

**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI DI DESA JEKULO
KABUPATEN KUDUS MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0
DAN SQL SERVER 2000**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Agus Khakim

09.12.4133

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI DI DESA JEKULO
KABUPATEN KUDUS MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0
DAN SQL SERVER 2000**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Agus Khakim

09.12.4133

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI DI DESA JEKULO
KABUPATEN KUDUS MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0
DAN SQL SERVER 2000**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Khakim

09.12.4133

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2013

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM ADMINISTRASI DI DESA JEKULO
KABUPATEN KUDUS MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0**

DAN SQL SERVER 2000
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Agus Khakim
09.12.4133

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2013

- Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, MM
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 September 2013

Muhammad Agus Khakim

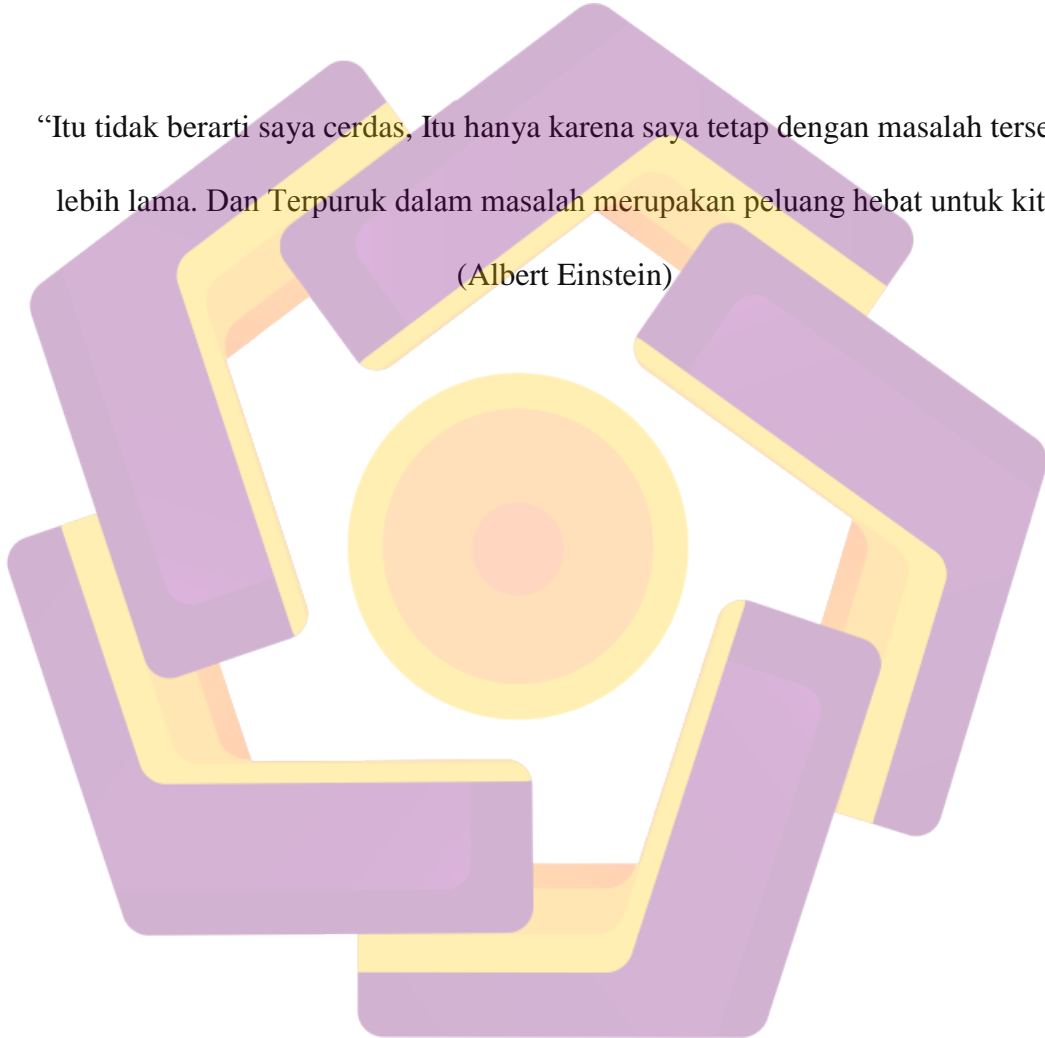
09.12.4133

MOTTO

“Ketahuilah wahai kekasih, manusia tidaklah diciptakan dengan main-main, ataupun secara serampangan, namun diciptakan secara mengagumkan untuk sebuah tujuan yang agung.” (Imam Al Ghazali)

