

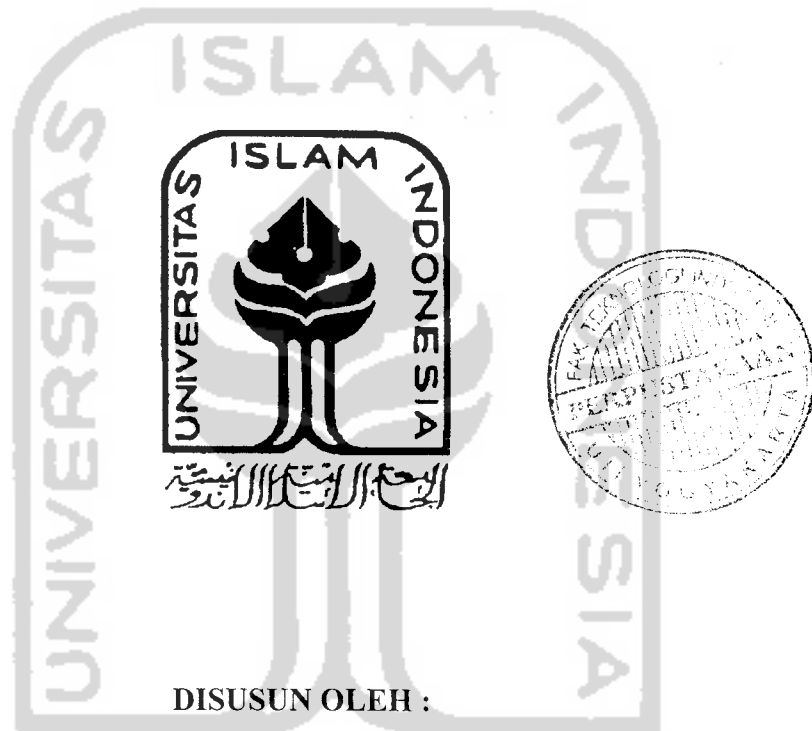
**REGISTRASI IDENTITAS PENDUDUK MUSIMAN KOTA
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



DISUSUN OLEH :

Nama : ROMMY KURNIAWAN KUSUMA

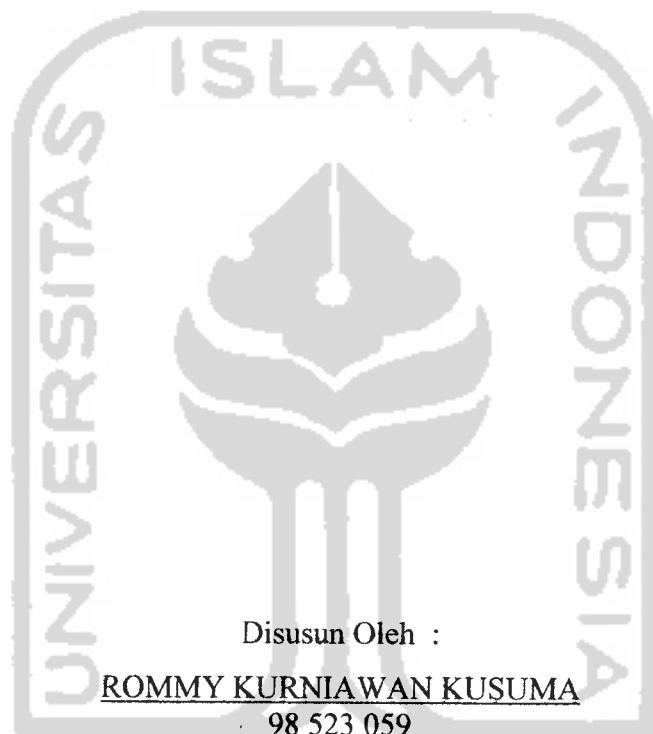
No.MHS : 98 523 059

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
YOGYAKARTA**

2007

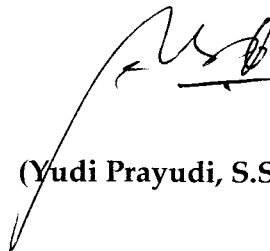
**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
REGISTRASI IDENTITAS PENDUDUK MUSIMAN KOTA
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL**

TUGAS AKHIR



Yogyakarta, 9 Januari 2007

Dosen Pembimbing Tugas Akhir



(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

REGISTRASI IDENTITAS PENDUDUK MUSIMAN KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL

Tugas Akhir

Disusun Oleh

Nama : ROMMY KURNIAWAN KUSUMA

No.Mhs : 98 523 059

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 8 Maret 2007




Tim Penguji

Tanda Tangan

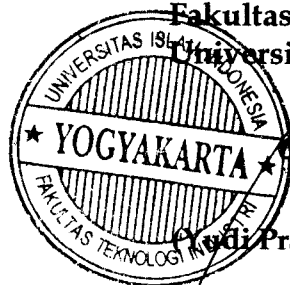
Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom

Taufiq Hidayat, ST, M.CS

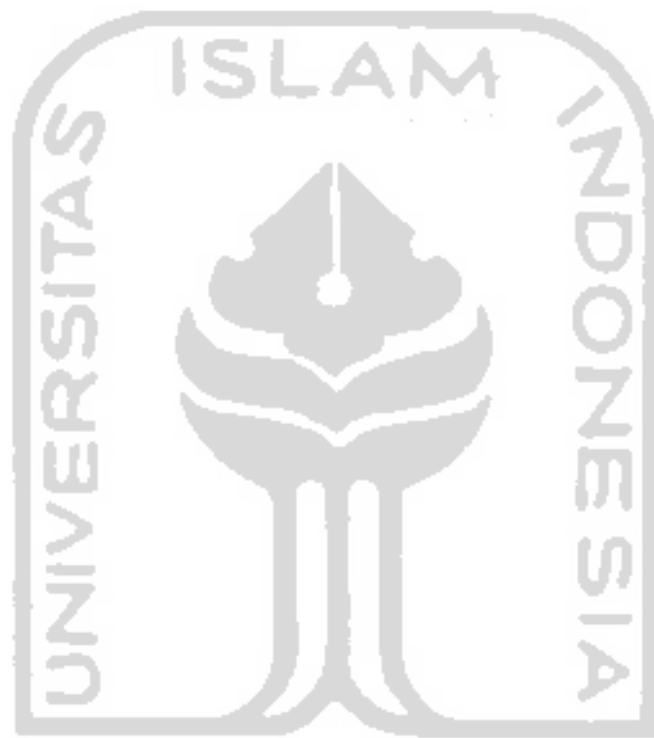
Hendrik, ST


.....

