



**“PENDAFTARAN SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN
BERBASIS WEBSITE DI POLRES TANAH DATAR”**

TUGAS AKHIR

*Ditulis sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Diploma III
(D3)*

Jurusan Manajemen Informatika

Oleh :

ZULFAJRI

NIM. 14 205 129

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BATUSANGKAR
2019**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Zulfajri
NIM : 14 205 129
Tempat / Tanggal Lahir : Batusangkar, 11 Juni 1993
Fakultas : Ekonomi Dan Bisnis Islam
Jurusan : Manajemen Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir saya yang berjudul **"PENDAFTARAN SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES TANAH DATAR "** adalah benar karya saya sendiri bukan plagiat kecuali yang dicantumkan sumbernya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa karya ilmiah ini plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 11 Oktober 2019

Saya yang Menyatakan



Zulfajri
14 205 129

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan Tugas Akhir atas Nama: ZULFAJRI, Nim: 14 205 129 dengan Judul, "PENDAFTARAN SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN BERBASIS WEBSITE DI POLRES TANAH DATAR", memandang bahwa tugas akhir yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke sidang munaqasyah

Dengan persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Batusangkar, 11 Oktober 2019

Ketua Jurusan
Manajemen Informatika

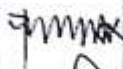

Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004

Pembimbing

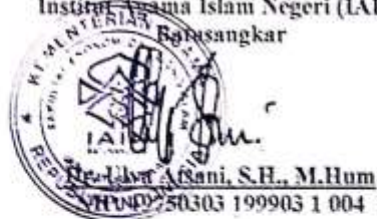

Iswandi, M.Kom
NIP. 19700510 200312 1 004

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tugas Akhir atas nama Zulfajri, NIM. 14 205 129, dengan judul "PENDAFTARAN SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES TANAH DATAR" telah diujikan dalam Sidang *Munawasyah* Tugas Akhir Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar pada hari Senin 21 Oktober 2019 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Diploma Tiga (DIII) pada Jurusan Manajemen Informatika.

No	Nama Penguji	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1	Iswandi, M.Kom NIP. 197005110 200312 1 004	Ketua Sidang		29/10/19
2	Fitra Kasma Putra, M.Kom NIP. 198502072015031004	Anggota		28/10-19
3	Khairul Marlin, SE, M.Kom NIP.-	Anggota		28/10-2019

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam
Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Batusangkar



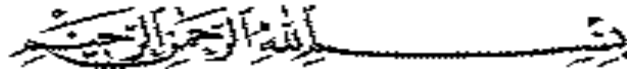
Dr. Jaber Afiani, S.H., M.Hum
NIP. 50303 199903 1 004

ABSTRAK

Zulfajri, NIM 14 205 129 (2019). Judul Tugas Akhir: **“Pendaftaran Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Berbasis Website di Polres Tanah Datar”**, program Diploma III Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

Berdasarkan pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) di Polres Tanah Datar, prosesnya kurang cepat karena belum menerapkan sistem informasi yang standar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat Sistem Informasi Pembuatan SKCK. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan pembuatan SKCK. Kemudian dilakukan analisis untuk mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan sistem. Perancangan sistem ini menggunakan pendekatan Unified Modelling Language(UML) yang meliputi beberapa diagram, yaitu Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Collaboration Diagram. Pembangunan sistem menggunakan bahasa pemrograman Java dan MySQL server sebagai database. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sistem ini dapat berjalan dengan baik. Sistem ini terhubung dengan database kriminalitas, sehingga informasi mengenai ada tidaknya catatan kriminal dari pemohon SKCK dapat diperoleh dengan cepat tanpa harus menunggu. Sistem juga menyimpan data pemohon SKCK, sehingga pada proses perpanjangan SKCK tinggal update data dan tidak perlu mengulang entri data yang sama.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan kesehatan dan kesempatan kepada Penulis untuk dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir. Shalawat dan salam Penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa Islam yang penuh dengan Ilmu Pengetahuan bagi seluruh umat manusia untuk keselamatan hidup di dunia dan akhirat.

Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan untuk mencapai derajat Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar. Penulis sangat menyadari dengan keterbatasan ilmu yang Penulis miliki sehingga laporan ini masih terdapat kekurangan, namun berkat bantuan dan bimbingan yang diberikan dari semua pihak sehingga laporan ini bisa diselesaikan, maka dari itu pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat antara lain:

1. Bapak Dr. H. Kasmuri M.A selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
2. Bapak Dr.Ulya Atsani, S.H., M.Hum sebagai Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam.
3. Bapak Iswandi, M.Kom selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar, sekaligus sebagai pembimbing Tugas Akhir
4. Bapak Fitra Kasma Putra, M.Kom sebagai penguji sidang Munaqasyah selaku dosen Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.
5. Bapak Khairul Marlin, SE,. M.Kom sebagai penguji sidang Munaqasyah selaku dosen Manajemen Informatika Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Batusangkar.

6. Kepada Bapak dan ibuk Polres Kabupaten Tanah Datar yang telah membantu penulis selama mengumpulkan data yang diperlukan dalam penyusunan tugas akhir ini.
7. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dorongan, semangat dan bantuan moril dan materil.
8. Serta seluruh rekan-rekan MI angkatan 2014, 2015, 2016 yang selalu membangun kebersamaan dan saran dalam sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Amin.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin.*

Batusangkar, Oktober 2019

Zulfajri

NIM. 14 205 129

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
LEMBAR PENGESAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
F. Metodologi Penelitian	3
G. Sitematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Gambaran Umum Polres Tanah Datar	6
1. Sejarah Polres Tanah Datar	6
2. Visi dan Misi Polres Tanah Datar	9
3. Struktur Organisasi	9
4. Tugas Kepolisian	11
5. Wewenang Struktur Organisasi	12
B. Konsep Dasar Sistem Informasi	13
1. Pengertian Sistem	13
2. Karakteristik Sistem	14
3. Model Umum Sistem	16
C. Informasi	16

1. Pengertian Informasi.....	16
2. Fungsi Informasi.....	17
3. Nilai Informasi.....	17
D. Sistem Informasi.....	18
1. Pengertian Sistem Informasi.....	18
2. Komponen Sistem Informasi.....	18
3. Alat Bantu Perancangan Model Sistem.....	19
4. Pengenalan Database MySQL Adobe Dreamweaver CS5, dan PHP.....	26

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

A. Analisis dan hasil Sistem Informasi Yang Sedang Berjalan.....	35
B. Analisis Sistem yang di usulkan.....	35
1. Analisis Actor (Admin).....	35
2. Use Case Diagram.....	36
3. Activity Diagram.....	3
4. Class Diagram.....	46
5. Perancangan Sistem Terperinci.....	46
6. Desain Tabel.....	51

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Organisasi POLRES Tanah Datar	10
Gambar 2.2	Model Umum Sistem	16
Gambar 2.3	Tranformasi Data Menjadi Informasi	17
Gambar 3.1	Use Case Diagram Admin.....	36
Gambar 3.2	Activity Diagram Admin (Pendaftaran).....	37
Gambar 3.3	Activity Diagram Admin (Pejabat)	39
Gambar 3.4	Activity Diagram Admin (SKCK)	41
Gambar 3.5	Activity Diagram Admin (Perpanjangan SKCK).....	43
Gambar 3.6	Activity Diagram Admin (Laporan).....	44
Gambar 3.7	Class Diagram	46
Gambar 3.8	Laporan Data SKCK	48
Gambar 3.9	Laporan Data Periode.....	49
Gambar 3.10	Input Data Login	49
Gambar 3.11	Input Data Pendaftaran.....	50
Gambar 3.12	Input Data Pejabat	50
Gambar 3.13	Input Data SKCK	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol Use Case Diagram	21
Tabel 2.2	Simbol Class Diagram	23
Tabel 2.3	Simbol Activity Diagram	25
Tabel 2.4	Simbol Sequence Diagram dan Callaboration Diagram	26
Tabel 3.1	Analisis Actor	35
Tabel 3.2	Skenario Activity Diagram Admin (Pendaftaran)	38
Tabel 3.3	Skenario Activity Diagram Admin (Pejabat).....	40
Tabel 3.4	Skenario Activity Diagram Admin (SKCK).....	42
Tabel 3.5	Skenario Activity Diagram Admin (Perpanjangan SKCK)	43
Tabel 3.6	Skenario Activity Diagram Admin (Laporan)	45
Tabel 3.7	Login	52
Tabel 3.8	Pendaftaran.....	52
Tabel 3.9	Pejabat	53
Tabel 3.10	SKCK.....	53

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan Sistem Teknologi Informasi (STI) yang sangat pesat maka sistem komputerisasi sekarang ini merupakan hal yang sangat penting dan dibutuhkan bagi semua pihak, dalam pengumpulan dan penyusunan data-data yang terlalu banyak, agar dapat tersusun secara rapi dan sistematis. Disamping itu keunggulan dari sistem komputerisasi dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Meskipun sudah banyak yang menggunakan sistem komputerisasi tetapi masih ada juga yang masih menggunakan sistem manual.

Dalam ilmu komputer, banyak ahli Dalam ilmu komputer berkonsentrasi pada pengembangan suatu aplikasi yang tepat guna untuk semua pengguna. Terkadang dalam pembuatannya sering kali aplikasi yang telah dibuat tidak digunakan oleh siapapun dan menjadi bahan contoh untuk orang ingin belajar dalam membuatnya. Oleh karena itu, diperlukan penelitian terlebih dahulu sebelum membuat aplikasi yang akan dibuat. Salah satunya aplikasi yang akan dibuat yakni pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) pada Polres Tanah Datar.

Dengan semakin tingginya pemohon untuk pengurusan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) membuat pemegang kendali komputer pengentri data dalam hal ini Surat Keterangan Catatan Kepolisian di tuntut untuk lebih cepat dalam pelayanannya. Untuk hal tersebut maka Program atau *software* untuk SKCK sangat dibutuhkan demi kelancaran dan efisiensi kinerja kepolisian.