“Itu tidak berarti saya cerdas, Itu hanya karena saya tetap dengan masalah tersebut lebih lama. Dan Terpuruk dalam masalah merupakan peluang hebat untuk kita”

(Albert Einstein)



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME, atas segala bimbingan yang tak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini, dan karyaku ini saya persembahkan teruntuk :

1. Kedua orang tua dan keluargaku yang senantiasa selalu memberi yang terbaik untukku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang yang tiada berhenti.
2. Okta Ika Nurhayati yang telah memberikan segala bentuk dukungan dan motivasi.
3. Pak Kusnawi atas segala bimbingan dan petunjuk dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman – teman semua yang tidak bisa disebutkan satu-satu atas doa dan kasih sayangnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Perancangan Game Animal Instincts Berbasis Android”. Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan program studi Strata 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Jurusan Sistem Informasi.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

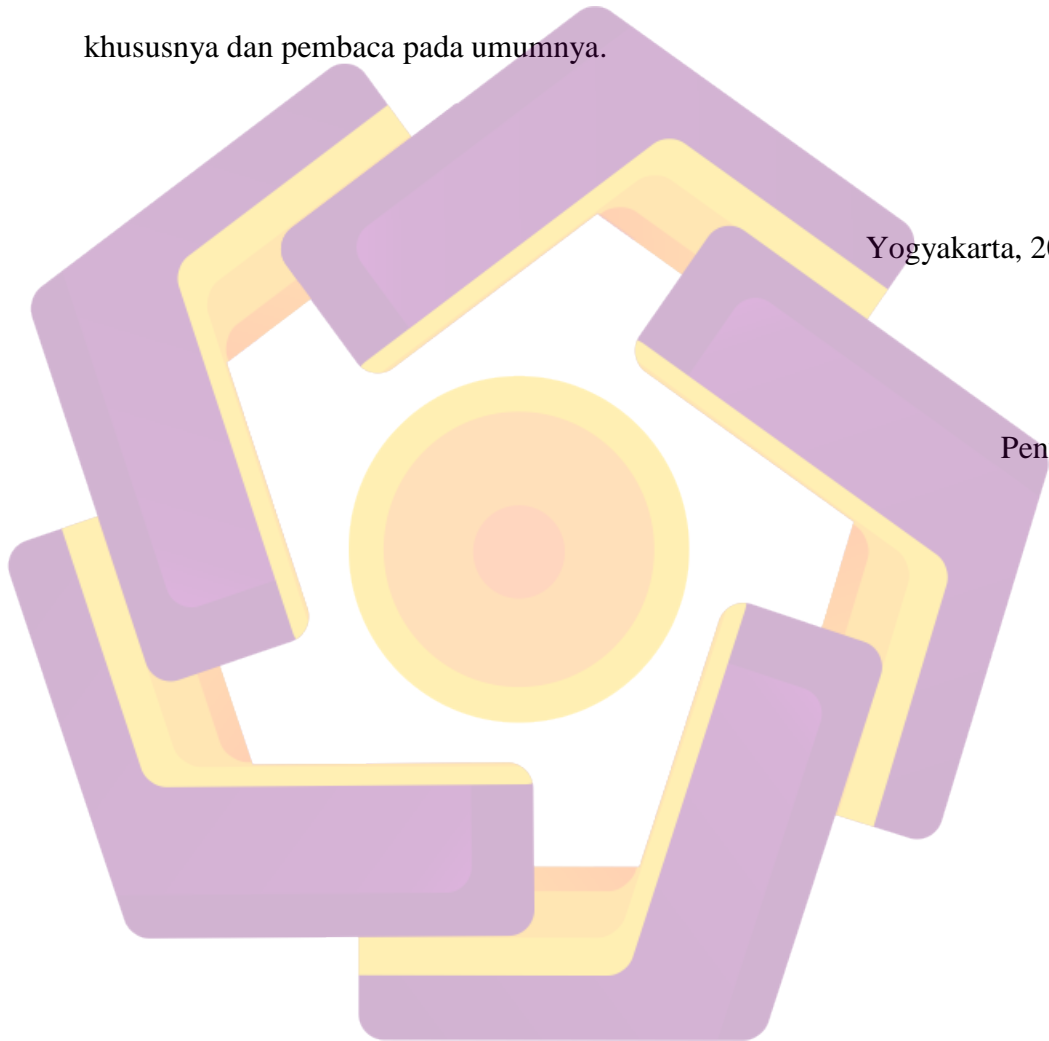
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” dan Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan laporan skripsi.
3. Bapak Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Pegawai STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
4. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2013

