

**SISTEM KOMPUTERISASI PENDISTRIBUSIAN BERAS
UNTUK WARGA MISKIN PADA KELURAHAN KARANG
JAYA KOTA PALEMBANG**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :
Elissa**

0611 3080 1365

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2014**

Motto dan Persembahan

“Kegagalan itu biasa, berusaha itu baru LUAR BIASA”

~Elissa~

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.

~Mario Teguh~

Saya Persembahkan Kepada :

- Ñ Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dukungan, baik dalam bentuk moril maupun materi
 - Ñ Kakak dan adik-adikku yang tercinta
 - Ñ Semua Dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan terutama dosen pembimbing Laporan Akhir, Bapak Sony Oktapriandi, S.Kom.,M.Kom dan Bapak Robinson, S.Kom.,M.Kom
 - Ñ Semua sahabat-sahabat yang selalu memberikan semangat terutama kelas MIC
- 2014
- Ñ Almamaterku

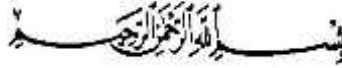
ABSTRAK

Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang memiliki peran membantu Pemerintahan dalam kegiatan pendistribusian Beras untuk Warga Miskin (Raskin). Program Raskin merupakan program nasional yang bertujuan membantu rumah tangga miskin dalam memenuhi kecukupan kebutuhan pangan dan mengurangi beban finansial melalui penyedia beras bersubsidi. Pada bidang kesejahteraan sosial Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang, mempunyai tugas dalam pengolahan data Raskin. Bidang kesejahteraan sosial masih menggunakan buku atau kertas dalam pencatatan data Raskin, hal ini sangat tidak efisien karena resiko kehilangan data sangat besar seperti buku yang hilang atau kertas yang digunakan terkena air, namun saya berusaha untuk membangun suatu sistem komputerisasi yang lebih efisien sehingga dapat mempercepat dalam pemrosesan pengolahan data warga pada Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu, metode RUP (*Rational Unified Proccess*) dengan berfokus pada UML (*Unified Modeling Language*) dan dengan metode penelitian yang digunakan yaitu, wawancara, observasi dan analisis dokumen. Hasil yang didapat dari penelitian ini berupa Sistem Komputerisasi Pendistribusian Beras untuk Warga Miskin pada Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang.

ABSTRACT

Government has a role helping Karang Jaya village of Palembang the activities of the distribution for the poor people (Raskin). Raskin program is national program aimed at helping poor households to meet food needs and reduce the adequacy of financial burden of subsidized rice through the provider. In charge of social welfare Karang Jaya Village of Palembang, has tasks in the data processing Raskin. in charge of social welfare still use books or papers in the data recording Raskin, this is very inefficient because the risk of data loss is very large like a lost book or paper used wet, but I am trying to build a more efficient computerized system that can speed up the processing of the data processing citizens in Karang Jaya Village of Palembang. System development methods used RUP (*Rational Unified Proccess*) by focusing on UML (*Unified Modeling Language*) and the research methods used, interviews, observation and document analysis. The result in the form of the System Computerized distribution rice the poor for people in Karang Jaya Village of Palembang.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-nya, penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Sistem Komputerisasi Pendistribusian Beras untuk Warga Miskin pada Kelurahan Karang Jaya Palembang”** ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Laporan Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak RD. Kusumanto, S.T,M.M, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak H. Firdaus, S.T,M.M, selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak H.L. Suhairi Hazisma, S.E., M.Si, selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Dedy Rusdyanto, S.E.,M.Si selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
7. Bapak Robinson, S.Kom., M.Kom selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika dan selaku Dosen Pembimbing II.
8. Bapak Sony Oktapriandi S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pembimbing I.

9. Seluruh dosen di Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan motivasi, ilmu, dukungan serta doa kepada saya.
10. Bapak Imron SH selaku Kepala Lurah di Kelurahan Karang Jaya kota Palembang
11. Bapak Zainal Asikin selaku staff LPMK di Kelurahan Karang Jaya kota Palembang.
12. Kedua orang tua beserta sandara/i tersayang yang telah memberikan doa dan dukungan kepada saya.
13. Teman-teman seperjuangan khususnya anak-anak kelas 6 MIC, yang telah banyak memberikan dukungan kepada saya baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Laporan Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis megharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Laporan Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PELAKSANAAN REVISI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data	3
1.5.2 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.2.1. Wawancara (<i>Interview</i>)	4
1.5.2.2. Pengamatan (<i>Observasi</i>)	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Umum	6
2.1.1. Pengertian Komputer	6

