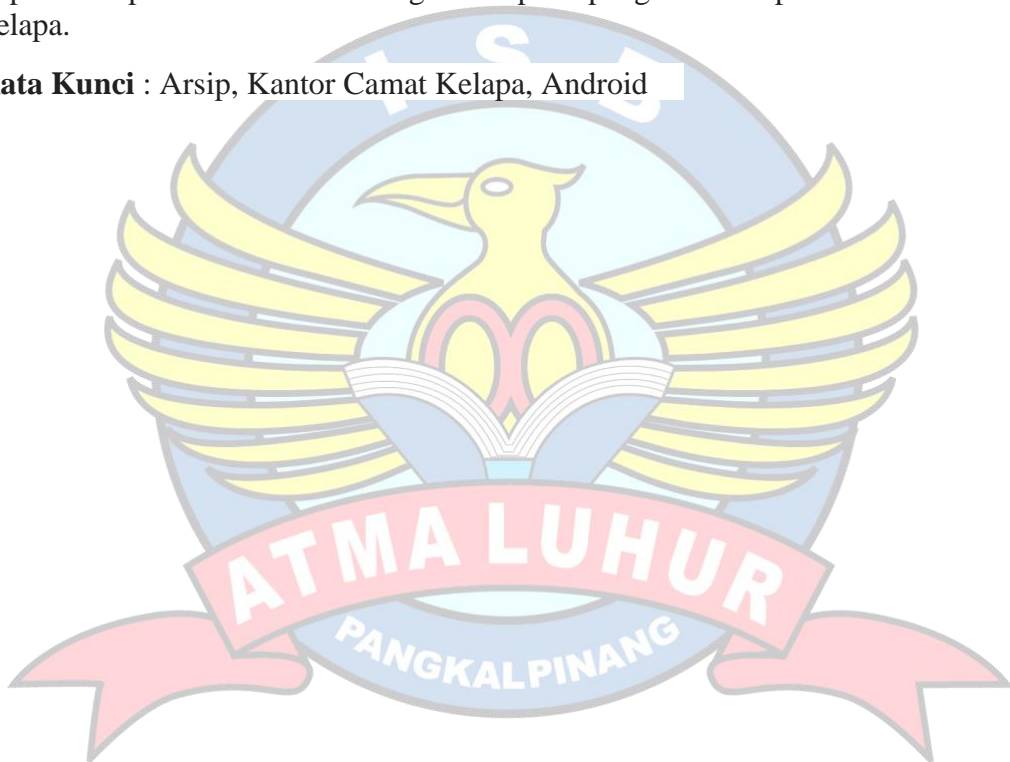
*Keywords: Archives, Kantor Camat Kelapa, Android*



## ABSTRAK

Kegiatan kearsipan mempunyai peranan yang sangat penting pada setiap organisasi baik swasta maupun pemerintahan. Karena arsip menyimpan berbagai sumber informasi yang sangat penting bagi setiap kegiatan yang dilakukan sebagai alat bantu untuk mengingat. Hal ini arsip harus disimpan dengan baik dan benar agar sewaktu-waktu diperlukan dapat ditemukan dengan cepat dan tepat, sehingga kegiatan kearsipan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu penulis ingin menciptakan suatu aplikasi berbasis Android yang dimana dapat mempermudah membangun arsip dalam mengarsipkan data dikantor camat kelapa. Dalam merancang aplikasi arsip ini, penulis menerapkan metode OOP (*Object Oriented Programming*) untuk mempermudah pengembangan program. Maka dengan itu aplikasi yang dibuat oleh penulis dapat mempermudah dan meringankan para pengelola arsip di kantor camat kelapa.

**Kata Kunci :** Arsip, Kantor Camat Kelapa, Android



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	3
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batas Masalah .....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Konsep Dasar Aplikasi.....	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi .....	6
2.1.2 Aplikasi Mobile (beregerak) .....	6
2.2 Kearsipan .....	8
2.3 Android .....	8
2.3.1 Sejarah Android .....	8
2.3.2 Arsitektur Android .....	9
2.3.3 Fitur-fitur Android .....	10
2.3.4 Versi-versi Android.....	11
2.4 Android Studio .....	12
2.5 MySQL.....	13



2.6	PHP ( <i>Hyper Preprocessor</i> ).....	14
2.7	XAMMP.....	15
2.8	JSON ( <i>Java Object Notation</i> ) .....	15
2.9	Metode Prototype .....	16
2.10	Metode <i>Object Oriented Programming</i> .....	17
2.11	UML ( <i>Unifled Modeling Language</i> ).....	18
2.12	Penelitian Terdahulu .....	20

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1	Metode Penelitian .....	23
3.2	Model Penelitian .....	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.4	Tools Pengembangan Perangkat Lunak .....	25

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHAS**

4.1	Sejarah Kantor Camat Kelapa.....	27
4.1.1	Visi Dan Misi .....	27
4.1.2	Struktur Organisasi .....	28
4.2	Analisis.....	31
4.2.1	Analisis Masalah .....	31
4.2.3	Analisis Sistem.....	32
4.2.3	Analisis Sistem Yang Berjalan .....	32
4.2.4	Analisis Kebutuhan .....	33
4.2.5	Sistem Usulan .....	34
4.3	Perancangan (design) .....	44
4.3.1	Class Diagram .....	44
4.3.2	Perancangan Basis Data .....	45
4.3.4	Rancangan Layar <i>Android</i> .....	45
4.4	Implementasi .....	45
4.4.1	Tampilan Layar Aplikasi Pada <i>Android</i> .....	51
4.5	Pengujian Sistem.....	56
4.5.1	Rencana Pengujian .....	56