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Batasan Masalah	3
I.4 Tujuan Penelitian	4
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Metode Penelitian	5
I.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Sistem	8
2.1.1 Definisi Sistem	8
2.1.2 Karakteristik Sistem	9
2.1.3 Klasifikasi Sistem	11
2.2 Konsep Dasar Analisis Sistem	12
2.2.1 Definisi Analisis Sistem	12
2.2.2 Analisis PIECES	12
2.3 Konsep Dasar Surat Menyurat	14
2.3.1 Jenis-jenis Surat	15

2.3.1.1 Surat Pribadi	15
2.3.1.2 Surat Resmi	15
2.3.1.3 Surat Niaga	17
2.3.1.4 Surat Dinas	18
2.3.1.5 Surat Lamaran	18
2.4 Siklus Hidup Pengembangan Sistem	20
2.5 Konsep Pemodelan Sistem	22
2.5.1 Flowchart	22
2.5.2 DFD (Data Flow Diagram)	23
2.6 Konsep Dasar Basis Data	25
2.6.1 Definisi Basis Data	25
2.7 Sistem Perancangan Basis Data	26
2.7.1 Normalisasi	26
2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan	28
2.8.1 Microsoft Visual Basic 6.0	28
2.8.2 Microsoft SQL Server 2000	29
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1 Tinjauan Umum	31
3.1.1 Visi Desa Jekulo	31
3.1.2 Misi Desa Jekulo	32
3.2 Analisis Sistem	32
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	32
3.2.2 Identifikasi Masalah	33
3.2.3 Analisis Kelemahan Sistem	33
3.2.3.1 Analisi PIECES	34
3.2.4 Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.2.4.1 Kebutuhan Fungsional(Functional Requirements)	38
3.2.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.2.5 Analisis Kelayakan Sistem	41
3.2.5.1 Analisis Teknologi	42
3.2.5.2 Analisis Kelayakan Hukum	42

3.2.5.3 Kelayakan Operasional	43
3.3 Perancangan Sistem	43
3.3.1 Flowchart	43
3.3.2 DFD(Data Flow Diagram)	45
3.4 Perancangan Database	47
3.4.1 Normalisasi	47
3.4.2 Relasi Antar Tabel	54
3.4.3 Rancangan Tabel	55
3.5 Perancangan Interface	60
3.5.1 Rancangan Input	60
3.5.2 Rancangan Output	70
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	74
4.1 Rencana Kegiatan Implementasi	74
4.2 Kegiatan Implementasi	74
4.2.1 Pengetesan Program	75
4.2.2 Instalasi Hardware dan Software	75
4.2.3 Pelatihan Program	77
4.2.4 Pengetesan Sistem	78
4.2.5 Konversi Sistem	86
4.2.6 Pemeliharaan	87
4.3 Tindak Lanjut Implementasi	87
4.4 Manual Program	88
4.5 Pembahasan	101
4.5.1 Pembahasan Listing Program	101
4.5.2 Pembahasan Basis Data	103
4.5.3 Pembahasan Antarmuka	104
BAB V. PENUTUP	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Simbol-simbol Flowchart yang Digunakan	23
Gambar 2.2 Simbol DFD yang digunakan	24
Gambar 3.1 Flowchart	44
Gambar 3.2 Diagram Konteks	45
Gambar 3.3 DFD Level 1	46
Gambar 3.4 Relasi Antar Tabel	54
Gambar 3.5 Rancangan Form Login	61
Gambar 3.6 Rancangan Form Menu Utama	61
Gambar 3.7 Rancangan Form Penduduk	62
Gambar 3.8 Rancangan Form Surat	63
Gambar 3.9 Rancangan Form Dusun	63
Gambar 3.10 Rancangan Form KK	64
Gambar 3.11 Rancangan Form Kelahiran	65
Gambar 3.12 Rancangan Form Kematian	66
Gambar 3.13 Rancangan Form Pindah	67
Gambar 3.14 Rancangan Form Cari Anggota Keluarga	68
Gambar 3.15 Rancangan Form Cari Penduduk	69
Gambar 3.16 Rancangan Laporan Dusun	70
Gambar 3.17 Rancangan Laporan Penduduk	70
Gambar 3.18 Rancangan Laporan Surat	71
Gambar 3.19 Rancangan Laporan Kelahiran	71
Gambar 3.20 Rancangan Laporan Kematian	72
Gambar 3.21 Rancangan Surat Pengantar	73
Gambar 4.1 Instalasi SQL Server 2000	76
Gambar 4.2 Antarmuka SQL Server Enterprise Manager	76
Gambar 4.3 Query Analyzer	77
Gambar 4.4 Peringatan User atau Passowrd Tidak Sesuai	79
Gambar 4.5 Peringatan Data Belum Diisi Lengkap	79
Gambar 4.6 Informasi Data Berhasil Disimpan	80

