

**RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PERIZINAN
BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DINAS PENANAMAN
MODAL PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU,
KOPERASI USAHA KECIL DAN MENENGAH
KAB. BANGKA**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh:

1411500101	Muflih Habil
1411500066	Fahrulrozi
1411500144	Supardi

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMASI

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2017/2018



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

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Stidi : Stara 1

Judul : **RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
PERIZINAN BERBASIS ANDROID STUDI KASUS
DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN
PERIZINAN TERPADU SATU PINTU, KOPRASI
USAHA KECIL DAN MENENGAH KAB. BANGKA**

Nim	Nama
1. 1411500101	MUFLIH HABIL
2. 1411500066	FAHRULROZI
3. 1411500133	SUPARDI

Sungailiat, 03 Januari 2018

Menyetujui,
Pembimbing

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

Pembimbing Lapangan

Herliandy. SH
NIP:19651018 198603 1 004

Mengetahui,
Ketua Program Teknik Informatika

R Burham Isnanto F. S.Si, M.kom
NIDN: 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KULIAH PRAKTIK

Dinyatakan bahwa:

1. Supardi (1411500144)
2. Muflih Habil (1411500101)
3. Fahrulrozi (1411500066)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 20 Oktober 2017 sampai dengan 03 Januari 2018 dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Penamaan Modal Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu, Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Bangka

Alamat : Jl. Pemuda Sungailiat, Bangka

Sungailiat, 03 Januari 2018

Kabid Data dan Sistem Informasi

DPMPTSPKUKM Kab Bangka



NIP: 19651018 198603 1 004

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Supardi
NIM : 1411500144
2. Nama : Muflih Habil
NIM : 1411500101
3. Nama : Farulrozi
NIM : 1411500066


Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan KP yang berjudul: RANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PERIZINAN BERBASIS ANDROID STUDI KASUS DINAS PENANAMAN MODAL PELAYANAN PERIZINAN TERPADU SATU PINTU, KOPRASI USAHA KECIL DAN MENENGAH KAB. BANGKA Adalah benar asli karya ilmiah karya saya sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang saya lakukan.

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

Sungailiat, 20 Desember 2017

Yang Menyatakan,




(Muflih Habil)


(Farulrozi)

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memudahkan di dalam memperoleh informasi tentang proses perizinan secara online (SPION) berbasis android. Dalam penulisan ini penulis menggunakan metode prototipe, yaitu suatu metode dimana pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Dalam metode ini dilakukan pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi Prototipe. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya pengembangan sistem informasi perizinan online (SPION) pada Dinas Penanaman Modal Pelayanan Perizinan Terpadu Satu Pintu Koprasi Usaha Kecil Dan Menengah Kab Bangka, maka proses pengajuan perizinan dapat diperoleh lebih cepat, akurat, dan efisien.

Kata Kunci:

*Sistem Informasi perizinan, Sistem Pelayanan Perizinan Online (SPION),
Prototipe pengembangan*

KATA PENGANTAR

Dengan ini kami selaku tim penulis memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan berkat Rahmat dan Kasih Sayang serta karunia-Nya, kami selaku tim penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan sarjana S-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK ATMA LUHUR Pangkalpinang.

Dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini, kami sebagai tim penulis merasa masih banyak kekurangan pada laporan ini, baik pada teknik penulisan maupun materi, mengingat akan kemampuan yang dimiliki oleh tim kami. Maka dari itu kritik dan saran dari semua pihak sangat kami harapkan demi penyempurnaan pembuatan Laporan Kuliah Praktik (KP) ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik ini, yaitu:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kuliah Praktik ini.
2. Orang tua kami tercinta, yang telah memberikan doa dan dukungan serta materi dengan segenap tenaga, pikiran serta kasih sayang untuk memberikan yang terbaik bagi penulis.
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan STMIK Atma Luhur
4. Bapak Prof Dr. Moedjiono, Msc selaku Ketua STMIK Atma Luhur
5. Bapak Burham Isnanto Farid, s. SI, M.Kom selaku ketua Program studi Teknik Informatika serta Dosen Pembimbing STMIK Atma Luhur.
6. Bapak Syafarudin, SE selaku Kepala Dinas PMPPTSPKUKM Kab Bangka.
7. Bapak Herliandy, SH Kabid Sistem Informasi Dinas PMPPTSPKUKM Kab. Bangka selaku pembimbing lapangan

Oleh karena itu tak salah bila kami menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian laporan paradek ini. Kami menyadari bahwa penyusunan Laporan Kerja Praktek ini jauh dari kata sempurna. Maka kami sangat mengharapkan saran dan keritik yang membangun sehingga bisa lebih baik di masa mendatang. Akhir kata kami mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak.