2.1.2.	Pengertian Perangkat Lunak	6
2.1.3.	Pengertian Program	7
2.1.4.	Konsep Dasar Sistem	7
2.1.4.1.	Pengertian Sistem	7
2.1.4.2.	Karakteristik Sistem	8
2.1.4.3.	Klasifikasi Sistem	9
2.1.4.4.	Prinsip Pengembangan Sistem	10
2.1.5.	Pengertian Komputerisasi	11
2.1.6.	Pengertian Pendistribusian	11
2.1.7.	Pengertian Beras Miskin (Raskin)	11
2.1.8.	Pengertian Judul Secara Keseluruhan	11
2.2	Teori Khusus	12
2.2.1.	Pengertian <i>OOP(Object Oriented Programming)</i>	12
2.2.2.	Metode RUP (<i>Rational Unified Process</i>)	12
2.2.2.1.	Fase RUP (<i>Rational Unified Process</i>)	14
2.2.3.	Pengertian <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	15
2.2.4.	Diagram pada <i>UML (Unified Modelling Language)</i>	16
2.2.5.	Pengertian <i>Class Diagram</i>	17
2.2.6.	Pengertian <i>Use Case Diagram</i>	17
2.2.7.	Pengertian <i>Activity Diagram</i>	19
2.2.8.	Pengertian <i>Sequence Diagram</i>	19
2.3	Teori Program	21
2.3.1.	Pemrograman <i>Java</i>	21
2.3.1.1.	Pengertian Pemrograman <i>Java</i>	21
2.3.1.2.	Pengelompokkan Tipe Data dalam <i>Java</i>	21
2.3.1.3.	Mendeklarasikan Variabel	22
2.3.1.4.	Operator dalam <i>Java</i>	23
2.3.1.5.	Mengenal <i>Netbeans IDE 7.4</i>	25
2.3.1.6.	Tampilan <i>Netbeans IDE 7.4</i>	25
2.3.1.7.	Fitur – fitur baru <i>Netbeans IDE 7.4</i>	26
2.3.2.	Pengertian Basis Data (<i>Database</i>)	27

2.3.3.	Pengertian Tabel	28
2.3.4.	Pengertian <i>Field</i> (Kolom)	28
2.3.5.	Pengertian <i>Record</i> (Baris)	29
2.3.6.	Pengertian <i>MySQL</i>	29
BAB III	GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	31
3.1.	Sejarah Singkat Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	31
3.2.	Visi dan Misi Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	31
3.2.1.	Visi Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	31
3.2.2.	Misi Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	32
3.3.	Struktur Organisasi Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	33
3.4.	Uraian Tugas Struktur Organisasi	34
3.4.1.	Lurah	34
3.4.2.	Sekretaris	34
3.4.3.	Seksi Pemerintahan	34
3.4.4.	Seksi Ketentraman dan Ketertiban	34
3.4.5.	Seksi Pembangunan Masyarakat	34
3.4.6.	Seksi Kesejahteraan Sosial	35
3.4.7.	Seksi Pelayanan Umum	35
3.5.	Sistem yang Sedang Berjalan	35
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1.	Hasil	37
4.1.1.	Definisi Masalah, Penyelidikan Awal dan Studi Kelayakan	37
4.1.1.1.	Definisi Masalah	37
4.1.1.2.	Penyelidikan Awal	37
4.1.1.3.	Studi Kelayakan	38
4.1.2.	Analisa Masalah	40
4.1.2.1.	Tempat dan Waktu Penelitian	40
4.1.2.2.	Alat dan Bahan	40

