

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN JERAMBAH
GANTUNG KECAMATAN GABEK DENGAN METEDOLOGI
BERORIENTASI OBJEK**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

RAHAYU RAHMADINI

1022500103

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**

**ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN JERAMBAH
GANTUNG KECAMATAN GABEK DENGAN METEDOLOGI
BERORIENTASI OBJEK**

SKRIPSI



RAHAYU RAHMADINI

1022500103

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2014**



LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1022500103

Nama : RAHAYU RAHMADINI

Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN JERAMBAH
GANTUNG KECAMATAN GABEK DENGAN
METEDOLOGI BERORIENTASI OBJEK

Menyatakan bahwa Skripsi saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat.

Apabila ternyata ditemukan didalam Skripsi terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2014

(Rahayu Rahmadini)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 1022500102
Nama : RAHAYU RAHMADINI
Judul Skripsi : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
KEPENDUDUKAN PADA KELURAHAN JERAMBAH
GANTUNG KECAMATAN GABEK DENGAN
METEDOLOGI BERORIENTASI OBJEK

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI

PANGKALPINANG, 24 JULI 2013

Elly Yuniarti,M.kom
Dosen pembimbing

ABSTRAKSI

Pengelolaan informasi kependudukan yang terjadi tidak semata-mata didasarkan pada kebutuhan akan informasi kependudukan yang memadai. Mengingat penyajian tentang informasi kependudukan begitu banyak serta pencatatan yang berhubungan dengan penerimaan dengan tingkat intensitasnya yang tinggi, sehingga dalam pencatatan untuk pengelolaan sulit dilakukan lebih cepat. Untuk mengatasi masalah yang terjadi di Kelurahan Jerambah Gantung, pada pencatatan maupun pengelolaan data informasi kependudukan. Sehingga pengelolaan data dapat lebih cepat, ringkas, dan untuk menjaga keakuratan data serta untuk dapat menghasilkan informasi kependudukan dengan cepat, yang mana penyajian informasi kependudukan sudah cukup bagus yang dilakukan oleh Kelurahan Jerambah Gantung dengan cara komputerisasi, oleh sebab itu penulis mencoba menganalisis kekurangan sistem yang sudah ada dan merancang Sistem informasi kependudukan pada Kelurahan Jerambah Gantung yang dapat mengakses data dengan cepat dan mudah sehingga tidak menyulitkan penggunaannya.

ABSTRACT

Population information management occurs not solely based on the need for adequate demographic information. Given the presentation of so many demographic information and record relating to the reception with a high level of intensity, resulting in the recording for the management of difficult to do more quickly. To address the problems that occurred in the Village of Hanging Jerambah, recording and management of data on demographic information . So that data management can be much faster, concise , and to maintain data accuracy, and to be able to quickly generate demographic information, which is where the presentation is pretty good demographic information carried by the Village Jerambah Hanging by means of computerized, so the author tries to analyze the system's shortcomings existing and designing information systems at the Village Jerambah Hanging population that can access data quickly and easily so it is not difficult for users .

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Allah SWT karena limpahan kasih dan sayang-Nya serta ridho-Nya, penulis skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada jenjang studi Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.

Sebagai ungkapan rasa syukur, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan. Ucapan terima kasih Penulis sampaikan kepada :

1. Sembah sujud saya kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan karunia-Nya sehingga dapat terwujud skripsi ini.
2. Shalawat dan salam selalu saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi panutan, tauladan dan inspirasiku.
3. Bapak Drs. Djaitun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Drs. Harry Sudjianto, MM, MBA selaku ketua pengurus yayasan STMIK Atma Luhur. Pangkalpinang.
5. Bapak Drs. Moedjiono M.Sc selaku ketua STMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
6. Ibu Yuyi Andrika, M.Kom selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang
7. Ibu Elly Yuniarti, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi penulis.
8. Orang tua saya tercinta, yang tak henti-hentinya telah memberikan dukungan baik moral, materil, doa, semangat, dan kasih sayangnya. Semoga Allah SWT membalas dengan menganugerahkan kebahagiaan yang hakiki.
9. Semua saudara kandung ku tanpa terkecuali yang selalu ada dalam keadaan suka dan duka penulis selama mengikuti kuliah dan mengerjakan skripsi ini, yang tidak pernah berhenti memberikan

dukungan kepada penulis, baik dalam bentuk moril, do'a, semangat serta kasih sayang yang tulus. Semoga Sripsi ini menjadi salah satu hal yang dapat membahagiakan dan membanggakan bagi kalian.

