

**SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KARANG TARUNA
KELURAHAN BOJONG RAWALUMBU BEKASI**

SKRIPSI

**Oleh :
DJALIS NUR RIZALDI
201610225274**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2021**

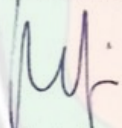
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Sistem Informasi Administrasi Karang
Taruna Kelurahan Bojong Rawalumbu
Bekasi
Nama Mahasiswa : Djalil Nur Rizaldi
Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225274
Program Studi/Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer

Bekasi, 22 Januari 2021

Menyetujui,

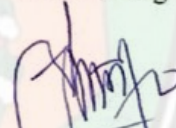
Pembimbing 1



Wowon Priatna, S.T., M.TI

NIDN.0429118007

Pembimbing 2



Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.

NIDN.0322108201

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Sistem Infromasi Administrasi Karang Taruna
Kelurahan Bojong Rawalumbu Bekasi
Nama Mahasiswa : Djalil Nur Rizaldi
Nomor Pokok Mahasiswa : 201610225274
Program Studi / Fakultas : Informatika / Ilmu Komputer
Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Februari 2021

Bekasi, 11 Februari 2021

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom.
NIDN. 0311097302

Penguji (I) : Prima Dina Atika, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0311037107

Penguji (II) : Wowon Priatna, S.T., M.TI.
NIDN. 0429118007

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Informatika

Dekan Fakultas Ilmu
Komputer

Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0322108201

Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom.
NIDN. 0311097302



LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Djalís Nur Rizaldi
NPM : 201610225274
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Administrasi Karang Taruna Kelurahan
Bojong Rawalumbu Bekasi

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi yang telah saya buat ini merupakan **hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya**. Apabila dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan dari pihak manapun.

Bekasi, 11 Februari 2021

Penulis



Djalís Nur Rizaldi

ABSTRAK

Djalis Nur Rizaldi, 2021. Sistem Informasi Administrasi Karang Taruna Kelurahan Bojong Rawalumbu Bekasi.

Karang Taruna merupakan organisasi sosial sebagai wadah pengembangan generasi muda yang tumbuh dan berkembang atas dasar kesadaran dan tanggung jawab sosial dari masyarakat. Organisasi karang taruna dituntut untuk menjadi tempat untuk menyalurkan informasi dan mengasah kreatifitas dalam bersosialisasi para kaum muda dalam bidang sosial. Belum adanya sistem informasi di Karang Taruna di Kelurahan Bojong Rawalumbu sehingga penyampaian informasi tentang organisasi, kegiatan dan keuangan masih kurang di ketahui oleh masyarakat. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka diperlukan adanya sistem informasi. Oleh karena itu, dipeneliti mengusulkan sistem informasi berbasis *web* yang akan mengganti majalah dinding dengan pengumuman *online*, serta dapat meyimpan dokumentasi agar lebih terjaga keamanannya. Tujuan dari penelitian ini Untuk merancang dan membangun suatu sistem informasi yang dibutuhkan oleh karang taruna dengan menggunakan metode *Extremme Programming* sebagai metode pengembangannya. Adapun perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam merancang sistem informasi karang taruna ini yaitu *PHP* dan *database MySQL*. Hasil akhir dari penelitian ini yakni membantu organisasi dalam menyampaikan informasi ke masyarakat dan membantu penyimpanan data organisasi agar lebih terorganisir dan meminimalisir kehilangan data yang dimiliki organisasi. Dengan adanya sistem informasi ini dapat membuat organisasi Karang Taruna di Kelurahan Bojong Rawalumbu dapat di kenal oleh masyarakat luas.

Kata Kunci: Sistem Informasi Administrasi Karang Taruna, Metode *Extremme Programming*, *PHP MySQL*

ABSTRACT

Djalis Nur Rizaldi, 2021. *Information Systems Administration Youth Organization of Kelurahan Bojong Rawalumbu Bekasi.*

Karang Taruna is a social organization as a forum for developing young people who grow and develop on the basis of awareness and social responsibility from the community. Youth organizations are required to be a place to distribute information and hone creativity in socializing young people in the social field. The absence of an information system in the Karang Taruna in Bojong Rawalumbu Village so that the delivery of information about organizations, activities and financial transparency is still less well known by the public. Based on the problems faced, it is necessary to have an information system. Therefore, this researcher proposes a web-based information system that will replace wall magazines with online announcements, and can store documentation to make it more secure. The purpose of this research is to design and build an information system needed by youth organizations using the Extremme Programming method as its development method. The supporting software used in designing this youth information system is PHP and MySQL database. The final result of this research is to assist organizations in conveying information to the public and assisting organizational data storage so that it is more organized and minimizes data loss owned by the organization. With this information system, the Karang Taruna organization in the Bojong Rawalumbu Village can be recognized by the wider community.