4.1.2.2.1. Alat	40
4.1.2.2.2. Bahan	41
4.1.3. Metode Pengembangan Sistem	41
4.1.3.1. <i>Inception</i>	41
4.1.3.1.1. Deskripsi Umum Perangkat Lunak	41
4.1.3.1.2. <i>Requirements</i> (Kebutuhan) Perangkat Lunak	41
4.1.3.1.2.1. Kebutuhan Fungsional	42
4.1.3.1.2.2. Kebutuhan Non Fungsional	42
4.1.3.1.3. <i>Use Case Diagram</i>	42
4.1.3.2. <i>Elaboration</i>	46
4.1.3.2.1. <i>Analisis and Design</i> (Desain dan Analisa)	46
4.1.3.2.2. Perancangan Statis	46
4.1.3.2.2.1. Diagram Kelas	46
4.1.3.2.2.2. Diagram Aktivitas	47
4.1.3.2.2.2.1. Diagram Aktivitas ‘Autentifikasi’ ..	47
4.1.3.2.2.2.2. Diagram Aktivitas ‘Pengolahan Data Masyarakat’	48
4.1.3.2.2.2.3. Diagram Aktivitas ‘Pengolahan Data Raskin’	49
4.1.3.2.2.2.4. Diagram Aktivitas ‘Mencari dan Melihat Data Raskin’	50
4.1.3.2.2.2.5. Diagram Aktivitas ‘Mencetak Laporan Raskin’	51
4.1.3.2.3. Perancangan Dinamis	52
4.1.3.2.3.1. Diagram Sekuen	52
4.1.3.2.3.1.1. Diagram Sekuen ‘ <i>Autentifikasi</i> ’	53
4.1.3.2.3.1.2. Diagram Sekuen ‘Pengolahan Data Masyarakat’	53
4.1.3.2.3.1.3. Diagram Sekuen ‘Pengolahan Data Raskin’	54

4.1.3.2.3.1.4. Diagram Sekuen ‘Mencari dan Melihat Data Raskin’	55
4.1.3.2.3.1.5. Diagram Sekuen ‘Mencetak Laporan Raskin’	55
4.1.3.3. <i>Construction</i>	56
4.1.3.3.1. Desain Tampilan	56
4.1.3.3.1.1. Desain Tampilan Halaman Login	56
4.1.3.3.1.2. Desain Tampilan Halaman Utama	56
4.1.3.3.1.3. Desain Tampilan Halaman Data Masyarakat	57
4.1.3.3.1.4. Desain Tampilan Halaman Data Raskin	57
4.1.3.3.1.5. Desain Tampilan Halaman Pencarian Data Raskin	58
4.1.3.3.1.6. Desain Tampilan Laporan Data Raskin	58
4.1.3.3.2. Tampilkan Aplikasi	59
4.1.3.3.2.1. Tampilan Halaman Login	59
4.1.3.3.2.2. Tampilan Halaman Home	59
4.1.3.3.2.3. Tampilan Halaman Data Masyarakat	60
4.1.3.3.2.4. Tampilan Halaman Data Raskin	60
4.1.3.3.2.5. Tampilan Halaman Pencarian Data Raskin	61
4.1.3.3.2.6. Tampilan Halaman Laporan Raskin ..	61
4.2. Pembahasan	62
4.2.1. Pengujian Perangkat Lunak	62
4.2.1.1. Lingkungan Pengujian	62
4.2.1.2. Rencana Pengujian	62
4.2.1.2.1. Test Case Admin melakukan Prapengolahan Autentifikasi	62
4.2.1.2.2. Test Case Admin melakukan Prapengolahan data masyarakat	62

4.2.1.2.3. Test Case Admin melakukan Prapengolahan data miskin	63
4.2.1.2.4. Test Case Admin melakukan pencarian data raskin	63
4.2.1.2.5. Test Case Admin melakukan Prapengolahan laporan data Raskin	64
4.2.1.3. Kasus Uji	64
4.2.1.3.1. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Autentifikasi	64
4.2.1.3.2. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Prapengolahan	65
4.2.1.3.3. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Prapengolahan data Raskin	66
4.2.1.3.4. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan pencarian data Raskin	67
4.2.1.3.5. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Prapengolahan Laporan data Raskin	67
4.2.1.4. Hasil Pengujian	68
4.2.1.4.1. Halaman Utama	69
4.2.1.4.2. Halaman login Admin Kelurahan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	75

