

**PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN PETUGAS KEPOLISIAN  
DI KEPOLISIAN SEKTOR PURWANEGARA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Rastra Dewantara  
13.11.7521**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN PETUGAS KEPOLISIAN  
DI KEPOLISIAN SEKTOR PURWANEGARA  
BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
**Rastra Dewantara**  
**13.11.7521**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN PETUGAS KEPOLISIAN  
DI KEPOLISIAN SEKTOR PURWANEGARA  
BERBASIS ANDROID**

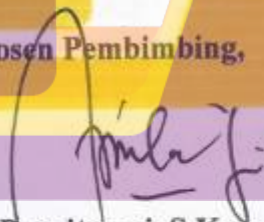
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rastra Dewantara**

**13.11.7521**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 April 2016

Dosen Pembimbing,



**Nila Feby Puspitasari. S.Kom, M.Cs.**

**NIK. 190302161**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN APLIKASI PENJADWALAN PETUGAS KEPOLISIAN  
DI KEPOLISIAN SEKTOR PURWANEGARA  
BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Rastra Dewantara**

**13.11.7521**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Hartatik, ST, M.Cs**  
**NIK. 190302232**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302161**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Juni 2017



## 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 di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Juni 2017



Rastra Dewantara

NIM 13.11.7521

## MOTTO

” Dalam hidup ada banyak keputusan yang harus diambil.  
Dan bukan tentang apa yang harus diputuskan, tetapi bagaimana bertindak  
selanjutnya setelah mengambil keputusan.”

*~erdeupdates~*

” Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada keringanan. Karena itu bila kamu  
sudah selesai (mengerjakan yang lain). Dan berharaplah kepada Tuhanmu.”

*~Q.S Al Insyirah : 6-8~*

” Keajaiban akan terjadi dalam kehidupan kita, keyakinan yang akan  
mewujudkan dan ujian adalah jalan hadirnya keajaiban.”

*~Ust. Hanan Attaki~*

## PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa. Segala sesuatu yang terjadi dalam hidup saya tidak lain atas izin dan ridha dari-Nya.
2. The Power Of My Life, Bapak Priyo Jatmiko, SH. dan Ibu Tohiroh Jatmiko yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Juga saudara-saudara kandung saya, Ricky Andi Prasetyo dan Debby Silvia Jannati, serta keluarga yang mendukung saya.
3. Ibu Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs. selaku dosen pembimbing, serta seluruh dosen pengajar dan dosen penguji.
4. Sahabat dan teman seperjuangan. Semangat, dukungan, bantuan dan hiburan kalian semua sangat berarti untuk saya.
5. The Spirit Of My Life, Vesti Tri Arinda yang selalu jadi motivator, penyemangat dan pewarna dalam hidup saya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya banggakan. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang.

## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan solawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul "Perancangan Aplikasi Penjadwalan Petugas Kepolisian di Kepolisian Sektor Purwanegara Berbasis Android " ini disusun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana Strata-1 (S-1) pada Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan tugas akhir ini hingga selesai.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

Penulis berharap semoga hasil karya ini dapat bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Yogyakarta, 2 Juni 2017

