

**APLIKASI IZIN USAHA MIKRO DAN KECIL PADA KECAMATAN  
TAMANSARI KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



OLEH :

Achmad Sutrisna

1511510007

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMALUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**

**APLIKASI IZIN USAHA MIKRO DAN KECIL PADA KECAMATAN TAMANSARI  
KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat**

**Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :

Achmad Sutrisna

1511510007

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN  
INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2019**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

NIM : 1511510007

Nama : ACHMAD SUTRISNA

JudulSkripsi : APLIKASI IZIN USAHA MIKRO DAN KECIL PADA  
KECAMATAN TAMANSARI KOTA PANGKALPINANG  
BERBASIS ANDROID

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2019



*Achmad Sutrisna*  
Achmad Sutrisna

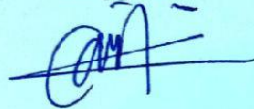
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**APLIKASI IZIN USAHA MIKRO DAN KECIL PADA  
KECAMATAN TAMANSARI KOTA PANGKALPINANG BERBASIS ANDROID**  
Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Achmad Sutrisna  
1511510007**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 13 Juli 2019

**Dosen Penguji II  
Anggota**



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom  
NIDN. 0008128901**

**Dosen Pembimbing**



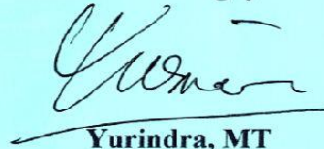
**Yohanes Setiawan, M.Kom  
NIDN. 0219068501**

**Kaprodi Teknik Informatika**



**R. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom  
NIDN. 0224048003**

**Dosen Penguji I**



**Yurindra, MT  
NIDN. 0429057402**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juli 2019

**KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG**



**Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc**

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran ALLAH SWT serta shalawat dan salam kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini yang merupakan salah satu syarat dalam perkuliahan sarjana S-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK Atma luhur Pangkalpinang.

Dengan menyusun Laporan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada penulis untuk menyelesaikan menyusun Laporan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan menyusun Laporan Skripsi ini.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, ST.M.Sc selaku ketua STMIK ATMA LUHUR pangkalpinang.
5. Bapak R. Burham Isnanto F,S.Si.,M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Yohanes Setiawan, M.kom. selaku Dosen Pembimbing Laporan Skripsi, yang telah memberikan bimbingan, waktu, dan pembelajaran saat menyusun laporan Skripsi ini kepada penulis.
7. Serta Narasumber dan rekan-rekan lainnya.

Akhir kata Penulis mengharapkan agar laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan dapat memberikan kebaikan bagi banyak pihak.

Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis

## **ABSTRACT**

*The development of information technology in the current era of globalization is very fast. Nowadays information technology has become a demand and need in all aspects of life. One of the most developed and widely used technologies is smartphones, especially Android smartphones. Because of the superiority of Android, many companies, businesses and entrepreneurs who use Android as a means of developing their business. Tamansari Subdistrict is one of the locations of institutions which is one of the places that exposes micro and small business permits (IUMK). In this study, the author took a research site in the District of Tamansari, Pangkalpinang City. Applying the micro and small business permit application in the Tamansari District of Pangkalpinang City has the advantage of using a business registration from the village office (kelurahan) manually. In this study the author uses object-oriented methods as a system development method with the tools used are the Unified Modeling Language (UML). The existence of this application makes it easier for the village office (kelurahan) to conduct business registration to the superadmin section, see information related to the village office (kelurahan) in registering long-distance businesses more effectively and efficiently, thereby benefiting the village office (kelurahan) and agencies. From the side of Tamansari sub-district Superadmin, it can make it easier to manage business registration data in the form of web-based applications.*