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1. <i>Use Case Diagram</i>	18
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i>	19
Tabel 2.3 <i>Sequence Diagram</i>	20
Tabel 2.4 <i>Operator Aritmetika</i>	23
Tabel 2.5 <i>Operator Unary</i>	21
Tabel 2.6 <i>Operator Relasional</i>	22
Tabel 2.7 <i>Operator Logika</i>	23
Tabel 2.8. <i>Operator Bit Shift dan Bitwise</i>	24
Tabel 4.1 Deskripsi Aktor	43
Tabel 4.2 Skenario <i>Use Case</i> ‘ <i>Autentifikasi</i> ’	43
Tabel 4.3. Skenario <i>Use Case</i> ‘ <i>Pengolahan Data Masyarakat</i> ’	44
Tabel 4.4. Skenario <i>Use Case</i> ‘ <i>Pengolahan Data Raskin</i> ’	44
Tabel 4.5. Skenario <i>Use Case</i> ‘ <i>Mencari dan Melihat Data Raskin</i> ’	45
Tabel 4.6. Skenario <i>Use Case</i> ‘ <i>Mencetak Laporan Raskin</i> ’	45
Tabel 4.7. Test Case Admin melakukan Prapengolahan Autentifikasi	61
Tabel 4.8. Test Case Admin melakukan Prapengolahan data masyarakat	61
Tabel 4.9. Test Case Admin melakukan Prapengolahan data Raskin	62
Tabel 4.10. Test Case Admin melakukan pencarian data Raskin	62
Tabel 4.11. Test Case Admin melakukan Prapengolahan laporan data Raskin	63
Tabel 4.12. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Autentifikasi	63
Tabel 4.13. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan prapengolahan	63
Tabel 4.14. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan prapengolahan data Raskin	64
Tabel 4.15. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan pencarian data Raskin	65
Tabel 4.16. Pengujian Case Admin Kelurahan melakukan Prapengolahan laporan data Raskin	66

Tabel 4.17. Hasil Uji coba sistem	66
Tabel 4.18. <i>Test Case</i> halaman utama	68
Tabel 4.19. <i>Test Case</i> halaman login	68
Tabel 4.20. <i>Test Case</i> Melihat Data Masyarakat	69
Tabel 4.21. <i>Test Case</i> Melihat Data Raskin	69
Tabel 4.22. <i>Test Case</i> Mencari Data Raskin	69
Tabel 4.23. <i>Test Case</i> Halaman Mengelola Data Masyarakat	70
Tabel 4.24. <i>Test Case</i> Halaman Mengelola Data Raskin	70
Tabel 4.25. <i>Test Case</i> Halaman Mencetak Data Raskin	71
Tabel 4.26. <i>Test Case</i> Halaman <i>Logout</i>	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Arsitektur <i>Rational Unified Process</i> (RUP)	13
Gambar 2.2. Diagram <i>UML</i>	16
Gambar 2.3. <i>Class Diagram</i>	17
Gambar 2.4. Tampilan Awal <i>Netbeans IDE 7.4</i>	25
Gambar 2.5. Tampilan <i>Project Editor Netbeans 7.4</i>	26
Gambar 2.6. Tampilan Tabel	28
Gambar 2.7. Tampilan Field	29
Gambar 2.8. Tampilan Record	29
Gambar 2.9. Tampilan MySQL	30
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Kelurahan Karang Jaya Kota Palembang	31
Gambar 3.2. Sistem yang sedang berjalan	35
Gambar 4.1. <i>Use Case Diagram</i>	43
Gambar 4.2. Diagram Kelas	46
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Use Case</i> ‘Autentifikasi’	47
Gambar 4.4. <i>Activity Diagram Use Case</i> ‘Pengolahan Data Masyarakat’	48
Gambar 4.5. <i>Activity Diagram Use Case</i> ‘Pengolahan Data Raskin’	49
Gambar 4.6. <i>Activity Diagram Use Case</i> ‘Mencari dan Melihat Data Raskin’	67
Gambar 4.7. <i>Activity Diagram Use Case</i> ‘Mencetak Laporan Raskin’	51
Gambar 4.8. Diagram Sekuen ‘Autentifikasi’	52
Gambar 4.9. Diagram Sekuen ‘Data Masyarakat’	53
Gambar 4.10. Diagram Sekuen ‘Data Raskin’	54
Gambar 4.11 Diagram Sekuen ‘Mencari dan Melihat Data Raskin’	55
Gambar 4.12. Diagram Sekuen ‘Mencetak Laporan Raskin’	55
Gambar 4.13. Desain Tampilan Halaman Login	56
Gambar 4.14. Desain Tampilan Halaman Utama	56
Gambar 4.15. Desain Halaman Data Masyarakat	57

Gambar 4.16.Desain Tampilan Data Raskin	57
Gambar 4.17. Desain Tampilan Pencarian Data Raskin	58
Gambar 4.18.Desain Tampilan Laporan Data Raskin	58
Gambar 4.19.Tampilan Halaman Login	59
Gambar 4.20.Tampilan Halaman Home	59
Gambar 4.21.Tampilan Halaman Data Masyarakat	60
Gambar 4.22.Tampilan Halaman Data Raskin	60
Gambar 4.23.Tampilan Halaman Pencarian Data Raskin	61
Gambar 4.24.Tampilan Halaman Laporan Raskin	61