SKCK atau Surat Keterangan Catatan Kepolisian dahulunya disebut dengan SKKB (Surat Keterangan Kelakuan Baik), merupakan surat yang berisi keterangan bahwa kita punya atau tidak punya catatan kriminal atau pernah berurusan dengan Kepolisian. Surat ini diperlukan untuk melamar kerja dan hal-hal lain yang memerlukan keterangan

kepolisian. Apalagi untuk orang yang ingin melamar sebagai PNS (Pegawai Negeri Sipil) banyak dengan berbagai syarat yang harus dipenuhi oleh pelamar pekerjaan. Atau juga yang ingin masuk ke akademi militer atau juga SPDN (Sekolah Pendidikan Dalam Negeri).

Surat Keterangan Catatan Kepolisian digunakan untuk kemudahan dalam pengoperasian entri data dalam sistem komputer. Dengan adanya *software* ini diharapkan untuk jajaran pengguna yaitu unit Intelkam dapat memanfaatkan dengan baik.

Dengan adanya sistem Informasi yang dikelola melalui komputer dan teratur maka akan bermanfaat bagi para staf karyawannya karena sistem kerja dapat berjalan secara efisien dan efektif. Selain itu diharapkan dapat memberikan layanan yang secepat mungkin kepada pemohon pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengkaji lebih dalam lagi dengan menetapkan judul penelitian tugas akhir **“Pendaftaran Surat Keterangan Catatan Kepolisian Berbasis Website Di Polres Tanah Datar”**

B. Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian sesuai dengan penggunaannya sebagai berikut :

1. Pembuatan sistem pengarsipan SKCK ini, hanya berisi hal yang berkaitan dengan tata cara pembuatan SKCK dan pengisian formulir untuk pembuatan SKCK
2. Program yang dibuat dan dapat dipergunakan pada Penerbitan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Polres Tanah Datar
3. Pembahasan dalam proses Pembuatan SKCK meliputi proses pendaftaran data pemohon serta pengolahan data penerbitan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba untuk merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan pembuatan SKCK dengan mudah serta pencarian SKCK yang akurat.
2. Bagaimana kelayakan dan keandalan sistem dalam pembuatan SKCK

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Membuat sistem pengarsipan SKCK untuk memudahkan pembuatan SKCK dan pencarian data SKCK yang akurat
2. Untuk mendapatkan laporan SKCK yang dikeluarkan dengan rinci dan mudah pendataannya

E. Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dan manfaat yang dapat di ambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang berbasis aplikasi yang langsung dapat di kerjakan dan diketahui hasil SKCK yang telah di masukkan datanya.
2. Dengan adanya program aplikasi ini, bagian pengolah data SKCK lebih cepat, sehingga dengan semakin banyaknya para pencari SKCK akan juga teratasi dengan baik.

F. Metodologi Penelitian

Pengumpulan data atau informasi yang bersumber dari buku-buku, bahan kuliah ataupun tulisan yang ada hubungannya dengan penulisan ini.

a. Penelitian lapangan (field research)

Adalah suatu teknik penelitian yang dilakukan secara langsung pada objek penelitian, dimana untuk memperoleh data tersebut penulis menggunakan beberapa teknik yaitu :

1. Teknik wawancara atau interview

Teknik wawancara atau interview yaitu dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang berwenang untuk mendapatkan penjelasan terhadap masalah yang menjadi objek pengamatan dan pembahasan

2. Teknik pengamatan atau observasi

Teknik pengamatan atau observasi yaitu dengan mengadakan peninjauan langsung terhadap pelaksanaan kegiatan yang menjadi data pembahasan

3. Penelitian pustaka (library research)

Pengumpulan data atau informasi yang bersumber dari buku-buku, bahan kuliah ataupun tulisan yang ada hubungannya dengan penulisan ini

4. Penelitian labor (laboratory research)

Melakukan penelitian laboratorium komputer dimana data-data yang diperoleh diproses dan dibuat pemogramannya untuk menghasilkan program aplikasi yang sesuai dengan permasalahan yang ada

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat diartikan sebagai cara yang digunakan dalam pembuatan laporan ini untuk memberikan gambaran isi tugas akhir ini yang terdiri dari pendahuluan, landasan teori, metodologi, analisa dan pembahasan dan penutup. Adapun sistematika yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir ini melalui tahapan-tahapan berikut ini:

BAB I Pendahuluan terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, pada bab ini menjelaskan mengenai teori teori dasar mengenai perancangan aplikasi *missing people database* berbasis WEB.

BAB III Analisa dan Hasil menjelaskan tentang perancangan aplikasi missing people database berbasis WEB.

BAB IV Penutup merupakan bab terakhir dari pembahasan yang berisi kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum Polres Tanah Datar

1. Sejarah polres Tanah Datar

Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) adalah Kepolisian Nasional di Indonesia, yang bertanggung jawab langsung di bawah Presiden. Polri mengemban tugas-tugas kepolisian di seluruh wilayah Indonesia. Polri dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia (Kapolri).

Masa Kerajaan bibit awal mula terbentuknya kepolisian sudah ada zaman kerajaan Majapahit. Pada saat itu patih Gajah Mada membentuk pasukan pengamanan yang disebut dengan Bhayangkara yang bertugas melindungi raj dan kerajaan. Maka dari itu hingga saat ini sosok Gajah Mada merupakan symbol Kepolisian RI dan sebagai penghormatan, Polri membangun patung Gajah mada di depan Kantor Mabes polri dan di nama bhayangkara dijadikan sebagai nama pasukan Kepolisian.

Pada masa kolonial Belanda, pembentukan pasukan keamanan diawali oleh pembentukan pasukan-pasukan jaga yang diambil dari orang-orang pribumi untuk menjaga asset dan kekayaan orang-orang Eropa di Hindia belanda ada waktu itu. Pada tahun 1867 sejumlah warga Eropa di Semarang, merekrut 78 orang pribumi untuk menjaga keamanan mereka. Wewenang operasional kepolisian ada pada residen yang dibantu asisten residen. *Rechts politie* di pertanggung jawabkan pada *procureur general* (Jaksa agung). Pada masa hindia Belanda terdapat bermacam-macam bentuk kepolisian, seperti *veld politie* (polisi lapangan), *stands politie* (polisi kota), *cultur politie* (polisi pertanian), *bestuurs politie* (polisi pamong praja), dan lain-lain.

Sejalan dengan administrasi Negara waktu itu, pada kepolisian juga diterapkan pembedaan jabatan bagi bangsa Belanda dan pribumi. Pada dasarnya pribumi tidak diperkenankan menjabat hood agent (bintara), inspekteur van politie, dan *comisaris van politie*. Untuk pribumi selama menjadi agen polisi diciptakan jabatan seperti mantri polisi, asisten polisi wedana dan wedana polisi. Kepolisian modern hindia belanda yang dibentuk antara tahun 1897-1920 adalah merupakan cikal bakal dari terbentuknya Kepolisian Negara Republik Indonesia saat ini.

Pada masa ini Jepang membagi wilayah kepolisian Indonesia menjadi Kepolisian Jawa dan Madura yang berpusat di Jakarta, Kepolisian Sumatera yang berpusat di Bukittinggi, Kepolisian wilayah Indonesia Timur berpusat di Makassar dan Kepolisian Kalimantan yang berpusat di Banjarmasin.

Tiap-tiap kantor polisi di daerah meskipun dikepalai oleh seorang pejabat kepolisian bangsa Indonesia, tapi selalu didampingi oleh pejabat Jepang yang disebut *sidookaan* yang dalam praktik lebih berkuasa dari kepala polisi.

Tidak lama setelah Jepang menyerah tanpa syarat kepada Sekutu, pemerintah militer Jepang membubarkan Peta dan Gyu-gun, sedangkan polisi tetap bertugas, termasuk waktu Soekarno-Hata memproklamasikan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945. Secara resmi kepolisian menjadi kepolisian Indonesia yang merdeka.

Inspektur Kelas I (Letnan Satu) Polisi Mochammad Jassin, Komandan Polisi di Surabaya, pada tanggal 21 Agustus 1945 memproklamasikan Pasukan Polisi Republik Indonesia sebagai langkah awal yang dilakukan selain mengadakan pembersihan dan pelucutan senjata terhadap tentara Jepang yang kalah perang, juga membangkitkan semangat moral dan patriotik seluruh rakyat maupun satuan-satuan bersenjata yang sedang dilanda depresi dan kekalahan perang yang panjang. Sebelumnya pada tanggal 19 Agustus 1945 dibentuk Badan Kepolisian Negara (BKN) oleh

Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI). Pada tanggal 29 September 1945 Presiden Soekarno melantik R.S. Soekanto Tjokrodiatmodjo menjadi Kepala Kepolisian Negara (KKN).

Pada awalnya kepolisian berada dalam lingkungan Kementerian Dalam Negeri dengan nama Djawatan Kepolisian Negara yang hanya bertanggung jawab masalah administrasi, sedangkan masalah operasional bertanggung jawab kepada Jaksa Agung.

Kemudian mulai tanggal 1 Juli 1946 dengan Penetapan Pemerintah tahun 1946 No. 11/S.D. Djawatan Kepolisian Negara yang bertanggung jawab langsung kepada Perdana Menteri. Tanggal 1 Juli inilah yang setiap tahun diperingati sebagai Hari Bhayangkara hingga saat ini.

Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) adalah Kepolisian Nasional di Indonesia, yang bertanggung jawab langsung di bawah Presiden. Polri mengemban tugas-tugas kepolisian di seluruh wilayah Indonesia yaitu memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Polri dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia (Kapolri). Sejak 13 Juli 2016 jabatan Kapolri dipegang oleh Jenderal Polisi Tito Karnavian.

Selain dari paradigma dan organisasi, sampai saat ini polisi pun berbenah perlahan-lahan mendisiplinkan dan meningkatkan integritas anggotanya. Mengingat pada masa reformasi tidak sedikit anggota Kepolisian yang terungkap ke publik melanggar kode etik profesi bahkan terjerat hukum seperti korupsi, suap, rekening gendut, narkoba, dll. Selain kasus hukum, saling serang antara anggota Polri dan TNI dilapangan dan ketegangan antar lembaga penegak hukum masih mewarnai perjalanan reformasi Kepolisian.

