

**APLIKASI LAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT TENTANG
KONTEN NEGATIF PADA DISKOMINFO PROVINSI KEP. BANGKA
BELITUNG BERBASIS *ANDROID***

SKRIPSI



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

**APLIKASI LAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT TENTANG
KONTEN NEGATIF PADA DISKOMINFO PROVINSI KEP. BANGKA
BELITUNG 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
2022**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1811500033

Nama : Refangga Wijaya

Judul Skripsi : APLIKASI LAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT
TENTANG KONTEN NEGATIF PADA DISKOMINFO
PROVINSI KEP. 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, 04 Juli 2022



Refangga Wijaya

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI LAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT TENTANG KONTEN NEGATIF PADA DISKOMINFO PROVINSI KEP. BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Refangga Wijaya
1811500033

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 07 Juli 2022

Anggota Penguji



Devi Irawan, M.Kom

NIDN. 0231018201

Dosen Pembimbing



Yurindra, S.Kom., M.T

NIDN: 0429057402

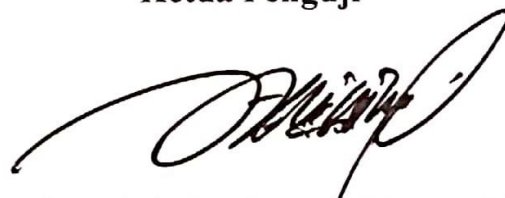
Kaprodi Teknik Informatika



Chandra Kirana, M.Kom

NIDN. 0228108501

Ketua Penguji



Harrizki Arie Pradana, S.Kom., M.T.

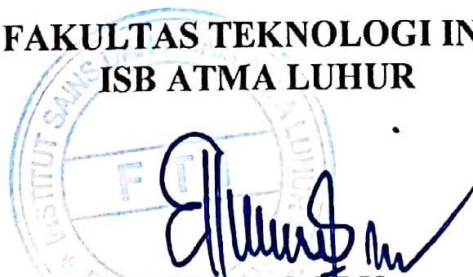
NIDN. 0213048601

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

15 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR



Ellya Helmud, M.Kom

NIDN. 0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Institut Sains dan Bisnis (ISB) Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari bahwa proposal ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dengan sepuh hati kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak Drs. Djaetun Hs selaku pembina sekaligus pendiri yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc selaku Ketua ISB Atma Luhur.
4. Bapak Harry Sudjianto, MM.MBA selaku ketua pengurus yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom selaku Dekan Fakultas Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
7. Bapak Yurinda, M.T selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberi arahan dan bantuan kepada penulis.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku angkatan 2018 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