Penulis,

Rastra Dewantara



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| COVER.....                               | i    |
| PERSETUJUAN.....                         | ii   |
| PENGESAHAN .....                         | iii  |
| PERNYATAAN.....                          | iv   |
| MOTTO.....                               | v    |
| PERSEMBAHAN .....                        | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                      | vii  |
| DAFTAR ISI.....                          | viii |
| DAFTAR TABEL.....                        | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                       | xiii |
| INTISARI.....                            | xvi  |
| ABSTRACT.....                            | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                 | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah.....                 | 3    |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....    | 4    |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....              | 4    |
| 1.6 Metode Penelitian.....               | 5    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....       | 5    |
| 1.6.2 Metode Analisis.....               | 6    |
| 1.6.3 Metode Perancangan.....            | 6    |
| 1.6.4 Metode Pengujian.....              | 6    |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....           | 7    |
| BAB II LANDASAN TEORI.....               | 8    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka.....                | 8    |
| 2.2 Dasar Teori.....                     | 9    |
| 2.2.1 Penjadwalan.....                   | 9    |
| 2.3 Aplikasi <i>Mobile</i> .....         | 10   |
| 2.3.1 Jenis Aplikasi <i>Mobile</i> ..... | 10   |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 2.3.2  | Alur Data Sistem .....                           | 13        |
| 2.4  | Android .....                                    | 14        |
| 2.4.1  | Fitur-fitur Android.....                         | 15        |
| 2.4.2  | Arsitektur Android.....                          | 15        |
| 2.4.3  | Versi Android .....                              | 16        |
| 2.5  | Analisis SWOT .....                              | 17        |
| 2.6  | Perangkat Lunak yang Digunakan .....             | 18        |
| 2.6.1  | Android Studio .....                             | 18        |
| 2.6.2  | Android Sdk.....                                 | 18        |
| 2.6.3  | Genymotion .....                                 | 19        |
| 2.7  | Konsep Pemodelan Sistem.....                     | 19        |
| 2.7.1  | UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....  | 19        |
| 2.8  | Konsep Basis Data .....                          | 26        |
| 2.8.1  | DBMS ( <i>Database Management System</i> ).....  | 27        |
| 2.8.2  | MySQL.....                                       | 27        |
| 2.9  | Bahasa Pemrograman .....                         | 28        |
| 2.9.1  | Java .....                                       | 28        |
| 2.10   | Pengujian Sistem .....                           | 29        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b> |  | <b>31</b> |
| 3.1  | Identifikasi Masalah.....                        | 31        |
| 3.2  | Analisis Sistem .....                            | 32        |
| 3.2.1  | Analisis SWOT.....                               | 33        |
| 3.2.2  | Analisis Kebutuhan Sistem.....                   | 35        |
| 3.3  | Perancangan Sistem .....                         | 37        |
| 3.4  | Perancangan UML .....                            | 38        |
| 3.4.1  | Perancangan UML <i>Webservice</i> .....          | 38        |
| 3.4.2  | Perancangan UML Aplikasi .....                   | 48        |
| 3.5  | Perancangan Basis Data.....                      | 59        |
| 3.5.1  | ERD ( <i>Entity Relationship Diagram</i> ) ..... | 59        |
| 3.5.2  | Relasi Antar Tabel .....                         | 60        |
| 3.5.3  | Rancangan Struktur Tabel .....                   | 60        |

