

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRACTION.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAKSI.....</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 I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Metodologi Penelitian.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1. Aplikasi.....	6
2.1.1. Definisi Aplikasi Secara Umum.....	6
2.1.2. Definisi Aplikasi Menurut Beberapa Ahli.....	6
2.1.3. Aplikasi Pendataan Penduduk.....	7
2.2. Kelurahan.....	7
2.2.1. Tugas Pokok Kelurahan.....	7
2.2.2. Fungsi Kelurahan.....	7
2.3. Android.....	8
2.3.1. Pengertian Android.....	8

2.3.2. Arsitektur Android.....	8
2.3.3. Aplikasi Android.....	9
2.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Android.....	10
2.3.5. Versi Android.....	12
2.3.6. Sejarah Android Menurut Level API.....	12
2.4. <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	16
2.4.1. Diagram UML.....	17
2.5. Perangkat Lunak Pendukung.....	21
2.5.1. Android Studio.....	21
2.5.2. Java.....	22
2.5.3. SDK.....	23
2.5.4. MySQL.....	23
2.5.5. PHP.....	24
2.5.6. Astah.....	25
2.5.7. <i>Eclipse</i> .....	25
2.6. Pengkodean Sistem.....	26
2.6.1. ADT ( <i>Android Development Kit</i> ).....	26
2.6.2. JSON ( <i>JavaScript Object Notation</i> ).....	26
2.7. Penelitian Terdahulu.....	30

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1. Model Pengembangan Sistem.....	35
3.2. Metode Pengembangan Sistem.....	36
3.3. <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	37

### **BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1. Profil Kelurahan Arung Dalam.....	39
4.2. Struktur Organisasi.....	40
4.3. Tugas Dan Wewenang.....	40
4.3.1. Lurah.....	40
4.3.2. Kepala Seksi Tata Pemerintahan.....	40

4.3.3. Kepala Seksi Ketentraman dan Ketertiban Umum.....	41
4.3.4. Ketua PKK.....	41
4.3.5. Sekretaris PKK.....	41
4.3.6. Ketua Lingkungan.....	41
4.3.7. Ketua RT.....	42
4.4. Analisis Sistem.....	42
4.4.1. Analisis Sistem Yang Berjalan.....	42
4.4.2. Analisis Proses.....	43
4.5. Analisis Masalah.....	44
4.6. Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
4.6.1. Analisis Kebutuhan <i>non</i> Fungsional.....	44
4.6.2. Kebutuhan Fungsional.....	45
4.7. Penyelesaian Masalah.....	45
4.8. <i>Use Case Diagram</i> .....	46
4.9. <i>Activity Diagram</i> .....	50
4.10. <i>Sequence Diagram</i> .....	61
4.11. <i>Class Diagram</i> .....	73
4.12. Rancangan Layar.....	73
4.13. Implementasi.....	79
4.13.1. Tampilan Layar Aplikasi.....	79
4.14. Pengujian.....	89
4.15. Kelebihan Dan Kekurangan Aplikasi.....	93

## **BAB V PENUTUP**

5.1. Kesimpulan.....	95
5.2. Saran.....	95

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Arsitektur Android.....	9
Gambar 2.2. <i>Class Diagram</i> .....	18
Gambar 2.3. <i>Activity Diagram</i> .....	19
Gambar 2.4. <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Gambar 2.5. <i>Sequence Diagram</i> .....	21
Gambar 2.6. <i>Object</i> dalam JSON.....	27
Gambar 2.7. <i>Array</i> dalam JSON.....	27
Gambar 2.8. <i>Value</i> nilai dalam format JSON.....	28
Gambar 2.9. <i>String</i> dalam format JSON.....	28
Gambar 2.10. <i>Number</i> dalam format JSON.....	29
Gambar 2.11. Skema Android PHP-MySQL menggunakan JSON.....	29
Gambar 4.1. Struktur Organisasi.....	40
Gambar 4.2. <i>Activity Diagram</i> Pendataan Penduduk.....	43
Gambar 4.3. <i>Use Case Diagram User</i> .....	45
Gambar 4.4. <i>Use Case Diagram Admin</i> .....	48
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram user menu User</i> .....	50
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram user Cari Data KK</i> .....	51
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram User Cari Data KTP</i> .....	52
Gambar 4.8. <i>Activity Diagram User Lihat Info</i> .....	53
Gambar 4.9. <i>Activity Diagram Admin Login</i> .....	54
Gambar 4.10. <i>Activity Diagram Admin Cari Data KK</i> .....	55
Gambar 4.11. <i>Activity Diagram Admin Cari Data KTP</i> .....	56
Gambar 4.12. <i>Activity Diagram Admin Lihat Info</i> .....	57
Gambar 4.13. <i>Activity Diagram Admin Input Data KK</i> .....	58
Gambar 4.14. <i>Activity Diagram Admin Input Data KTP</i> .....	59
Gambar 4.15. <i>Activity Diagram Admin Registrasi</i> .....	60
Gambar 4.16. <i>Activity Diagram Admin Exit</i> .....	61
Gambar 4.17. <i>Sequence Diagram User Cari Data KK</i> .....	62




