

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN ANGGOTA
PURNA PASKIBRAKA INDONESIA
KABUPATEN BANTUL**

SKRIPSI



disusun oleh

**Bayu Surya Shetyaji
10.12.5101**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN ANGGOTA
PURNA PASKIBRAKA INDONESIA
KABUPATEN BANTUL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Bayu Surya Shetyaji
10.12.5101**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN ANGGOTA
PURNA PASKIBRAKA INDONESIA
KABUPATEN BANTUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Surya Shetyaji

10.12.5101

Telah disetujui oleh Dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 3 Januari 2014

Dosen Pembimbing,


Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI PENDATAAN ANGGOTA
PURNA PASKIBRAKA INDONESIA
KABUPATEN BANTUL**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Surya Shetyaji

10.12.5101

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 27 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302112



Pandan P Purwacandra, M. Kom
NIK. 190302190



Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302107

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

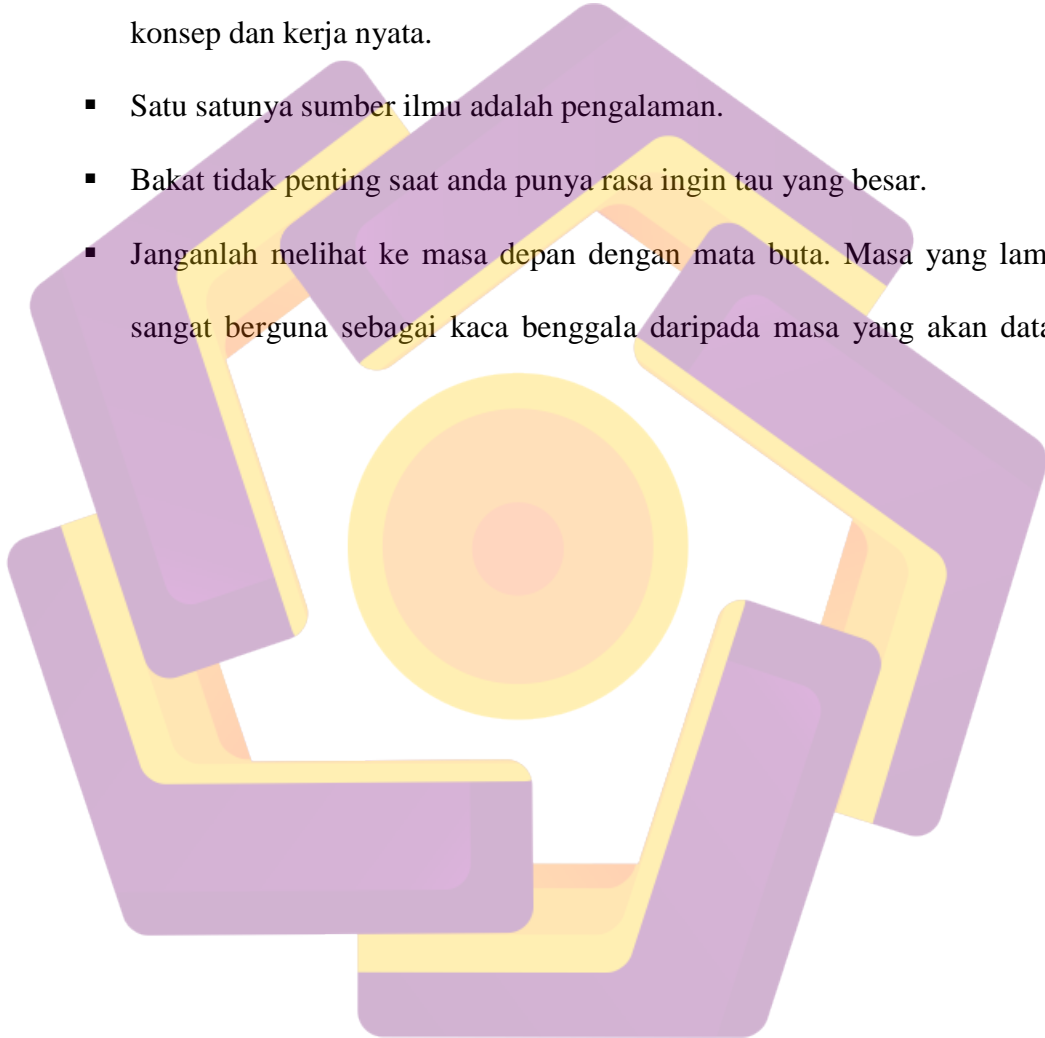
Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Januari 2014

