



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PELAYANAN  
INFORMASI PADA KELURAHAN MASJID JAMIK

NIM	NAMA
1. 1911500036	Bakti Gunanda
2. 1911500009	Ilham Muhazri
3. 1911500030	Belri Sumbapasha

Pangkalpinang, 2 Februari 2023

Menyetujui,

Pembimbing KP

Rahmat Sulaiman, M.Kom.

NIDN 0208019401



Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom

NIDN 0228108501

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Bakti Gunanda (1911500036)
2. Belri Sumbapasha (1911500030)
3. Ilham Muhazri (1911500009)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 8 November 2022 sampai dengan 7 Februari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : Kelurahan Masjid Jamik  
Alamat : Jalan Abdullah Addary RT.003/002 Kelurahan Masjid  
Jamik Kecamatan Rangkui Kota PangkalPinang.

Pangkalpinang, 2 Februari 2023  
Pembimbing Praktek



Samsudih, S. Kom, M.

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

1. NIM : 1911500036  
NAMA : Bakti Gunanda
2. NIM : 1911500009  
NAMA : Ilham Muhazri
3. NIM : 1911500030  
NAMA : Berli Sumbapasha

Judul KP : RANCANG BANGUN APLIKASI PELAYANAN  
INFORMASI PADA KELURAHAN MASJID JAMIK

Menyatakan bahwa Laporan Kuliah Praktek ini adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat, Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Kuliah Praktek ini terdapat unsur plagiat, maka kami siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait hal tersebut.

Pangkalpinang, 2 Februari 2022

Nama

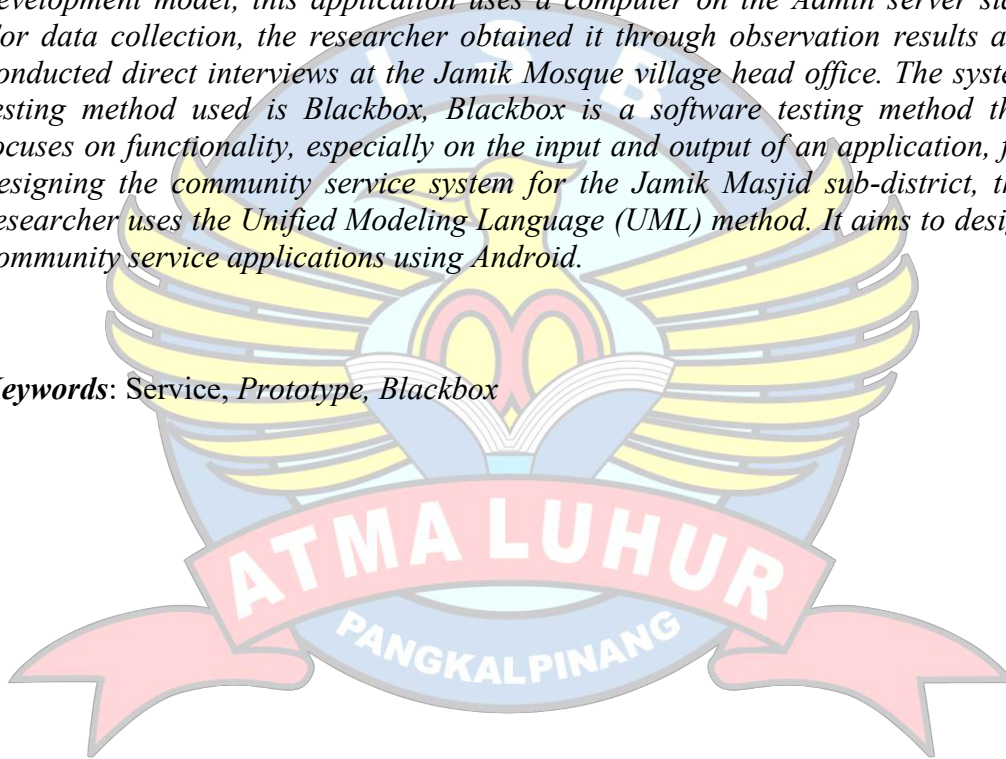
1. Bakti Gunanda
2. Ilham Muhazri
3. Berli Sumbapasha