Gambar 4.18. <i>Sequence Diagram</i> User Cari Data KTP.....	63
Gambar 4.19. <i>Sequence Diagram</i> User Info.....	64
Gambar 4.20. <i>Sequence Diagram</i> Admin <i>Login</i> .....	65
Gambar 4.21. <i>Sequence Diagram</i> Admin Input Data KK.....	66
Gambar 4.22. <i>Sequence Diagram</i> Admin Input Data KTP.....	67
Gambar 4.23. <i>Sequence Diagram</i> Admin Cari Data KK.....	68
Gambar 4.24. <i>Sequence Diagram</i> Admin Cari Data KTP.....	69
Gambar 4.25. <i>Sequence Diagram</i> Admin Registrasi.....	70
Gambar 4.26. <i>Sequence Diagram</i> Admin Info.....	71
Gambar 4.27. <i>Sequence Diagram</i> Admin <i>Exit</i> .....	72
Gambar 4.28. <i>Class Diagram</i> .....	73
Gambar 4.29. Rancangan Layar <i>User</i> .....	74
Gambar 4.30. Rancangan Layar Cari Data KK.....	75
Gambar 4.31. Rancangan Layar Cari Data KTP.....	75
Gambar 4.32. Rancangan Layar <i>Login</i> Admin.....	76
Gambar 4.33. Rancangan Layar Menu Admin.....	78
Gambar 4.34. Rancangan Layar Input Data KK.....	77
Gambar 4.35. Rancangan Layar Input Data KTP.....	78
Gambar 4.36. Rancangan Layar Registrasi.....	79
Gambar 4.37. Tampilan Menu <i>User</i> .....	80
Gambar 4.38. Tampilan Menu <i>Login</i> .....	81
Gambar 4.39. Tampilan Menu Menu Admin.....	82
Gambar 4.40. Tampilan Layar Input Data KK.....	83
Gambar 4.41. Tampilan Layar Input Data KTP.....	84
Gambar 4.42. Tampilan Layar Cari Data KK.....	85
Gambar 4.43. Tampilan Layar Cari Data KTP.....	86
Gambar 4.44. Tampilan Layar Registrasi.....	87
Gambar 4.45. Tampilan Layar Info.....	88

## DAFTAR TABEL




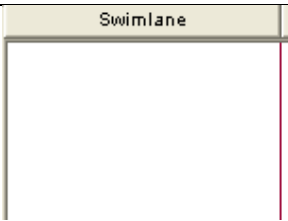
	Halaman
Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 4.1. Pengujian Metode <i>Blackbox</i> untuk <i>User</i> .....	88
Tabel 4.2. Pengujian Metode <i>Blackbox</i> untuk Admin.....	90



## DAFTAR SIMBOL

### 1. DIAGRAM *USE CASE*






No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktor Menunjukkan user yang akan menggunakan system
2.		<i>Usecase</i> Menunjukkan proses yang terjadi pada system
3.		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan use case atau antar use case

### 2. DIAGRAM *ACTIVITY*

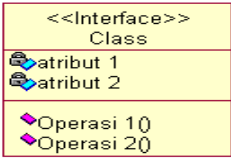

No.	Simbol	Keterangan
1	 Start	Kondisi Awal Menunjukkan awal dari suatu diagram aktivitas
2	 End	Kondisi Akhir Menunjukkan akhir dari suatu diagram aktivitas
3		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
4	 Swimlane	Swimlane Menunjukkan aktor dari diagram aktivitas yang dibuat

5		Aktivitas Menunjukkan aktivitas-aktivitas yang terdapat pada diagram aktivitas
6		Pengecekan kondisi Menunjukkan pengecekan terhadap suatu kondisi

### 3. DIAGRAM SEQUENCE

No.	Simbol	Keterangan
1		Simbol <i>Boundary</i> Menunjukkan objek yang terdapat di diagram
2		Simbol <i>Entity</i> Menunjukkan <i>Database</i> yang terdapat di diagram
3		Simbol <i>Control</i> Menunjukkan kontrol objek yang terdapat di diagram <i>sequence</i>
4		Pesan ke objek sendiri Menunjukkan pesan yang diproses pada objek itu sendiri
5		Pesan objek Menunjukkan pesan yang disampaikan ke objek lain dalam diagram <i>sequence</i>

### 4. DIAGRAM CLASS

No.	Simbol	Keterangan
1		<i>Class</i> Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibangun berdasarkan proses-proses sebelumnya (diagram <i>sequence</i> )
		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara <i>class</i> pada diagram <i>class</i>