Bayu Surya Shetyaji
NIM. 10.12.5101

HALAMAN MOTTO

- Nalar hanya akan membawa kita dari A menuju B, namun imajinasi mampu membawa kita dari A ke manapun.
- Konsep hanya untuk orang yang sudah sukses, orang baru memulai butuh konsep dan kerja nyata.
- Satu satunya sumber ilmu adalah pengalaman.
- Bakat tidak penting saat anda punya rasa ingin tau yang besar.
- Janganlah melihat ke masa depan dengan mata buta. Masa yang lampau sangat berguna sebagai kaca benggala daripada masa yang akan datang.

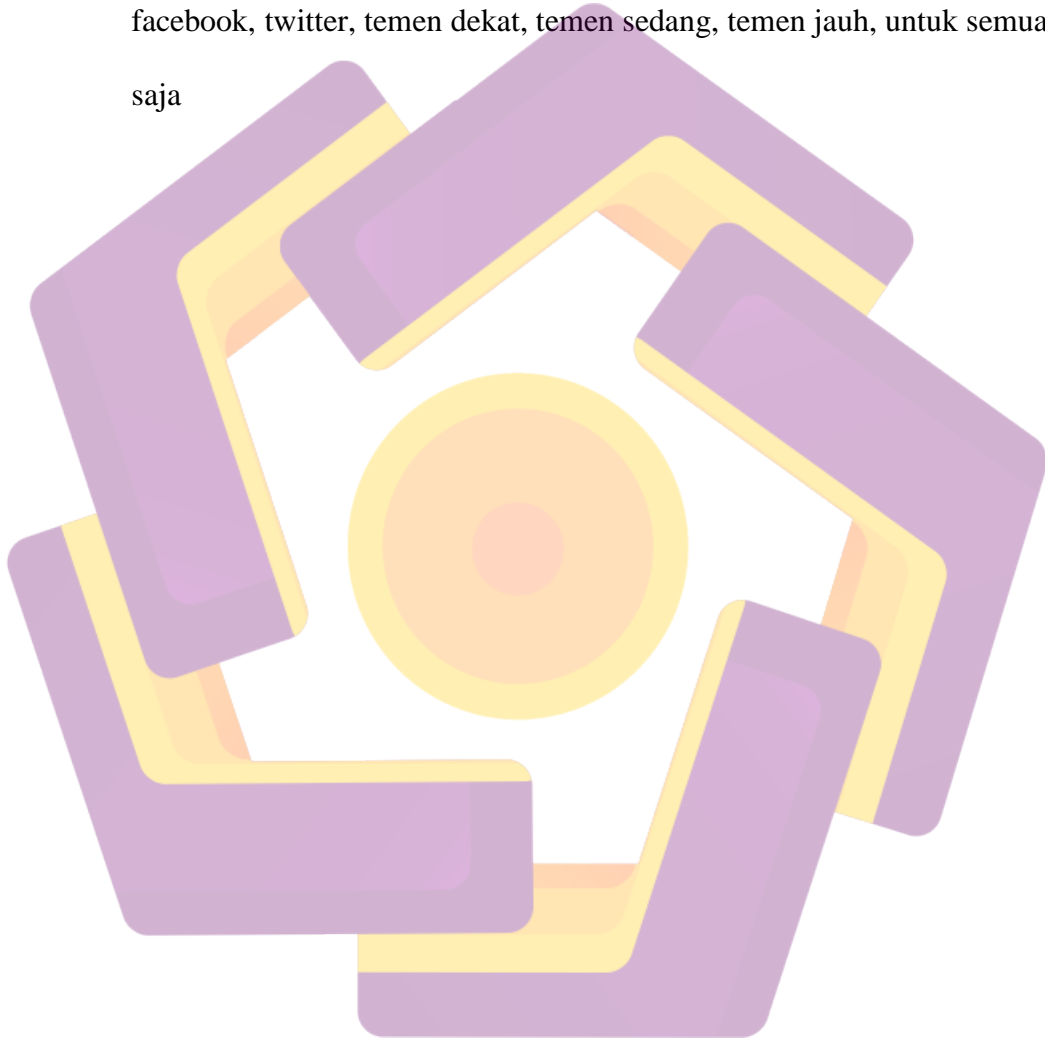


HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur atas selesainya skripsi saya, dengan ini saya persembahkan skripsi ini kepada semua yang telah banyak membantu, mendoakan dan memberikan banyak dukungan.