## ABSTARCT

*The Jamik Mosque Village is a government agency engaged in community service. The Jamik Mosque village office is still experiencing difficulties in providing public services to the community. So far, public services have been carried out manually. This public service still often experiences difficulties, so it requires a rather long and time-consuming handling. By designing an Android application to provide services to the community, it can help the service process at the Jamik Masjid Lurah Office based on Android using the Prototype method as a system development model, this application uses a computer on the Admin server side. For data collection, the researcher obtained it through observation results and conducted direct interviews at the Jamik Mosque village head office. The system testing method used is Blackbox, Blackbox is a software testing method that focuses on functionality, especially on the input and output of an application, for designing the community service system for the Jamik Masjid sub-district, this researcher uses the Unified Modeling Language (UML) method. It aims to design community service applications using Android.*

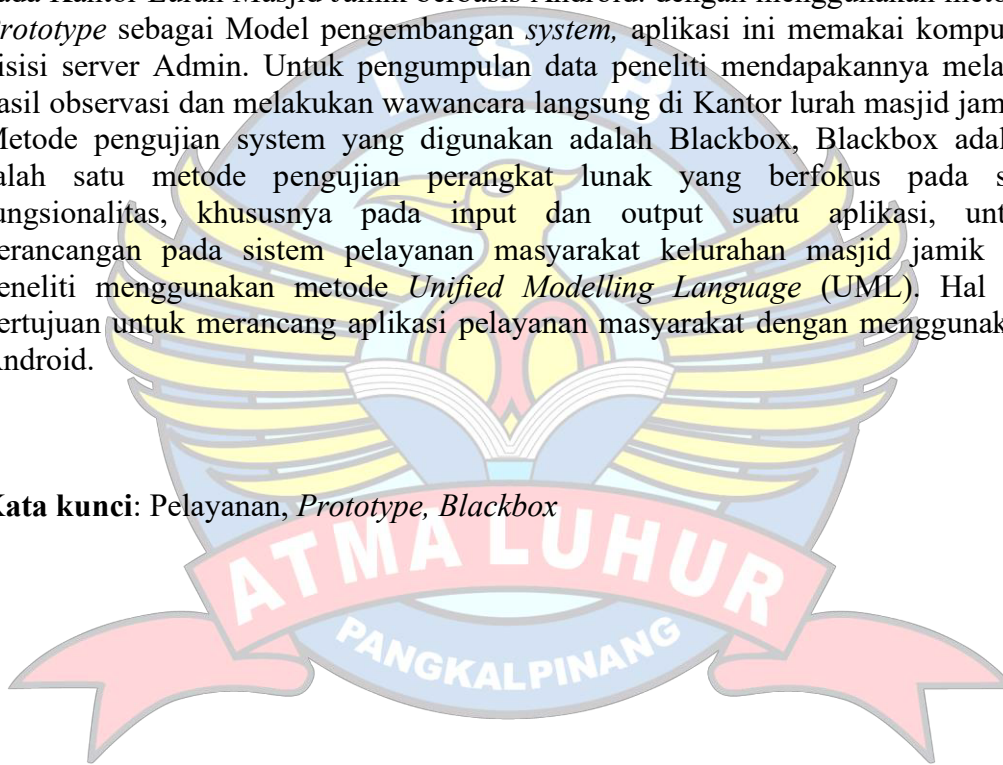
**Keywords:** Service, Prototype, Blackbox



## ABSTRAK

Kelurahan Masjid Jamik merupakan Instansi pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelayanan masyarakat. Kantor kelurahan Masjid Jamik ini masih mengalami kesulitan, dalam melakukan pelayanan umum kepada masyarakat. Selama ini pelayanan umum masyarakat dilakukan secara manual. Pelayanan umum ini masih sering mengalami kesulitan, sehingga diperlukan penanganan yang agak lama dan membutuhkan waktu. Dengan merancang aplikasi Android untuk memberi pelayanan terhadap masyarakat dapat membantu proses pelayanan pada Kantor Lurah Masjid Jamik berbasis Android. dengan menggunakan metode *Prototype* sebagai Model pengembangan *system*, aplikasi ini memakai komputer disisi server Admin. Untuk pengumpulan data peneliti mendapatkannya melalui hasil observasi dan melakukan wawancara langsung di Kantor lurah masjid jamik. Metode pengujian system yang digunakan adalah Blackbox, Blackbox adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada input dan output suatu aplikasi, untuk perancangan pada sistem pelayanan masyarakat kelurahan masjid jamik ini peneliti menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML). Hal ini bertujuan untuk merancang aplikasi pelayanan masyarakat dengan menggunakan Android.