2. Visi dan Misi Polres Tanah Datar

a. Visi

Terwujudnya pelayanan keamanan dan ketertiban masyarakat yang prima, tegaknya hukum dan keamanan dalam negeri yang mantap serta terjalinnnya sinergi polisional yang proaktif.

b. Misi

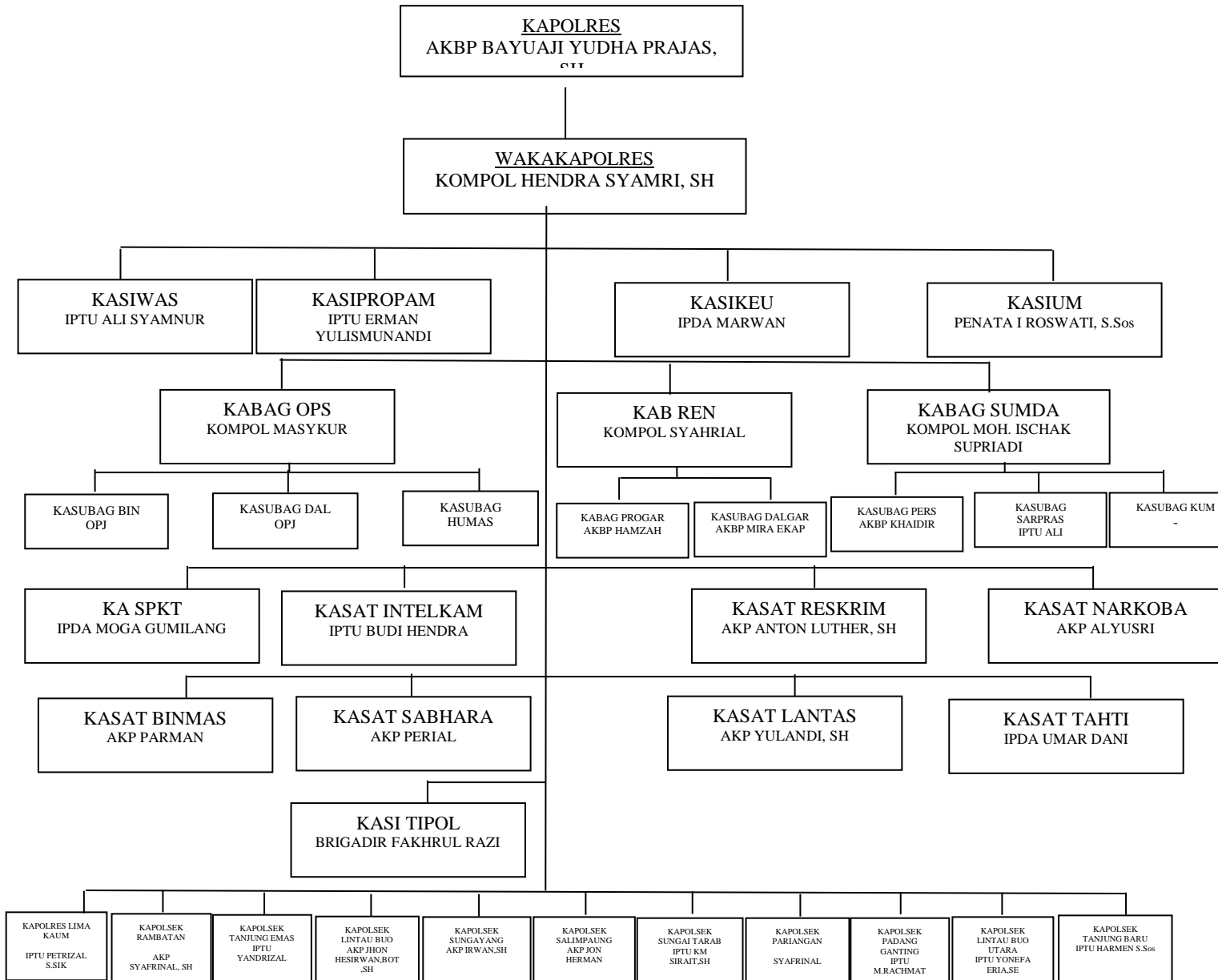
1. Melaksanakan deteksi dini dan peringatan dini melalui kegiatan/operasi penyelidikan, pengamanan dan penggalangan.
2. Memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan secara mudah, responsive dan tidak diskriminatif.
3. Menjaga keamanan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas untuk menjamin keselamatan dan kelancaran arus orang dan barang.
4. Menjamin keberhasilan penanggulangan gangguan keamanan dalam negeri.
5. Mengembangkan perpolisian masyarakat yang berbasis pada masyarakat patuh hukum.
6. Menegakkan hukum secara professional, objektif, proporsional, transparan dan akuntabel untuk menjamin kepastian hukum dan rasa keadilan.
7. Mengelola secara professional, transparan, akuntabel, dan modern seluruh sumber daya Polri guna mendukung operasional tugas Polri.
8. Membangun system sinergi polisional interdependen dan lembaga internasional maupun komponen masyarakat dalam rangka membangun kemitraan dan jejaring kerja (partnership building/networking).

3. Struktur Organisasi

Organisasi merupakan suatu alat untuk pencapaian tujuan dari orang-orang yang berada diluar organisasi tersebut. Untuk itu organisasi harus disusun dan beroperasi berdasarkan ketentuan-ketentuan yang ada. Oleh

sebab itu setiap instansi atau perusahaan mempunyai struktur organisasi yang dibuat oleh instansi itu sendiri dalam pencapaian visi dan misi. Adapun struktur organisasi dari POLRES Tanah Datar dapat dilihat pada gambar 2.1:

STRUKTUR ORGANISASI POLRES TANAH DATAR



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Polres Tanah Datar

a. Tugas Kepolisian

Tugas kepolisian dapat dibagi dalam dua golongan, yaitu tugas represif dan tugas preventif. Tugas represif ini adalah mirip dengan tugas kekuasaan executive, yaitu menjalankan peraturan atau perintah dari yang berkuasa apabila telah terjadi peristiwa pelanggaran hukum. Sedangkan tugas preventif dari kepolisian ialah menjaga dan mengawasi agar peraturan hukum tidak dilanggar oleh siapapun.

Tugas utama dari kepolisian adalah memelihara keamanan di dalam negeri. Dengan ini nampak perbedaan dari tugas tentara yang terutama menjaga pertahanan Negara yang pada hakikatnya menunjuk pada kemungkinan ada serangan dari luar Negeri. Sementara itu, dalam Undang-Undang Kepolisian Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 pasal 13 dijelaskan bahwasannya tugas pokok kepolisian adalah:

1. Memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat.
2. Menegakkan hukum.
3. Memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat.

Selanjutnya pada pasal 14 dijelaskan bahwasannya dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13, Kepolisian Negara Republik Indonesia bertugas :

1. Melaksanakan pengaturan, penjagaan, pengawalan, dan patroli terhadap kegiatan masyarakat dan pemerintah sesuai kebutuhan.
2. Menyelenggarakan segala kegiatan dalam menjamin keamanan, ketertiban, dan kelancaran lalu lintas di jalan.
3. Membina masyarakat untuk meningkatkan partisipasi masyarakat, kesadaran hukum masyarakat serta ketaatan warga masyarakat terhadap hukum dan peraturan perundang-undangan.
4. Turut serta dalam pembinaan hukum nasional.
5. Memelihara ketertiban dan menjamin keamanan umum.

6. Melakukan koordinasi, pengawasan, dan pembinaan teknis terhadap kepolisian khusus, penyidik pegawai negeri sipil, dan bentuk-bentuk pengamanan swakarsa.
7. Melakukan penyelidikan dan penyidikan terhadap semua tindak pidana sesuai dengan hukum acara pidana dan peraturan perundang-undangan lainnya. Mengenai ketentuan-ketentuan penyelidikan dan penyidikan ini, lebih jelasnya telah diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana (KUHP) yang diantaranya menguraikan pengertian penyidikan, penyelidikan, penyidik dan penyelidik serta tugas dan wewenangnya.
8. Menyelenggarakan identifikasi kepolisian, kedokteran kepolisian, laboratorium forensik dan psikologi kepolisian untuk kepentingan tugas kepolisian.
9. Melindungi keselamatan jiwa raga, harta benda, masyarakat, dan lingkungan hidup dari gangguan ketertiban dan/atau bencana termasuk memberikan bantuan dan pertolongan dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia.
10. Melayani kepentingan warga masyarakat untuk sementara sebelum ditangani oleh instansi dan/atau pihak yang berwenang.
11. Memberikan pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan kepentingannya dalam lingkup tugas kepolisian; serta melaksanakan tugas lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan.
12. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan.

b. Wewenang Kepolisian

Pasal 15 Undang-Undang Kepolisian Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2002 menyatakan bahwasannya Dalam rangka menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 dan 14 Kepolisian Negara Republik Indonesia secara umum berwenang:

1. menerima laporan dan/atau pengaduan.
2. membantu menyelesaikan perselisihan warga masyarakat yang dapat mengganggu ketertiban umum.
3. mencegah dan menanggulangi tumbuhnya penyakit masyarakat.
4. mengawasi aliran yang dapat menimbulkan perpecahan atau mengancam persatuan dan kesatuan bangsa.
5. mengeluarkan peraturan kepolisian dalam lingkup kewenangan administratif kepolisian.
6. melaksanakan pemeriksaan khusus sebagai bagian dari tindakan kepolisian dalam rangka pencegahan.
7. melakukan tindakan pertama di tempat kejadian.
8. mengambil sidik jari dan identitas lainnya serta memotret seseorang.
9. mencari keterangan dan barang bukti.
10. menyelenggarakan Pusat Informasi Kriminal Nasional.
11. mengeluarkan surat izin dan/atau surat keterangan yang diperlukan dalam rangka pelayanan masyarakat.
12. memberikan bantuan pengamanan dalam sidang dan pelaksanaan putusan pengadilan, kegiatan instansi lain, serta kegiatan masyarakat.
13. menerima dan menyimpan barang temuan untuk sementara waktu.