10. Bapak Effendi.S selaku Kepala Lurah Jerambah Gantung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan riset di Kelurahan Jerambah Gantung.
11. Seluruh dosen karyawan STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan banyak pengetahuan dan pelajaran selama Penulis mengikuti kuliah.
12. Serta semua pihak yang telah banyak membantu yang namanya tidak dapat disebutkan.

Akhir kata dengan segala kerendahan hati Penulis memohon maaf yang sebesar- besarnya atas kekurangan yang terdapat dalam tugas akhir ini. Demikianlah yang dapat Penulis sampaikan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian

Pangkalpinang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Tingkatan Data	35
2. Gambar 3.1 Stakeholder Proyek	49
3. Gambar 3.2 Estimasi Waktu	51
4. Gambar 3.3 Milestone	52
5. Gambar 3.4 Stuktur Aktifitas.....	
6. Gambar 3.5 Gantt Chart	
7. Gambar 3.6 WBS Sistem Informasi Kelurahan Jerambah Gantung	
8. Gambar 3.7 Rencana Anggaran Biaya	
9. Gambar 3.8 Resposable Assigment Matrix (RAM)	
10. Gambar 3.9 Rencana Rapat.....	
11. Gambar 4.1 Struktur Organisasi Kelurahan Jerambah Gantung.....	
12. Gambar 4.2 Activity Diagram Pembuatan Pembuatan Surat Keterangan Kematian	
13. Gambar 4.3 Activity Diagram Pembuatan Pembuatan Surat Keterangan Kelahiran.....	67
14. Gambar 4.4 Activity diagram Proses Pendataan Kedatangan Warga Baru	68
15. Gambar 4.5 Activity diagram proses permohonan pindah warga.....	68
16. Gambar 4.6 Activity diagram proses Pembuatan Kartu keluarga.....	
17. Gambar 4.7 Activity diagram proses Pembuatan E-KTP baru,Perpanjang dan Penggantian.....	
18. Gambar 4.8 Activity diagram proses Pembuatan Laporan Kependudukan	
19. Gambar 4.9 Use Case Diagram Pengolahan Data Kependudukan	
20. Gambar 5.0 Entity Relationship Diagram (ERD)	
21. Gambar 5.1 Transformasi ERD ke LRS	82
22. Gambar 5.2 LRS	83
23. Gambar 5.3 Struktur Tampilan	101