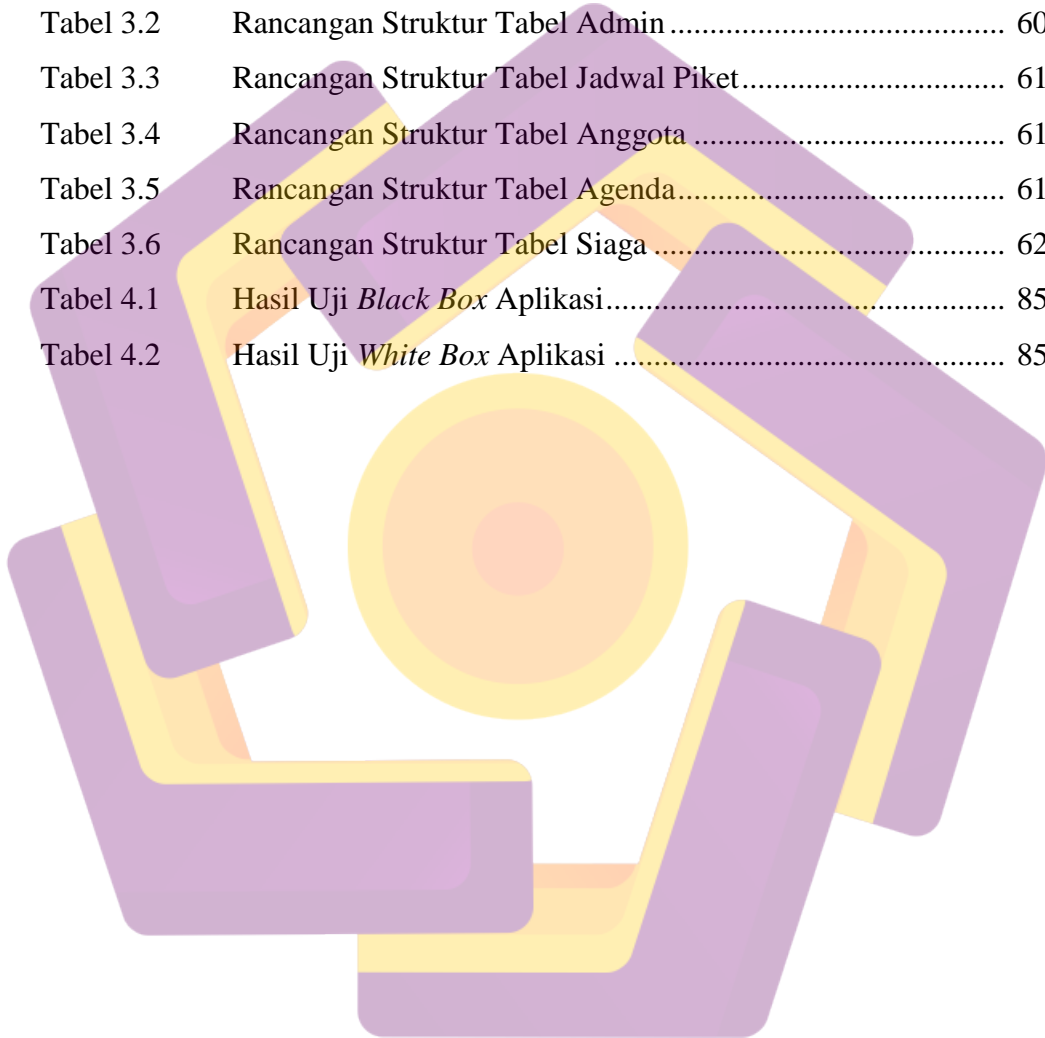
|  |  |    |
|--|--|----|
| 3.6                                      | Perancangan <i>Interface Webservice</i> .....                    | 62 |
| 3.7                                      | Perancangan <i>Interface Aplikasi</i> .....                      | 63 |
| 3.7.1                                    | Rancangan Tampilan <i>Splash Screen</i> .....                    | 63 |
| 3.7.2                                    | Rancangan Tampilan Halaman <i>Login</i> .....                    | 63 |
| 3.7.3                                    | Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama ( <i>Main Menu</i> ) ..... | 64 |
| 3.7.4                                    | Rancangan Tampilan Menu Piket Jaga .....                         | 65 |
| 3.7.5                                    | Rancangan Tampilan Menu Anggota .....                            | 65 |
| 3.7.6                                    | Rancangan Tampilan Menu Agenda .....                             | 66 |
| 3.7.7                                    | Rancangan Tampilan Menu <i>Call Center</i> .....                 | 67 |
| 3.7.8                                    | Rancangan Tampilan Menu Profil Sektor .....                      | 67 |
| 3.7.9                                    | Rancangan Tampilan Menu Siaga .....                              | 68 |
| 3.7.10                                   | Rancangan Tampilan Halaman Profil Anggota .....                  | 69 |
| 3.7.11                                   | Rancangan Tampilan Halaman About .....                           | 70 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |  | 71 |
| 4.1                                      | Implementasi .....   | 71 |
| 4.1.1                                    | Implementasi Pembuatan <i>Database MySQL</i> .....               | 71 |
| 4.1.2                                    | Implementasi Pembuatan <i>Webservice</i> .....                   | 72 |
| 4.1.3                                    | Implementasi Pembuatan Aplikasi .....                            | 72 |
| 4.2                                      | Pembuatan <i>Interface Program</i> .....                         | 78 |
| 4.2.1                                    | <i>Interface Database MySQL</i> .....                            | 78 |
| 4.2.2                                    | <i>Interface Halaman Utama Webservice</i> .....                  | 78 |
| 4.2.3                                    | <i>Interface pada Aplikasi</i> .....                             | 79 |
| 4.3                                      | Pengujian Sistem .....   | 85 |
| 4.3.1                                    | <i>Black Box Testing</i> .....                                   | 85 |
| 4.3.2                                    | <i>White Box Testing</i> .....                                   | 87 |
| 4.3.3                                    | Pengujian Pengguna .....   | 88 |
| 4.4                                      | Manual Intallasi .....   | 89 |
| 4.4.1                                    | Intallasi <i>Webservice Aplikasi</i> .....                       | 89 |
| 4.4.2                                    | Installasi Aplikasi Android .....                                | 90 |
| 4.5                                      | Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....                          | 91 |
| 4.5.1                                    | Kelebihan Aplikasi .....   | 91 |
| 4.5.2                                    | Kekurangan Aplikasi .....  | 91 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP .....  | 92 |
| 5.1 Kesimpulan ..... | 92 |
| 5.2 Saran .....      | 93 |
| DAFTAR PUSTAKA.....  | 94 |