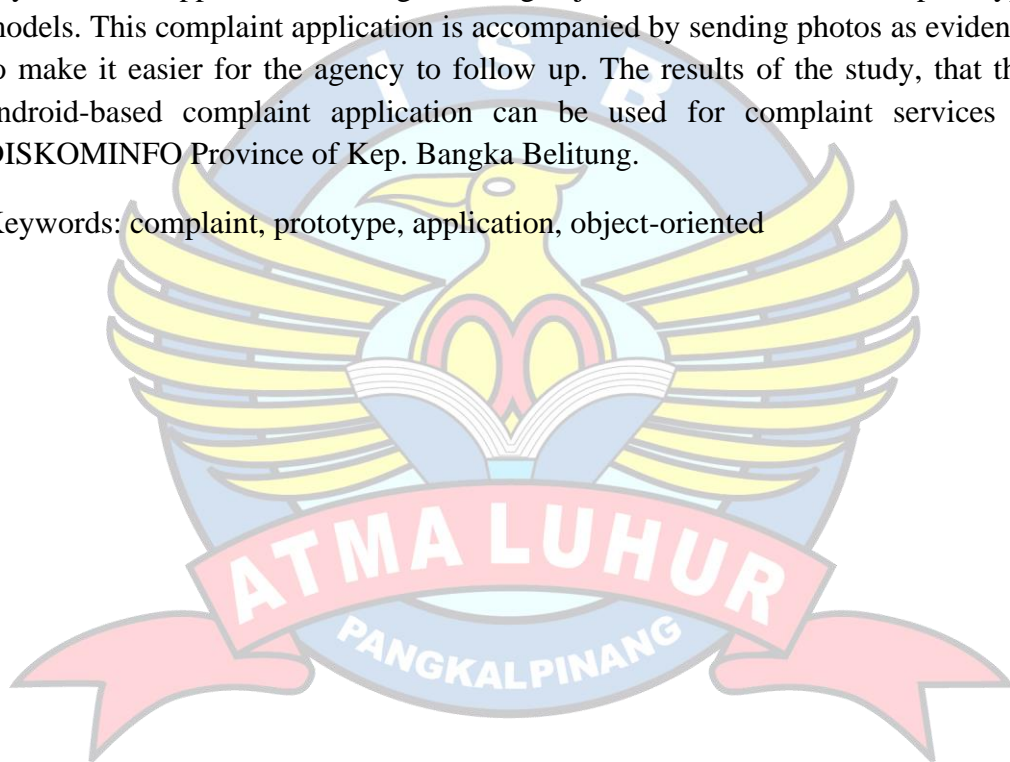
Pangkalpinang,2022

Refangga Wijaya

ABSTRACT

Complaints are one of the public services owned by DISKOMINFO Province of Kep. Bangka Belitung. It is easy to access various information content on social media, causing people to be anxious about the negative information that exists. Public complaints regarding this matter to the DISKOMINFO agency are still being carried out face-to-face. The public must come to the agency's place to make a complaint and wait for the progress of the complaint. Therefore, this complaint application is designed and made to make it easier for the public in terms of complaints only with their Android smartphone which can be done anywhere and anytime. This application is designed using object-oriented methods and prototype models. This complaint application is accompanied by sending photos as evidence to make it easier for the agency to follow up. The results of the study, that this android-based complaint application can be used for complaint services at DISKOMINFO Province of Kep. Bangka Belitung.

Keywords: complaint, prototype, application, object-oriented



ABSTRAK

Pengaduan merupakan salah satu pelayanan masyarakat yang dimiliki DISKOMINFO Provinsi Kep. Bangka Belitung. Mudah-mudahan mengakses berbagai konten informasi di media sosial, menyebabkan masyarakat resah akan informasi negatif yang ada. Pengaduan masyarakat mengenai hal ini dilakukan pada instansi DISKOMINFO masih dilakukan secara tatap muka. Masyarakat harus datang ke tempat instansi untuk melakukan pengaduan dan menunggu perkembangan pengaduan. Oleh karena itu, aplikasi pengaduan ini dirancang dan dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam hal pengaduan hanya dengan *smartphone androidnya* yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja. Aplikasi ini dirancang menggunakan metode berorientasi objek dan model *prototype*. Aplikasi pengaduan ini disertai dengan pengiriman foto sebagai bukti agar lebih mudah bagi pihak instansi menindaklanjuti. Hasil dari penelitian, bahwa aplikasi pengaduan berbasis android ini dapat digunakan untuk layanan pengaduan pada DISKOMINFO Provinsi Kep. Bangka Belitung.

Kata kunci : pengaduan, prototipe, aplikasi, berorientasi objek



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.3.1 Tujuan Penelitian.....	3
1.3.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	6
2.3 Definisi Tools Pengembangan UML (<i>Unified Modelling Language</i>).....	6
2.4 Teori pendukung	7
2.4.1 <i>Platform Android</i>	7
2.4.2 MySQL	8
2.4.3 Java	9
2.4.4 XAMPP	9
2.4.5 <i>Android Studio</i>	10
2.4.6 <i>Android</i>	11
2.5 Penelitian Terdahulu	11
BAB III	15

METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Model Penelitian	15
3.2 Teknik Pengumpulan Data	16
3.3 Tools Pengembangan Sistem	17
BAB IV	19
HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Profil DISKOMINFO Provinsi Kep. Bangka Belitung	19
4.1.1 Visi	19
4.1.2 Misi	19
4.1.3 Struktur Organisasi	19
4.2 Analisis Masalah	21
4.3 Analisis Sistem Berjalan	21
4.4 Analisis Sistem Usulan	23
4.5 Analisis Kebutuhan Sistem Usulan	23
4.6 Perancangan Sistem	24
4.6.1 Use Case Diagram	25
4.6.2 Activity Diagram	38
4.6.3 Sequence Diagram	45
4.6.4 Class Diagram	56
4.6.5 Rancangan Basis Data	57
4.7 Rancangan Layar	59
4.8 Implementasi Sistem	66
4.9 Pengujian <i>Black-box</i>	73
BAB V	74
PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Model <i>Prototype</i>	5
Gambar 3. 1 Model Penelitian	15
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi DISKOMINFO	20
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan.....	22
Gambar 4. 3 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Pelapor	25
Gambar 4. 4 <i>Use Case Diagram</i> Aplikasi Admin.....	25
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Registrasi	38
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Login.....	39
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Buat Pengaduan	39
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Data Pengaduan	40
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Web Resmi	40
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	41
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Login (Admin).....	42
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Data Pelapor	42
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Data Admin	43
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Akun (Admin).....	43
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Data Pengaduan (Admin)	44
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Web Resmi (Admin).....	44
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Logout (Admin).....	45
Gambar 4. 18 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi	46
Gambar 4. 19 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	47
Gambar 4. 20 <i>Sequence Diagram</i> Buat Pengaduan	47
Gambar 4. 21 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengaduan	48
Gambar 4. 22 <i>Sequence Diagram</i> Web Resmi.....	49
Gambar 4. 23 <i>Sequence Diagram</i> Logout.....	49
Gambar 4. 24 <i>Sequence Diagram</i> Login (Admin)	50
Gambar 4. 25 <i>Sequence Diagram</i> Data Pelapor.....	51
Gambar 4. 26 <i>Sequence Diagram</i> Data Admin.....	52
Gambar 4. 27 <i>Sequence Diagram</i> Data Pengaduan (Admin)	53
Gambar 4. 28 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Akun (Admin).....	54
Gambar 4. 29 <i>Sequence Diagram</i> Web Resmi (Admin).....	55
Gambar 4. 30 <i>Sequence Diagram</i> Logout (Admin).....	56
Gambar 4. 31 <i>Class Diagram</i> Aplikasi Pengaduan	57
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Registrasi.....	60
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Login	60
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Halaman Utama.....	61
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Buat Pengaduan.....	61
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Data Pengaduan.....	62

Gambar 4. 37 Rancangan Layar Web Resmi	62
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Login Admin	63
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Data Admin	63
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Verifikasi Akun (Admin)	64
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Data Pelapor (Admin)	64
Gambar 4. 42 Rancangan Layar Data Web Resmi (Admin).....	65
Gambar 4. 43 Rancangan Layar Data Pengaduan (Admin).....	65
Gambar 4. 44 Tampilan Layar Splash Screen.....	66
Gambar 4. 45 Tampilan Layar Registrasi	66
Gambar 4. 46 Tampilan Layar Login.....	67
Gambar 4. 47 Tampilan Layar Halaman Utama	67
Gambar 4. 48 Tampilan Layar Buat Pengaduan	68
Gambar 4. 49 Tampilan Layar Data Pengaduan	68
Gambar 4. 50 Tampilan Layar Tanggapan	69
Gambar 4. 51 Tampilan Layar Web Resmi	69
Gambar 4. 52 Tampilan Layar Login Admin	70
Gambar 4. 53 Tampilan Layar Data Admin.....	70
Gambar 4. 54 Tampilan Layar Verifikasi Akun	71
Gambar 4. 55 Tampilan Layar Data Pelapor	71
Gambar 4. 56 Tampilan Layar Web Resmi	72
Gambar 4. 57 Tampilan Layar Data Pengaduan Admin.....	72