.....

.....

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Islam Indonesia



(Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom)



Skripsi ini Ku Persembahkan untuk :

*Ayahanda Tercinta Kuspujianto,
Ibunda Tercinta Helmiah,
Kakakku tersayang,
Terindah Luky Sulistyowati,
Keluarga besar & Teman-temanku*

MOTTO

“Ketahuilah bahwa Allah SWT tidak pernah meninggalkan seorangpun umat-Nya sendirian”

“Allah tidak akan memberikan kesulitan melainkan ada kemudahan setelahnya”

“Lingkungan itu sangat mempengaruhi tapi keputusan terakhir ada pada diri sendiri”

“Masa depan adalah apa yang kamu perbuat saat ini”

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah *rabbi'l aalamien*, puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan hidayah, taufiq, serta 'inayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir dengan judul **“REGISTRASI IDENTITAS PENDUDUK MUSIMAN KOTA YOGYAKARTA MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas Nabi Muhammad SAW, para kerabat, sahabat, serta pengikut setianya hingga hari kiamat nanti, Amien.

Sehubungan dengan terselesaikannya penyusunan tugas akhir ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungannya baik secara langsung maupun tidak. Dengan penuh rasa syukur kami ucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Edy Suandi Hamid, Prof., Dr., M.Ec., Selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom., Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan petunjuk dalam penyusunan tugas akhir ini.

4. Segenap Staf Pengajar Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan mendidik penyusun selama menjalani pendidikan sehingga dapat menyelesaikan kuliah dengan baik.
5. Segenap Karyawan dan Karyawati Perpustakaan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini .
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penyusun menyadari akan banyaknya kekurangan dalam penyusunan tugas akhir ini. Untuk itu kritik dan saran senantiasa kami harapkan.

Harapan kami semoga karya yang sederhana ini dapat menjadi sumbangan yang berarti bagi kampus tercinta Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 9 Januari 2007

Penyusun

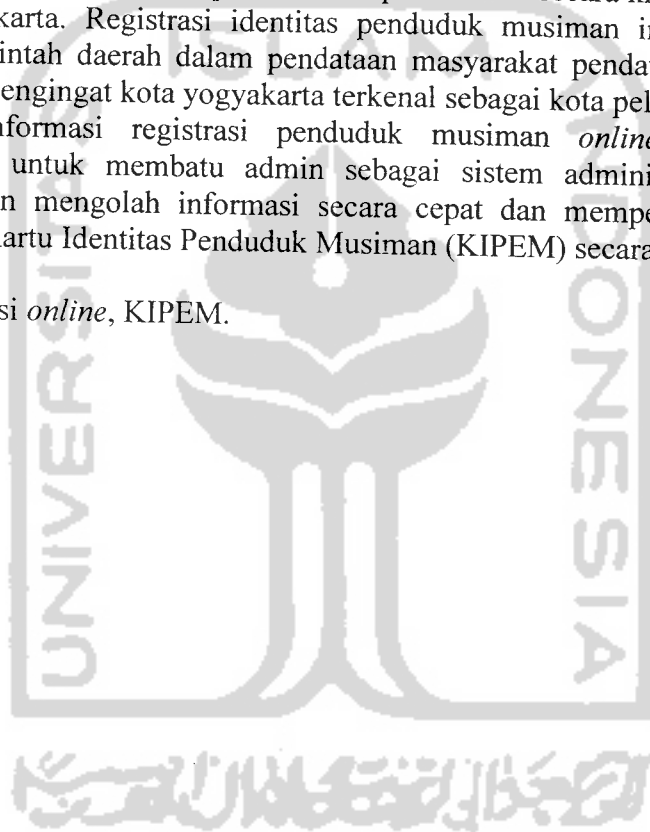
ABSTRAKSI

Sejak pertama kali diluncurkan, internet telah berkembang menjadi sebuah pusat informasi yang dapat diakses dan digunakan oleh siapa saja. Kemampuan mengolah data secara cepat dan efisien menjadi tuntutan dalam menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.

Registrasi identitas penduduk musiman *online* sangat dibutuhkan bagi masyarakat pendatang daerah yogyakarta mengingat kartu identitas musiman ini sangat bermanfaat bagi pemegang kartu itu sendiri, manfaat dari pemegang kartu identitas musiman antara lain untuk mencari SIM C, SIM A, mencari sekolah untuk daerah yogyakarta maupun pembelian sepeda motor secara kredit khususnya di daerah yogyakarta. Registrasi identitas penduduk musiman ini juga dapat membantu pemerintah daerah dalam pendataan masyarakat pendatang dari luar kota jogjakarta, mengingat kota yogyakarta terkenal sebagai kota pelajar.

Sistem informasi registrasi penduduk musiman *online* ini dibuat sedemikian rupa untuk membatu admin sebagai sistem administrator untuk merawat situs dan mengolah informasi secara cepat dan mempermudah user dalam membuat Kartu Identitas Penduduk Musiman (KIPEM) secara *online*.

Keyword: registrasi *online*, KIPEM.