Keywords: *Youth Organization Information System, Extremme Programming Method, PHP MySQL*

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai sivitas akademik Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Djalis Nur Rizaldi
NPM : 201610225274
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bhayangkara Jakarta Raya **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*)**, atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“Sistem Informasi Administrasi Karang Taruna Kelurahan Bojong
Rawalumbu Bekasi”**

beserta perangkat yang ada (bila diperlukan). Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan mempublikasikannya di Internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi
Pada tanggal : 11 Februari 2021
Yang Menyatakan



Djalis Nur Rizaldi

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah nya yang dilimpahkan kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Administrasi Karang Taruna Kelurahan Bojong Rawalumbu Bekasi”. Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam mengikuti skripsi, penulisan banyak dapat mendapat bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M, selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Ibu Herlawati, S.Si., M.M., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
3. Bapak Rahkmat Purnomo, S.Kom., M.Kom, selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, serta Dosen Pembimbing dua yang telah membantu dalam menyelesaikan dan membimbing penulis.
4. Bapak Wowon Priatna, S.T., M.TI, Selaku pembimbing satu yang telah membantu dalam menyelesaikan dan membimbing penulis.
5. Yoga Renata Lazuardi selaku ketua Karang Taruna Kelurahan Bojong Rawalumbu
6. Keluarga saya yang telah membantu serta memberi semangat kepada saya
7. Serta pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, saran dan kritik yang membantu penulis harapkan untuk menyempurnakan. Penulis harap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pembangunan ilmu.

Bekasi, 11 Februari 2021

Penulis,



Djalil Nur Rizaldi

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	II
LEMBAR PENGESAHAN.....	III
LEMBAR PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI.....	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	II
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1. Latar Belakang.....	16
1.2. Identifikasi Masalah	17
1.3. Rumusan Masalah	17
1.4. Batasan Masalah.....	17
1.5. Tujuan Penelitian.....	18
1.6. Manfaat Penelitian.....	18
1.7. Tempat dan Waktu Penelitian	18
1.8. Metode Penelitian	19
1.8.1. Metode Pengumpulan Data	19
1.8.2. Metode Analisis.....	20
1.8.3. Metode Perancangan	20
1.8.4. Metode Pengujian.....	21
1.9. Sistematika Penulisan.....	21
BAB II LANDASAN TEORI.....	23
2.1. Perancangan.....	23
2.2. Analisis	23
2.3. Sistem Informasi.....	23
2.4. <i>Web</i>	24
2.5. Metode <i>Extreme Programing (XP)</i>	24
2.4.1. <i>Planning</i>	25
2.4.2. <i>Design</i>	25
2.4.3. <i>Coding</i>	25

2.4.4.	<i>Testing</i>	26
2.5.	Karang taruna	26
2.6.	<i>Case Study</i>	26
2.7.	<i>Fishbone Analysis</i>	27
2.8.	Pemrograman Pendukung Sistem.....	27
2.8.1.	<i>XAMPP</i>	27
2.8.2.	<i>PHP(Hypertext Procesor)</i>	27
2.8.3.	<i>MySQL</i>	28
2.8.4.	<i>HTML</i>	28
2.8.5.	Basis Data.....	29
2.8.6.	<i>Sublime Text</i>	29
2.8.7.	<i>Web Browser</i>	30
2.8.8.	<i>Blackbox Testing</i>	30
2.9.	<i>Unfied Modeling Language</i>	30
2.9.1.	<i>Activity Diagram</i>	31
2.9.2.	<i>Use Case Diagram</i>	32
2.9.3.	<i>Class Diagram</i>	33
2.9.4.	<i>Sequence Diagram</i>	34
2.9.5.	<i>Statechart Diagram</i>	35
2.10.	Penelitian Terdahulu.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		37
3.1	Objek Penelitian	37
3.1.1	Profil Organisasi.....	37
3.1.2	Visi dan Misi	37
3.1.3	Struktur Organisasi.....	38
3.2	Kerangka Penelitian.....	39
3.3	Analisis Sistem Berjalan.....	40
3.3.1	Tahap <i>Planning</i>	40
3.4	Analisis Permasalahan.....	42
3.5	Analisis Usulan Sistem.....	43
3.5.1	Tahap Design.....	43
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	54
3.6.1	Kebutuhan Perangkat Keras	55
3.6.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	55
BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI		56
4.1	Perancangan Sistem.....	56