- Allah SWT yang memberikan segala berkah yang begitu luar biasa.
- Orangtua saya yang paling berjasa atas semua yang sudah saya sapat.
- Seluruh keluarga besar, adik, kakak, om tante, pak rt, pak dukuh dan semuanya yang telah banyak membantu baik dukungan maupun doa.
- Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Erik Hadi saputra, S.Kom, M.Eng yang berkenan meluangkan waktu untuk membimbing saya dan memberikan banyak masukan.
- Kepada Septi Widyastuti yang membantu memberikan judul skripsi saya.
- Kepada keluarga kedua saya, keluarga besar Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul. Rekan-rekan 2008 walau jarang ketemu, mas Didik, Mas Agus, Mas Yudi, widi, dan seluruh rekan-rekan PPI Kabupaten Bantul terutama sama Karin dan ajun yang paling sering nemenin ngerjain skripsi di sekre.
- Kepada teman-temanku, arfan, simbah, mbokde, zupit, oshi, deni, sofi, septi, yang kadang sering merepotkan dan aku repotin, yang kadang seru kadang enggak.
- Kepada teman-teman yang udah nungguin pendadaran, Yoga, fani dan teman-teman yang memberikan dukungan lewat sms, whatsapp, bbm,mas didik, dita, zupit, septi dll

- Kepada Keluarga besar No-S computer, yang selama kuliah banyak membantu, mas agus, mas wahyu, mas eli, mas tomi, mas muhdi, mas apri, rohim dll.
- Buat seluruh temen, baik temen kenalan dikampus, temen kenalan di facebook, twitter, temen dekat, temen sedang, temen jauh, untuk semuanya saja



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi saya yang berjudul “ Perancangan Aplikasi Pendataan Anggota Purna paskibraka Indonesia kabupaten Bantul”.

Penulisan skripsi ini dibuat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program Studi Sistem Informasi pada Sekolah tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Maka pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Selaku ketua sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer”AMIKOM” Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Semua jajaran dosen di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan computer “AMIKOM” Yogyakarta. Yang telah membagi ilmu selama saya kuliah.
5. Orang tua dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa.
6. Semua teman-teman yang telah banyak membantu.

7. Keluarga Besar Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.
8. Dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dikarenakan keterbatasan dan kelemahannya. Oleh karena itu, saya membutuhkan kritik dan saran yang membangun untuk lebih menyempurnakan skripsi ini dimasa mendatang. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 25 Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.1.1 Pengertian Sistem.....	8
2.2 Karakteristik Sistem	8
2.3 Konsep Dasar Informasi	10
2.3.1 Pengertian Informasi	10
2.3.2 Kualitas Informasi.....	10
2.3.3 Nilai Informasi	11
2.4 Konsep Dasar Sistem Informasi.....	12

2.4.1	Pengertian Sistem Informasi	12
2.4.2	Komponen Sistem Informasi	13
2.5	Konsep Permodelan Sistem.....	14
2.5.1	Flowchart	14
2.5.2	Data Flow Diagram (DFD)	14
2.6	Konsep Basis Data.....	15
2.6.1	Definisi Basis Data.....	15
2.6.2	Arsitektur Sistem Basis Data	16
2.6.3	Database Management Sistem(DBMS)	17
2.6.4	Normalisasi	17
2.6.4.1	Tahapan Normalisasi.....	17
2.6.5	Bahasa Basis Data.....	18
2.7	Analisa SWOT	19
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.8.1	Sekilas Tentang Microsoft Visual Basic 6.0.....	20
2.8.2	Kemampuan Visual Basic 6.0.....	21
2.8.3	Tampilan Layar Visual Basic.....	22
2.8.3.1	Main Windows.....	22
2.8.3.2	Form Windows.....	23
2.8.3.3	Project Windows	24
2.8.3.4	Toolbar	24
2.8.3.5	Windows Properties	25
2.8.3.6	Jendela Kode	25
2.8.4	Sekilas Tentang My SQL.....	26
2.8.4.1	Struktur MySQL	26
2.8.4.2	Syntax MySQL	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		32
3.1	Tinjauan umum.....	32
3.1.1	Profil Organisasi	32
3.1.2	Visi dan Misi Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.....	32
3.1.3	Sruktur Organisasi.....	34