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SPECIAL THANKS

1. Teristimewa Buat Kedua Orang Tua-ku Bapak Kuspujianto dan Ibu Helmiah yang telah memberiku materi, moril serta DoaNya siang malam.
2. Buat Kakakku Fitria Kusuma Anggraini dan suaminya Kecuk Tri W yang telah memberikan bantuan materi, moril serta DoaNya, terima kasih.
3. Buat Bapak Yudi Prayudi, S.Si, M.Kom yang telah mengenalkan serta memberikan pengetahuan tentang PHP dan MYSQL serta lainnya, terima kasih.
4. Buat Galih, Iwan, Memet, Kartiko Dwi (Bedjo), Benny (Bence), Mamad, Redja, Rio, Indra Gober dan Nyonk yang selalu membantuku (kata terima kasih tidak cukup untuk kalian), UdinG makassar, Rio Batam, Imal, Rina, Bowo, Tatah, Panji (Sinyo), Cak Wan, Wisnu, Zaky, Nanang, Erwin, Ichan dan teman-teman INFORMATIKA '98 yang tidak tersebut diatas, thanx bgt atas dukungannya.
5. Spasial buat Luky Sulistyowati, terima kasih atas kebaikan, bantuan dan dukungannya (walau dengan sedikit ngomel-ngomel).
6. Buat R 5452 CK yang sudah membantu mengantarkan dari Kost sampai kampus.
7. Keluarga Kantin Fakultas Teknologi Industri (tempat nyari inspirasi) : Mami, Mb'Rudie, Mb'Dewi dan anak2 nongkrong kantin.

8. Keluarga Besar Alumni SMA 3 CILACAP.
9. Semua Pihak yang tak disebutkan satu-persatu, Terima Kasih untuk segala bantuannya...



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAKSI.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Pembuatan Software.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Teknologi Internet.....	8
2.1.1 Internet Protocol (IP)	9
2.1.2 Internet Protocol Address (IP Address)	9
2.2 World Wide Web (WWW).....	10
2.2.1 Arsitektur Aplikasi Web	10
2.3 PHP (Hypertext Preprocessor).....	13
2.3.1 Stuktur skrip PHP.....	13
2.4 Basis Data (database).....	15
2.4.1 Sistem pengelola basis data.....	15
2.5 DFD (Data Flow Diagram).....	17
2.6 MySQL.....	19
2.7 Registrasi identitas penduduk musiman online	21
BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	22
3.1 Metode Analisis.....	22

3.2	Hasil Analisis	22
3.2.1	Analisis Kebutuhan Data Masukan	22
3.2.2	Analisis Kebutuhan Antarmuka	23
3.2.3	Analisis Kebutuhan Data Keluaran	24
3.2.4	Analisis Kebutuhan Proses	24
3.3	Analisis kinerja.....	25
3.4	Perangkat keras yang dibutuhkan.....	25
3.5	Perangkat lunak yang dibutuhkan	26
3.6	Analisis Kebutuhan Bahasa Pemrograman.....	26
BAB IV	PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK.....	27
4.1	Metode Perancangan Sistem	27
4.2	Desain Sistem Informasi	27
4.3	Data Flow Diagram	27
4.3.1	DFD Level 0 Registrasi Kependudukan Musiman ..	28
4.3.2	DFD Level 1 Proses Registrasi Data Member	30
4.3.3	DFD Level 1 Proses Data Admin.....	31
4.4	<i>Entity Relational Diagram</i> (ERD).....	32
4.5	Desain Basis Data.....	32
4.6	Rancangan Antarmuka Masukan Sistem.....	35
4.7	Rancangan Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem.....	38
BAB V	IMPLEMENTASI	39
5.1	Batasan Implementasi.....	39
5.2	Implementasi	39
5.2.1	Aplikasi bagi member	40
5.2.1.1	Halaman Utama	40
5.2.1.2	Halaman Login	41
5.2.1.3	Halaman Rregistrasi Member.....	42
5.2.1.4	Halaman Menu Member.....	43
5.2.1.5	Halaman Data Konfirmasi.....	44
5.2.1.6	Halaman Input Nomer Kartu Keluarga	45
5.2.1.7	Halaman Input Kartu Keluarga	46
5.2.1.8	Halaman Data Member	47
5.2.2	Aplikasi bagi administrator	47
5.2.2.1	Menu Utama	48
5.2.2.2	Login Admin	49
5.2.2.3	Menu Admin.....	50
5.2.2.4	Data Informasi	51
5.2.2.5	Data Admin	52
5.2.2.6	Data Registrasi Member	53
5.2.2.7	Data Registrasi Non Aktif	54
BAB VI	ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK.....	56
6.1	Pengujian Normal.....	56
6.1.1	Data Registrasi	56

6.1.2	Login Member.....	57
6.1.3	Data Registrasi	58
6.1.4	Laporan Data Kartu Keluarga	59
6.2	Pengujian Tidak Normal	60
6.2.1	Aktivasi Anggota	60
6.2.2	Login	61
6.2.3	Data Registrasi	61
BAB VII PENUTUP		62
7.1	Kesimpulan.....	62
7.2	Saran.....	63

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Arsitektur aplikasi <i>web</i>	11
Gambar 2.2	Notasi kesatuan luar di DFD	18
Gambar 2.3	Notasi proses DFD	18
Gambar 2.4	Simbol dari simpanan data di DFD	19
Gambar 4.1	Diagram Konteks Sistem Registrasi Kependudukan Musiman	28
Gambar 4.2	DFD level 0 Registrasi Kependudukan Musiman	29
Gambar 4.3	DFD level 1 Proses Registrasi Data Member	30
Gambar 4.4	DFD level 1 Proses Data Admin	31
Gambar 4.5	<i>Entity Relational Diagram</i>	32
Gambar 4.6	Rancangan Registrasi	35
Gambar 4.7	Rancangan Antarmuka login	36
Gambar 4.8	Rancangan antarmuka masukkan data nomor kartu keluarga	36
Gambar 4.9	Rancangan antarmuka masukkan data Kartu Keluarga.....	37
Gambar 4.10	Rancangan antarmuka masukkan Konfirmasi.....	37
Gambar 4.11	Rancangan antarmuka <i>output data member</i>	38
Gambar 5.1	Halaman Utama <i>Member</i>	40
Gambar 5.2	Halaman <i>Form Login</i>	41
Gambar 5.3	Halaman Registrasi <i>Member</i>	42
Gambar 5.4	Halaman Menu <i>Member</i>	44
Gambar 5.5	Halaman Data Konfirmasi.....	44
Gambar 5.6	Halaman Data Kartu Keluarga	45
Gambar 5.7	Halaman <i>Input</i> Kartu Keluarga	46
Gambar 5.8	Halaman Aktivasi Anggota	47
Gambar 5.9	Halaman menu utama Admin.....	48
Gambar 5.10	Halaman Login Admin	49
Gambar 5.11	Halaman Menu Admin	50
Gambar 5.12	Halaman Data Informasi	51
Gambar 5.13	Halaman Data Admin	52
Gambar 5.14	Halaman Data Registrasi <i>Member</i>	53
Gambar 5.15	Halaman Data Registrasi Non Aktif.....	54
Gambar 6.1	Data <i>Member</i>	57
Gambar 6.2	Proses login	57
Gambar 6.3	Proses Registrasi <i>Member</i>	58
Gambar 6.4	Proses penyimpanan registrasi	59
Gambar 6.5	Pengisian Data Kartu Keluarga	59
Gambar 6.6	Laporan data kartu keluarga	60
Gambar 6.7	Penanganan Kesalahan Aktivasi Anggota.....	60
Gambar 6.8	Penanganan Kesalahan Login	61
Gambar 6.9	Penanganan Kesalahan Ganti <i>Password</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Tabel Kipem.....	32
Tabel 4.2	Tabel Kartu Keluarga.....	33
Tabel 4.3	Tabel Informasi.....	34
Tabel 4.4	Tabel Pengaduan.....	34
Tabel 4.5	Tabel Admin.....	34