B. KONSEP DASAR SISTEM INFORMASI

1. Sistem

a. Pengertian Sistem

Dalam kamus Inggris-indonesia John M. Echlos dan Hasan Shadily, "System" diartikan sebagai susunan (Teguh Wahyono, 2004). Secara umum sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan hal atau kegiatan elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan (Edhy Sutanta,

2003). Sedangkan menurut (Jogianto, 1999) terdapat dua kelompok pendekatan sistem di dalam mendefinisikan sistem yaitu pendekatan pada prosedur, dan pendekatan pada komponen-komponen atau elemen-elemen.

Dari uraian pendapat pakar maka sistem merupakan suatu kumpulan dari elemen-elemen yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dengan terintegrasi.

b. Karakteristik Sistem

(Edhy Susanta, 2003) suatu sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Mempunyai komponen (*Components*)

Komponen sistem adalah segala sesuatu yang menjadi bagian penyusun sistem. Komponen sistem dapat berupa benda nyata ataupun abstrak. Komponen disebut sebagai subsistem, dapat berupa orang, benda, hal, atau kejadian yang terlibat didalam sistem.

2. Mempunyai batas (*Boundary*)

Batas sistem diperlukan untuk membedakan satu sistem dengan sistem yang lain. Tanpa adanya batasan sistem. Maka sangat sulit untuk menjelaskan suatu sistem. Batas sistem akan memberikan batasan *scope* tinjauan terhadap sistem.

3. Mempunyai lingkungan (*Environments*)

Lingkungan sistem adalah segala sesuatu yang berada diluar sistem. Lingkungan sistem dapat menguntungkan ataupun merugikan. Umumnya, lingkungan yang menguntungkan akan selalu dipertahankan untuk menjaga keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan sistem yang merugikan akan diupayakan agar mempunyai pengaruh seminal mungkin, bahkan jika mungkin ditiadakan.

4. Mempunyai penghubung/antar muka (*interface*) antar komponen
Penghubung /antar muka merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang bertugas menjembatani hubungan antar komponen dalam sistem penghubung/antar merupakan sarana yang memungkinkan setiap komponen saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam rangka menjalankan fungsi masing-masing komponen.
5. Mempunyai masukan (*Input*)
Masukan merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang perlu dimasukkan ke dalam sistem sebagai bahan yang akan diolah lebih lanjut menghasilkan keluaran yang berguna.
6. Mempunyai pengolahan (*Processing*)
Pengolahan merupakan komponen sistem yang mempunyai peran utama mengolah masukan agar menghasilkan keluaran yang berguna bagi pemakainya.
7. Mempunyai keluaran (*Output*)
Keluaran merupakan komponen sistem yang berupa berbagai macam bentuk keluaran yang dihasilkan oleh komponen pengolahan.
8. Mempunyai sasaran (*Objectivitas*) dan tujuan (*Goal*)
Setiap komponen dalam sistem perlu dijaga agar saling bekerja sama dengan harapan agar mampu mencapai sasaran dan tujuan sistem. Sasaran berbeda dengan tujuan. Sasaran sistem adalah apa yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu relatif pendek. Sedangkan tujuan merupakan kondisi/hasil akhir yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu yang panjang.
9. Mempunyai kendali(*Control*)
Setiap komponen dalam sistem perlu selalu dijaga agar tetap bekerja sesuai peran dan fungsinya masing-masing. Bagian kendali mempunyai peran utama menjaga agar proses dalam bagian dapat

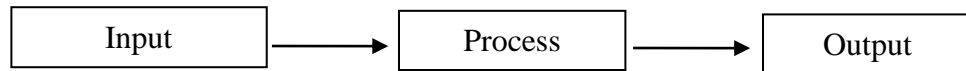
berlangsung secara normal sesuai batasan yang telah ditetapkan sebelumnya.

10. Mempunyai umpan baik (*feed back*)

Umpan balik diperlukan oleh bagian kendali (*Control*) sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya ke dalam kondisi normal.

c. Model Umum Sistem

Model umum suatu sistem adalah terdiri atas masukan (*Input*), Pengolah (*Process*), Keluaran (*Output*).



Gambar 2.2 Model umum sistem (Edhy sutanta, 2003)

2. Informasi

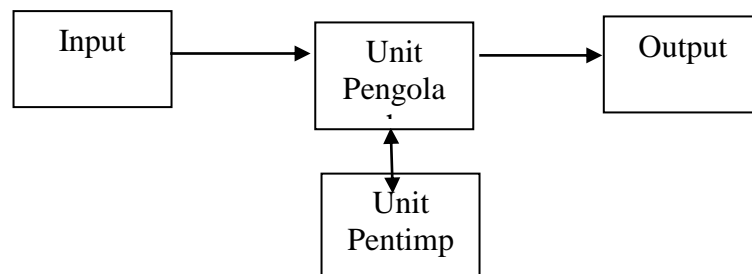
a. Pengertian Informasi

(Edhy Sutanta, 2003) Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang paling penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang.

Sedangkan menurut (Jogiyanto,2005) Informasi dapat didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Dari kedua pengertian diatas mengatakan bahwa informasi merupakan hasil dari pengolahan data menjadi bentuk yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan dapat digunakan sebagai alat bantu untuk pengambilan suatu keputusan.

Transformasi data menjadi informasi dapat digambarkan sebagaimana oleh Gambar 2.3. dalam gambar tersebut, input adalah data yang akan diolah oleh unit pengolah, dan output adalah informasi sebagai hasil pengolahan data yang telah diinputkan tersebut, Suatu unit penyimpanan diperlukan sebagai alat simpanan data, pengolahan data, pengolahan maupun informasi.



Gambar 2.3 Transformasi data menjadi informasi (Edhy Sutanta, 2003)

b. Fungsi Informasi

Suatu informasi dapat mempunyai beberapa fungsi antara lain :

1. Menambah pengetahuan
2. Mengurangi ketidakpastian
3. Mengurangi resiko kegagalan
4. Mengurangi keanekaragaman/variasi yang tidak diperlukan
5. Memberikan standar, aturan -aturan ukuran-ukuran, dan keputusan-keputusan yang menentukan pencapaian sasaran dan tujuan.

c. Nilai informasi

Nilai informasi dapat ditentukan berdasarkan sifatnya yaitu sebagai berikut (Edhy sutanta, 2003) :

1. Kemudahan dalam memperoleh
2. Sifat luas dan kelengkapannya
3. Ketelitian (Accuracy)
4. Kecocokan dengan pengguna (Relevance)

5. Ketepatan waktu
6. Kejelasan (Clarity)
7. Fleksibilitas/Keluasannya
8. Dapat dibuktikan
9. Tidak ada prasangka
10. Dapat diukur

d. Sistem Informasi

1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan (Arbie.E, 2000).

Sedangkan menurut (Faisal, 2008) Sistem informasi adalah gabungan dari manusia, perangkat keras, lunak, jaringan komunikasi, sumber data, kebijakan dan prosedur yang terorganisir yang mampu menyimpan, mengambil, dan mendistribusikan informasi di dalam sebuah organisasi.

2. Komponen Sistem Informasi

(Faisal 2008) menyatakan Sistem Informasi terdiri dari komponen/blok yaitu :

a) Blok Model (Model Block)

Komponen pembentuk kerangka dasar dari suatu sistem informasi secara utuh.

b) Blok Basis data (*Database Block*)

Komponen pendukung informasi yang biasanya dikelola oleh program penyimpanan seperti : Mysql, SQL Server, Oracle dan sejenisnya.

c) Blok Input (Input Block)

Komponen input terdiri dari elemen pendukung yang berhubungan dengan pemasukan data sumber, misal : metode input, cara input, media input, dan elemen lain yang berhubungan dengan input.

d) Blok Keluaran (*Output Block*)

Komponen keluaran berupa produk yang siap disajikan dan biasanya sudah teruji serta diketahui betul oleh pimpinan terkait keluaran juga bisa sebagai pokok ukur keberhasilan suatu unsur usaha dalam menjalankan roda usahanya.

e) Blok Teknologi (Technology Block)

Bagian Teknologi informasi yang sangat mendukung kelancaran dan kecepatan penyajian informasi adalah komponen teknologi.

f) Blok Kendali (Controls Block)

Meliputi masalah pengendalian yang berfungsi mencegah dan menangani kesalahan/kegagalan sistem.

3. Alat Bantu Perancangan Model Sistem

Menurut Nugroho. (2005) Penodelan (*Modeling*) adalah proses perancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan tehnik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Berdasarkan penjelasan di atas penulis menggunakan perancangan

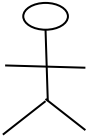
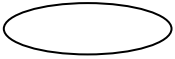
sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.



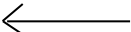
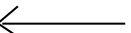

Setiap sistem yang kompleks seharusnya bisa dipandang dari sudut yang berbeda-beda sehingga bisa didapatkan pemahaman secara menyeluruh, UML menyediakan sembilan jenis diagram kelas, diagram objek, *Use Case Diagram*, *Sequence Diagram*, *Collaboration Diagram*, *Statechart Diagram*, *Activity Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram* (Nugroho, 2005).

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis dari kelas) Diagram sangat penting untuk mengorganisasikan dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna (Nugroho, 2005).

Tabel 2.1 Simbol-simbol Use Case Diagram (Nugroho, 2005)

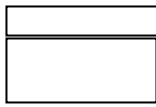


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang dimainkan pengguna ketika berinteraksi dengan use case.
2		Use case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang serukur bagi suatu <i>actor</i> .