3.2	Analisis Sistem	34
3.2.1	Analisis SWOT	35
3.2.1.1	Analisis Kekuatan (Strenghts).....	35
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (weakness).....	36
3.2.1.3	Analisis Peluang (Opportunity).....	36
3.2.1.4	Analisis ancaman (Threats).....	37
3.2.2	Analisis kebutuhan Sistem	37
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.2.2.2	Analisa Kebutuhan Nonfungsional	38
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	41
3.3	Perancangan Sistem.....	47
3.3.1	Flowchart Sistem.....	47
3.3.2	Data Flow Diagram (DFD)	49
3.4	Perancangan basis Data	52
3.4.1	Normalisasi	52
3.4.2	Perancangan Tabel	56
3.5	Rancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	60
3.5.1	Antar muka input	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Pemrograman.....	67
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i> dan Tabel	67
4.1.2	Interface.....	73
4.1.3	Pembuatan koneksi <i>database</i> dengan interface.....	75
4.1.4	penggunaan coding program (<i>source code</i>)	75
4.1.5	Pengujian.....	76
4.1.5.1	Pengujian program	76
4.1.5.2	Pengujian Sistem.....	77
4.1.6	Implementasi	83
4.1.6.1	Manual Instalasi	83
4.1.6.2	Pemeliharaan dan pelatihan personil.....	85
4.1.7	Pemeliharaan Sistem	87