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi di bidang komputer yang diiringi dengan kemajuan teknologi informasi saat ini semakin semarak mewarnai era globalisasi. Dengan adanya kemajuan dalam bidang komputer dan informasi sekarang ini manusia tidak lagi kesulitan untuk mendapatkan informasi, informasi seolah-olah tidak dibatasi oleh ruang dan waktu karena informasi sudah bisa didapat dengan dua jari tangan saja.

Teknologi internet pun makin hari makin tak terbendung. Banyak orang saat ini tidak lagi asing dengan teknologi yang satu ini, bahkan untuk orang awam sekalipun. Berbagai fasilitasnya telah banyak digunakan oleh masyarakat, bahkan telah menjadi bagian kehidupan masyarakat yang tidak terpisahkan. Berbagai informasi yang disajikan seperti sajian berita terkini, olah raga, ilmu pengetahuan, kurs, cuaca, *e-mail*, permainan *on-line*, dan yang bersifat individu, telah memanjakan masyarakat pengguna internet. Sehingga pada akhirnya, kebutuhan terhadap akses internet akan menjadi menu pokok dalam keseharian.

Tidak heran, manusia terus berusaha mencari alternatif dalam mengakses internet secara cepat melalui komputer. Konsep mengakses internet dari berbagai peralatan elektronik yang biasa digunakan oleh manusia, memicu berbagai produk elektronik lain yang bisa digunakan untuk berselancar di dunia maya.

Registrasi identitas penduduk musiman *online* sangat dibutuhkan bagi masyarakat pendatang daerah yogyakarta mengingat kartu identitas musiman ini sangat bermanfaat bagi pemegang kartu itu sendiri, manfaat dari pemegang kartu identitas musiman antara lain untuk mencari SIM C , SIM A, mencari sekolah untuk daerah yogyakarta maupun pembelian sepeda motor secara kredit khususnya di daerah yogyakarta. Registrasi identitas penduduk musiman ini juga dapat membantu pemerintah daerah dalam pendataan masyarakat pendatang dari luar kota yogyakarta, mengingat kota yogyakarta terkenal sebagai kota pelajar.

Dalam perkembangan dunia internet sekarang sudah banyak situs-situs yang memuat masalah *e-goverment* atau *website* pemerintahan yang bersifat sebatas menonjolkan daerah pariwisata atau tentang informasi keunggulan tentang daerah tertentu.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang diuraikan di atas dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian ini adalah: bagaimana membangun sistem informasi registrasi identitas penduduk musiman wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta secara *online* berbasis *web* yang dapat diakses menggunakan PC (*personal computer*) .

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah ini bukan saja untuk menyederhanakan persoalan yang dihadapi, tetapi juga untuk menyederhanakan persoalan tersebut agar tidak menyimpang dari apa yang diinginkan. Batasan-batasan penelitian:

- a. Wujud perancangan adalah *software* aplikasi berupa registrasi identitas penduduk musiman Daerah Istimewa Yogyakarta secara online berbasis *website*, dimana registrasi identitas penduduk musiman dibuat hanya untuk memudahkan masyarakat pendatang khususnya pelajar, mahasiswa dan pekerja untuk daerah yogyakarta dalam mencari informasi maupun pembuatan kartu identitas penduduk musiman.
- b. Program dibuat menggunakan *script* HTML, PHP dan *database* MySQL yang menangani basis data registrasi identitas penduduk musiman.
- c. Program registrasi identitas penduduk musiman daerah istimewa yogyakarta ini berupa simulasi.
- d. Penelitian dilakukan tanpa memperhatikan bagaimana teknik sekuritas dalam masalah akses *website* dan mengabaikan penyimpangan perilaku yang ada di internet (*hacking* dan *cracking*).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

- a. Memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini, yaitu pengaksesan melalui internet.
- b. Merancang sebuah *website* berupa *software* aplikasi registrasi identitas penduduk musiman *online* yang berbasis HTML, PHP dan MySQL. *Software* registrasi identitas penduduk musiman ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat pendatang dalam mencari informasi atau pembuatan kartu identitas penduduk musiman dengan syarat atau aturan berlaku.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Memberikan kemudahan bagi masyarakat pendatang dalam mencari informasi dan dalam pembuatan kartu identitas musiman di wilayah Yogyakarta.
- b. Memberikan kemudahan bagi pemerintah daerah dalam melakukan pendataan kependudukan di daerah Yogyakarta.
- c. Mengoptimalkan fungsi internet sebagai alat komunikasi yang serba praktis.
- d. Menerapkan pengetahuan penulis dalam penulisan *script* HTML, PHP dan basis data MySQL.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, jenis data dan metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Data yang diperlukan

- Data primer, yaitu data yang diperoleh langsung dari internet maupun dari pemerintah daerah khususnya kecamatan tentang Registrasi identitas penduduk musiman secara *online* khusus di daerah yogyakarta.
- Data sekunder, yaitu data yang diperoleh dari *literatur* yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

b. Pengumpulan data

Metode studi pustaka, mengumpulkan data yang diambil dari buku-buku referensi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi.