Pangkalpinang, 07 November 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBARPERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SIMBOL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pengertian Sistem Informasi Perizinan.....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi.....	5
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi.....	5
2.1.4 Pengertian Perizinan.....	5
2.2 Mobile.....	7
2.3 Android.....	7
2.3.1 Pengertian Android.....	7

2.3.2 Eclipse.....	8
2.3.3 ADT.....	8
2.3.4 Android SDK.....	8
2.4 Unified Modelling Language (UML).....	8
2.5 PHP.....	8
2.6 JSON.....	9
2.7 MySQL.....	9
2.8 Rapid Application Development (RAD).....	9
2.9 Tinjauan Studi.....	10
2.9.1 Penelitian Raden Syahid Dhipa Guntara (2014).....	10
2.9.2 Penelitian Eva Kurniawan (2012).....	11
2.9.3 Penelitian Tony Manurun Palilu (2012).....	11
2.9.4 Penelitian Yapie Yosafat Biredoko, Landung Sudarman (2016)...	12
2.9.5 Penelitian Amir Hidayat dan Sabarinah Prasetyo (2014).....	12
2.9.6 Penelitian Mukhammad Galih Ari Wibowo.....	13
2.9.7 Penelitian Dilla Dervita dan ABD Rasyid Syamsuri (2016).....	13
BAB III ORGANISASI.....	14
3.1 Kantor DPMPTSPKUKM KAB. BANGKA.....	14
3.1.1 Sejarah Singkat Kantor DPMPTSPKUKM KAB. BANGKA ..	15
3.1.2 Visi dan Misi Kantor DPMPTSPKUKM KAB. BANGKA	18
3.1.3 Struktur Organisasi.....	19
3.1.4 Tugas dan Wewenang.....	19
3.1.4.1 Kepala Dinas.....	19
3.1.4.2 Serketaris Membawahi.....	20
3.1.4.3 Bidang Pelayanan Perizinan.....	21
3.1.4.4 Bidang Penanaman Modal.....	21
3.1.4.5 Bidang Koprasi dan Usaha Micro.....	21
3.1.4.6 Bidang Data dan Sistem Informasi.....	21
3.1.4.7 UPT.....	22
3.1.4.8 Kelompok Jabatan Fungsional.....	22
3.2 Spesifikasi Kegunaan Komputer.....	23

3.3 Software.....	23
3.4 Jaringan.....	24
BAB IV PEMBAHASAN.....	26
4.1 Definisi Masalah.....	26
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan.....	26
4.1.2 Tampilan Layar Sistem.....	27
4.1.3 Keuntungan dan Kerugian Aplikasi yang Diusulkan.....	29
4.2 Rancangan Basis Data.....	30
4.2.1 Entity Relationship Diagram.....	30
4.2.2 Transformasi ERD ke LRS.....	31
4.2.3 Logical Record Structure (LRS).....	32
4.3 Flowchart.....	33
4.3.1 Flowchart Login.....	33
4.3.2 Flowchart Pendaftaran.....	34
4.3.3 Flowchart Pengajuan Perusahaan.....	35
4.4 Algoritma.....	36
4.5 Rancangan Layar.....	38
4.6 Use Case Diagram.....	41
4.6.1 Deskripsi Use Case Diagram.....	43
4.7 Diagram Activity.....	44
4.7.1 Diagram Activity Pendaftaran Perizinan.....	45
4.7.2 Diagram Activity Proses Survey.....	46
4.7.3 Diagram Activity Pembuatan Laporan.....	47
4.8 Diagram Squence.....	48
4.8.1 Diagram Squence Proses Login.....	49
4.8.2 Diagram Squence Pencarian Arsip.....	50
4.8.3 Diagram Squence Pencarian Berkas.....	51
4.9 Implementasi Interface Aplikasi.....	52
4.9.1 Tampilan Layar Utama.....	52

4.9.2 Tampilan Layar Login.....	53
4.9.3 Tampilan Layar Menu Utama.....	54
4.9.4 Tampilan Layar Pendaftaran.....	55
4.9.5 Tampilan Layar Pengajuan Perusahaan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

