

**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGADUAN MASYARAKAT
PADA DINAS SATUAN POLISI PAMONG PRAJA (SATPOL
PP) PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1811500027

Nama : Mahpud Efendi

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Proposal: PENGEMBANGAN APLIKASI PENGADUAN
MASYARAKAT PADA DINAS SATUAN POLISI PAMONG
PRAJA (SATPOL PP) PROVINSI KEPULAUAN BANGKA
BELITUNG 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, 09 Agustus 2022



(Mahpud Efendi)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

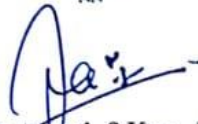
**PENGEMBANGAN APLIKASI PENGADUAN
MASYARAKAT PADA DINAS SATUAN POLISI PAMONG PRAJA
(SATPOL PP) PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS
ANDROID**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mahpud Efendi
1811500027**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji
Anggota**



**Ade Septryanti, S.Kom., M.T.
NIDN. 0216099002**

Dosen Pembimbing



**Lukas Tommy, M.Kom
NIDN. 0215099201**

Kaprodi Teknik Informatika



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

Ketua Penguji



**Laurentinus, M.Kom
NIDN. 0201079201**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

19 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
FIB ATMA LUHUR**



**Elher Helmut, M.Kom
NIDN. 0201027901**

iii

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas berkat, rahmat dan ridho – Nya, saya dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan program skripsi pada semester VIII (Delapan) di Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang pada tahun ajaran 2021/2022. Penyusunan laporan skripsi ini sesuai dengan instruksi dan arahan dari Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya banyak mendapat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, mendoakan, dan memberikan motivasi selama penulis menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom. Selaku Dekan Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. Selaku Kepala Prodi Jurusan Teknik Informatika (TI).
7. Bapak Lukas Tommy, M.kom Selaku Dosen Pembimbing
8. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat motivasi.

Semoga dapat menjadi amal kebaikan dalam berbagi ilmu dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT serta ilmu yang diberikan dapat berguna untuk kedepannya nanti. Dalam penyusunan laporan skripsi ini, masih begitu banyak kekurangan dari apa yang telah penulis sampaikan.

Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan sarannya agar terciptanya laporan skripsi yang lebih baik lagi dalam kesempatan mendatang. Serta laporan skripsi ini semoga bisa berguna sebagai referensi mahasiswa ISB Atma Luhur Pangkalpinang yang akan mengikuti program skripsi selanjutnya nanti, demikian yang dapat saya sampaikan atas perhatiannya saya ucapkan Terima Kasih.