**Kata kunci:** Pelayanan, *Prototype*, *Blackbox*



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, kami diberikan kesempatan dan kesehatan untuk menyelesaikan laporan akhir penelitian ini tepat pada waktunya. Laporan akhir penelitian ini yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pelayanan Imforasi Masyarakat Pada Kelurahan Masjid Jamik Berbasis Android”.


Dalam kesempatan kali ini, kami akan menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan Laporan Akhir Penelitian kami, antara lain:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Chandra Kirana, M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
4. Samsudin S.kom, M.M selaku Pembimbing KP di Kantor Kelurahan Masjid Jamik.
5. Serta Narasumber dan rekan-rekan di Di Kantor Kelurahan Masjid Jamik.
6. Bapak Rahmat Sulaiman, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
7. Saudara dan teman-temanku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan laporan kp ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.





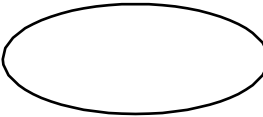

Pangkalpinang, 23 Januari 2023

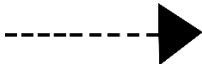
Hormat Kami

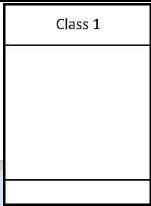





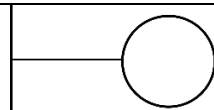
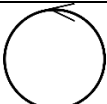
Penulis

## DAFTAR SIMBOL


<b>1. Activity Diagram</b>		
<i>a. Start point</i>		Awal dimulainya kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity</i> hanya terdapat satu <i>Start point</i> .
<i>b. End point</i>		Bagian akhir dari suatu aliran kerja pada <i>activity diagram</i> dan pada sebuah <i>activity diagram</i> bisa terdapat lebih dari satu <i>End point</i> .
<i>c. Activity state</i>		Aktifitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam aliran kerja.
<b>2. Usecase Diagram</b>		
<i>a. Actor</i>		Proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
<i>b. Use case</i>		Gambaran fungsional dari sebuah sistem.
<i>c. Association</i>		Sebagai penghubung antara objek yang satu ke objek lainnya.

<i>d. Generalisasi</i>		Hubungan dari berbagai pelaku dan struktur data dari objek.
------------------------	---	---

<b>3. Class Diagram</b>		
<i>a. Class</i>		Sebagai penempatan <i>attribute, property, data, method, dan function.</i>
<i>b. Association</i>		Sebagai penghubung antar objek yang dibutuhkan.

<b>4. Sequence Diagram</b>		
<i>a. Actor</i>		Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
<i>b. Entity Class</i>		Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
<i>c. Boundary Class</i>		Menggambarkan sebuah gambaran dari sebuah <i>foem</i> .
<i>d. Control Class</i>		Sebagai penghubung antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .



<i>e. A focus Of Control &amp; A life line</i>		Tempat mulai dan berakhirnya message.
--	---	---------------------------------------