## DAFTAR TABEL

|           |  |    |
|-----------|--|----|
| Tabel 2.1 | Simbol Use Case Diagram.....               | 21 |
| Tabel 2.2 | Simbol Sequence Diagram .....              | 23 |
| Tabel 2.3 | Simbol Activity Diagram .....              | 24 |
| Tabel 2.4 | Simbol Class Diagram .....                 | 25 |
| Tabel 3.1 | Kebutuhan Perangkat Keras .....            | 36 |
| Tabel 3.2 | Rancangan Struktur Tabel Admin .....       | 60 |
| Tabel 3.3 | Rancangan Struktur Tabel Jadwal Piket..... | 61 |
| Tabel 3.4 | Rancangan Struktur Tabel Anggota .....     | 61 |
| Tabel 3.5 | Rancangan Struktur Tabel Agenda.....       | 61 |
| Tabel 3.6 | Rancangan Struktur Tabel Siaga .....       | 62 |
| Tabel 4.1 | Hasil Uji <i>Black Box</i> Aplikasi.....   | 85 |
| Tabel 4.2 | Hasil Uji <i>White Box</i> Aplikasi .....  | 85 |

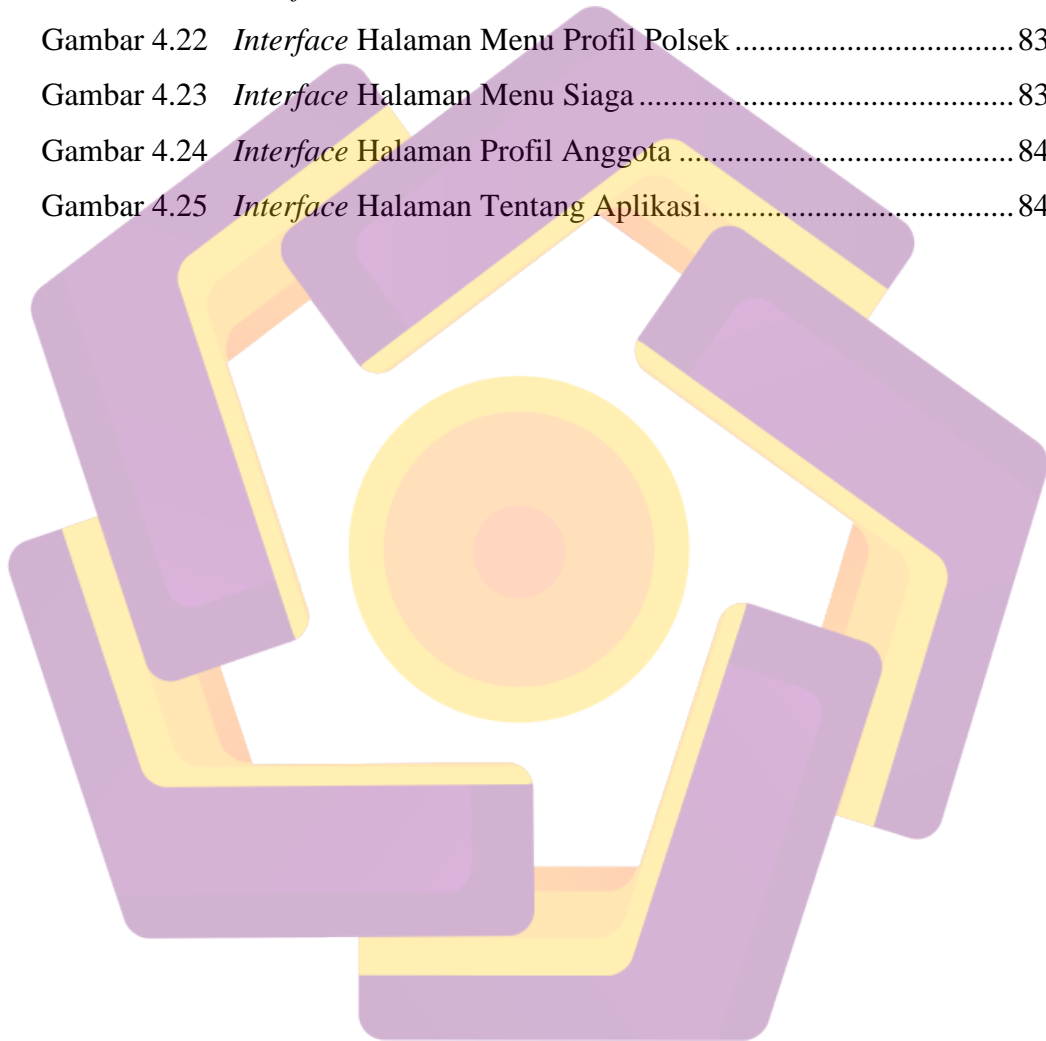


## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Alur Data Sistem Aplikasi <i>Mobile</i> .....              | 13 |
| Gambar 2.2  | Versi Android .....  | 17 |
| Gambar 3.1  | Perancangan Alur Kerja Sistem.....                         | 37 |
| Gambar 3.2  | <i>Use Case Diagram Webservice</i> .....                   | 39 |
| Gambar 3.3  | <i>Activity Diagram Login Webservice</i> .....             | 40 |
| Gambar 3.4  | <i>Activity Diagram Webservice Menu Admin</i> .....        | 41 |
| Gambar 3.5  | <i>Activity Diagram Webservice Menu Anggota</i> .....      | 41 |
| Gambar 3.6  | <i>Activity Diagram Webservice Menu Jadwal Piket</i> ..... | 42 |
| Gambar 3.7  | <i>Activity Diagram Webservice Menu Agenda</i> .....       | 43 |
| Gambar 3.8  | <i>Activity Diagram Webservice Menu Siaga</i> .....        | 43 |
| Gambar 3.9  | <i>Class Diagram Webservice</i> .....                      | 44 |
| Gambar 3.10 | <i>Sequence Diagram Login Webservice</i> .....             | 45 |
| Gambar 3.11 | <i>Sequence Diagram Webservice Menu Admin</i> .....        | 45 |
| Gambar 3.12 | <i>Sequence Diagram Webservice Menu Anggota</i> .....      | 46 |
| Gambar 3.13 | <i>Sequence Diagram Webservice Menu Jadwal Piket</i> ..... | 46 |
| Gambar 3.14 | <i>Sequence Diagram Webservice Menu Agenda</i> .....       | 47 |