Pangkalpinang,

2022

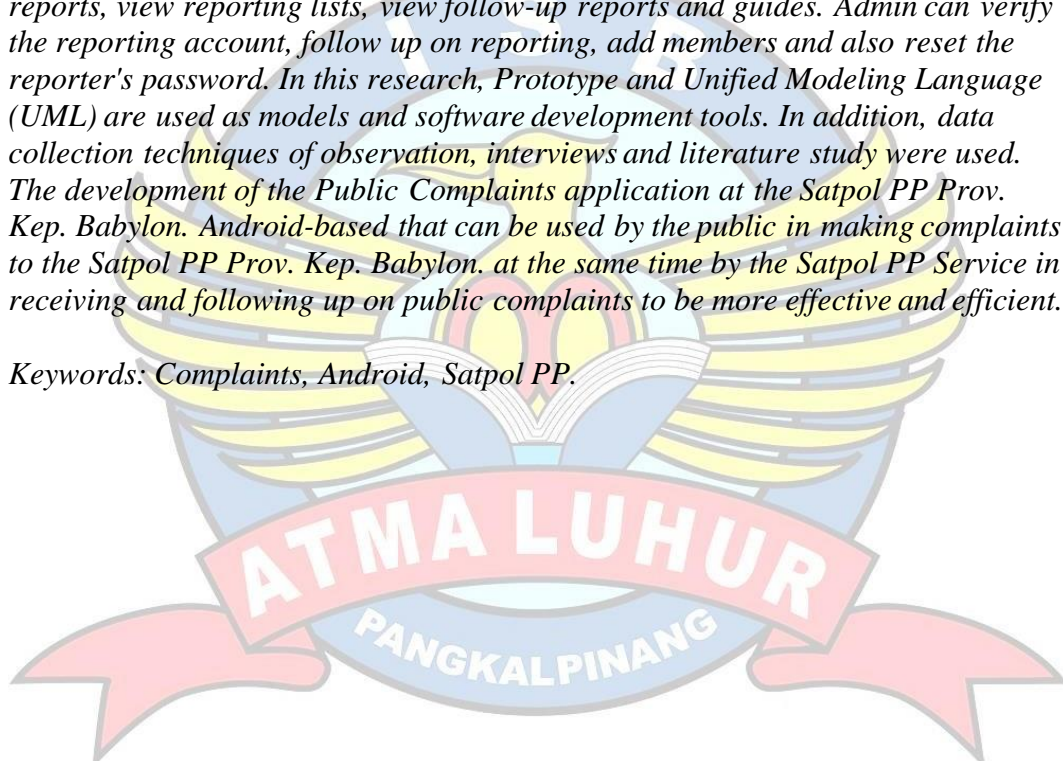
Penulis



ABSTRACT

The Service of the Civil Service Police Unit (Satpol PP) of the Bangka Belitung Islands Province (Prov. Kep. Babel) is one of the agencies authorized to enforce regional regulations, especially the Bangka Belitung Islands area. Usually, complaints from the public are submitted directly to the office. This is less effective because the distance from people who want to make complaints to the office is relatively far and sometimes this is the reason people are reluctant to make complaints to the office. Based on the problems above, a Public Complaint Application at the Civil Service Police Unit (Satpol PP) of the Bangka Belitung Islands Province (Prov. Kep. Babel.) will be proposed based on Android which can make it easier for the public to report problems in the field. The application that will be made later has several features in it, namely to register, Login, create reports, view reporting lists, view follow-up reports and guides. Admin can verify the reporting account, follow up on reporting, add members and also reset the reporter's password. In this research, Prototype and Unified Modeling Language (UML) are used as models and software development tools. In addition, data collection techniques of observation, interviews and literature study were used. The development of the Public Complaints application at the Satpol PP Prov. Kep. Babylon. Android-based that can be used by the public in making complaints to the Satpol PP Prov. Kep. Babylon. at the same time by the Satpol PP Service in receiving and following up on public complaints to be more effective and efficient.

Keywords: Complaints, Android, Satpol PP.



ABSTRAK

Dinas Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Prov. Kep. Babel) merupakan salah satu instansi yang berwenang untuk menegakkan peraturan daerah khususnya daerah Kepulauan Bangka Belitung. Biasanya pengaduan dari masyarakat disampaikan dengan cara langsung datang ke kantor. Hal ini kurang efektif karena jarak masyarakat yang ingin membuat pengaduan ke kantor itu relatif jauh dan terkadang hal ini yang menjadi alasan masyarakat enggan untuk membuat pengaduan ke kantor. Melihat persoalan yang ada di atas, akan diusulkan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Pada Dinas Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (Prov. Kep. Babel.) berbasis Android yang dapat mempermudah masyarakat dalam melaporkan masalah yang ada di lapangan. Aplikasi yang akan dibuat nantinya memiliki beberapa fitur di dalamnya, yaitu untuk mendaftar, *Login*, membuat laporan, melihat daftar pelaporan, melihat keterangan tindak lanjut laporan dan panduan. Admin bisa memverifikasi akun pelapor, menindaklanjuti pelaporan, menambahkan anggota dan juga mereset password pelapor. Dalam penelitian ini, digunakan Prototype dan *Unified Modelling Language* (UML) sebagai model dan *tools* pengembangan perangkat lunak. Selain itu digunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan studi pustaka. Dikembangkannya aplikasi Pengaduan Masyarakat Pada Dinas Satpol PP Prov. Kep. Babel. Berbasis Android yang dapat digunakan oleh masyarakat dalam melakukan pengaduan ke dinas Satpol PP Prov. Kep. Babel. sekaligus oleh Dinas Satpol PP dalam menerima dan menindaklanjuti pengaduan masyarakat agar lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Pengaduan, Android, Satpol PP.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.4 Teori Pendukung	11
2.4.1 Aplikasi	11
2.4.2 Java	11
2.4.3 Android	12
2.4.4 Android Studio.....	12
2.4.5 Database atau Basis Data	13
2.4.6 MySQL	14
2.4.7 XAMPP.....	14
2.4.8 Black box Testing	15
2.4.9 Layanan Pengaduan Masyarakat	15

