

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAKSI.....	v
ABSTRACTION	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Konsep Dasa Aplikasi.....	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi	6
2.1.2 Aplikasi Mobile (bergerak).....	6
2.2 Pendataan Penduduk	8
2.3 Data	8
2.4 Informasi	9
2.5 Android	9

2.6 Aplikasi Framework.....	13
2.7 Aplikasi	14
2.8 Eclipse (<i>Integrated Development Environment</i>).....	15
2.9 GPS (<i>Global Positioning System</i>).....	18
2.10 Model Penelitian	20
2.11 Metode Penelitian	22
2.12 UML (<i>Unified Modeling Language</i>).....	22
2.13 Penelitian Terdahulu	23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Penelitian	25
3.2 Tools	26
3.3 Metode Penelitian	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi	28
4.1.1 Tugas dan Wewenang	28
4.2 Analisis	32
4.2.1 Identifikasi Masalah.....	33
4.2.2 Penyelesaian Masalah	33
4.3 Analisis Sistem.....	34
4.3.1 Analisis Sistem Berjalan	34
4.4 Analisis Kebutuhan	35
4.4.1 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
4.4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	36
4.5 Analisis Sistem yang di Usulkan	37
4.5.1 Use Case Diagram.....	37
4.5.2 <i>Activity Diagram</i>	39
4.5.2.1 <i>Activity Diagram Login</i>	39

4.5.2.2	<i>Activity Diagram Input Data Keluarga</i>	40
4.5.2.3	<i>Activity Diagram Input Data Individu</i>	41
4.5.2.4	<i>Activity Diagram Manage Administrator</i>	42
4.6	Perancangan (Design)	43
4.6.1	Class Diagram Rancangan Sistem	43
4.6.2	Perancangan Basis Data	43
4.6.3	Tabel	44
4.7	Perancangan Interface	46
4.7.1	Rancangan LAyar <i>Client Mobile</i>	46
4.7.1.1	Rancang Layar Menu <i>Login</i>	46
4.7.1.2	Rancang Layar Menu Utama.....	47
4.7.1.3	Rancang Layar <i>Input Data Individu</i>	48
4.7.1.4	Rancang Layar <i>Input Data Keluarga</i>	49
4.7.1.5	Rancang Layar Cari Data Individu.....	50
4.7.1.6	Rancang Layar Cari Data Keluarga	51
4.7.2	Rancangan Layar <i>Web Server</i>	52
4.7.2.1	Rancangan Layar Beranda	52
4.7.2.2	Rancangan Layar <i>Login</i>	53
4.7.2.3	Rancangan Layar Menu <i>Admin</i>	54
4.7.2.4	Rancangan Layar Menu <i>Input Data Individu</i>	55
4.7.2.5	Rancangan Layar <i>Form Input Data Individu</i>	56
4.7.2.6	Rancangan Layar Menu <i>Input Data Keluarga</i>	57
4.7.2.7	Rancangan Layar <i>Form Input Data Keluarga</i>	58
4.8	Sequence Diagram Login.....	59
4.9	Sequence Diagram Input Data Individu.....	59
4.10	Sequence Diagram Cari Data Individu	60
4.11	Sequence Diagram Input Data Keluarga.....	60
4.12	Sequence Diagram Cari Data Keluarga	61
4.13	Coding.....	61
4.14	Implementasi.....	62
4.14.1	Tampilan Layar Aplikasi Pada <i>Mobile</i>	63

4.14.1.1	Tampilan Layar Login.....	63
4.14.1.2	Tampilan Layar Menu Utama	64
4.14.1.3	Tampilan Menu Input Data Individu.....	65
4.14.1.4	Tampilan Menu Cari Data Individu	66
4.14.1.5	Tampilan Menu Input Data Keluarga.....	67
4.14.1.6	Tampilan Menu Cari Data Keluarga	68
4.14.2	Tampilan Aplikasi Pada <i>Web Server</i>	69
4.14.2.1	Tampilan Layar Utama Pada <i>Web</i>	69
4.14.2.2	Tampilan <i>Login</i> Pada <i>Web</i>	70
4.14.2.3	Tampilan Awal Menu <i>Admin</i>	70
4.14.2.4	Tampilan Awal Data Individu	71
4.14.2.5	Tampilan Input Data Individu	72
4.14.2.6	Tampilan Awal Menu Keluarga.....	73
4.14.2.7	Tampilan Input Data Keluarga.....	74
4.15	Pengujian Sistem.....	75
4.15.1	Rencana Pengujian	75

BAB V PENUTUP

5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	79

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Arsitektur Android	11
Gambar 2.1 Pengembangan <i>Software Model Waterfall</i>	20
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kecamatan Sungaiselan	28
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	35
Gambar 4.3 Use Case Diagram Usulan.....	37
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	39
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Input Data Keluarga</i>	40
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Input Data Individu</i>	41
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Manage Web</i>	42
Gambar 4.8 <i>Class Diagram</i> Rancangan Sistem	43
Gambar 4.9 Rancang Layar Menu <i>Login</i>	46
Gambar 4.10 Rancang Layar Menu Utama.....	47
Gambar 4.11 Rancang Layar Menu <i>Input Data Individu</i>	48
Gambar 4.12 Rancang Layar Menu <i>Input Data Keluarga</i>	49
Gambar 4.13 Rancang Layar Menu Cari Data Individu	50
Gambar 4.14 Rancang Layar Menu Cari Data Keluarga	51
Gambar 4.15 Rancangan Layar <i>Wedserver</i> Beranda	52
Gambar 4.16 Rancangan Layar <i>Login</i>	53
Gambar 4.17 Rancangan Layar Menu <i>Admin</i>	54
Gambar 4.18 Rancangan Layar Menu <i>Input Data Individu</i>	55




