

**SISTEM INFORMASI PELAYANAN
ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN DESA
MANGKOL KABUPATEN BANGKA
TENGAH BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE WATERFALL**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



	NIM	NAMA
1.	2022500122	JHON HOVANT
2.	2022500094	MUHAMMAD BAGAS ALFARISY

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
ISB ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023/2024**

SURAT PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK




INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **SISTEM INFORMASI PELAYANAN
ADMINISTRASI KEPENDUDUKAN DESA
MANGKOL KABUPATEN BANGKA
TENGAH BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE WATERFALL**

	NIM	NAMA
1.	2022500122	JHON HOVANT
2.	2022500094	MUHAMMAD BAGAS ALFARISY

Menyetujui,
Pembimbing


Yuyi Andrika, M.Kom
NIDN 0227108001



Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Supardi, M.Kom.
NIDN 0219059501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Jhon Hovant (2022500122)
2. Muhammad Bagas Alfarisy (2022500094)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari **10 Oktober 2023** sampai dengan **21 Februari 2024** dengan baik.

Nama Intansi : Kantor Desa Mangkol

Alamat : JL.Sungai Selan Km 5,5 Bukit Berang – Desa Mangkol
Kode Pos 33684

Pangkalpinang, 21 Februari 2024

Pembimbing Lapangan

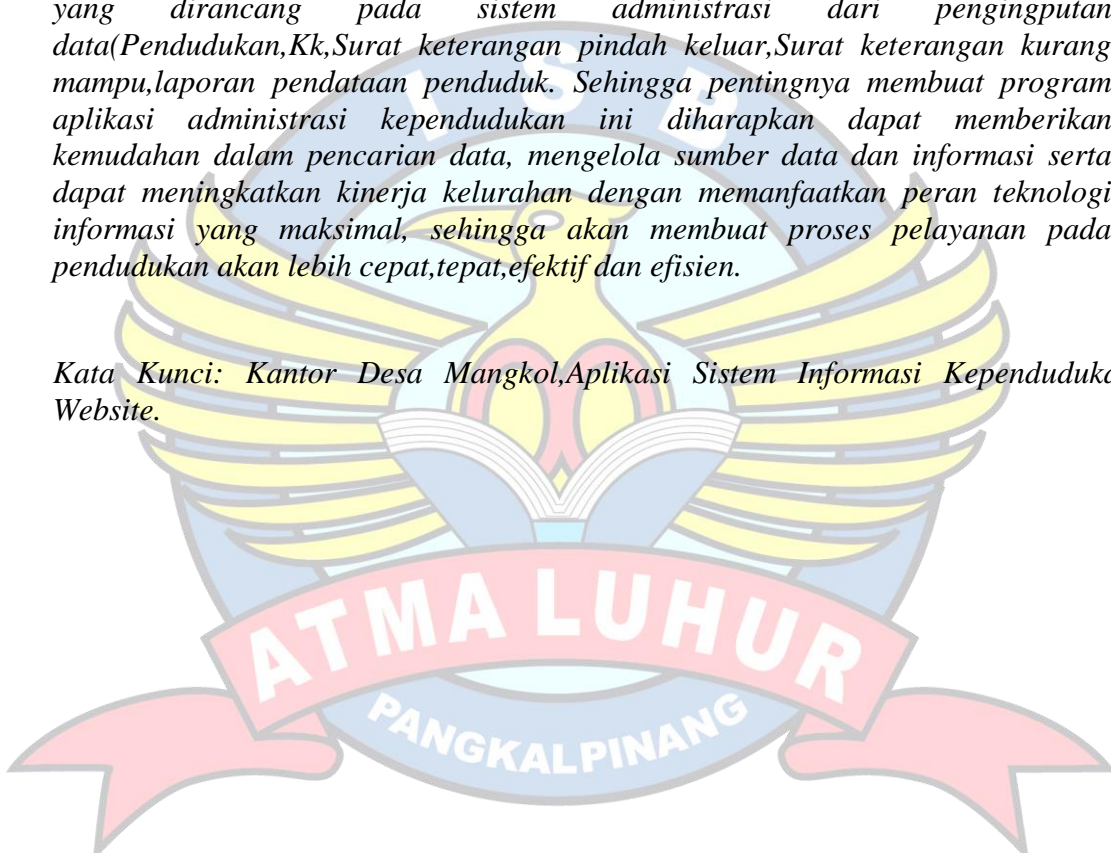


Lusiani

ABSTRAK

Pendesaan Mangkol merupakan salah satu pendesaan yang berada di kecamatan Pangkalan Baru provinsi kepulauan Bangka Belitung yang telah resmi dijadikan sebagai salah satu provinsi pendesaan di kecamatan pangkalan baru pada tahun 1945. Setelah melakukan observasi ke pendesaan Mangkol, proses kegiatan administrasi kependudukan sedang berjalan masih dilakukan secara manual, walaupun berbantu komputer namun pemakai aplikasi Microsoft Office seperti Microsoft Ms.Word dan Ms.Excel. Belum lagi masalah pencarian data yang telah diarsipkan ataupun tersimpan dalam folder komputer akan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mendapatkannya. Oleh karena itu, maka penulis akan merancang sistem informasi administrasi kependudukan berbasis web. Aplikasi yang dirancang pada sistem administrasi dari penginputan data (Pendudukan, Kk, Surat keterangan pindah keluar, Surat keterangan kurang mampu, laporan pendataan penduduk. Sehingga pentingnya membuat program aplikasi administrasi kependudukan ini diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pencarian data, mengelola sumber data dan informasi serta dapat meningkatkan kinerja kelurahan dengan memanfaatkan peran teknologi informasi yang maksimal, sehingga akan membuat proses pelayanan pada pendudukan akan lebih cepat, tepat, efektif dan efisien.

Kata Kunci: Kantor Desa Mangkol, Aplikasi Sistem Informasi Kependudukan, Website.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Informasi ISB ATMA LUHUR.

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

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia dan akhirat.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi sehingga penulis mendapatkan ridho dalam penyelesaian laporan kuliah praktek ini
3. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
5. Bapak Prof. Ir. Wendi Usino, M.M., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
6. Bapak Agus Dendi Rachmatsyah, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
7. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi.
8. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Kuliah Praktek.
9. Ibu Lusiani, selaku Pembimbing Lapangan Kuliah Praktek.
10. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman seperjuangan angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan moral serta materil kepada penulis

untuk terus dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek ini sehingga laporan kuliah praktek ini dapat berjalan dengan baik

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya kepada kita semua, Amin.

Pangkalpinang, 21 Februari 2024

Penulis



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat Penelitian dan Tujuan.....	3
1.4.1 Manfaat	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Definisi Sistem.....	7
2.2 Definisi Informasi.....	7
2.3 Definisi Pelayanan	8
2.4 Definisi Administrasi.....	8
2.5 Definisi Kependudukan	8
2.6 Definisi Desa	9
2.7 Metode <i>Waterfall</i>	9
2.8 Pengertian Analisa Berorientasi Objek.....	10
BAB III TINJAUAN ORGANISASI.....	22
3.1 Profil Kantor Desa Mangkol.....	22
3.2 Sejarah Pemerintah Mangkol.....	23
3.3 Struktur Organisasi Kantor Desa Mangkol.....	25
3.4 Tugas dan Wewenang	27
3.5 Visi Misi dan Arah Kebijakan Pembangunan Desa	32

BAB IV PEMBAHASAN.....	36
4.1 Analisa Sistem Berjalan	36
4.1.1 Proses Bisnis	36
4.1.2 Activity Diagram	39
4.2 Analisa Dokumen Sistem Berjalan.....	39
4.2.1 Analisa Keluaran	49
4.2.2 Analisa Masukan	52
4.3 Analisa Kebutuhan.....	55
4.3.1 Identifikasi Kebutuhan.....	55
4.4 Analisa Sistem	57
4.4.1 Use Case.....	57
4.4.2 Deskripsi Use Case	59
4.5 Rancangan Basis Data	64
4.5.1 Entity Relationship Diagram (LRS).....	64
4.5.2 Transformasi ERD ke LRS	65
4.5.3 LRS	66
4.5.4 Tabel	67
4.5.5 Spesifikasi Basis Data	71
4.6 Rancangan Layar	79
4.7 Squence Diagram.....	84
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88
LAMPIRAN -A.....	90
LAMPIRAN -B.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Stuktur Organisasi Kantor Desa Mangkol	25
Gambar 3.2 Tampak Halaman Depan Kantor Desa Mangkol	26
Gambar 3.3 Tampak Belakang Kantor Desa Mangkol	26
Gambar 4.1 Activity Diagram Pendataan Penduduk dan Kartu Keluarga	39
Gambar 4.2 Activity Diagram Pembuatan Surat Keterangan Pindah Keluar	41
Gambar 4.3 Acticity Diagram Pembuatan Surat Keterangan Pindah Masuk	43
Gambar 4.4 Activity Diagram Pembuatan Surat Keterangan Kelahiran	44
Gambar 4.5 Activity Diagram Pembuatan Surat Keterangan Kematian.....	46
Gambar 4.6 Activity Diagram Pembuatan Surat Keterangan Kurang Mampu.....	47
Gambar 4.7 Activity Diagram Pembuatan Laporan Pendataan Kependudukan ...	48
Gambar 4.8 Use Case Diagram Master.....	57
Gambar 4.9 Use Case Diagram Transaksi	57
Gambar 4.10 Use Case Diagram Laporan.....	58
Gambar 4.11 Entity Relationship Diagram.....	64
Gambar 4.12 Transformasi ERD ke LRS	65
Gambar 4.13 LRS.....	66
Gambar 4.14 Rancangan Layar Login Admin	79
Gambar 4.15 Rancangan Layar Menu Administrasi Kependudukan.....	79
Gambar 4.16 Rancangan Layar Data Kependudukan	80
Gambar 4.17 Rancangan Layar Surat Data Kartu Keluarga	80
Gambar 4.18 Rancangan Layar Surat Keterangan Pindah Keluar	81
Gambar 4.19 Rancangan Layar Surat Keterangan Pindah Masuk	81
Gambar 4.20 Rancangan Layar Surat Keterangan Kelahiran	82
Gambar 4.21 Rancangan Layar Surat Keterangan Kematian.....	82
Gambar 4.22 Rancangan Layar Surat Keterangan Kurang Mampu.....	83
Gambar 4.23 Rancangan Layar Keterangan Laporan Kependudukan.....	83