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Use Case Diagram .....	8
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram .....	9
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram .....	10
Tabel 2. 4 Simbol Sequence Diagram.....	11
Tabel 3. 1 Struktur Organisasi .....	19
Tabel 4. 1 Deskripsi Usecase Registrasi akun Client.....	28
Tabel 4. 2 Deskripsi Usecase Login Client.....	29
Tabel 4. 3 Deskripsi UseCase Dashboard Client .....	30
Tabel 4. 4 Deskripsi UseCase Pengguna Client.....	30
Tabel 4. 5 Deskripsi UseCase Pelayanan Client .....	31
Tabel 4. 6 Deskripsi UseCase Logout Client.....	32
Tabel 4. 7 Deskripsi Usecase Login Server .....	33
Tabel 4. 8 Deskripsi Usecase Dashboard Server .....	34
Tabel 4. 9 Deskripsi Usecase Data Warga Server.....	35
Tabel 4. 10 Deskripsi Usecase Pelayanan Server .....	35
Tabel 4. 11 Deskripsi Usecase Cetak Surat Server.....	36
Tabel 4. 12 Deskripsi Usecase Hapus data Server.....	37
Tabel 4. 13 Deskripsi Usecase Logout server.....	38
Tabel 4. 14 Basis Data Admin .....	60
Tabel 4. 15 Deskripsi Basis Data Pengguna .....	61
Tabel 4. 16 Deskripsi Basis Data Surat Kehilangan .....	61
Tabel 4. 17 Deskripsi Basis Data Surat Domisili.....	62
Tabel 4. 18 Deskripsi Basis Data Surat Kematian .....	63
Tabel 4. 19 Deskripsi Basis Data Kelahiran .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 halaman depan kantor.....	17
Gambar 3. 2 Spesifikasi Komputer 1 .....	23
Gambar 3. 3 Spesifikasi Komputer 2 .....	23
Gambar 4. 1 Activity diagram proses pelayanan saat ini.....	26
Gambar 4. 2 Diagram <i>Use Case Client</i> .....	27
Gambar 4. 3 Diagram <i>Use Case Server</i> .....	33
Gambar 4. 4 Diagram <i>Activity Register</i> .....	39
Gambar 4. 5 Diagram <i>Activity Login Client</i> .....	40
Gambar 4. 6 Activity <i>Diagram Dashboard Client</i> .....	41
Gambar 4. 7 Acitivity Diagram Pengguna Client .....	42
Gambar 4. 8 Activity Diagram Pelayanan Client.....	43
Gambar 4. 9 Activity Diagram Logout Client .....	44
Gambar 4. 10 Activity Diagram Login Server.....	45
Gambar 4. 11 Activity Diagram Dashboard Server .....	46
Gambar 4. 12 Activity Diagram Data Warga.....	47
Gambar 4. 13 Activity Diagram Pelayanan .....	48
Gambar 4. 14 Activity Diagram Cetak Surat .....	49
Gambar 4. 15 Activity Diagram Hapus Data Server.....	50
Gambar 4. 16 Activity Diagram Logout Server.....	51
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Register Client .....	52
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Login Client .....	52
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Dashboard Client .....	53
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Pengguna Client .....	53
Gambar 4. 21 Sequence Diagram Pelayanan .....	54
Gambar 4. 22 Sequence Diagram Logout Client .....	54
Gambar 4. 23 Sequence Diagram Login .....	55
Gambar 4. 24 Sequence Diagram Dashboard .....	55

Gambar 4. 25 Sequence Diagram Data warga .....	56
Gambar 4. 26 Sequence Diagram Pelayanan .....	56
Gambar 4. 27 Sequence Diagram Cetak Surat.....	57
Gambar 4. 28 Sequence Diagram Hapus Surat.....	57
Gambar 4. 29 Sequence Diagram Logout.....	58
Gambar 4. 30 Classs Diagram.....	59
Gambar 4. 31 Rancangan Layar Splash Screen .....	66
Gambar 4. 32 Rancangan Layar Register .....	67
Gambar 4. 33 Rancangan Layar Login .....	67
Gambar 4. 34 Rancangan Layar Dashboard .....	68
Gambar 4. 35 Rancangan Layar Pengguna .....	68
Gambar 4. 36 Rancangan Layar Pelayanan .....	69
Gambar 4. 37 Rancangan Layar Buat Surat.....	69
Gambar 4. 38 Rancangan Layar Login server .....	70
Gambar 4. 39 Rancangan Layar Dashboard .....	71
Gambar 4. 40 Rancangan Layar Data Warga.....	71
Gambar 4. 41 Rancangan Layar Surat Keterangan Kelahiran .....	72
Gambar 4. 42 rancangan layar Surat keterangan Kematian.....	73
Gambar 4. 43 rancangan layar Surat keterangan Domisili .....	73
Gambar 4. 44 Rancangan layar Surat keterangan Kehilangan.....	75
Gambar 4. 45 Rancangan layar Surat keterangan Kematian.....	76
Gambar 4. 46 Rancangan layar Surat keterangan Kehilangan.....	77
Gambar 4. 47 Rancangan layar Surat keterangan Kelahiran .....	78
Gambar 4. 48 Rancangan layar Surat keterangan Domisili .....	79
Gambar 4. 49 Tampilan Layar Splash screen .....	80
Gambar 4. 50 Tampilan Layar Register.....	81
Gambar 4. 51 Tampilan Layar Login.....	82
Gambar 4. 52 Tampilan Dashboard .....	83
Gambar 4. 53 Tampilan Pengguna.....	84
Gambar 4. 54 Tampilan Pelayanan .....	85
Gambar 4. 55 Tampilan Buat Surat.....	86