4.5.2 Hasil Pengujian .....57

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....60

5.2 Saran.....60

**DAFTAR PUSTAKA.....61**

**LAMPIRAN.....63**



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Arsitektur <i>Android</i> .....	9
Gambar 2.2 Versi <i>Android</i> .....	12
Gambar 2.3 Tampilan <i>Android Studio</i> .....	13
Gambar 2.4 Metode Prototyping.....	16
Gambar 2.5 Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	18
Gambar 2.6 Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	19
Gambar 2.7 Contoh <i>Class Diagram</i> .....	19
Gambar 2.8 Contoh <i>sequence Diagram</i> .....	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	32
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Usulan.....	34
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Login.....	38
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Input Surat Masuk .....	38
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Input Surat Keluar .....	39
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Input Data Panduan .....	40
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Input Data Informasi.....	40
Gambar 4.9 <i>Sequence Diagram</i> Login .....	41
Gambar 4.10 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Arsip Surat Masuk .....	41
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Input Cari Data Arsip Surat Masuk .....	42
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Arsip Surat Keluar .....	42
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Input Cari Data Arsip Surat Keluar .....	43
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Panduan.....	43
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Input Data Informasi.....	44
Gambar 4.16 <i>Class Diagram</i> Rancangan Sistem.....	45
Gambar 4.17 Rancang Layar Menu <i>Login</i> .....	45
Gambar 4.18 Rancang Layar Menu Utama.....	46
Gambar 4.19 Rancang Layar <i>Input</i> Arsip Surat Masuk.....	47
Gambar 4.20 Rancang Layar Cari Arsip Surat Masuk .....	48
Gambar 4.21 Rancang Layar <i>Input</i> Arsip Surat Keluar.....	48

Gambar 4.22 Rancang Layar Cari Arsip Surat Keluar .....	49
Gambar 4.23 Rancang Layar Panduan.....	50
Gambar 4.24 Rancang Layar Informasi .....	50
Gambar 4.25 Tampilan Menu <i>Login</i> .....	51
Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.27 Tampilan Menu <i>Input</i> Data Arsip Surat Masuk.....	53
Gambar 4.28 Tampilan Menu Cari Data Arsip Surat Masuk .....	53
Gambar 4.29 Tampilan Menu Data Arsip Surat Keluar .....	54
Gambar 4.30 Tampilan Menu Cari Data Arsip Surat Keluar .....	54
Gambar 4.31 Tampilan Menu Panduan .....	55
Gambar 4.32 Tampilan Menu Informasi.....	55




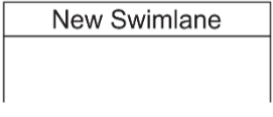



## DAFTAR TABEL

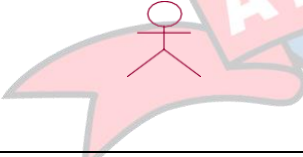
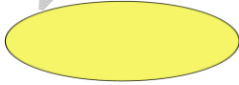

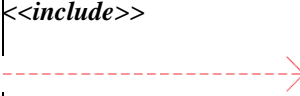
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Use Case Diagram Login</i> .....	35
Tabel 4.2 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Arsip Surat Masuk .....	35
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Cari Arsip Surat Masuk.....	35
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Arsip Surat Keluar .....	36
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Cari Arsip Surat Keluar.....	36
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Panduan.....	36
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Informasi .....	36
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Keluar .....	37
Tabel 4.9 Penjelasan Pengujian Sistem.....	56
Tabel 4.10 Pengujian <i>Connect</i> .....	57
Tabel 4.11 Pengujian Menu <i>Login</i> .....	57
Tabel 4.12 Pengujian Menu Utama.....	58
Tabel 4.13 Pengujian Form <i>Input</i> Data .....	58
Tabel 4.15 Pengujian Form Cari Data .....	59



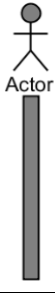



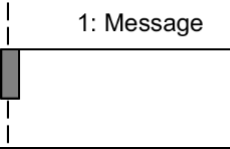
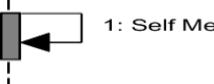
## 1. Simbol Activity Diagram

	<b>Start Point</b> Menggambarkan kegiatan awal dari aktivitas.
	<b>End Point</b> Menggambarkan kegiatan akhir dari aktivitas.
	<b>Activity Diagram</b> Menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.
	<b>Swim Lane</b> Sebagai Pemisah Aktivitas yang terjadi
	<b>Percabangan</b> Pilihan Aktivitas jika lebih dari satu

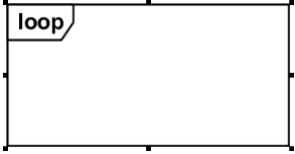
## 2. Simbol Use Case Diagram

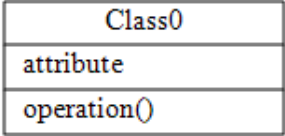

	<b>Actor</b> Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi ( <i>user</i> ).
	<b>Use case</b> Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<b>Association</b> Menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .
	<b>Include</b> Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit

### 3. Simbol *Sequence Diagram*

	<p><b>Actor</b> Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.</p>
	<p><b>Boundary</b> Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.</p>
	<p><b>Control</b> Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
	<p><b>Entity</b> Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>
	<p><b>Message</b> Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>Self Message</b> Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.</p>

#### 4. Simbol *Class Diagram*

	<p><b>Loop Message</b> Menggambarkan dengan sebuah <i>frame</i> dengan label <i>loop</i> dan sebuah kalimat yang mengindikasikan pengulangan.</p>

No	Simbol	Keterangan
1		<p><b>Class</b> Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.</p>
2		<p><b>Association</b> Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i>.</p>