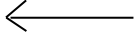
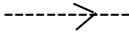
3		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
4		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) Akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
5		Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi pelaku dan struktur data objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
6		Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
7		Extent	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
8		Assosiation	Menghubungkan antara objek satu dengan obek yang lainnya.

b. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang akan menghasilkan objek dan merupakan inti dari perkembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (*atribut/properti*) suatu sistem. Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, package beserta hubungan satu sama lain (Tohari, 2014). Simbol-simbol yang digunakan dalam class diagram akan dijelaskan tabel:

Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram (Nugroho, 2005)

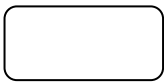




No	Simbol	Namm	Keterangan
1		Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		Asosiasi	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut dengan <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain,

4		Generalizatio	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
5		Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (endependent).

c. Activity Diagram

Tohari (2014) berpendapat bahwa, *Activity* diagram *worklfow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Diagram ini sangat mirip dengan *flowchart* karena memodelkan *workflow* dari satu aktivitas ke aktifitas lainnya atau dari aktifitas ke status. Membuat *activity diagram* pada awal pemodelan proses cukup menguntungkan untuk membantu memahami keseluruhan proses. Activity diagram juga bermanfaat untuk menggambarkan *parallel* behaviour atau menggambarkan interaksi antara beberapa *use case*. Akan dijelaskan table

Tabel 2. 3 Simbol-simbol Activity Diagram (Tahari, 2014)

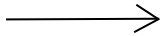
No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan.
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjuk kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan parallel menjadi satu.

d. Sequence Diagram dan Collaboration Diagram

Tohari (2014) menyatakan *Sequence Diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interaksi antar objek juga interaksi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem. Dalam UML, Objek, pada diagram sequence digambarkan dengan segi empat, yang berisi nama dari objek yang digaris bawah.

Callaboration diagram merupakan cara alternative untuk menggambarkan scenario dari suatu sistem. Diagram ini meggambarkan interaksi objek yang diatur oleh objek sekelilingnya dan hubungan anantara setiap objek dengan yang lainnya. Tohari (2014). Simbol-simbol yang digunakan dalam sequence diagram dijelaskan:

Tabel 2.4 Simbol-simbol Sequence diagram dan Callaboration diagram (Tohari, 2014)

No	Simbol	Nama	Keterangan
		Object dan lifeline	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi.
		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memutar informasi tentang aktivitas yang terjadi.
		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.

4. Pengenalan Database MySQL, Adobe Dreamweaver CS5, dan PHP

a. Database MySQL

1) Database

Database merupakan sekumpulan data atau informasi yang terdiri atas satu atau lebih tabel yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain, dimana mempunyai wewenang untuk mengakses data tersebut, baik menambah, mengganti, menghapus, dan mengedit data dalam tabel-tabel tersebut. Data-data yang diolah tersebut tersimpan dalam sebuah *file* dengan ekstensi *.acldb* (*Access Database*) (Madcoms, 2011)

2) MySQL

MySQL termasuk dalam kategori *database management system*, yaitu suatu *database* yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan datanya. *MySQL* merupakan *database* yang bersifat *client server*, dimana data diletakkan di *server* yang bisa diakses melalui komputer *client* (Sugiri, 2008).

MySQL dapat juga dikatakan sebagai *Relational Database Management System* (RDBMS), yaitu hubungan antar tabel yang berisi data-data pada suatu *database*. Dengan demikian dapat mempercepat pencarian suatu data (Sugiri, 2008).

Keistimewaan *MySQL* Sebagai *database* yang memiliki konsep *database modern*, *MySQL* memiliki banyak sekali keistimewaan. Berikut ini beberapa keistimewaan yang dimiliki oleh *MySQL*:

a) *Portability*

MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sitem operasi di antaranya adalah seperti *Windows*, *Linux*, *FreeBSD*, *Mac OS X server*, *Solaris*, *Amiga*, *HP-UX* dan masih banyak lagi.

b) *Open Source*

MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis), di bawah lisensi *GPL*.

c) *Multiuser*

MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik. Hal ini memungkinkan sebuah *database server MySQL* dapat diakses *client* secara bersamaan.

d) *Performance Tuning*

MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak *SQL* per satuan waktu.

e) *Column Types*

MySQL memiliki tipe kolom yang sangat kompleks, seperti *signed* atau *unsigned integer*, *float*, *double*, *char*, *varchar*, *text*, *blob*, *date*, *time*, *datetime*, *year*, *set* serta *enum*.

f) *Command dan Function*

MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *SELECT* dan *WHERE* dalam *query*.

g) *Security*

MySQL memiliki beberapa lapisan sekuritas seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan *user* dengan *system* perizinan yang mendetail serta *password terencripsi*.

h) *Stability dan Limits*

MySQL mampu menangani *database* dalam skala besar, dengan jumlah *records* lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 miliar baris. Selain itu, batas *indeks* yang dapat di tampung mencapai 32 *indeks* pada tiap tabelnya.

i) Connectivity

MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan *protocol TCP/IP, Unix socket (Unix)*, atau *Named Pipes (NT)*.

j) Localisation

MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan (*error code*) pada *client* dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski demikian, bahasa Indonesia belum termasuk di dalamnya.

k) Interface

MySQL memiliki *interface* (antar muka) terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *API (Application Programming Interface)*.

l) Client dan Tools

MySQL dilengkapi dengan berbagai tool yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap tool yang ada disertai petunjuk *online*.

m) Struktur Tabel

MySQL memiliki struktur tabel yang lebih *fleksibel* dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan *database* lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

b. Adobe Dreamweaver CS5

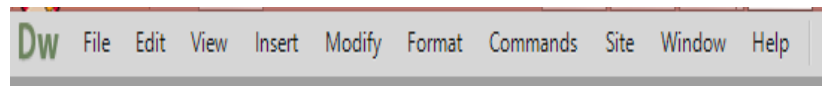
Dreamweaver merupakan sebuah *HTML editor professional* untuk mendesain web secara visual dan mengelola situs atau halaman web dalam buku karangan. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* maupun *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*, karena *Dreamweaver* mempunyai ruang kerja, fasilitas dan kemampuan yang mampu meningkatkan produktifitas dan efektivitas dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

1) Ruang Kerja Dreamweaver CS5



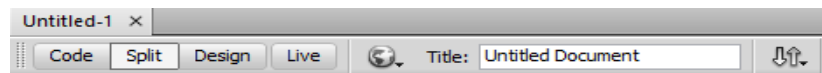
Gambar 2. 4 Tampilan lembar kerja Dreamweaver (Madcoms, 2011)

- a) *Application Bar*, berada di bagian atas jendela aplikasi Dreamweaver CS5. Berisi tombol workspace (*workspace switcher*), menu, dan aplikasi lainnya.



Gambar 2. 5 Tampilan Application Bar (Madcoms, 2011)

- b) *Toolbar Document*, berisi tombol-tombol yang digunakan untuk mengubah tampilan jendela dokumen, sebagai contoh tampilan Desain atau tampilan code.



Gambar 2. 6 Tampilan toolbar Document (Madcoms, 2011)

- c) *Jendela Desain*, lembar kerja tempat membuat dan mengedit desain halaman web.



Gambar 2.7 Lembar kerja Designer (Madcoms, 2011)

d) *Panel Properties*, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks pada jendela desain. Properti untuk satu objek lainnya selalu berbeda-beda. Jendela ini tidak dapat diuraikan pada tampilan code.

e) *Panel Group*, adalah kumpulan panel yang saling berkaitan, panel-panel ini dikelompokkan pada judul-judul tertentu berdasarkan fungsinya. Panel ini digunakan untuk memonitor dan memodifikasi pekerjaan. Secara default, panel group berisi panel insert, CSS Style, Asset, AP Element dan Files.

c. PHP

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan Web yang disisipkan pada dokumen *HTML*. Pengguna *PHP* memungkinkan Web dapat dibuat dinamis sehingga *maintenance* situs Web tersebut menjadi lebih mudah dan *efisien*. (Peranginangin, 2006).

a) Sejarah Singkat PHP

SPHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1994. Awalnya, *PHP* digunakan untuk mencatat jumlah serta untuk mengetahui siapa saja pengunjung pada *homepage*-nya. Rasmus Lerdorf adalah salah seorang pendukung *open source* (Peranginangin, 2006).

Rasmus Lerdorf, merasa kurang puas dengan sistem yang ada pada saat itu sehingga dia menciptakan suatu model *interface* (antarmuka) yang dapat digunakan untuk menampung informasi tentang para pengunjung situsnya. Pertama kali, Rasmus membuat *interface* dengan menggunakan *PERL* dan selanjutnya dia mengembangkan dengan menggunakan *bahasa C* untuk memberi *fleksibilitas* pada *interface* atau *parser* tersebut.

Pada mulanya *interface* tersebut diberi nama *Personal Home Page*, yang memiliki kemampuan untuk mencatat seluruh informasi dari pengunjung situs *online*-nya. Kemudian, *interface* atau *parser* tersebut *dimodifikasi* dengan mendukung *database mSQL (Mini Structure Query Language)* dengan menggunakan *parser SQL*, pengembangan ini diberi nama *FI (Form Interpreter)*. Kemudian *PHP* atau *FI version 2.0* diluncurkan dan merupakan awal kelahiran dari *PHP* yang saat ini sudah mencapai *versi 5.x.x*. Selanjutnya *PHP* ini dikembangkan oleh tim untuk memberikan kemampuan yang seimbang dengan *aplikasi* lainnya. (Sakur, 2010).

b) Kelebihan-kelebihan PHP

PHP secara mendasar dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program *CGI (Common Gateway Interface)*, seperti mendapatkan data dari *form*, menghasilkan isi halaman *web* yang dinamik, dan menerima *cookies* (Sidik, 2006).

PHP tidak terbatas pada hasil keluaran *HTML (HyperText Markup Languages)*. *PHP* juga memiliki kemampuan untuk mengelolah keluaran gambar, *file PDF*, dan *movies Flash*. *PHP* juga dapat menghasilkan teks seperti *HTML* dan *file XML* lainnya (Peranginangin, 2006).