1.6.2 Metode Pembuatan Software

Dari data yang terkumpul kemudian dilakukan analisis, perancangan serta implementasi dengan tahap-tahap sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan pembuatan *software* terdiri dari admin dan *member* registrasi identitas penduduk musiman. Pembuatan *software* ini dapat

dipakai siapapun dan dimanapun yang membutuhkannya, maka dipilih PC (*personal computer*) untuk menjalankan aplikasi registrasi identitas penduduk musiman.

b. Perancangan

Perancangan yang digunakan di sini perancangan sistem *database* yang meliputi pembuatan diagram aliran data, pembuatan diagram relasi antar tabel dan model relasional yaitu definisi atribut yang merupakan rancangan basis data dari sistem.

c. Implementasi

Implementasi ditampilkan dengan menggunakan PC (*personal computer*), sedangkan data disimpan dalam *database* menggunakan *database* MySQL, serta bahasa *scripting* PHP (*Hipertext Preprocessor*).

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Memuat latar belakang penulisan laporan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini memuat tentang teori Internet, PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan MySQL.

BAB III Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berisi tentang analisis system yang meliputi analisis masukan serta keluaran, analisis perangkat keras dan perangkat lunak.

BAB IV Perancangan Perangkat Lunak

Meliputi perancangan struktur tabel *database*, perancangan struktur halaman *web* aplikasi registrasi identitas penduduk musiman.

BAB V Implementasi Perangkat Lunak

Berisi batasan-batasan implementasi perangkat lunak termasuk *form-form* tampilan halaman registrasi identitas penduduk musiman.

BAB VI Analisis Perangkat Lunak

Berisi implementasi secara umum, alasan pemilihan bahasa pemrograman, batasan implementasi, implementasi interface, dan prosedur sistem.

BAB VII Penutup

Memuat kesimpulan dari proses pengembangan perangkat lunak, baik pada tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi dan analisis kerja.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Internet

Internet dapat digambarkan sebagai suatu kota elektronik berukuran raksasa, dimana setiap penduduk memiliki alamat masing-masing (*internet address*) yang dapat digunakan untuk berkirim surat. Pengguna internet dapat menjangkau semua orang dari berbagai usia, dan melalui internet pula orang dapat berkomunikasi serta mendapatkan informasi secara *on-line* dan *real-time*.

Internet dapat dipandang sebagai sekumpulan *subnetwork* atau sistem-sistem *autonomous* yang dihubungkan bersama-sama. Tidak terdapat struktur yang nyata, namun terdapat beberapa *backbone* utama. *Backbone* dibangun dari jaringan-jaringan menengah yang memiliki *bandwidth* tinggi dan *router-router* yang cepat. *Backbone* menghubungkan jaringan-jaringan regional dan jaringan regional menghubungkan LAN.

Proses komunikasi internet adalah sebagai berikut: *transport layer* mengambil aliran data dan memecah-mecahnya menjadi *datagram*. *Datagram* ditransmisikan melalui internet. Ketika aliran data tersebut mencapai mesin tujuan, potongan-potongan dihubungkan kembali oleh *network layer* menjadi *datagram* orisinal. Kemudian *datagram* diserahkan ke *transport layer*, yang disisipkan kedalam aliran *input* proses penerima[BUS99].

2.1.1 Internet Protocol (IP)

Internet protocol adalah perekat yang menyatukan internet bersama-sama. Sejak awal IP dirancang untuk tujuan *internetworking*. Tugasnya adalah menyediakan cara terbaik untuk membawa *datagram* dari sumber ke tujuan, tanpa memperdulikan apakah mesin yang bersangkutan berada pada jaringan yang sama atau tidak, atau apakah terdapat jaringan-jaringan lainnya antara sumber dan tujuan atau tidak.

Sebuah datagram IP terdiri dari bagian *header* dan bagian *teks*. *Header* mempunyai bagian tetap sebesar 20 *byte* dan bagian optional yang panjangnya dapat berubah-ubah[BUS99].

2.1.2 Internet Protocol Address (IP Address)

Setiap *host* dan *router* di internet memiliki alamat IP, yang meng-*encode* nomor jaringan dan nama *host*. Kombinasinya bersifat unik: tidak ada dua mesin yang memiliki alamat IP yang sama. Semua alamat IP mempunyai panjang 32 bit dan digunakan dalam *field-field source address* paket IP. Mesin-mesin yang terhubung ke jaringan yang banyak mempunyai alamat-alamat yang berbeda pada masing-masing jaringan.

Format-format A, B, C dan D mengizinkan sehingga 126 jaringan dengan masing-masing 16 juta *host*, 16.382 jaringan dengan 64 K *host*, 2 juta jaringan masing-masing 254 *host*, dan *multicast*, dimana *datagram* ditujukan ke sejumlah *host*. Alamat jaringan, yang berupa nomor dengan panjang 32 bit, biasanya ditulis dalam bentuk notasi desimal bertitik. Untuk setiap 4 *byte* ditulis dengan bilangan

desimal mulai 0 sampai 255. Alamat IP terendah adalah 0.0.0.0 dan yang tertinggi adalah 255.255.255.255.