| Gambar 3.15 | <i>Sequence Diagram Webservice Menu Siaga</i> .....        | 48 |
| Gambar 3.16 | <i>Use Case Diagram Aplikasi</i> .....                     | 49 |
| Gambar 3.17 | <i>Activity Diagram Login Aplikasi</i> .....               | 50 |
| Gambar 3.18 | <i>Activity Diagram Tentang Aplikasi</i> .....             | 50 |
| Gambar 3.19 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Piket Jaga</i> .....     | 51 |
| Gambar 3.20 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Anggota</i> .....        | 51 |
| Gambar 3.21 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Agenda</i> .....         | 52 |
| Gambar 3.22 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Call Center</i> .....    | 52 |
| Gambar 3.23 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Profil Polsek</i> .....  | 53 |
| Gambar 3.24 | <i>Activity Diagram Aplikasi Menu Siaga</i> .....          | 53 |
| Gambar 3.25 | <i>Class Diagram Aplikasi</i> .....                        | 54 |
| Gambar 3.26 | <i>Sequence Diagram Login Aplikasi</i> .....               | 55 |
| Gambar 3.27 | <i>Sequence Diagram Tentang Aplikasi</i> .....             | 55 |
| Gambar 3.28 | <i>Sequence Diagram Aplikasi Menu Piket Jaga</i> .....     | 56 |
| Gambar 3.29 | <i>Sequence Diagram Aplikasi Menu Anggota</i> .....        | 56 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 3.30 | <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Menu Agenda .....         | 57 |
| Gambar 3.31 | <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Menu Call Center .....    | 57 |
| Gambar 3.32 | <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Menu Profil Polsek.....   | 58 |
| Gambar 3.33 | <i>Sequence Diagram</i> Aplikasi Menu Siaga.....           | 58 |
| Gambar 3.34 | <i>Entity Relationship Diagram</i> Aplikasi .....          | 59 |
| Gambar 3.35 | Relasi Antar Tabel Aplikasi .....                          | 60 |
| Gambar 3.36 | Perancangan Tampilan <i>Webservice</i> .....               | 62 |
| Gambar 3.37 | Rancangan Tampilan <i>Splashscreen</i> Aplikasi .....      | 63 |