2.4.10	Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP)	16
2.4	Penelitian Terdahulu	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Metode Penelitian	19
3.2	Teknik Pengumpulan Data	20
3.3	<i>Tools</i> Pengembangan Sistem	22

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Tempat Riset	23
4.2	Analisis Masalah	25
4.2.1	Analisis Kebutuhan	26
4.2.2	Analisis Sistem Berjalan	26
4.3	Perancangan Sistem	27
4.3.1	Identifikasi Sistem Usulan	28
4.3.2	Rancangan Sistem	28
4.3.3	Rancangan Layar	60
4.4	Implementasi	73
4.4.1	Tampilan Layar	73
4.4.2	Pengujian	84

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	92

DAFTAR PUSTAKA	93
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	95
-----------------------	-----------

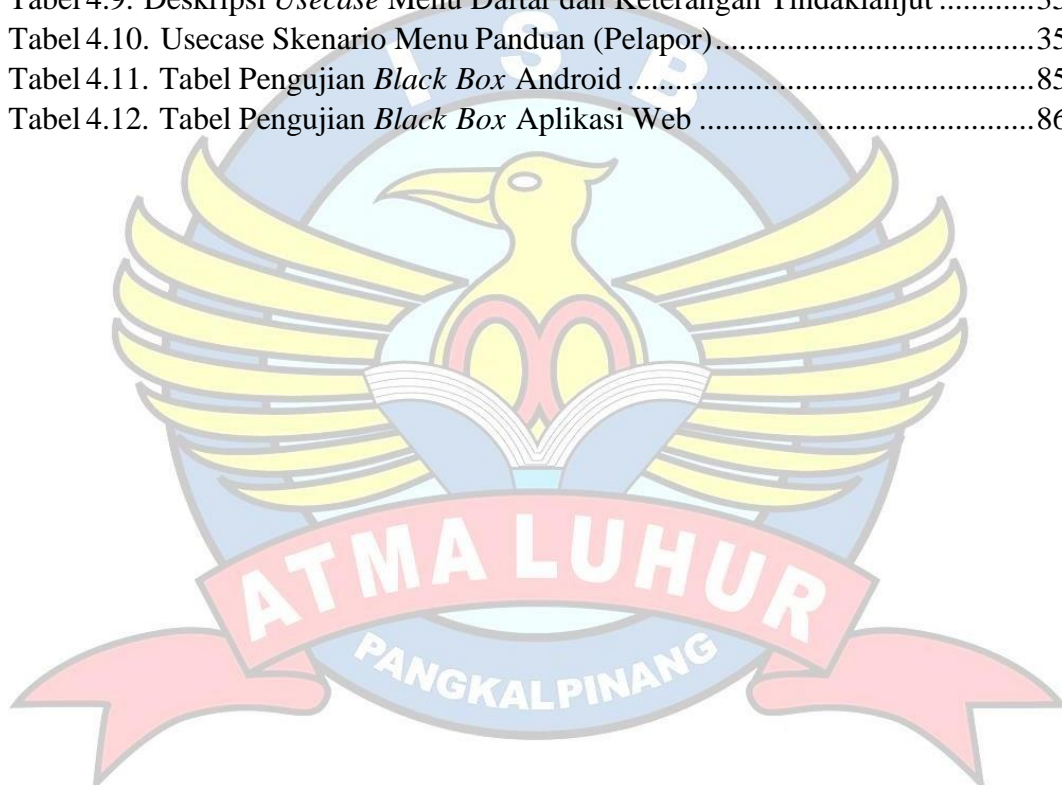
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan-tahapan Model Prototype.....	6
Gambar 2.2. Contoh <i>Activity Diagram</i>	9
Gambar 2.3. Contoh <i>Use Case Diagram</i>	9
Gambar 2.4. Contoh <i>Sequence Diagram</i>	10
Gambar 2.5. Contoh <i>Class Diagram</i>	11
Gambar 2.6. Android Studio	12
Gambar 4.1. Kantor Satpol PP Prov. Kep. Babel.....	24
Gambar 4.2. Struktur Organisasi Dinas Satpol PP Prov. Kep. Babel.....	25
Gambar 4.3. <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	27
Gambar 4.4. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin	29
Gambar 4.5. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pelapor	33
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram</i> Register (Pelapor)	37
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram</i> Login (Pelapor)	38
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram</i> Pelaporan (Pelapor)	39
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram</i> Daftar Pelaporan (Pelapor)	39
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram</i> Melihat Keterangan Tindaklanjut (Pelapor)	40
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram</i> Panduan (Pelapor).....	41
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram</i> Melakukan Logout	41
Gambar 4.13. <i>Activity Diagram</i> Login (Admin)	42
Gambar 4.14. <i>Activity Diagram</i> Data Anggota (Admin)	43
Gambar 4.15. <i>Activity Diagram</i> Tambah Anggota (Admin).....	44
Gambar 4.16. <i>Activity Diagram</i> Edit Anggota (Admin)	45
Gambar 4.17. <i>Activity diagram</i> Hapus Anggota	46
Gambar 4.18. <i>Activity Diagram</i> Verifikasi akun Pelapor (Admin).....	47
Gambar 4.19. <i>Activity Diagram</i> Data Pelapor.....	47
Gambar 4.20. <i>Activity Diagram</i> Data Pelaporan (Admin)	48
Gambar 4.21. <i>Activity Diagram</i> Data Tindaklanjut Pelaporan (Admin).....	49
Gambar 4.22. <i>Activity diagram</i> Logout (Admin)	50
Gambar 4.23. <i>Sequence Diagram</i> Login (Admin)	51
Gambar 4.24. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pelapor (Admin)	53
Gambar 4.25. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Pelaporan (Admin)	54
Gambar 4.26. <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Akun Pelapor (Admin).....	55
Gambar 4.27. <i>Sequence Diagram</i> Register (Pelapor)	56
Gambar 4.28. <i>Sequence Diagram</i> Login (Pelapor)	57
Gambar 4.29. <i>Sequence Diagram</i> Pelaporan (Pelapor).....	58
Gambar 4.30. <i>Sequence Diagram</i> Daftar dan Keterangan Tindaklanjut.....	59
Gambar 4.31. <i>Sequence Diagram</i> Panduan (Pelapor).....	59
Gambar 4.32. <i>Class Diagram</i> Sistem Usulan	60
Gambar 4.33. Rancangan Layar <i>Login</i> (Admin)	61
Gambar 4.34. Rancangan Layar Dashboard (Admin)	61
Gambar 4.35. Rancangan Layar Data Anggota (Admin)	62