Gambar 4.7 Informasi Data Berhasil Dirubah	80
Gambar 4.8 Informasi Berhasil Menghapus Data	81
Gambar 4.9 Form Login	88
Gambar 4.10 Peringatan UserID atau Password Salah	89
Gambar 4.11 Form Utama	90
Gambar 4.12 From Dusun	91
Gambar 4.13 Form User	92
Gambar 4.14 Form Kartu Keluarga	93
Gambar 4.15 Form Kelahiran	94
Gambar 4.16 Form Kematian	95
Gambar 4.17 Form Pindah	96
Gambar 4.18 Form Surat	97
Gambar 4.19 Laporan Data Surat	97
Gambar 4.20 Form Cari Anggota Keluarga	98
Gambar 4.21 Laporan Penduduk	99
Gambar 4.22 Surat Pengantar	100
Gambar 4.23 Listing Program	102
Gambar 4.24 Perancangan Basis Data	103
Gambar 4.25 Tampilan Program	104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis Kinerja	34
Tabel 3.2 Analisis Informasi	35
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi	36
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian	36
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi	37
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan	37
Tabel 3.7 Bentuk Normal Pertama	48
Tabel 3.8 Bentuk Normal Kedua	50
Tabel 3.9 Bentuk Normal Ketiga	52
Tabel 3.10 Rancangan Tabel Penduduk	55
Tabel 3.11 Rancangan Tabel Pengguna	56
Tabel 3.12 Rancangan Tabel Surat	56
Tabel 3.13 Rancangan Tabel KK	57
Tabel 3.14 Rancangan Tabel Pindah	57
Tabel 3.15 Rancangan Tabel Kelahiran	58
Tabel 3.16 Rancangan Tabel Kematian	59
Tabel 3.17 Rancangan Tabel Dusun	60
Tabel 4.1 Hasil Tes Terhadap Program	82

INTISARI

Perkembangan teknologi komputer sangat pesat seiring dengan perkembangan zaman dan juga menjadi salah satu bagian yang cukup vital dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari kegiatan perkantoran, bisnis sampai dengan rumah tangga. Dengan bantuan komputer pengolahan data akan menghasilkan suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat dibandingkan dengan pengolahan data yang masih manual. Pengolahan data secara komputer inilah yang dibutuhkan saat ini mengingat sangat tingginya kebutuhan informasi yang cepat dan akurat.

Teknologi komputer juga dibutuhkan di kantor balai desa. Balai desa adalah tempat yang sangat penting bagi aparatur desa dalam menjalankan roda pemerintahan desa khususnya pelayanan terhadap masyarakat. Kegiatan pencatatan data dan informasi harus dilaksanakan secara terus menerus dan berkesinambungan, sehingga menuntut kehadiran dari aparatur pemerintah desa setiap hari kerja. Pengelolaan administrasi desa dinilai masih banyak kekurangan.

Kantor balai desa Jekulo sudah mempunyai beberapa perangkat komputer tetapi belum dimanfaatkan secara optimal, yaitu belum adanya aplikasi administrasi pada komputer tersebut. Sehingga pendataan dan pembuatan surat masih dilakukan secara manual dan membutuhkan waktu yang lama. Melihat permasalahan tersebut penulis memberi solusi untuk membuat program administrasi desa.

Kata kunci : komputer, administrasi desa, informasi, komputer, kependudukan

ABSTRACT

The development of computer technology occurs very rapidly along with the times and also one that is quite vital part in everyday life. Start of office activities, business to households. With the help of computer data processing will produce an information fast, precise and accurate than manual data processing still. Computer data processing is required at this time given the very high demand for fast and accurate information.

Computer technology is also needed in the office of the village hall. Village hall is very important for the village officials in the wheels of government services to the particular village. Data recording and information activities should be carried out continuously and continuously, so that the presence of government officials demanding the village every working day. Village administration assessed are still many shortcomings.

Jekulo village hall office already has some computers but not used optimally, namely the absence of administrative applications on the computer. So that data collection and manufacture of letters are still done manually and takes a long time. Seeing these problems the authors provide a solution to make the program of village administration.

Keywords: computer, village administration, information systems