*Keywords: Micro and small business licenses, android, web*



## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi di era globalisasi saat ini sangat cepat. Saat ini teknologi informasi sudah menjadi tuntutan dan kebutuhan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang paling berkembang dan banyak digunakan pada saat ini adalah *smartphone*, khususnya *smartphone* Android. Karena keunggulan Android, banyak perusahaan, pebisnis, dan wirausahawan yang menggunakan Android sebagai sarana dalam mengembangkan bisnis mereka. Kecamatan Tamansari menjadi salah satu tempat instansi yang menjadi salah satu tempat yang mengeluarkan izin usaha mikro dan kecil (IUMK). Pada penelitian ini, penulis mengambil tempat riset pada Kecamatan Tamansari Kota Pangkalpinang. Menerapkan aplikasi izin usaha mikro dan kecil pada Kecamatan tamansari kota pangkalpinang ini memiliki kelebihan daripada menggunakan Pendaftaran usaha dari kelurahan secara manual. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek sebagai metode pengembangan sistem dengan *Tools* yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML). Dengan adanya aplikasi ini mempermudah kelurahan dalam melakukan pendaftaran usaha sampai ke bagian Kecamatan, dengan adanya aplikasi ini kelurahan dalam mendaftarkan usaha lebih efektif dan efisien, sehingga menguntungkan kelurahan dan instansi. Dari sisi Superadmin kecamatan tamansari dapat mempermudah dalam memanajemen data pendaftar usaha dalam bentuk aplikasi berbasis web.

Kata kunci : Izin usaha mikro dan kecil, *android*, *web*



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	Vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	viii
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Perizinan Izin Usaha.....	5
2.2 Metode Pemrograman Berorientasi Objek.....	5
2.3 Perangkat Lunak Pengembangan Aplikasi.....	6
2.4 <i>Unified Modelling Language</i> (UML).....	8
2.5 Penelitian Terdahulu .....	11
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak.....	13
3.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.....	15
3.3 Tools Yang Digunakan .....	15
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	
4.1 Tinjauan Umum Instansi.....	17
4.1.1 Tugas Pokok dan Fungsi Camat.....	17
4.1.2 Struktur Organisasi.....	21
4.1.3 Visi Kecamatan Tamansari.....	22
4.1.4 Misi Kecamatan Tamansari.....	22
4.2 Analisis Masalah .....	22
4.2.1 Analisis Kebutuhan .....	23
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan .....	26
4.3 Perancangan Sistem .....	27
4.3.1 Use case Diagram.....	27
4.3.2 Deskripsi Use Case.....	29



4.3.3	Activity Diagram .....	35
4.3.4	Class Diagram.....	43
4.3.5	Spesifikasi Basis Data.....	44
4.4	Perancangan.....	46
4.4.1	Perancangan Layar Superadmin.....	46
4.4.2	Perancangan Layar Kelurahan.....	51
4.4.3	Sequence Diagram Superadmin.....	55
4.4.4	Sequence Diagram Kelurahan.....	61
4.5	Implementasi.....	64
4.5.1	Interface Aplikasi Web (Superadmin).....	64
4.5.2	Interface Aplikasi Android (Kelurahan).....	71
4.6	Hasil Pengujian dengan metode <i>Black Box</i> .....	75
4.6.1	Hasil Pengujian <i>website</i> Superadmin.....	75
4.6.2	Hasil Pengujian Android Kelurahan.....	76
4.6.3	Kuesioner.....	78
<b>BAB V PENUTUP</b>		
5.1	Kesimpulan .....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		81
<b>LAMPIRAN</b>		



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Contoh <i>Use Case Diagram</i> .....	9
Gambar 2.2. Contoh <i>Activity Diagram</i> .....	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	10
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i> .....	11
Gambar 3.1 Model FAST ( <i>Framework For The Application Of System Technology</i> ). ..	13
Gambar 4.1 Kecamatan Tamansari.....	17
Gambar 4.2 Struktur Organisasi Kecamatan Tamansari.....	21
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Kecamatan Tamansari.....	26
Gambar 4.4 Gambar <i>Use Case Diagram</i> Superadmin.....	27
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Kelurahan.....	28
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Login (Web).....	35
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Dashboard (Web).....	36
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Data Kelurahan (Web).....	37
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Data Usaha (Web).....	38
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Data User Superadmin (Web).....	39
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Change Password (Web).....	40
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Login Kelurahan (Android).....	41
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Menu Utama Kelurahan.....	42
Gambar 4.14 Class Diagram.....	43
Gambar 4.15 Rancangan layar <i>Login</i> (Web).....	46
Gambar 4.16 Rancangan layar <i>Dashboard</i> (Web).....	46
Gambar 4.17 Rancangan layar Data Kelurahan (Web).....	47
Gambar 4.18 Rancangan layar Tambah Data Kelurahan (Web).....	48
Gambar 4.19 Rancangan layar Edit Data Kelurahan (Web).....	48
Gambar 4.20 Rancangan layar Data Usaha (Web).....	49
Gambar 4.21 Rancangan layar Data User (Web).....	50
Gambar 4.22 Rancangan Layar Login (Android).....	51
Gambar 4.23 Rancangan Layar Menu Utama (Android).....	52
Gambar 4.24 Rancangan Layar Profil (Android).....	53
Gambar 4.25 Rancangan layar Input usaha (Android).....	54
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	55
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Dashboard.....	56
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> Data Kelurahan.....	58
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Data Usaha.....	59
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Ganti Password.....	60
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Login (Android).....	61
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama (Android).....	62
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Input Usaha (Android).....	63
Gambar 4.34 Tampilan Layar <i>Login</i> (Web).....	64
Gambar 4.35 Tampilan Layar <i>Dashboard</i> (Web).....	65
Gambar 4.36 Tampilan Layar Data kelurahan (Web).....	66