Gambar 4.36. Rancangan Layar Verifikasi Akun Pelapor (Admin).....	63
Gambar 4.37. Rancangan Layar Data Pelapor (Admin).....	63
Gambar 4.38. Rancangan Layar Data Pelaporan (Admin).....	64
Gambar 4.39. Rancangan Layar Data Tindaklanjut Pelaporan (Admin).....	65
Gambar 4.40. Rancangan Layar Tambah Anggota (Admin).....	65
Gambar 4.41. Rancangan Layar Edit Anggota (Admin)	66
Gambar 4.42. Rancangan Layar Register (Pelapor)	67
Gambar 4.43. Rancangan Layar <i>Login</i> (Pelapor)	68
Gambar 4.44. Rancangan Layar Menu Utama (Pelapor)	69
Gambar 4.45. Rancangan Layar Pelaporan (Pelapor).....	70
Gambar 4.46. Rancangan Layar Daftar Pelaporan (Pelapor)	71
Gambar 4.47. Rancangan Layar Panduan (Pelapor)	72
Gambar 4.48. Rancangan Layar Panduan (Pelapor).....	73
Gambar 4.49. Tampilan Layar <i>Login</i> (Admin)	74
Gambar 4.50. Tampilan Layar Dashboard (Admin)	74
Gambar 4.51. Tampilan Layar Data Anggota (Admin)	75
Gambar 4.52. Tampilan Layar Verifikasi Akun Pelapor (Admin).....	75
Gambar 4.53. Tampilan Layar Data Pelapor (Admin).....	76
Gambar 4.54. Tampilan Layar Data Pelaporan (Admin)	76
Gambar 4.55. Tampilan Layar Tambah Anggota (Admin).....	77
Gambar 4.56. Tampilan Layar Edit Anggota (Admin)	77
Gambar 4.57. Tampilan Layar Proses Laporan/Tindaklanjut (Admin)	78
Gambar 4.58. Tampilan Layar Register (Pelapor)	78
Gambar 4.59. Tampilan Layar <i>Login</i> (Pelapor)	79
Gambar 4.60. Tampilan Layar Menu Utama (Pelapor).....	80
Gambar 4.61. Tampilan Layar Pelaporan (Pelapor).....	81
Gambar 4.62. Tampilan Layar Daftar Pelaporan (Pelapor)	82
Gambar 4.63. Tampilan Layar Keterangan Tindaklanjut (Pelapor).....	83
Gambar 4.64. Tampilan Layar Panduan (Pelapor).....	84