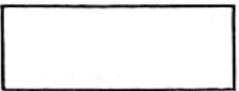

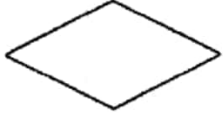
	Halaman
Gambar 3.1 Depan Kantor DMPPTSPKUKM Kab. Bangka	14
Gambar 3.2 Belakang Kantor DMPPTSPKUKM Kab. Bangka.....	14
Gambar 3.3 Struktur Organisasi.....	19
Gambar 3.4 Spesifikasi PC Server.....	23
Gambar 3.5 Skema Jaringan Pada Kantor DMPPTSPKUKM.....	24
Gambar 3.6 Skema jaringan wifi pada kantor DMPPTSPKUKM.....	25
Gambar 4.1 Tampilan Login.....	27
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	28
Gambar 4.3 Tampilan Input Perizinan.....	28
Gambar 4.4 Tampilan Surat Rekomendasi Sebelum diPrint.....	29
Gambar 4.5 ERD (Entity Relationship Diagr.....	30
Gambar 4.6 Transformasi ERD ke LRS (Logical Record Structure).....	31
Gambar 4.7 LRS (Logical Record Structure).....	32
Gambar 4.8 Flowchart Login.....	33
Gambar 4.9 Flowchart Pendaftaran.....	34
Gambar 4.10 Flowchart Pengajuan Permohonan.....	35
Gambar 4.11 Rancangan Layer Menu Login.....	38
Gambar 4.12 Rancangan Layer Menu Pendaftaran.....	39



Gambar 4.13 Rancangan Layer Menu Utama.....	40
Gambar 4.14 Use Case Admin.....	42
Gambar 4.15 Use Case User.....	42
Gambar 4.16 Diagram Activity Pendaftaran Perizinan.....	47
Gambar 4.17 Diagram Activity Proses Survey.....	48
Gambar 4.18 Diagram Activity Pembuatan Laporan.....	49
Gambar 4.19 Diagram Sequence Sistem Informasi Perizinan Berbasis Android	48
Gambar 4.20 Diagram Sequence Proses Login.....	49
Gambar 4.21 Diagram Sequence Pencarian Arsip.....	50
Gambar 4.22 Diagram Sequence Pencarian Berkas.....	51
Gambar 4.23 Tampilan Layar Utama.....	52
Gambar 4.24 Tampilan Layar Login.....	53
Gambar 4.25 Tampilan Layar Menu Utama.....	54
Gambar 4.26 Tampilan Layar Pendaftaran.....	55
Gambar 4.27 Tampilan Layar Pengajuan Perusahaan.....	56

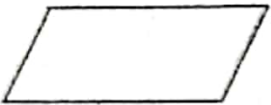
DAFTAR TABEL




	Halaman
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Login User.....	43
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case User.....	43
Table 4.3 Deskripsi Use Case Persyaratan dan Prosedur.....	44


DAFTAR SIMBOL

Simbol Diagram Hubungan Entitas	
	<p>Entitas</p> <p>Menggambarkan kumpulan objek yang anggota-anggotanya berperan dalam sistem atau menyatakan satuan himpunan entitas</p>
	<p>Garis Penghubung</p> <p>Merupakan penghubung entitas dengan relationship ataupun sebaliknya dari relationship ke entitas</p>
	<p>Relasi</p> <p>Menggambarkan satu himpunan hubungan antara objek yang dibangun (relationship) Atau himpunan yang ada diantara himpunan entitas</p>

Simbol Flowchart	
	<p>START/END</p> <p>Menggambarkan awal dan akhir aliran data</p>
	<p>Penghubung</p> <p>Menggambarkan arah proses menghubungkan satu modul ke ke modul yang lainnya</p>

	<p>Input/Output</p> <p>Menggambarkan masukan dan keluaran yang dihasilkan</p>
---	--

Simbol Use Case Diagram	
	<p>Aktor</p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari system yang dibuat atau bisa disebut dengan pengguna aplikasi</p>
	<p>Association</p> <p>Menggambarkan hubungan aktor dengan use case</p>
	<p>Use Case</p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem sehingga pengguna sistem paham dan mengerti kegunaan sistem yang akan dibangun.</p>

Simbol Activity Diagram	
	<p>Start State</p> <p>Menggambarkan awal dari aktifitas</p>









	<p>End State</p> <p>Menggambarkan akhir aktifitas</p>
	<p>Transition</p> <p>Menggambarkan perpindahan control antara state</p>
	<p>Activity State</p> <p>Menggambarkan proses bisnis</p>

Diagram Sequence	
	<p>Aktor</p> <p>Pengguna aplikasi atau biasa disebut user</p>
	<p>Pesan Tipe Send</p> <p>Menggambarkan suatu object mengirim data masuk</p>
	<p>Garis Hidup</p> <p>Menggambarkan kehidupan suatu objek</p>
	<p>Waktu Aktif</p> <p>Menggambarkan objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, Semua yang berhubungan dengan waktu aktif adalah sebuah tahap yang</p>

	dilakukan didalamnya
	Keluaran Menggambarkan sebuah keluaran yang didapatkan setelah melalui beberapa tahapan