Gambar 4. 56 Tampilan Layar Login server .....	87
Gambar 4. 57 Tampilan Layar Dashboard server .....	87
Gambar 4. 58 Tampilan Layar Daftar Warga .....	88
Gambar 4. 59 Tampilan Surat Keterangan Kematian .....	88
Gambar 4. 60 Tampilan Surat Keterangan Kehilangan .....	89
Gambar 4. 61 Tampilan Surat Keterangan Domisili.....	89
Gambar 4. 62 Tampilan Surat Keterangan KeLahiran.....	90
Gambar 4. 63 Tampilan Hasil Cetak Surat Kematian.....	91
Gambar 4. 64 Tampilan Hasil Cetak Surat Kelahiran.....	92
Gambar 4. 65 Tampilan Hasil Cetak Surat Domisili .....	93
Gambar 4. 66 Tampilan Hasil Cetak Surat Kehilangan.....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Riset Kuliah Praktek .....	99
Lampiran 2 Surat Balasan Dari Kantor Kelurahan Masjid Jamik.....	100



## DAFTAR ISI

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>.....</b>
<b>INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR PANGKALPINANG.</b>	<b>Error!</b>
Bookmark not defined.	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTARCT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR SIMBOL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>

2.1	Android.....	5
2.2	Aplikasi .....	5
2.3	Sistem .....	6
2.4	Sistem Informasi.....	6
2.5	Konsep Pelayanan Publik.....	6
2.5.1	Pengertian pelayanan .....	6
2.5.2	Pengertian pelayanan Publik.....	7
2.5.3	Kualitas Pelayanan Publik.....	7
2.6	Perancangan Sistem aplikasi .....	7
2.7	Konsep dasar UML .....	8
2.7.1	Use Case Diagram.....	8
2.7.2	Daigram Activity.....	9
2.7.3	Class Diagram.....	10
2.7.4	Sequence Diagram .....	11
2.8	Bahasa Pemograman .....	12
2.8.1	Javascript.....	12
2.8.2	PHP .....	13
2.9	Komponen Kebutuhan aplikasi .....	13
2.9.1	Mysql .....	13
2.9.2	Android Studio.....	13
2.9.3	JDK (java deployment kit).....	13
2.9.4	Xampp.....	13
2.9.5	Json.....	14
2.9.6	Java.....	14
2.9.7	Database .....	14



2.10	Metode Prototyping.....	15
2.11	Extreme Programming .....	16
2.12	Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB III.....</b>		<b>17</b>
<b>ORGANISASI .....</b>		<b>17</b>
3.1	Kelurahan Masjid Jamik Pangkalpinang.....	17
3.1.1	Sejarah Masjid Jamik Pangkalpinang .....	17
3.1.2	Visi dan Misi Kelurahan Masjid Jamik Pangkalpinang.....	18
3.1.3	Struktur Organisasi Kelurahan Masjid Jamik .....	19
3.1.4	Unit kerja Kelurahan Masjid Jamik .....	19
3.2	Arsitektur Teknologi Informasi Kelurahan Masjid Jamik.....	22
3.2.1	Komputer .....	23
3.2.2	Kegunaan dan Jumlah Komputer.....	24
3.3	Jaringan .....	24
3.4	Software.....	24
<b>BAB IV.....</b>		<b>25</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>		<b>25</b>
4.1	Analisis Masalah .....	25
4.1.1	Analisis Kebutuhan.....	25
4.2	Analisis Sistem Berjalan .....	26
4.3	Analisis Sistem Usulan.....	27
4.3.1	UseCase Diagram.....	27
4.3.2	Activity Diagram.....	39
4.3.3.	Sequence Diagram .....	52
4.3.4	Class Diagram.....	59

4.4	Rancangan Basis Data .....	60
4.5	Rancangan Layar .....	65
4.5.1	Rancangan Layar Pengguna .....	65
4.5.2	Rancangan Layar Server .....	70
4.5.3	Rancangan Layar Aplikasi .....	80
<b>BAB V</b>	.....	<b>95</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>95</b>
5.1	Kesimpulan .....	95
5.2	Saran .....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>97</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>99</b>