4.1.1. Tahap <i>Coding</i>	56
4.2 Implementasi	66
4.3 Pengujian Sistem	73
4.3.1 Tahap <i>Testing</i>	73
4.4 Hasil dan Pembahasan	76
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tempat dan Waktu Penelitian	19
Tabel 2.1 Activity Diagram.....	31
Tabel 2.3 Use Case Diagram.....	32
Tabel 2.4 Sequence Diagram	34
Tabel 2.5 StateChart Diagram.....	35
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	36
Tabel 3.7 Kerangka Penelitian	39
Tabel 3.8 Wawancara.....	40
Tabel 3.9 Jawaban Wawancara	41
Tabel 3.10 Jadwal Pelaksanaan.....	42
Tabel 4.11 Admin.....	63
Tabel 4.12 Account	63
Tabel 4.13 User	64
Tabel 4.14 Berita.....	64
Tabel 4.15 Category	64
Tabel 4.16 Comment.....	65
Tabel 4.17 Post.....	65
Tabel 4.18 Keuangan	66
Tabel 4.19 Rancangan Pengujian Sistem	73
Tabel 4. 20 Hasil Pengujian Sistem	74
Tabel 4.21 Pengujian Oleh User	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Extreme Programming.....	25
Gambar 3.2 Stuktur Organisasi Karang Taruna Bojong Rawalumbu.....	38
Gambar 3.3 Use Case Diagram.....	43
Gambar 3.4 Activity Diagram Login.....	44
Gambar 3.5 Activity Diagram Topik.....	45
Gambar 3.6 Activity Diagram Kategori.....	45
Gambar 3.7 Activity Diagram Anggota.....	46
Gambar 3.8 Activity Diagram Galery.....	46
Gambar 3.9 Activity Diagram Keuangan.....	47
Gambar 3.10 Activity Diagram Diskusi.....	47
Gambar 3.11 Activity Diagram Posting.....	48
Gambar 3.12 Activity Diagram Akun.....	48
Gambar 3.13 Activity Diagram Logout.....	49
Gambar 3.14 Sequence Diagram Login.....	50
Gambar 3.15 Sequence Diagram Topik.....	50
Gambar 3.16 Sequence Diagram Kategori.....	51
Gambar 3.17 Sequence Diagram Anggota.....	51
Gambar 3.18 Sequence Diagram Galery.....	52
Gambar 3.19 Sequence Diagram Keuangan.....	52
Gambar 3.20 Sequence Diagram Diskusi.....	53
Gambar 3.21 Sequence Diagram Posting.....	53
Gambar 3.22 Sequence Diagram Akun.....	54
Gambar 3.23 Sequence Diagram Logout.....	54
Gambar 4.24 User Interface dashboard.....	56
Gambar 4.25 User Interface Login.....	57
Gambar 4.26 User Interface Daftar Anggota.....	57
Gambar 4.27 User Interface Galery.....	58
Gambar 4.28 User Interface keuangan.....	58
Gambar 4.29 User Interface Topik.....	59
Gambar 4.30 User Interface Kategori.....	59

Gambar 4.31 User Interface Anggota	60
Gambar 4.32 User Interface Diskusi	60
Gambar 4.33 User Interface Posting	61
Gambar 4.34 User Interface Akun	61
Gambar 4.35 Class Diagram	62
Gambar 4.36 Tampilan Dashboard	66
Gambar 4.37 Tampilan Login	67
Gambar 4.38 Tampilan Daftar	67
Gambar 4.39 Tampilan Galery	68
Gambar 4.40 Tampilan Keuangan	68
Gambar 4.41 Tampilan Topik	69
Gambar 4.42 Tampilan Kategori	69
Gambar 4.43 Tampilan Menu Anggota	70
Gambar 4.44 Tampilan Diskusi	70
Gambar 4.45 Tampilan Posting	71
Gambar 4.46 Tampilan Akun	71
Gambar 4.47 Tampilan Cetak Laporan Keuangan	72
Gambar 4.48 Tampilan Cetak Data Anggota	72
Gambar 4.49 Tampilan Cetak Akun	73

DAFTAR LAMPIRAN

1. Hasil Observasi
2. Hasil Wawancara
3. Surat Keterangan Riset
4. Plagiarisme
5. Biodata Mahasiswa
6. Kartu Bimbingan 1
7. Kartu Bimbingan 2