PHP juga mendukung untuk berkomunikasi dengan layanan lain menggunakan protokol *IMAP, SNMP, NNTP, POP3, HTTP*, dan lainnya yang tidak terhitung. Pemogram juga dapat membuka *socket* jaringan secara mentah dan *berintegrasi* dengan menggunakan protokol lainnya (Sidik, 2006). Salah satu *fitur* yang dapat diandalkan oleh *PHP* adalah dukungannya terhadap banyak *database*. Berikut *database* yang dapat didukung oleh *PHP* (Peranginangin, 2006) :

1) *Adabase D*

- 2) *dBase*
- 3) *Direct MS-SQL*
- 4) *Empress*
- 5) *FilePro (read only)*
- 6) *FrontBase*
- 7) *Hyperwave*
- 8) *IBM DB2*
- 9) *Informix*
- 10) *Ingres*
- 11) *Interbase*
- 12) *MSQL*
- 13) *MySQL*
- 14) *ODBC*
- 15) *Oracle (OCI7 dan OCI8)*
- 16) *Ovrimos*
- 17) *PostgrSQL*
- 18) *Solid*
- 19) *Sybase*
- 20) *Unix DBM*
- 21) *Velocis*

c) Script PHP

Setiap program *PHP* disebut dengan *script*. *Script* berupa *file text*, yang dapat dibuat dengan program *editor file* teks biasa seperti *notepad*, *edit*, *vi* (dalam lingkungan *Unix/Linux*), atau pun lainnya. *script PHP* merupakan *script* yang digunakan untuk menghasilkan halaman-halaman *web*. Cara penulisan dibedakan menjadi *embedded* dan *non embedded script* (Sidik, 2006).

d) Embedded Script

Embedded Script adalah *script PHP* yang disipkan di antara *tag-tag* dokumen *HTML*.

e) **Non-Embedded Script**

Non-Embedded Script adalah *script* atau program *PHP* murni. Termasuk *tag HTML* yang disisipkan dalam *script PHP*. (Peranginangin, 2006).

Sintaks Program atau *Script PHP* ditulis dalam apitan tanda khusus *PHP*. Ada empat macam pasangan *tag PHP* yang dapat digunakan untuk menandai *blok script PHP* (Peranginangin, 2006).

`<?php...?>`

`<script language = "PHP"> ... </script>`

`<? ... ?> <% .. %>`

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisa dan hasil sistem yang sedang berjalan

Analisis sistem bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Analisis sistem akan menentukan analisis pengguna, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan sistem, pemodelan, serta menganalisis dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan. Analisis sistem yang berjalan akan digambarkan menggunakan diagram *UML (Unit Modeling Language)*.

Sistem informasi yang sedang berjalan pada Polres Tanah Datar belum menggunakan sistem informasi yang bertujuan untuk membantu dalam pembuatan SKCK. Sehingga kurang efektif dan efisien karena membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatan SKCK.

B. Analisis Sistem Yang Diusulkan

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah penulisan bahas pada Bab 1, maka penulis mengusulkan sebuah sistem yang dapat membantu pembuatan surat keterangan catatan kepolisian.

1. Analisis Actor (Admin)

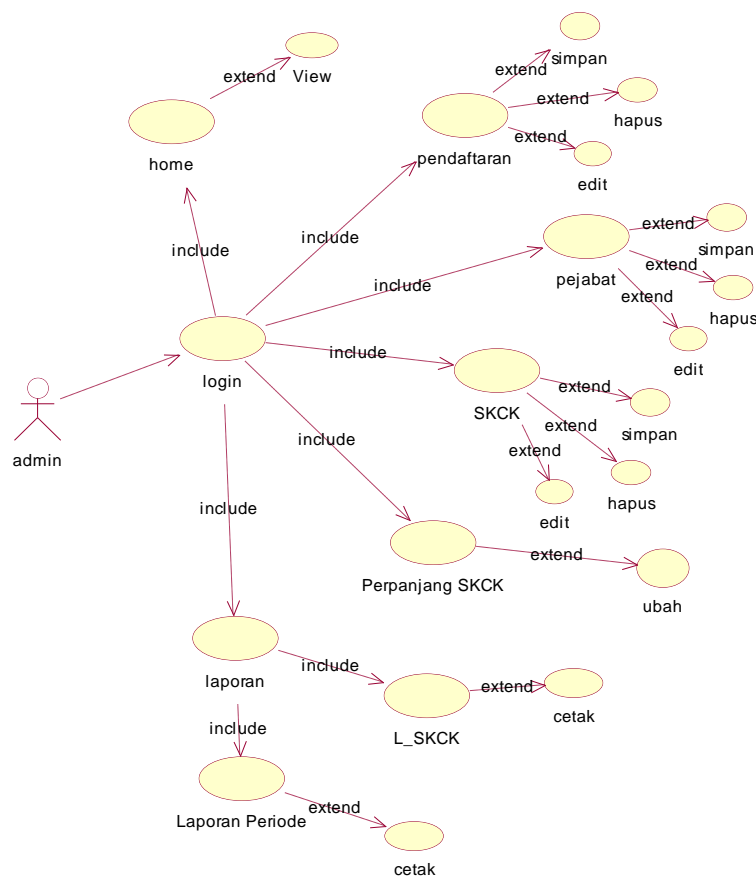
Actor yang berperan dalam pembuatan SKCK adalah:

Tabel 3.1 Analisis Actor

Actor	Peran
Admin	1. Input data 2. Cetak Laporan

2. Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sistem yang ditekankan adalah apa yang diperbuat sistem bukan bagaimana *Use Case Diagram* menunjukan interaksi antar actor dengan sistem. Pada gambar 3.1 akan digambarkan *Use Case Diagram* Sistem Informasi Pembuatan Skck Pada Polres Tanah Datar.



Gambar 3.1 Use Case Diagram Admin

Adapun penjelasan dari gambar 3.1 yaitu:

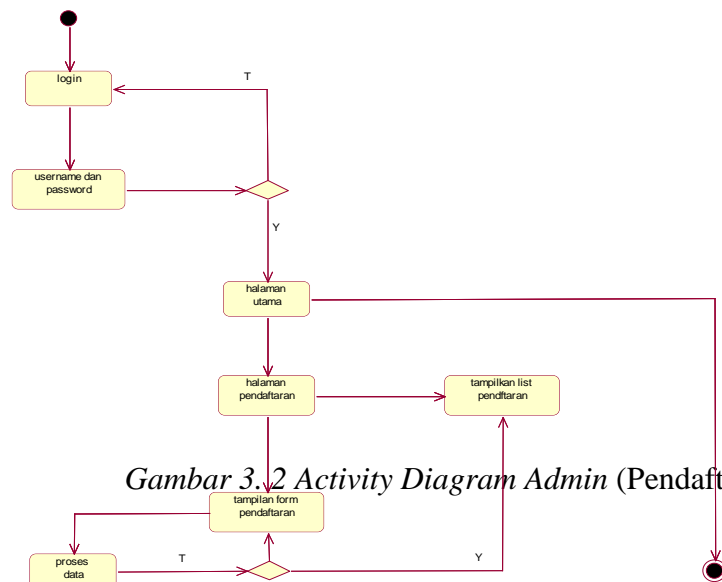
- Admin melakukan login pada sistem
- Admin dapat melakukan pengelolaan data Pendaftaran (tambah, edit, hapus)

- c. Admin dapat melakukan pengelolaan data Pejabat (tambah, edit, hapus)
- d. Admin dapat melakukan pengolahan data SKCK (tambah, edit, hapus)
- e. Admin dapat melakukan pengolahan data Perpanjang SKCK (Update)
- f. Admin dapat melakukan cetak data SKCK
- g. Admin dapat melakukan cetak data laporan periode

3. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan bagaimana aktivitas yang terjadi dalam sistem yang akan dirancang. Activity diagram sama seperti halnya flowchart yang menggambarkan proses yang terjadi antara aktor dan sistem.

a. Activity Diagram



Gambar 3.2 Activity Diagram Admin (Pendaftaran)

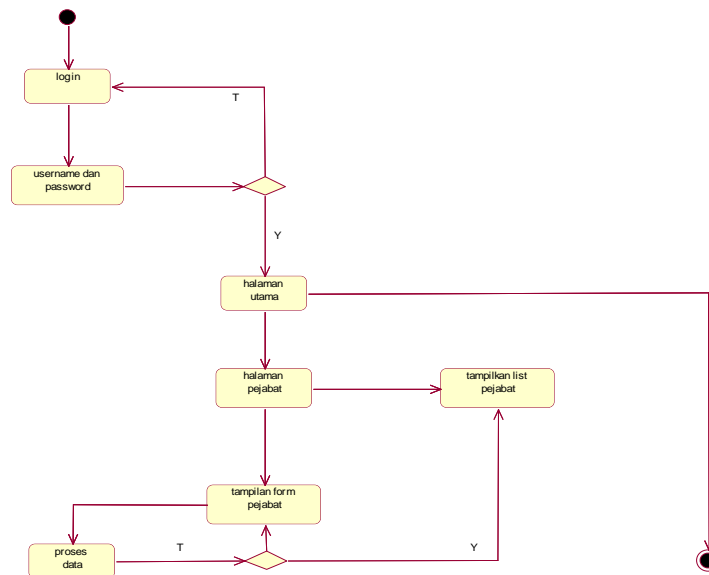
Skenario Activity Diagram Admin (Pendaftaran)

Tabel 3.2 Skenario Activity Diagram Admin(pendaftaran)

Name	Skenario Activity Diagram Petugas (Pendaftaran)
Level	Level Admin
Actor	Admin