| Gambar 3.38 | Rancangan Tampilan <i>Login</i> Aplikasi .....             | 64 |
| Gambar 3.39 | Rancangan Tampilan Halaman Menu Utama.....                 | 64 |
| Gambar 3.40 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu Piket Jaga.....           | 65 |
| Gambar 3.41 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu Anggota .....             | 66 |
| Gambar 3.42 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu Agenda.....               | 66 |
| Gambar 3.43 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu <i>Call Center</i> .....  | 67 |
| Gambar 3.44 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu Profil Polsek .....       | 68 |
| Gambar 3.45 | Rancangan Tampilan Aplikasi Menu Siaga .....               | 68 |
| Gambar 3.46 | Rancangan Tampilan Aplikasi Halaman Profil Anggota .....   | 69 |
| Gambar 3.47 | Rancangan Tampilan Halaman Tentang Aplikasi.....           | 70 |
| Gambar 4.1  | Pembuatan <i>Database</i> MYSQL .....                      | 71 |
| Gambar 4.2  | <i>Source Code</i> Pembuatan <i>Splash Screen</i> .....    | 72 |
| Gambar 4.3  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Utama.....               | 73 |
| Gambar 4.4  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Utama.....               | 73 |
| Gambar 4.5  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Piket Jaga .....         | 74 |
| Gambar 4.6  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Anggota.....             | 74 |
| Gambar 4.7  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Agenda .....             | 75 |
| Gambar 4.8  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu <i>Call Center</i> ..... | 75 |
| Gambar 4.9  | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Profil Polsek.....       | 76 |
| Gambar 4.10 | <i>Source Code</i> Pembuatan Menu Siaga.....               | 76 |
| Gambar 4.11 | <i>Source Code</i> Pembuatan Halaman Profil Anggota .....  | 77 |
| Gambar 4.12 | <i>Source Code</i> Pembuatan Halaman Tentang Aplikasi..... | 77 |
| Gambar 4.13 | <i>Interface Database</i> MYSQL .....                      | 78 |
| Gambar 4.14 | <i>Interface</i> Halaman Utama <i>Webserver</i> .....      | 78 |