4.2	Manual program	87
BAB V PENUTUP.....		101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		104



DAFTAR TABEL

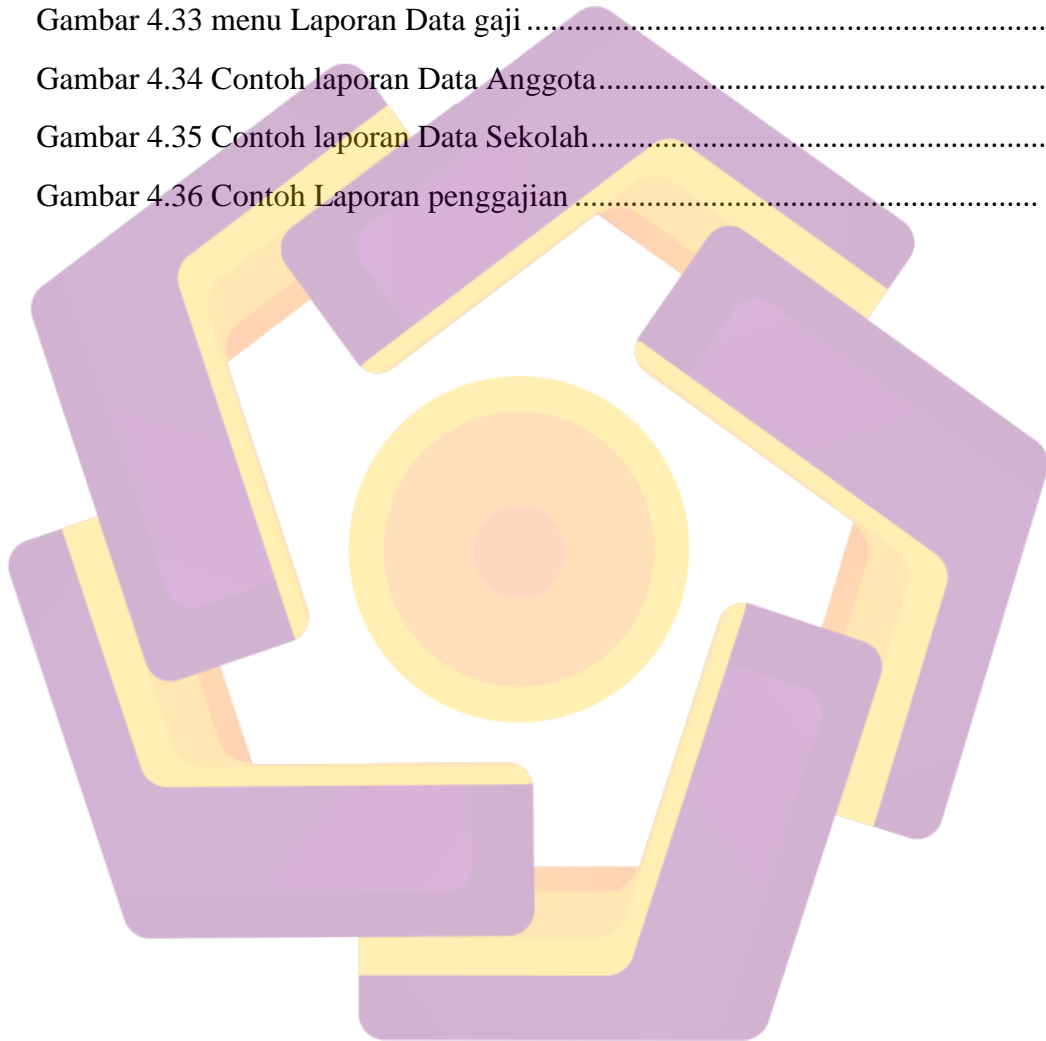
Tabel 2.1 Simbol flowchart.....	14
Tabel 3.1 Profil Purna paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul	32
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Manfaat.....	43
Tabel 3.3 metode Analisis Biaya dan manfaat.....	47
Tabel 3.4 Bentuk Normal tahap pertama	53
Tabel 3.5 Bentuk Normal Tahap Kedua	54
Tabel 3.6 Bentuk Normal tahap Ketiga	55
Tabel 3.7 Sruktur Tabel Login.....	56
Tabel 3.8 Stuktur Tabel Anggota.....	57
Tabel 3.9 Struktur Tabel Sekolah.....	58
Tabel 3.10 Struktur Tabel Gaji.....	58
Tabel 3.11 Struktur Tabel Kecamatan	59
Tabel 3.12 Struktur Tabel Agama.....	59
Tabel 3.13 Struktur Tabel Status Anggota.....	59
Tabel 3.14 Struktur Tabel Pendidikan	60
Tabel 3.15 Struktur Tabel Status Organisasi.....	60
Tabel 4.1 Hasil Black Box Testing	83
Tabel 4.2 Hak Akses User.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi	12
Gambar 2.2 Tampilan Visual Basic 6.0	23
Gambar 2.3 Tampilan Form pada Visual basic 6.0.....	23
Gambar 2.4 Tampilan Project Pada Visual Basic 6.0	24
Gambar 2.5 Tampilan Toolbox pada Visual Basic 6.0	24
Gambar 2.6 Tampilan Properties pada Visual Basic 6.0	25
Gambar 2.7 Tampilan Jendela kode Visual Basic 6.0	26
Gambar 2.8 Contoh Tabel dalam MySQL	31
Gambar 3.1 Struktur organisasi purna paskibraka Indonesia kabupaten bantul ...	34
Gambar 3.2 Flowchart Program.....	48
Gambar 3.3 DFD level 0	49
Gambar 3.4 DFD Level 1 proses input data.....	50
Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses laporan	51
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses penggajian.....	52
Gambar 3.7 Hubungan Antar Tabel	56
Gambar 3.8 Login	60
Gambar 3.9 tampilan awal	61
Gambar 3.10 Ubah Data Admin	61
Gambar 3.11 form agama.....	62
Gambar 3.12 form kecamatan.....	62
Gambar 3.13 status anggota	63
Gambar 3.14 status organisasi	63
Gambar 3.15 input data anggota	64
Gambar 3.16 input penggajian	64
Gambar 3.17 input data sekolah.....	65
Gambar 3.18 pencarian dan Laporan Data anggota.....	65