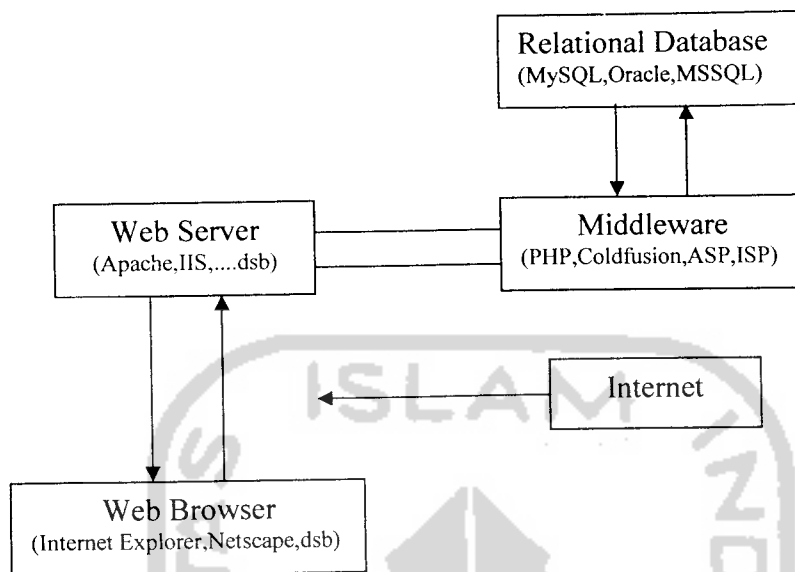
2.2 WWW (*World Wide Web*)

World Wide Web adalah koleksi informasi yang sangat luas yang tersebar ratusan ribu komputer. WWW merupakan jaringan beribu komputer, yang semuanya dibagi menjadi dua kategori yaitu *client* dan *server*. Melalui penggunaan *software* khusus, dibentuk sebuah jaringan yang disebut jaringan *client-server*. *World Wide Web* adalah sebuah jaringan terdistribusi dimana tidak terdapat komputer pusat. Sebuah *server* di *web* dapat diakses secara langsung oleh setiap *client*. Jika sebuah *server* di *web* tidak berfungsi, tidak akan mempengaruhi *server* lain.

Server menyimpan informasi dan memproses permintaan *client*. Kemudian mengirimkan informasi yang diminta kepada *client*. Informasi mengandung semua jenis data termasuk gambar, suara dan teks. *Server* juga mengirimkan perintah-perintah kepada *client* tentang bagaimana menampilkan semua informasi. Instruksi tersebut dikirim dalam bentuk HTML[BUS99].

2.2.1 Arsitektur Aplikasi Web

Pada tingkat yang paling rendah, *web* bekerja pada arsitektur *client server*, yang berarti antara keduanya baik sentral server dan aplikasi client bertanggung jawab pada sejumlah proses, secara detail arsitektur aplikasi *web* digambarkan pada gambar 2.1. Berbeda dengan program lain yang dapat berjalan tanpa bantuan *server*.



Gambar 2.1 Arsitektur Aplikasi *Web*

Berikut ini beberapa penjelasan dari gambar 2.1 arsitektur aplikasi *web* diatas :

a. *Client*

Aplikasi *client* tunggal yang dapat dikembangkan melalui MySQL dan PHP adalah aplikasi *web browser* dan bahasa utama dari *web browser* adalah HTML yang menyediakan sekumpulan teks yang menjelaskan bagaimana teks ditampilkan.

b. *Server*

Kebanyakan dari seluruh pekerjaan aplikasi *web* terletak di *server*, aplikasi tersebut disebut sebagai *webserver* yang akan bertanggung jawab untuk berkomunikasi dengan *browser* yang ada pada *client*.

c. Sistem Operasi

Webserver, bahasa pemrograman, *database server* harus bekerja dengan sistem operasi. Banyak sekali sistem operasi yang populer saat ini, seperti Windows 98, Windows NT/2000, Macintosh, Unix, Linux, dan masih banyak lagi lainnya.

d. *Webserver*

Hampir semua pekerjaan dari aplikasi *web* berada di *server*. Aplikasi *web server* tersebut bisa berupa *Apache* (*webservice* yang bekerja di lingkungan unix dan juga di Windows OS), IIS (*webservice* yang hanya bekerja pada Windows OS dan merupakan komponen kunci dari Microsoft ASP), dsb.

e. *Middleware*

PHP termasuk dalam *class* bahasa *middleware*. Bahasa ini bekerja pada *web server* sebagai interpreter permintaan dari *client*, memproses permintaan, menghubungkan dengan program-program lain di *server* untuk memenuhi permintaan, dan kemudian dikirimkan kembali ke *browser client*.

f. *Relational Database*

Relational Database Management System (RDBMS) menyediakan cara yang terbaik untuk menyimpan dan mengakses suatu informasi yang kompleks. Beberapa RDBMS komersial yang populer antara lain: Oracle, MSSQL Server, IBM db2, sebagai tambahan untuk MySQL pada saat ini

terdapat dua *open source* RDBMS yang besar yaitu: PostgreSQL dan MySQL.

2.3 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor*. Ia merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server*. Hasil dari skrip PHP tersebut kemudian dikirimkan ke komputer klien yang dapat diakses pemakai menggunakan *browser*.

Secara khusus, PHP dirancang untuk membentuk *web* dinamis. Artinya, dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan. Misalnya dapat menampilkan isi *database* ke halaman *Web* dan *WAP*. Pada prinsipnya PHP mempunyai fungsi yang sama dengan skrip-skrip seperti ASP (*Active server Page*), Cold Fusion ataupun Perl. Salah satu dari kelebihan PHP adalah mampu berkomunikasi dengan berbagai *database* yang terkenal misal MySQL, Oracle, dBase, Microsoft Access, Sybase dan lain-lain. Dengan demikian, menampilkan data yang bersifat dinamis, yang diambil dari *database* merupakan hal yang mudah untuk diimplementasikan [KAD02].