24. Gambar 5.4 Rancangan Layar Menu Utama.....	102
25. Gambar 5.5 Rancangan Layar Menu Master	103
26. Gambar 5.6 Rancangan Layar Menu Transaksi.....	104
27. Gambar 5.7 Rancangan Layar Menu Laporan Kependudukan.....	105
28. Gambar 5.8 Rancangan Layar Entry Data Penduduk	106
29. Gambar 5.9 Rancangan Layar Entry Data Anggota Keluarga.....	107
30. Gambar 6.0 Rancangan Layar Entry Data SPKL	108
31. Gambar 6.1 Rancangan Layar Entry Data SPKM	109
32. Gambar 6.2 Rancangan Layar Entry Data FPKTP	110
33. Gambar 6.3 Rancangan Layar Cetak Data SKKL	111
34. Gambar 6.3 Rancangan Layar Cetak Data SKKM	112
35. Gambar 6.4 Rancangan Layar Cetak Data SPKK.....	113
36. Gambar 6.5 Rancangan Layar Cetak Data SPKTP.....	114
37. Gambar 6.6 Rancangan Layar Cetak Data SKPP	115
38. Gambar 6.7 Rancangan Layar Cetak Data SKD.....	
39. Gambar 6.8 Sequence Diagram Entry Data Penduduk.....	116
40. Gambar 6.9 Sequence Diagram Entry Data Anggota keluarga	117
41. Gambar 7.0 Sequence Diagram Entry Data SPKL	118
42. Gambar 7.1 Sequence Diagram Entry Data SPKM	119
43. Gambar 7.2 Sequence Diagram Entry Data FPKTP.....	120
44. Gambar 7.3 Sequence Diagram Cetak Data SKKL	121
45. Gambar 7.4 Sequence Diagram Cetak Data SKKM.....	122
46. Gambar 7.5 Sequence Diagram Cetak Data SPKK	123
47. Gambar 7.6 Sequence Diagram Cetak Data SPKTP.....	124
48. Gambar 7.7 Sequence Diagram Cetak Data SKPP	125
49. Gambar 7.9 Sequence Diagram Cetak Data SKD.....	
50. Gambar 8.0 Class Diagram (Entity Class)	126

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A	: Dokumen Keluaran Sistem Berjalan
Lampiran A – 1	: Surat Keterangan Kematian129
Lampiran A – 2	: Surat Keterangan Kelahiran.....130
Lampiran A – 3	: Surat Pengajuan Kartu Keluarga131
Lampiran A – 4	: Surat Keterangan Permohonan Pindah131
Lampiran A – 5	: Surat Keterangan Datang.....131
Lampiran A – 6	: Surat Keterangan Kartu Tanda Penduduk131
Lampiran A – 7	: Laporan kependudukan.....131
Lampiran B	: Dokumen Masukan Sistem Berjalan
Lampiran B - 1	: Surat Keterangan Kelahiran Dari Bidan.....132
Lampiran B - 2	: Surat Penyataan kematian.....134
Lampiran C	: Rancangan Keluaran Sistem Usulan
Lampiran C – 1	: SKKL135
Lampiran C – 2	: SKKM136
Lampiran C – 3	: SPKK137
Lampiran C – 4	: SKPP138
Lampiran C – 5	: SKD138
Lampiran C – 4	: SKKTP138
Lampiran C – 4	: Laporan Bulanan.....138
Lampiran D	: Rancangan Masukan Sistem Usulan
Lampiran D – 1	: Data Penduduk.....139
Lampiran D – 2	: Data Anggota Keluarga140

Lampiran D – 3	: Data SPKL.....	141
Lampiran D – 4	: Data SPKM.....	142
Lampiran D – 5	: Data FPKTP.....	143

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 3.1 Tabel Estimasi Waktu Pelaksanaan	50
2. Tabel 3.2 Tabel Gantt Chart.....	53
3. Tabel 3.3 Tabel Rencana Anggaran Biaya.....	56
4. Tabel 3.4 Tabel Responsible Assignment Matrix (RAM)	57
5. Tabel 3.5 Tabel Rencana Rapat (Meeting Plan)	59
6. Tabel 4.1 Tabel Calon Istri.....	84
7. Tabel 4.2 Tabel Calon Suami.....	84
8. Tabel 4.3 Tabel Orang Tua	85
9. Tabel 4.4 Tabel Wali Nikah	86
10. Tabel 4.5 Tabel Saksi	86
11. Tabel 4.6 Tabel Pendaftaran.....	87
12. Tabel 4.7 Tabel Buku Nikah	87
13. Tabel 4.8 Tabel Piagam Suscatin	87
14. Tabel 4.9 Tabel Tanda Terima Akta Nikah.....	87
15. Tabel 4.10 Tabel Spesifikasi Basis Data Calon Istri	89
16. Tabel 4.11 Tabel Spesifikasi Basis Data Calon Suami	91
17. Tabel 4.12 Tabel Spesifikasi Basis Data Orang Tua.....	92
18. Tabel 4.13 Tabel Spesifikasi Basis Data Wali Nikah	93
19. Tabel 4.14 Tabel Spesifikasi Basis Data Saksi	94
20. Tabel 4.15 Tabel Spesifikasi Basis Data Pendaftaran.....	95
21. Tabel 4.16 Tabel Spesifikasi Basis Data Buku Nikah	95
22. Tabel 4.17 Tabel Spesifikasi Basis Data Piagam Suscatin	96
23. Tabel 4.18 Tabel Spesifikasi Basis Data Tanda Terima Akta Nikah.....	96

DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



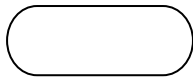
Start State

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



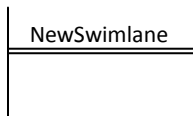
End State

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



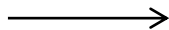
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



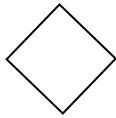
Transition to Self

Menggambarkan hubungan antara *state* atau *activity* yang kembali kepada *state* atau *activity* itu sendiri.



Transition State

Menggambarkan hubungan antara dua *state*, dua *activity*, ataupun antara *state* dan *activity*.



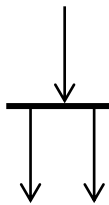
Decision

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.



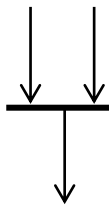
State

Menggambarkan kondisi, situasi ataupun tempat untuk beberapa aktivitas.



Fork

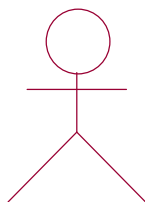
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

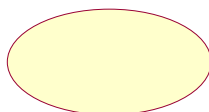
Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

2. Use Case Diagram



Actor

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (user).



Use Case

Menggambarkan fungsional dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.

Association

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.



3. Class Diagram

Class

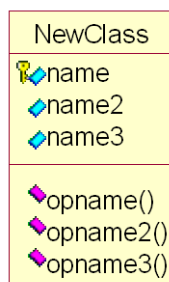
Menggambarkan keadaan (atribut/property) dari suatu objek.

Class memiliki tiga area pokok, yaitu: nama, atribut, method.

Nama menggambarkan nama dari class/objek.

Atribut menggambarkan batasan dari nilai yang dapat dimiliki oleh property tersebut.

Method menggambarkan implementasi dari layanan yang dapat diminta dari beberapa object dari class, yang mempengaruhi behaviour.



Association

Menggambarkan mekanisme komunikasi suatu objek dengan objek lainnya. Dapat juga menggambarkan ketergantungan antar kelas.



Aggregate

Menggambarkan bahwa suatu objek secara fisik dibentuk dibentuk dari objek-objek lain, atau secara logis mengandung objek lain.



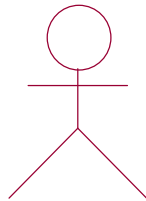


Multiplicity

Menggambarkan banyaknya objek yang terhubung satu dengan lainnya. Contoh:

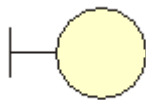
Indicator	Meaning	Example
0..1	Zero or one	
0..*	Zero or more	
0..n	Zero to n (where n > 1)	0..3
1	One only	
1..*	One or more	
1..n	One to n (where n > 1)	1..5
*	Many	
N	Only n (where n > 1)	9
n..*	N or more, where n > 1)	7..*
n..m	Where n & m both > 1	3..10

4. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



Control

Menggambarkan “perilaku mengatur”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



Object Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message to Self

Menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Object

Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata/tidak nyata yang informasinya harus disimpan.