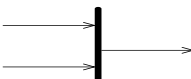
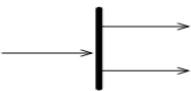

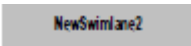
Gambar 4.19 Rancangan Layar Menu <i>Form Input</i> Data Individu	56
Gambar 4.20 Rancangan Layar Menu <i>Input</i> Data Keluarga.....	57
Gambar 4.21 Rancangan Layar Menu <i>Form Input</i> Data Keluarga.....	58
Gambar 4.22 Sequence Diagram <i>Login</i>	59
Gambar 4.23 Sequence Diagram Input Data Individu	59
Gambar 4.24 Sequence Diagram Cari Data Individu.....	60
Gambar 4.25 Sequence Diagram Input Data Keluarga.....	60
Gambar 4.26 Sequence Diagram Cari Data Keluarga	61
Gambar 4.27 Tampilan Menu Utama Menu <i>Login</i>	63
Gambar 4.28 Tampilan Menu Utama.....	64
Gambar 4.29 Tampilan Menu Input Data Individu.....	65
Gambar 4.30 Tampilan Menu Cari Data Individu	66
Gambar 4.31 Tampilan Menu Input Data Keluarga.....	67
Gambar 4.32 Tampilan Menu Cari Data keluarga.....	68
Gambar 4.33 Tampilan Menu Utama <i>Web</i>	69
Gambar 4.34 Tampilan Menu <i>Login</i> Pada <i>Web</i>	70
Gambar 4.35 Tampilan Menu Pada Halaman Login	70
Gambar 4.36 Tampilan Awal Menu Data Individu	71
Gambar 4.37 Tampilan Menu Input Data Individu.....	72
Gambar 4.38 Tampilan Awal Menu Data Keluarga	73
Gambar 4.39 Tampilan Menu Input Data Keluarga.....	74

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel <i>Eclipse IDE Simultaneous Release</i>	17
Tabel 4.1 Tabel Deskripsi <i>Use Case Login</i>	37
Tabel 4.2 Tabel Deskripsi <i>Use Case Input Data Keluarga</i>	38
Tabel 4.3 Tabel Deskripsi <i>Use Case Input Data Individu</i>	38
Tabel 4.4 Spesifikasi Basis Data <i>User</i>	44
Tabel 4.5 Spesifikasi Basis Data Individu	44
Tabel 4.6 Spesifikasi Basis Data Keluarga	45
Tabel 4.7 Penjelasan Pengujian Sistem.....	75
Tabel 4.8 Pengujian Conect	76
Tabel 4.9 Pengujian Menu Login.....	76
Tabel 4.10 Pengujian Menu Utama.....	77
Tabel 4.11 Pengujian Form Input Data	77
Tabel 4.12 Pengujian Form Cari Data.....	78

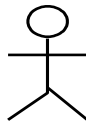
DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram

- | | | | |
|---|------------------------|---|---|
| a | <i>Start point</i> |  | Permulaan dari sebuah sistem yang akan dikerjakan, biasanya terletak pada pojok kiri atas |
| b | <i>End point</i> |  | Hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih |
| c | <i>Activity state</i> |  | Menggambarkan Sebuah proses bisnis |
| d | <i>Join</i> |  | Penggabungan |
| e | <i>Fork</i> |  | Pencabangan |
| f | <i>Decision Points</i> |  | Hubungan transisi sebuah garis dari atau ke <i>decision point</i> |
| g | <i>Swimline</i> |  | Sebuah cara untuk mengelompokkan <i>Activity</i> berdasarkan <i>actor</i> |

2. Use Case Diagram

a *Actor*



Menggambarkan orang, sistem atau external entitas / *stakeholder* yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem

b *Use Case*



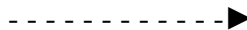
Dinotasikan dengan simbol (horizontal ellipse).

c *Association*



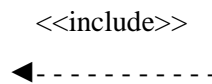
Abstraksi dari penghubung antara aktor dan *use case*

d *Generalisasi*



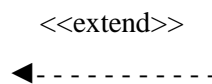
Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dalam *use case*

e *Include*




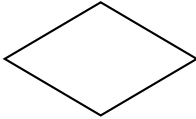
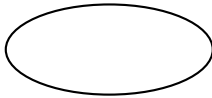

Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya

f *Extend*



Menunjukkan suatu *use case* merupakan tambahan fungsioanal dari *use case* lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

3. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

- a Entitas  Entitas, adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
- b Relasi  Relasi, menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda.
- c Atribut  Atribut, berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).
- d Garis  Garis, sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.