



**INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT DARI
KEPOLISIAN RESORT BERBASIS MOBILE**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA
DECKY ARMANDO YUNUS**

41511110045

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2015



**INFORMASI PELAYANAN MASYARAKAT DARI
KEPOLISIAN RESORT BERBASIS MOBILE**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Komputer

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

DECKY ARMANDO YUNUS

41511110045

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2015

LEMBAR PERNYATAAN

Nim : 41511110045
Nama : Decky Armando Yunus
Judul : Informasi Pelayanan Masyarakat Dari Kepolisian Resort Berbasis Mobile

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul yang tersebut diatas adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat kecuali kutipan – kutipan dan teori – teori yang digunakan dalam skripsi ini. Apabila ternyata ditemukan dalam skripsi saya terdapat unsur plagiat , maka saya siap mendapatkan sangsi akademik yang terkait dengan hal tersebut

Jakarta, April 2015



(Decky Armando)

LEMBAR PENGESAHAN

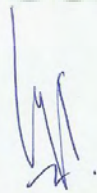
Nama : Decky Armando Yunus
NIM : 41511110045
Jurusan : Teknik Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul : Informasi Pelayanan Masyarakat Dari Kepolisian Resort Berbasis Mobile

Jakarta, April 2015

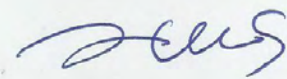



Leonard Goeirmanto M.Sc
Pembimbing Tugas Akhir

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Umiy Salamah, ST, MMSI
Koord Tugas Akhir Teknik Informatika



Sabar Rudiarto, S.Kom, M.Kom
Kaprodi Teknik Informatika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas rahmat dan karunia yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Informasi Pelayanan Masyarakat Dari Kepolisian Resort Berbasis Mobile”**. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercubuana.

Penulis mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Bapak Leonard Goeirmanto M.sc selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran, waktu, bimbingan, semangat, pengetahuan dan nasehat – nasehat yang sangat bermanfaat yang telah diberikan kepada penulis. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Sabar Rudiarto,S.kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercubuana.
2. Ibu Umniy Salamah,ST,MMSI selaku Koord Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercubuana.
3. Bapak Leonard Goeirmanto M.sc selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan saran dan nasehat-nasehat kepada penulis.
4. Seluruh dosen dan staff Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercubuana.

Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna sebab keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan dan kesempurnaan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat memberi manfaat dalam pengembangan pengetahuan baik bagi penulis maupun bagi pihak lain yang berkepentingan.

Jakarta, April 2015

Decky Armando

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1.Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.5. Metode Penelitian	2
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Tahapan Pengembangan Dan Perancangan System Perangkat Lunak.....	4
2.2 Pengertian Teknologi	6
2.3 Pengertian Informasi.....	6
2.4 Pengertian Teknologi Informasi.....	8
2.5 Pengertian UML	9
2.6 Pengertian Activity Diagram	10
2.7 Pengertian POLRES.....	11
2.8 Pengertian SKCK.....	11
2.9 Pengertian Surat Tilang Merah Dan Biru	11
2.10 Use Case	12
2.11 Pengertian open soucre	16
2.12 Pengertian Android	16
2.13 Android SDK	17
BAB III Analisa Dan Perancangan	20
3.1 Analisa Sistem	20
3.2 Analisa Kebutuhan	20
3.3 Perancangan Sistem.....	21
3.3.1 Cara Kerja Sistem	21
3.3.2 Perancangan Use Case Diagram.....	21

3.3.3	Perancangan Activity Diagram	24
3.3.4	Perancangan Storyboard.....	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PENELITIAN		29
4.1	Pembuatan	29
4.2	Lingkungan Pengujian	29
4.2.1	Perangkat keras.....	29
4.2.2	Perangkat Lunak.....	29
4.3	Pengujian	30
4.3.1	Metode Black Box Testing.....	30
4.3.1.1	Skenario Pengujian Terhadap tampilan Menu Home	30
4.3.2	Hasil Pengujian	30
4.3.2.1	Hasil Pengujian Tampilan Menu.....	31
4.3.3	Analisa Hasil Pengujian	33
4.3.4	Pengujian Tatap Muka	33
BAB V Kesimpulan Dan Saran.....		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran	40
Daftar Pustaka.....		41

DAFTAR GAMBAR DAN TABEL

Gambar 3.1 Use Case Aplikasi informasi Polres di Jakarta	22
Tabel 3.1 Use Case Menu Informasi Polres di Jakarta.....	22
Tabel 3.2 Use Case Menu Informasi Polres di Jakarta.....	23
Tabel 3.3 Use Case Menu Informasi Polres di Jakarta.....	23
Tabel 3.4 Use Case Menu Informasi Polres di Jakarta.....	24
Gambar 3.2 Activity Diagram pada halaman Informasi Polres.....	25
Gambar 3.4 Halaman Menu.....	26
Gambar 3.5 SKCK.....	27
Gambar 3.6 Pengambilan Unit.....	27
Gambar 3.7 Tilang Merah.....	28
Gambar 3.8 Tilang Biru.....	28
Tabel 4.1 Skenario Pengujian Terhadap Tampilan Menu Home.....	30
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Tampilan Menu.....	31
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Tampilan Informasi.....	32
Gambar 4.1 Rancangan Tampilan.....	34
Gambar 4.2 Tampilan Menu.....	35
Gambar 4.3 Informasi SKCK.....	36
Gambar 4.3 Informasi Pengambilan Unit.....	37
Gambar 4.3 Informasi Tilang Merah.....	38
Gambar 4.3 Informasi Tilang Biru.....	39