Gambar 4.37 Tampilan Layar Tambah Kelurahan Baru (Web).....	67
Gambar 4.38 Tampilan Layar Edit Kelurahan (Web).....	67
Gambar 4.39 Tampilan Layar Data Usaha yang disetujui (Web).....	68
Gambar 4.40 Tampilan Layar Data Usaha yang tidakdisetujui(Web).....	69
Gambar 4.41 Tampilan Layar Data User (Web).....	70
Gambar 4.42 Tampilan Layar Change Password (Web).....	71
Gambar 4.43 Tampilan Layar Halaman <i>Login</i> (Android).....	72
Gambar 4.44 Tampilan layar Menu Utama (Android) .....	73
Gambar 4.45 Tampilan Layar Profil (Android).....	74
Gambar 4.46 Tampilan Layar Input usaha (Android).....	75



## DAFTAR TABEL

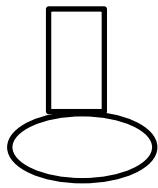
	Halaman
Tabel 2.1 Peneliti Terdahulu.....	11
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional Superadmin.....	23
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional kelurahan.....	24
Tabel 4.3 Deskripsi <i>Use case</i> Login (Web).....	28
Tabel 4.4 Deskripsi <i>Use case</i> Melihat <i>Dashboard</i> Superadmin.....	29
Tabel 4.5 Deskripsi <i>Use case</i> Manajemen Data Pendaftar Usaha.....	30
Tabel 4.6 Deskripsi <i>Use case</i> Memanajemen Data User.....	30
Tabel 4.7 Deskripsi <i>Use case</i> Manajemen Data kelurahan.....	31
Tabel 4.8 Deskripsi <i>Use case</i> Mengganti Password.....	31
Tabel 4.9 Deskripsi <i>Use case</i> Logout.....	32
Tabel 4.10 Deskripsi <i>Use case</i> Login (kelurahan).....	32
Tabel 4.11 Deskripsi <i>Use case</i> Menu utama (kelurahan).....	33
Tabel 4.12 Deskripsi <i>Use case</i> Logout (kelurahan).....	34
Tabel 4.13 Tabel User.....	44
Tabel 4.14 Tabel Kelurahan.....	44
Tabel 4.15 Tabel usaha.....	45
Tabel 4.16 Hasil pengujian <i>website</i> admin dengan metode <i>Black Box</i> .....	76
Tabel 4.17 Hasil pengujian Android kelurahan dengan metode <i>Black Box</i> .....	77
Tabel 4.18 Kesimpulan Kuesioner.....	78



## DAFTAR SIMBOL

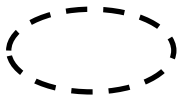
### 1. Daftar Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.



*System* Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.

*Use Case* Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.



*Collaboration* Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).



*Note* Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

## 2. Daftar Simbol Activity Diagram

Simbol

Nama

Keterangan



*Activity*

Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.



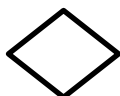
*Initial Node*

Bagaimana objek dibentuk atau diawali



*Activity Final Node*

Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri



*Decision*

Digunakan untuk menggambarkan

suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu.

← *Line Connection* Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.

### 3. Daftar Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan sistem informasi.
	<i>Class Object</i>	Berpatisipasi secara berurutan dengan mengirimkan, menempatkan pesan dan ditempatkan di bagian atas diagram.
	<i>Garis hidup objek</i>	Menandakan kehidupan objek selama urutan.
	<i>Interaction Object</i>	Menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
	<i>Message</i>	Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya.

#### 4. Daftar Simbol *Class Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	Navy Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya ( <i>sinergi</i> ).