<i>Goal</i>	Untuk mengelola data pendaftaran
<i>Precondition</i>	Admin dapat mengakses halaman <i>pendaftaran</i>
<i>Steps</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin memilih menu login Admin 2. Admin memasukkan username dan password Admin dengan mengklik tombol login 3. Admin telah berhasil login, dan memasuki ke halaman Admin 4. Admins memilih menu pendaftaran pada halaman menu utama 5. Sistem menampilkan list pendaftaran 6. Admin dapat melakukan proses data pada pendaftaran (simpan, hapus, edit)

b. Pejabat



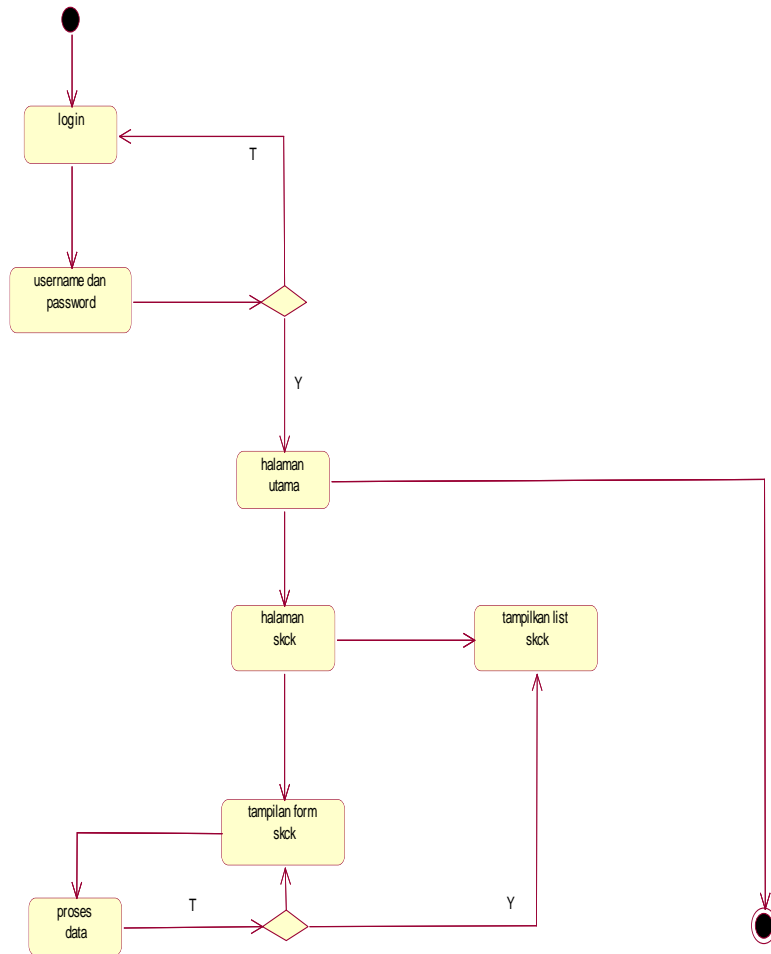
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin (Pejabat)

Skenario Activity Diagram Admin (Pejabat)

Tabel 3. 3 Skenario Activity Diagram Admin (Pejabat)

<i>Name</i>	Skenario Activity Diagram Admin(Pejabat)
<i>Level</i>	<i>Level Admin</i>
<i>Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Goal</i>	Untuk mengelola menu pejabat
<i>Precondition</i>	<i>Admin</i> dapat mengakses halaman <i>pejabat</i>
<i>Steps</i>	<ol style="list-style-type: none">1.Admin memilih menu <i>login Admin</i>2.Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password Admin</i> dengan mengklik tombol <i>login</i>3.<i>Admin</i> telah berhasil <i>login</i>,dan memasuki ke halaman <i>Admin</i>4.<i>Admin</i> memilih menu pejabat pada halaman <i>menu utama</i>5.Sistem menampilkan list pejabat6.<i>Admin</i> dapat melakukan pejabat (Simpan ,hapus,Ubah)

c. SKCK



Gambar 3. 4 Actifity diagram Admin (SKCK)

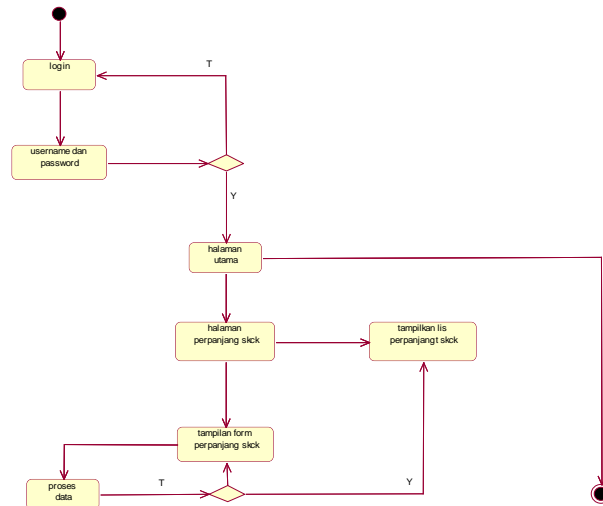
Skenario Activity Diagram Admin (SKCK)

Tabel 3.4 Skenario Activity Diagram Admin (SKCK)

<i>Name</i>	Skenario Activity Diagram Admin(SKCK)
<i>Level</i>	Level Admin
<i>Actor</i>	Admin
<i>Goal</i>	Untuk mengelola menu SKCK
<i>Precondition</i>	Admin dapat mengakses halaman SKCK
<i>Steps</i>	1. Admin memilih menu login Admin

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Admin memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> Admin dengan mengklik tombol <i>login</i> 3. Admin telah berhasil <i>login</i>, dan memasuki ke halaman Admin 4. Admin memilih menu SKCK pada halaman <i>menu utama</i> 5. Sistem menampilkan list SKCK 6. Admin dapat melakukan SKCK (Simpan ,hapus,Ubah)
--	--

d. Perpanjang SKCK



Gambar 3.5 Activity Diagram Admin (Perpanjang SKCK)

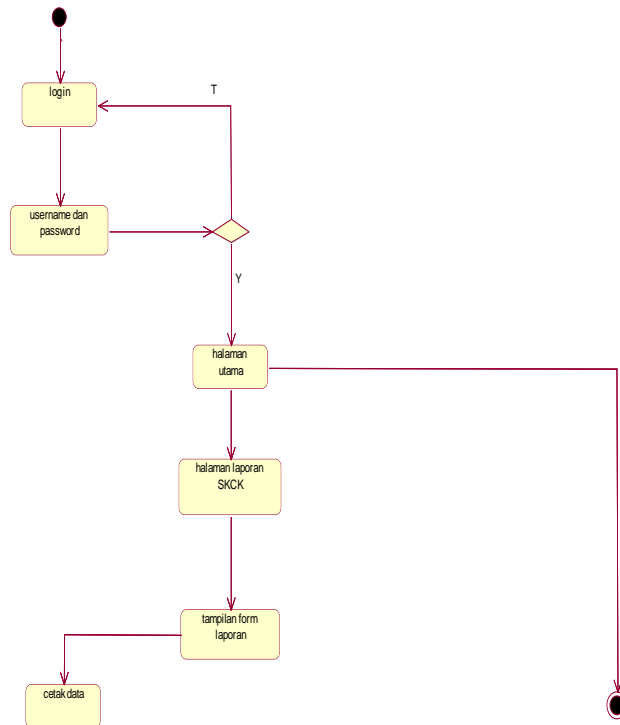
Skenario Activity Diagram Admin (Perpanjang SKCK)

Tabel 3. 5 Skenario Activity Diagram Admin (Perpanjang SKCK)

<i>Name</i>	Skenario Activity Diagram Admin (Perpanajang SKCK)
<i>Level</i>	Level Admin
<i>Actor</i>	Admin
<i>Goal</i>	Untuk mengelola menu Perpanjang SKCK

<i>Precondition</i>	<i>Admin dapat mengakses halaman Perpanjangan SKCK</i>
<i>Steps</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Admin</i> memilih menu <i>login Admin</i> 2. <i>Admin</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password Admin</i> dengan mengklik tombol <i>login</i> 3. <i>Admin</i> telah berhasil <i>login</i>, dan memasuki ke halaman <i>Admin</i> 4. <i>Admin</i> memilih menu <i>SKCK</i> pada halaman <i>menu utama</i> 5. Sistem menampilkan list Perpanjangan SKCK 6. <i>Admin</i> dapat melakukan perpanjangan SKCK (Simpan ,hapus,Ubah)

e. Laporan



Gambar 3. 6 Activity Diagram Admin (Laporan)

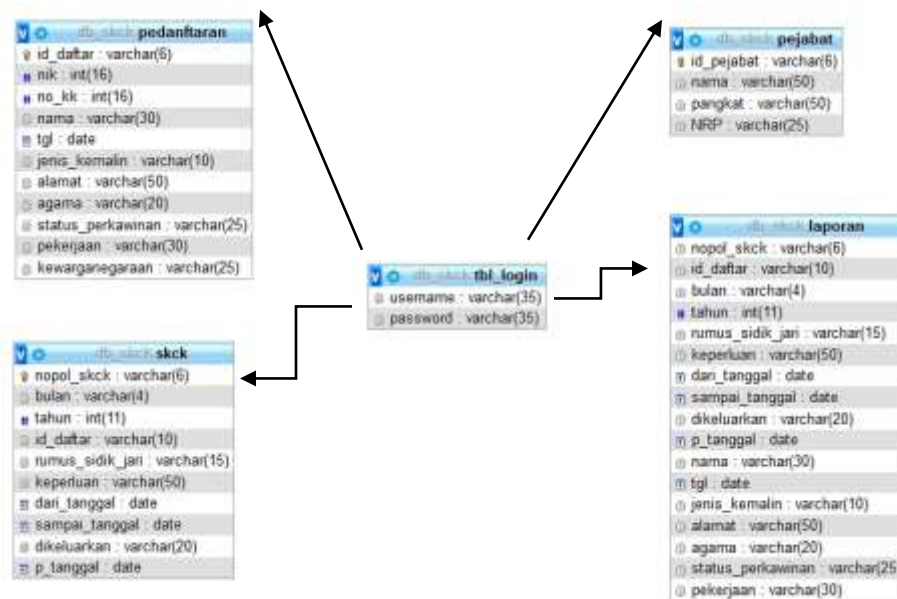
Skenario *Activity Diagram Admin* (Laporan)

Tabel 3. 6 Skenario *Activity Diagram Admin* (Laporan)

<i>Name</i>	Skenario <i>Activity Diagram Admin</i> (Laporan)
<i>Level</i>	<i>Level Admin</i>
<i>Actor</i>	<i>Admin</i>
<i>Goal</i>	Untuk mengelola menu Laporan
<i>Precondition</i>	<i>Admin</i> dapat mengakses halaman laporan
<i>Steps</i>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Admin</i> memilih menu <i>login Admin</i>2. <i>Admin</i> memasukkan <i>username</i> dan <i>password Admin</i> dengan mengklik tombol <i>login</i>3. <i>Admin</i> telah berhasil <i>login</i>, dan memasuki ke halaman <i>Admin</i>4. <i>Admin</i> memilih menu laporan pada halaman <i>menu utama</i>5. Sistem menampilkan data laporan6. <i>Admin</i> dapat melakukan cetak data

4. *Class Diagram*

Class diagram mendefinisikan informasi apa yang dimiliki suatu objek serta mendefinisikan perilaku yang dimilikinya. *Class* mengabstraksikan elemen elemen dari sistem yang sedang dibangun dan dirancang .