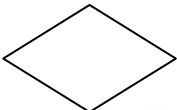



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Ringkasan Penelitian Terdahulu.....	16
Tabel 4.1. Deskripsi <i>Usecase Diagram Login</i> (Admin)	29
Tabel 4.2. Deskripsi <i>Usecase</i> Kelola Data Anggota (Admin).....	30
Tabel 4.3. Deskripsi <i>Usecase</i> Verifikasi Akun Pelapor (Admin)	30
Tabel 4.4. Deskripsi <i>Usecase</i> Kelola Data Pelapor (Admin)	31
Tabel 4.5. Deskripsi <i>Usecase</i> Kelola Data Pelaporan (Admin)	32
Tabel 4.6. Deskripsi <i>Usecase</i> Melakukan <i>Login</i> (Pelapor)	33
Tabel 4.7. Deskripsi <i>Usecase Register</i> (Pelapor)	34
Tabel 4.8. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu Pelaporan (Pelapor)	34
Tabel 4.9. Deskripsi <i>Usecase</i> Menu Daftar dan Keterangan Tindaklanjut	35
Tabel 4.10. Usecase Skenario Menu Panduan (Pelapor).....	35
Tabel 4.11. Tabel Pengujian <i>Black Box</i> Android	85
Tabel 4.12. Tabel Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Web	86



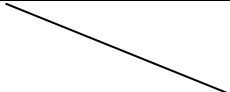



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

	Start Point: Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan.
	Activities: Menggambarkan proses bisnis.
	Association: Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.
	Decision: Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah.
	Join (Penggabungan): Menggambarkan suatu Activity yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 2 atau lebih transisi masuk dan hanya 1 transisi keluar.
	Fork (Pencabangan): Menggambarkan suatu Activity yang berjalan secara bersamaan. Biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan 2 atau lebih transisi keluar.
	End Point: Menggambarkan akhir dari sebuah kegiatan dalam Activity Diagram.

2. Usecase Diagram

	Actor: Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
	Use Case: Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user).
	Association Aktif: Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.
	Association Include: Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya.




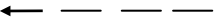
<<extend>> ----->	Association Extend: Relasi <i>Use Case</i> tambahan ke sebuah <i>Use Case</i> dimana <i>Use Case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>Use Case</i> tambahan itu.
----------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3. Class Diagram

	<i>Class</i> : Penggambaran dari <i>Class</i> name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior.
	<i>Association</i> : Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.
	<i>Multiplicity</i> : Menggambarkan banyaknya obyek yang terhubung satu dengan yang lainnya. Contoh: 0 Nol 1 Satu 0..* Antara nol sampai banyak 1..* Antara satu sampai banyak * banyak 0..1 Nol atau 1

4. Sequence Diagram

	<i>Actor</i> : Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Entity Class</i> : Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.
	<i>Interface (Boundary Class)</i> : Menggambarkan sebuah penggambaran dari form atau halaman.
	<i>Control Class</i> : Menggambarkan hubungan antara boundary dengan tabel.

	<p>A Focus of Control & A life Line: Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message.</p>
	<p>Message to Self: Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p>A Message: Menggambarkan pengiriman pesan a Message ().</p>
	<p>Return Values message: Menggambarkan hasil dari pengiriman a Message ().</p>