2.3.1 Struktur skrip PHP

Skrip PHP ditambahkan ke dalam HTML dengan menggunakan delimiter khusus [KAD02]. Delimiter merupakan karakter atau kumpulan karakter yang membedakan antara skrip atau tag dengan teks biasa dalam HTML. Untuk PHP, delimiter yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Untuk dokumen HTML:

```
<? Skrip PHP ?>
```

2. Untuk dokumen XML:

```
<?php skrip PHP ?>
```

3. Untuk *editor* yang tidak mendukung PHP:

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

4. Dapat juga menggunakan ASP:

```
<% skrip PHP %>
```

Dalam pemisahan intruksi-intruksi pada PHP dipisahkan dengan cara yang sama dengan C atau Perl, yaitu dengan menambahkan karakter titik koma (;) contoh:

```
<?
Skrip PHP;
Skrip PHP;
?>
```

Jika terdapat skrip yang hanya terdiri dari satu baris, ada dua gaya penulisan yang dapat digunakan:

```
<?
Skrip PHP;
?>
```

2.4 Basis data (*database*)

Definisi basis data atau *database* secara umum adalah kumpulan *file*/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik atau himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah. Sistem basis data adalah sistem yang terdiri atas kumpulan *file* (tabel) yang saling berhubungan (dalam sebuah basis data disebut sistem komputer) dan sekumpulan (DBMS) yang memungkinkan beberapa pemakai dan/atau program lain untuk mengakses dan memanipulasi *file-file* (table-tabel) tersebut. Sebuah sistem basis data dapat memiliki beberapa basis data. setiap basis data dapat berisi/ memiliki sejumlah objek basis data (seperti *file*/tabel, *index* dan lain-lain). Disamping berisi menyimpan data, setiap basis data juga mengandung atau menyimpan definisi struktur (baik untuk basis data maupun objek-objeknya secara detail) [FAT01].

2.4.1 Sistem Pengelola Basis Data

Pengelola basis data secara fisik tidak dilakukan oleh pemakai secara langsung, tetapi ditangani oleh sebuah perangkat lunak (sistem) yang khusus/spesifik. Perangkat lunak inilah disebut DBMS (*database management system*) yang akan menentukan bagaimana data diorganisasi, disimpan, diubah dan diambil kembali. Ia juga menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data secara bersama, pemaksaan keakuratan/konsistensi data, dan sebagainya. Perangkat lunak yang

termasuk DBMS seperti dBase III+, dBase IV, Oracle, MSSQLServer, MS-Access, MySQL, Sybase, Informix, Borland-Paradox, dan lain-lain.

DBMS merupakan perantara bagi pemakai dengan basis data dalam disk. Cara berinteraksi/berkomunikasi antara pemakai dengan basis data tersebut diatur dalam suatu bahasa khusus yang ditetapkan oleh perusahaan DBMS. Bahasa itu dapat kita sebut sebagai bahasa basis data yang terdiri sejumlah perintah (*statement*) yang untuk melakukan suatu aksi/ pekerjaan tertentu contoh-contoh bahasa basis data adalah SQL, dBase, QUEL dan lain-lain. Sebuah bahasa basis data biasanya dapat dipilah ke dalam 2 bentuk yaitu *Data Definition Language* (DDL) dan *Data Manipulation Language* (DML)

1. *Data Definition Language* (DDL)

Struktur/skema basis data yang menggambarkan atau mewakili desain basis data secara keseluruhan dispesifikasikan dengan bahasa khusus yang disebut DDL. Dengan bahasa inilah kita dapat membuat *table* baru, membuat *indexs*, mengubah *table*, menentukan struktur penyimpanan tabel dan sebagainya.

2. *Data Manipulation Language* (DML)

Merupakan bentuk bahasa basis data yang berguna untuk melakukan manipulasi dan pengambilan data pada suatu basis data. Manipulasi data dapat berupa:

- Penyisipan/penambahan data baru ke suatu basis data.

- Penghapusan data dari suatu basis data.
- Perubahan data di suatu basis data.

Perancangan basis data diperlukan, agar dapat memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam pemanipulasian (tambah, ubah, hapus) data. Dalam merancang basis data dapat dilakukan dengan:

- Menerapkan normalisasi terhadap struktur *table* yang telah diketahui.
- Langsung membuat model *Entity-Relationship*.

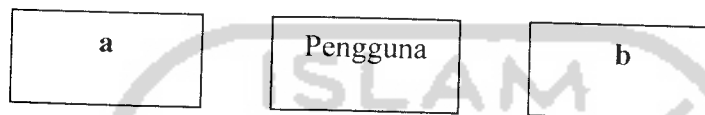
Perancangan basis data sering kali diasosiasikan dengan pembuatan model *Entity-Relationship* (model E-R), dimana kelompok-kelompok data dan relasi antar kelompok data tersebut diwujudkan dalam bentuk diagram [FAT01].

2.5 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem yang baru yang dikembangkan secarta logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur (*structured analysis and design*)[JOG99]

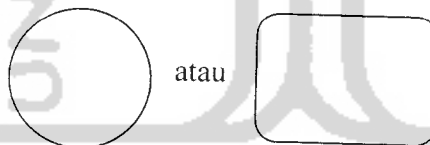
Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (*boundary*) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Sistem akan menerima *input* dan menghasilkan *output* kepada lingkungan luarnya. Kesatuan luar (*external entity*)

merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi, sumber asli dari suatu transaksi, penerima akhir dari suatu laporan, atau sistem yang lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan *input* atau menerima *output* dari sistem[JOG99]. Notasi dari kesatuan luar dapat ditunjukkan pada gambar 2.6.



Gambar 2.2 Notasi kesatuan luar di DFD

Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang keluar dari proses[JOG99]. Suatu proses dapat ditunjukkan dengan simbol lingkaran atau simbol empat persegi panjang tegak dengan sudut-sudutnya tumpul ditunjukkan gambar 2.7.

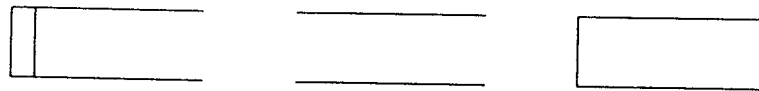


Gambar 2.3 Notasi proses DFD

Simpanan data di DFD disimbolkan dengan sepasang garis horisontal paralel yang tertutup di salah satu ujungnya seperti gambar 2.8. Simpanan data dapat berupa :

- Suatu *file* atau *database* pada sistem komputer.
- Suatu arsip atau catatan manual.
- Suatu kotak tempat data di meja seseorang.

- d. Suatu tabel acuan manual.
- e. Suatu agenda atau buku.