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstraksi	i
Kata Pengantar	iii
Daftar Gambar.....	v
Daftar Lampiran	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Simbol.....	ix
Daftar Isi.....	x

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Konsep Sistem Informasi	7
2.1.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.1.3 Klasifikasi Sistem	10
2.1.4 Definisi Analisa Sistem.....	10
2.1.5 Konsep Dasar Informasi.....	11
2.1.6 Kualitas Informasi.....	12
2.1.7 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	13
2.1.8 Komponen Sistem Informasi	13

2.2	Analisa dan Perancangan Sistem Berorientasi Obyek	
	Dengan UML.....	14
2.2.1	Sejarah UML.....	14
2.2.2	Konsep Dasar UML	16
2.2.3	Unified Modeling Language	16
2.2.4	Tujuan UML	17
2.2.5	Diagram dan Teknik Pemodelan UML.....	17
2.2.6	Sequence Diagram	17
2.2.7	Diagram Struktur.....	19
2.2.8	Diagram Perilaku	20
2.2.9	Package Diagram	20
2.2.10	Notasi Dalam UML	21
2.3	Analisa Sistem Berorientasi Obyek.....	23
2.3.1	Activity Diagram.....	23
2.3.2	Analisa Dokumenn Keluar.....	25
2.3.3	Analisa Dokumen Masukan	25
2.3.4	Use Case Diagram.....	25
2.4	Perancangan Sistem Berorientasi Obyek.....	27
2.4.1	ERD.....	28
2.4.2	LRS (Logikal Recort Struktur)	29
2.4.3	Konsep Normalisasi	30
2.4.4	Class Diagram	31
2.5	Konsep Dasar Basis Data	31
2.5.1	Definisi Basis Data.....	32
2.5.2	Tujuan Basis Data	33
2.5.3	Manfaat Basis Data	33
2.5.4	Operasi Dasar Basis Data.....	34
2.5.5	Hierarki Basis Data	35
2.5.6	Rancangan Dokumen Keluaran	36
2.5.7	Rancangan Dokumen Masukan	36
2.5.8	Perancangan Layar Program	36

BAB III PENGELOLAAN PROYEK

3.1 Ruang Lingkup (Scape) Proyek.....	47
3.2 Tujuan Proyek	47
3.2.1 Faktor Penentu Keberhasilan	48
3.3 Project Execution Plan	48
3.3.1 Identifikasi Stakeholder	49
3.3.2 Identifikasi Deliverables	50
3.4 Penjadwalan Proyek	50
3.4.1 Work Breakdown Structure (WBS)	51
3.4.2 Gantt Chart.....	52
3.5 Rencana Anggaran Biaya	53
3.6 Responsibility Assigment Matrix (RAM)	56
3.7 Analisa Resiko (Project Risk)	57
3.8 Rencana Rapat (Meeting Plan).....	59

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Pengertian Kantor Urusan Agama (KUA)	60
4.2 Sejarah Singkat KUA Kecamatan Girimaya	61
4.3 Visi dan Misi KUA Kecamatan Girimaya.....	61
4.4 Struktur Organisasi Pegawai KUA Keamatan Girimaya	61
4.5 Analisa Proses Bisnis	64
4.5.1 Analisa Sistem Yang Berjalan	64
4.5.2 Analisa Prosedur Yang Sedang Berjalan	65
4.5.3 Activity Diagram.....	67
4.5.4 Analisa Keluaran.....	69
4.5.5 Analisa Masukan.....	71
4.5.6 Identifikasi Kebutuhan.....	72
4.5.7 Use Case Diagram.....	76
4.5.8 Deskripsi Use Case Diagram	77
4.5.9 Entity Relationship Diagram (ERD).....	81

4.5.10 Transformasi ERD ke LRS	82
4.5.11 Logical Record Structure (LRS)	83
4.5.12 Tabel	84
4.5.13 Spesifikasi Basis Data	88
4.5.14 Rancangan Antar Muka	97
a. Rancangan Keluaran	97
b. Rancangan Masukan	98
4.5.15 Rancangan Dialog Layar	101
1) Struktur Tampilan	101
4.5.16 Rancangan Layar	102
4.5.17 Sequence Diagram	116
4.5.18 Rancangan Class Diagram	126

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	127
5.2 Saran	127
Daftar Pustaka	128
Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	129
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	132
Lampiran C Rancangan Keluaran	135
Lampiran D Rancangan Masukan	139