Gambar 4.24 Sequence Diagram Data Penduduk dan Kk 84
Gambar 4.25 Sequence Diagram Transaksi Cetak Surat Keterangan..... 85
Gambar 4.26 Sequence Diagram Laporan 86







DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Penduduk.....	67
Tabel 4.2 Punya.....	67
Tabel 4.3 KK.....	67
Tabel 4.4 SPKK	68
Tabel 4.5 SPKM.....	68
Tabel 4.6 SKL	69
Tabel 4.7 SKM	69
Tabel 4.8 SKKM	70
Tabel 4.9 Penduduk	71
Tabel Spesifikasi Basis Data 4.10 Punya	72
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data KK.....	73
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data SKPK.....	74
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data SKPM.....	75
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data SKL.....	76
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data SKM.....	77
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data SKKM.....	78




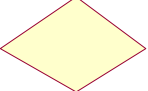




DAFTAR SIMBOL

Symbol Usecase Diagram


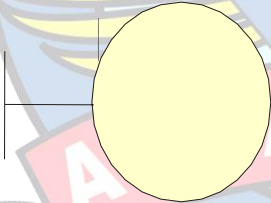
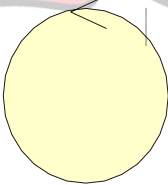
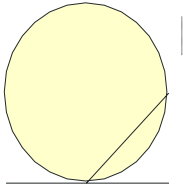
Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
	Usecase menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	Associations menggambarkan hubungan antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i> .
	Extends menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>usecase</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

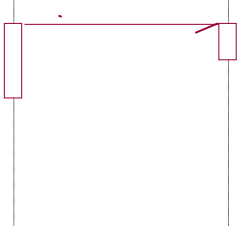
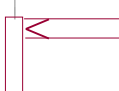

Symbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	Start Point adalah symbol yang menyatakan awal dari aktivitas
	End Point adalah symbol yang menyatakan akhir dari aktivitas
	Activity adalah symbol yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem
	Decision adalah symbol yang menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar atau

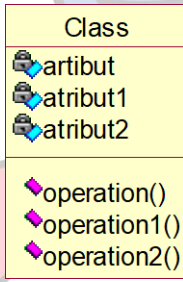

	Salah
	Swimlane menggambarkan pembagian atau pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri
	Transition State menggambarkan hubungan antara dua <i>state</i> dan <i>activity</i> ataupun antara <i>state</i> dan <i>Activity</i>

Symbol Sequence Diagram

Gambar	Keterangan
	Actor menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem
	Boundary menggambarkan interaksi antar satu atau lebih <i>actor</i> dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar
	Control mengatur aliran dari informasi untuk sebuah <i>scenario</i>
	Entity menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur dari sebuah sistem)

	<p>Object Message menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Message to Self menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
	<p>Object menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata atau tidak nyata yang informasinya harus disimpan</p>

Symbol Class Diagram

Gambar	Keterangan
	<p>Class merupakan penggambaran dari <i>class name</i>, <i>attribute</i>, <i>property</i> atau data dan <i>method</i> atau <i>function</i> atau <i>behavior</i></p>
	<p>Association menggambarkan hubungan antara objek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih satu arah</p>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Analisa Keluaran	90
Lampiran B Analisa Masukan.....	94