Gambar 3.19 pencarian dan laporan data sekolah.....	66
Gambar 3.20 laporan penggajian	66
Gambar 4.1 tampilan phpMyAdmin	67
Gambar 4.2 database datappi	68
Gambar 4.3 tabel login.....	68
Gambar 4.4 Tabel anggota	69
Gambar 4.5 tabel sekolah.....	69
Gambar 4.6 Tabel gaji.....	70
Gambar 4.7 tabel agama.....	70
Gambar 4.8 Tabel Kecamatan.....	71
Gambar 4.9 Tabel Pendidikan.....	71
Gambar 4.10 tabel Status Anggota.....	72
Gambar 4.11 Tabel Status Organisasi.....	72
Gambar 4.12 tampilan Awal Microsoft Visual basic 6.0.....	73
Gambar 4.13 Form Data Anggota.....	74
Gambar 4.14 Koneksi database menggunakan modul.....	75
Gambar 4.15 Source Code Form data Anggota.....	76
Gambar 4.16 Logic Error	77
Gambar 4.17 source code login admin.....	80
Gambar 4.18 cource code pesan kesalahan saat login	81
Gambar 4.19 Pesan kesalahan saat Login.....	81
Gambar 4.20 menu utama.....	88
Gambar 4.21 login.....	88
Gambar 4.22 Ubah Data Admin	89
Gambar 4.23 input data agama	90
Gambar 4.24 input data kecamatan.....	91
Gambar 4.25 input data status anggota	92
Gambar 4.26 input data status organisasi.....	93
Gambar 4.27 input data pendidikan	94

Gambar 4.28 Input Data Anggota	95
Gambar 4.29 Input Data Sekolah	96
Gambar 4.30 Input Data penggajian	97
Gambar 4.31 Laporan Data Anggota	97
Gambar 4.32 Laporan data Sekolah	98
Gambar 4.33 menu Laporan Data gaji	98
Gambar 4.34 Contoh laporan Data Anggota.....	99
Gambar 4.35 Contoh laporan Data Sekolah.....	99
Gambar 4.36 Contoh Laporan penggajian	100



INTISARI

Sistem informasi adalah suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Aplikasi sistem informasi dibuat bertujuan untuk membantu sistem informasi pendataan Anggota Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul guna memberikan kemudahan admin dalam menginformasikan data dengan cepat dan akurat. Dimana Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul belum memiliki sistem pendataan anggota. Hal ini tentunya akan menjadi hambatan bagi pihak-pihak yang bersangkutan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi sistem informasi yang mampu mengelola data anggota agar lebih memudahkan pihak Organisasi dalam mengolah data.

Purna Paskibraka Indonesia kabupaten Bantul merupakan organisasi yang bersifat Sosial kemasyarakatan. Yang mana anggotanya berjumlah ribuan dan tersebar hampir disetiap kecamatan diseluruh kabupaten Bantul dan sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi untuk mempermudah pendataan anggotanya.

Dengan melihat permasalahannya, oleh karena itu akan dibangun sebuah aplikasi system informasi sebagai pendataan anggota Purna paskibraka Indonesia kabupaten bantul. Yang berfungsi untuk mengolah segala data yang berkaitan dengan data anggota Purna paskibraka Indonesia kabupaten Bantul.

Kata Kunci : pendataan, sistem informasi pendataan, Purna Paskibraka Indonesia kabupaten Bantul.

ABSTRACT

The information system is a system created by humans which consists of the components within the organization to achieve a goal which presents information. Application information system created aims to help Member Full system logging information Paskibraka Indonesia Bantul in order to easily inform the admin in the data quickly and accurately. Where Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul not have a data collection system members. This course will be an obstacle for the parties concerned. It is therefore necessary application information system that is capable of managing data in order to make it easier for members of the organization in data processing.

Purna Paskibraka Indonesia kabupaten Bantul is a community organization that is Social. Which members number in the thousands and are spread across almost every sub-districts of Bantul and surrounding. Under these conditions, it takes an application to facilitate data collection members.

By looking at the problem, therefore be constructed as an information system application data collection member Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten bantul. The function to process all the data related to a data member Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Bantul.

Keywords: *data collection, data collection information system, Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten bantul.*