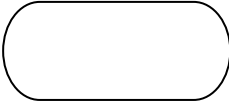

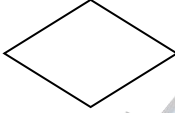
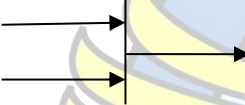


DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tools Pengembangan Sistem	17
Tabel 4. 1 Kebutuhan Non-fungsional	24
Tabel 4. 2 Deskripsi <i>Use Case</i> Registrasi	26
Tabel 4. 3 Deskripsi <i>Use Case</i> Login.....	28
Tabel 4. 4 Deskripsi <i>Use Case</i> Buat Pengaduan.....	29
Tabel 4. 5 Deskripsi <i>Use Case</i> Data Pengaduan	30
Tabel 4. 6 Deskripsi <i>Use Case</i> Web Resmi	31
Tabel 4. 7 Deskripsi <i>Use Case</i> Logout.....	31
Tabel 4. 8 Deskripsi <i>Use Case</i> Login (Admin).....	32
Tabel 4. 9 Deskripsi <i>Use Case</i> Data Pelapor (Admin).....	33
Tabel 4. 10 Deskripsi <i>Use Case</i> Data Admin (Admin).....	34
Tabel 4. 11 Deskripsi <i>Use Case</i> Data Pengaduan (Admin).....	35
Tabel 4. 12 Deskripsi <i>Use Case</i> Web Resmi (Admin).....	36
Tabel 4. 13 Deskripsi <i>Use Case</i> Verifikasi Akun (Admin)	36
Tabel 4. 14 Deskripsi <i>Use Case</i> Logout (Admin).....	37
Tabel 4. 15 Rancangan Basis Data Tabel Pelapor	57
Tabel 4. 16 Rancangan Basis Data Tabel Pengaduan	58
Tabel 4. 17 Rancangan Basis Data Tabel Tanggapan.....	58
Tabel 4. 18 Rancangan Basis Data Tabel Web Resmi.....	59
Tabel 4. 19 Rancangan Basis Data Tabel Admin	59
Tabel 4. 20 Pengujian Black-Box	73

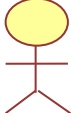
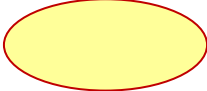
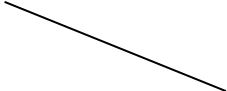


DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

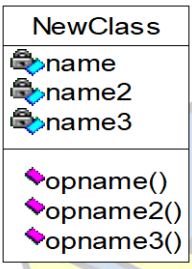

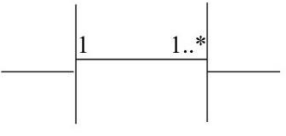
	<i>Start Point</i> : Menggambarkan awal dari sebuah kegiatan.
	<i>Activities</i> : Menggambarkan proses bisnis.
	<i>Association</i> : Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.
	<i>Decision</i> : Menggambarkan kondisi dari sebuah aktifitas yang bernilai benar atau salah.
	<i>Join (Penggabungan)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

2. Usecase Diagram

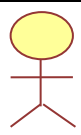
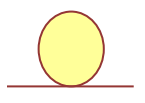
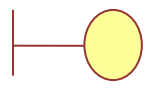
	<i>Actor</i> : Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem.
	<i>Use Case</i> : Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user).
	<i>Association Aktif</i> : Menggambarkan hubungan antara obyek yang saling membutuhkan.

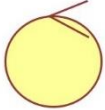




<pre><<include>> -----></pre>	<p><i>Association Include</i>: Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya.</p>
<pre><<extend>> -----></pre>	<p><i>Association Extend</i>: Relasi <i>use case</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.</p>

3. Class Diagram

 <pre> classDiagram class NewClass { +name +name2 +name3 +opname() +opname2() +opname3() } </pre>	<p><i>Class</i>: Penggambaran dari <i>Class name</i>, <i>attribute</i> atau <i>property</i> atau data dan <i>methode</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i>.</p>
	<p><i>Association</i>: Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.</p>
	<p><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</p>

4. Sequence Diagram

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

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