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.15 | <i>Interface Splashscreen Aplikasi</i> .....      | 79 |
| Gambar 4.16 | <i>Interface Halaman Login Aplikasi</i> .....     | 80 |
| Gambar 4.17 | <i>Interface Halaman Utama Aplikasi</i> .....     | 80 |
| Gambar 4.18 | <i>Interface Halaman Menu Piket Jaga</i> .....    | 81 |
| Gambar 4.19 | <i>Interface Halaman Menu Anggota</i> .....       | 81 |
| Gambar 4.20 | <i>Interface Halaman Menu Agenda</i> .....        | 82 |
| Gambar 4.21 | <i>Interface Halaman Menu Call Center</i> .....   | 82 |
| Gambar 4.22 | <i>Interface Halaman Menu Profil Polsek</i> ..... | 83 |
| Gambar 4.23 | <i>Interface Halaman Menu Siaga</i> .....         | 83 |
| Gambar 4.24 | <i>Interface Halaman Profil Anggota</i> .....     | 84 |
| Gambar 4.25 | <i>Interface Halaman Tentang Aplikasi</i> .....   | 84 |





## INTISARI

Perkembangan teknologi mobile dapat dimanfaatkan untuk optimalisasi komunikasi antar anggota kepolisian terkait penjadwalan baik pengamanan, piket, maupun kegiatan anggota. Sehingga permasalahan dalam kecepatan menyampaikan informasi mengenai perubahan jadwal pengamanan ataupun jika terdapat penggantian jadwal dapat segera terlaksana, tanpa harus dilakukan secara manual dengan datang ke kantor.

Dalam hal ini penulis akan merancang sistem aplikasi penjadwalan petugas Polri berbasis Android pada Kepolisian Sektor Purwanegara, yang nantinya dapat mengoptimalkan informasi untuk membantu kegiatan pengamanan di wilayah hukum Kepolisian Sektor Purwanegara. Fasilitas penting yang bisa dimanfaatkan oleh petugas Polisi Sektor Purwanegara yaitu berupa fitur-fitur informasi jadwal piket, rencana kegiatan, informasi status anggota dan informasi data anggota Polsek Purwanegara.

Dalam pengembangan sistem ini penulis menggunakan bahasa pemrograman Java, dimana Java digunakan untuk membangun aplikasi Android. Metodologi pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah metodologi Waterfall. Metodologi Waterfall ini memiliki beberapa tahapan yaitu Analisis, Perancangan Sistem, Implementasi, Integrasi, Operasi dan Pemeliharaan. Dalam proses pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka. Adapun keluaran yang akan dihasilkan dari pengembangan sistem ini adalah aplikasi berbasis Android.

**Kata Kunci:** penjadwalan, kepolisian, aplikasi mobile, android

## **ABSTRACT**

*The development of mobile technology can be utilized to optimize communication between members of the police-related scheduling member. So that the problem in the speed of conveying information about the schedule change security or if there is a replacement schedule can be immediately executed, without having done manually by coming to the office.*

*In this case I would design a system scheduling applications based on Android Police officers at the Police Sector Purwanegara, which will be able to optimize the information to assist security activities in the jurisdiction of the Police Sector Purwanegara. Essential facility that can be used by police officers Purwanegara sector in the form of features information picket schedule, plan activities, status information of members and members of the Police Purwanegara data information.*

*In the development of this system is the author uses the Java programming language, which used Java to build Android applications. System development methodology that I use is the Waterfall methodology. Waterfall methodology has several stages of the Analysis, System Design, Implementation, Integration, Operation and Maintenance. In the process of collecting data the author uses the method of observation, interviews, and literature. The output will be generated from the development of this system is the Android-based applications.*

**Keywords:** *Scheduling, Police, Mobile Applications, Android*