Gambar 3. 7 Class Diagram SKCK

5. Perancangan sistem terinci

Perancangan sistem terinci disebut juga dengan desain teknis sistem secara fisik (physical design system) atau disebut juga dengan desain internal (internal design). Dalam perancangan sistem perlu diketahui hal yang akan menunjang sistem agar dapat mempermudah pengolahan data.

Pengolahan data diharapkan dapat mempermudah dalam penyajian, pelayanan pembuatan berbagai laporan yang dibutuhkan. Berdasarkan hal tersebut di atas akan di uraikan lebih detail rancangan sistem yang akan dibangun.

a. Rancangan Output

Desain output merupakan hasil rancangan atau gambaran dari sistem yang sedang digunakan, yang dapat berupa formulir formulir lengkap dengan nomor pendaftarannya dan laporan laporan yang diinginkan baik dalam bentuk informasi ke layar atau informasi yang dicetak pada bentuk lembaran kertas. Tujuan utama desain output adalah menghasilkan suatu

bentuk keluaran yang efektif, mudah dipahami, akurat, cepat dan tepat waktu.

Adapun bentuk output yang diinginkan adalah:

POLISI DAERAH BATUSANGKAR
RESORT TANAH DATAR
SEKTOR PAGARUYUNG
Jl. Jendral Sudirman no 42

LOGO

**SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN
POLISI RECORD**

NOMOR : X (30)

Diterangkan bersama ini bahwa : X (30)
This is certify that :

Nama : X (30)
Name :

Jenis kelamin : X (30)
Sex :

Kebangsaan : X (30)
Nationality :

Agama : X (30)
Religion :

Tempat dan tgl lahir : X (30)
Place and date of birth :

Tempat tinggal sekarang : X (30)
Current address :

Pekerjaan : X (30)
Occupation :

Nomor kartu tanda penduduk : X (30)
Citizens card number :

Nomor paspor /KITAS/KITAP* : X (30)
Pasport/KITAS/KITAP number

Setelah diadakan penelitian hingga saat dikeluarkan ini didasarkan kepala
As of screening through the issu hereof by viture of)

A. Catatan kepolisian yang ada
Exsiting police record

B. Surat keterangan dari Desa/lurah :
Information from local Authorities

Bahwa Nama tersebut diatas tidak memiliki catatan atau keterlibatan dalam kegiatan kriminal
apapun
The bearer hereof proves not be involved in any criminal cases

Selama ia berada di indonesia dari : 99-99-9999
During his/her stay in indonesia from

Sampai dengan : 99-99-9999
to

Keterangan ini diberikan berhubungan dengan permohonan
The certificate is issued at the request to the applicant

Untuk keperluan / menuju : X (50)
For the purpose

Berlaku dari tanggal : 99-99-9999
Valid from

Sampai dengan : 99-99-9999
to

FOTO

Dikeluarkan di : X (25)
Issued in

Pada Tanggal : 99-99-9999
on

KEPALA KEPOLISIAN BATUSANGKAR

Gambar 3.8 Laporan Data SKCK

1) Output Laporan Data Periode

KEPOLISIAN TANAH DATA LAPORAN DATA PEMBUATAN SKCK PERIODE					
Tanggal : 99-99-9999					
NO	Nama Pendaftar	NIK	Keperluan	BERLAKU	SAMPAI DENGAN
	X(20)	X(20)	X(30)	X(30)	X(30)
	X(20)	X(20)	X(30)	X(30)	X(30)

Gambar 3.9 Laporan Data periode

b. Desain Input

Desain input dibuat sebagai tempat mengentrikan data sehingga data dapat tersimpan ke dalam *database*. Desain input dalam bentuk *form*.

1) Input data login

Bentuk input data pendaftaran digambarkan pada gambar 3.10 berikut:

LOGIN

Username

Password

MASUK

Gambar 3.10 Input Data Login

2) Input Data Pendaftaran

FORM PENDAFTARAN

Id Pendaftaran	<input type="text" value="X (30)"/>
NIK	<input type="text" value="X (30)"/>
NOMOR KK	<input type="text" value="X (30)"/>
Nama Pendaftaran	<input type="text" value="X (30)"/>
Tanggal Lahir	<input type="text" value="99-99-9999"/>
Jenis Kelamin	<input type="text" value="X (30)"/>
Alamat	<input type="text" value="X (30)"/>
Agama	<input type="text" value="X (30)"/>
Status Perkawinan	<input type="text" value="X (30)"/>
Pekerjaan	<input type="text" value="X (30)"/>
Kewarganegaraan	<input type="text" value="X (30)"/>

Gambar 3.11 Input Data Pendaftaran

3) Input Data Pejabat

FORM PEJABAT

Id Pendaftaran	<input type="text" value="X (30)"/>
NIK	<input type="text" value="X (30)"/>
NOMOR KK	<input type="text" value="X (30)"/>
Nama Pendaftaran	<input type="text" value="X (30)"/>

Gambar 3.12 Input Data Pejabat

4) Input Data SKCK

The image shows a web form titled "FORM SKCK" with the following fields and controls:

- No SKCK: Text input field with "X (30)" placeholder
- Bulan: Text input field with "X (30)" placeholder
- Tahun: Text input field with "X (30)" placeholder
- Nama Pendaftaran: Text input field with "X (30)" placeholder
- Rumus Sidik Jari: Text input field with "X (30)" placeholder
- Keperluan: Text input field with "X (30)" placeholder
- Dari Tanggal: Text input field with "99-99-9999" placeholder
- Sampai Tanggal: Text input field with "99-99-9999" placeholder
- Dikeluarkan: Text input field with "X (30)" placeholder
- Tanggal Di Keluarkan: Text input field with "99-99-9999" placeholder

At the bottom of the form are two buttons: "SIMPAN" and "Reset".

Gambar 3.13 Input Data SKCK

6. Desain Tabel

Desain Tabel merupakan tahap untuk merancang struktur penyimpanan data yang dibutuhkan aplikasi. Rancangan database surat skck kepolisian tanah datar:

1) Tabel Login

Nama Tabel : login

Kunci : username

Nama DB : db_skck

Tabel 3.7 Tabel login

No.	Field	Type	Keterangan
1.	username*	varchar(10)	Primary key

2.	Password	varchar(20)	
----	----------	-------------	--

1) Tabel Pendaftaran

Nama Tabel : pendaftaran

Kunci : id_daftar

Nama DB : db_skck

Tabel 3.8 Tabel Pendaftaran

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Id_daftar*	varchar(10)	Primary key
2.	Nik	varchar(20)	
3.	No_kk	varchar(30)	
4.	Nama	varchar(30)	
5.	Tgl		
6.	Jenis_kelamin	varchar(20)	
7.	Alamat	varchar(20)	
8.	Agama	varchar(20)	
9.	Status_perkawinan	varchar(20)	
10.	Pekerjaan	varchar(20)	
11.	Kewarganegaraan	varchar(20)	

2) Tabel Pejabat

Nama Tabel : pejabat

Kunci : id_pejabat

Nama DB : db_skck

Tabel 3.9. Tabel Pejabat

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Id_pejabat*	varchar(10)	Primary key
2.	Nama	varchar(20)	
3.	Pangkat	varchar(30)	
4.	NRP	varchar(30)	

3) Tabel SKCK

Nama Tabel : skck

Kunci : nopol_skck

Nama DB : db_skck

Tabel 3.10 Tabel Skck

No.	Field	Type	Keterangan
1.	Nopol_skck*	varchar(10)	Primary key
2.	Bulan	varchar(20)	
3.	Tahun	varchar(30)	
4.	Id_daftar	varchar(30)	
5.	Rumus_sidik_jari	varchar(30)	
6.	Keperluan	varchar(30)	

7.	Dari_tanggal	varchar(30)	
8.	Sampai_tanggal	varchar(30)	
9.	Dikeluarkan	varchar(30)	
10.	P_tanggal	varchar(30)	

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian dan penjelasan yang telah dikemukakan pada setiap bab-bab dalam Laporan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca umumnya dan khususnya pada Komisi Pemilihan Umum Tanah Datar.

- 1) Sistem Aplikasi Pendaftaran SKCK yang telah dirancang diharapkan dapat membantu kelancaran dalam proses pengurusan SKCK dan bagi pegawai yang berada pada bagian Intelkam Polres Tanah Datar.
- 2) Sistem Aplikasi yang penulis rancang, merupakan pembaharuan dari system yang ada pada Polres Tanah Datar.
- 3) Dengan rancangan system baru yang terkomputerisasi, diharapkan membantu dalam meminimalkan kesalahan dalam pengolahan data.

B. Saran

Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan perkembangan dalam efisiensi pembuatan SKCK dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh Intelkam Polres Kabupaten Tanah Datar. Diharapkan dapat mempermudah kinerja pegawai dalam melakukan pengolahan data menjadi lebih cepat, mudah dan efisien.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Suhendar, A dan Gunadi, H. (2002), *Visual Modelling Menggunakan dan Rational Rose*, Bandung, Informatika Bandung.
- Kadir, A. (2003), *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta, Andi Offset.
- Hadi Sutopo, (2002), *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta, J & J Learning.
- Sutanta, E. (2004), *Sistem Basis Data*, Jakarta, Graha Ilmu
- Hermawan, J. (2004), *Analisa Desain dan Pemrograman Berorientasi Objek dengan UML dan Visual Basic.Net*, Yogyakarta, Andi Offset
- Indrajit, R. E. (2001), *Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, Jakarta, Elek Media Komputindo