Gambar 2.4 Simbol simpanan data di DFD

2.6 MySQL

MySQL adalah *database server* relasional yang gratis di bawah lisensi GNU (*General Public License*). Dengan sifatnya yang *Open Source*, memungkinkan juga *user* untuk melakukan modifikasi pada *source code*-nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. MySQL merupakan *database server multi-user* dan *multi-threaded* yang tangguh (*robust*). Dengan memiliki banyak *feature* MySQL bisa bersaing dengan *database* komersial sekalipun. Tidak mengejutkan, MySQL menjadi *database* pilihan untuk banyak pengguna PHP.

MySQL adalah suatu sistem manajemen *database*. Suatu *database* adalah sebuah kumpulan data yang terstruktur. Untuk menambahkan, mengakses dan memproses data yang tersimpan pada suatu *database* komputer diperlukan sistem manajemen *database* seperti MySQL. Karena komputer sangat unggul dalam menangani sejumlah besar data, *system management database* memainkan suatu peranan yang penting dalam kumpulasi, baik sebagai *utility stand-alone* maupun bagian dari aplikasi lainnya.

MySQL adalah sistem manajemen *database* relasional. Suatu *database* relasional menyimpan data dalam tabel-tabel terpisah. Hal ini memungkinkan kecepatan dan fleksibilitas. Tabel-tabel yang dihubungkan dengan relasi ditentukan yang bisa mengkombinasikan data dari beberapa tabel pada suatu permintaan. Bagian SQL dari kata MySQL berasal dari “*Structured Query Language*” bahasa paling umum digunakan untuk mengakses *database*. Konektivitas kecepatan dan keamanannya membuat MySQL cocok pengaksesan *database* pada internet. MySQL menyimpan *system client/server* yang terdiri dari SQL *server multithreaded* yang memungkinkan *backend* yang berbeda, sejumlah program *client* dan *library* yang berbeda *tool administrative*, dan beberapa antar muka pemrograman. MySQL juga tersedia sebagai *library* yang bisa digabungkan ke aplikasi [UTD02].

Berikut ini adalah sedikit contoh sederhana pemakaian perintah-perintah menggunakan MySQL:

- a. Perintah dalam membuat *database*

```
Create database[nama_databse]
```

- b. Perintah dalam membuat tabel

```
Create table table_name (create_definition,...)
```

Dimana *create_definition* berbentuk seperti:

```
Column_name [default default_value] [not null] [primary  
key] [reference_definition].
```

- c. Perintah Menghapus tabel

```
Drop table table_name [table_name ...]
```

- d. Memasukan data ke dalam tabel

```
Insert into table [( column_name,...)] values (expression,...)
```

- e. Menghapus record dari tabel

```
Delete from table_name where where_definition
```

Di mana *where_definition* berbentuk seperti:

```
Where_expr atau where_expr [AND | OR]
```

2.7 Registrasi Identitas Penduduk Musiman Online

Registrasi identitas penduduk musiman *online* ini mempunyai peranan yang dapat menggantikan petugas kependudukan dalam mencatat pendatang baru di Yogyakarta secara manual di data dalam setiap kecamatan atau kelurahan, registrasi identitas penduduk musiman *online* ini memberikan kemudahan dalam pencarian informasi maupun registrasi identitas penduduk melalui PC (*personal computer*) yang dapat diakses secara *online*. Registrasi identitas penduduk musiman bersifat umum yang berarti dapat digunakan oleh setiap orang khususnya bagi pendatang daerah Yogyakarta.

BAB III

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Metode Analisis

Pada tahap analisis digunakan untuk mengetahui dan menerjemahkan semua permasalahan serta kebutuhan perangkat lunak dan kebutuhan sistem yang akan dibangun. Oleh karena itu dalam tahap analisis digunakan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan untuk kepentingan membangun sistem. Hasil akhir dari analisis diharapkan akan didapatkan suatu sistem yang strukturnya dapat didefinisikan dengan baik dan jelas.

Metode yang digunakan untuk analisis kebutuhan adalah metode yang berorientasi aliran data (*Data Flow Oriented Methodologies*). Metode ini secara umum didasarkan pada pemecahan dari sistem kedalam modul-modul berdasarkan tipe elemen data dan tingkah laku logika modul tersebut di dalam sistem. Dengan metodologi ini, sistem secara logika dapat digambarkan dari arus data.

3.2 Hasil Analisis

3.2.1 Analisis Kebutuhan Data Masukan

Untuk kebutuhan masukan data ke dalam sistem Registrasi identitas penduduk musiman yang akan dibangun berupa data *user* atau pengguna yang berdomisili musiman di Yogyakarta, data-data kartu keluarga pengguna, data kritikan atau saran bagi admin atau pemerintah daerah. Sistem kerja program aplikasi Registrasi identitas musiman terdiri dari beberapa tahapan (*Step*).

Tahapan-tahapan pengisian data dapat dilakukan melalui PC (*personal computer*), tahapan pengisian data atau *input* data dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Data Registrasi

Sebelum *user* dapat masuk ke aplikasi registrasi identitas penduduk musiman, *user* terlebih dahulu menjadi *member* atau *serius* untuk mengurus kartu identitas musiman. Fasilitas registrasi terdiri dari masukan data yaitu nama *user*, *password*, nama lengkap, jenis kelamin, tempat, tanggal lahir, pekerjaan, pendatang dari, alamat sekarang, no telpon, pekerjaan, kelurahan, kecamatan, kabupaten atau kota.

2. Kartu Keluarga (KK)

Data ini berisikan tentang asal-asul keluarga peminta kartu identitas musiman antara lain: nama ayah kandung, ibu kandung, alamat sekarang, pekerjaan.

3. Pengaduan atau Saran

Data ini berisikan tentang pengaduan masyarakat.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Antar Muka

Kebutuhan terhadap antar muka (*interface*) yang akan dibuat bersifat *user friendly*, dengan tujuan agar program yang telah dibangun dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna dan dapat memudahkan pengguna dalam mengaksesnya. Pada bagian menu akan ditambah dengan *icon-icon* sehingga dapat mempercantik tampilan pada layar PC (*personal computer*).

3.2.3 Analisis Kebutuhan Data Keluaran

Sistem dapat menampilkan data-data identitas penduduk musiman daerah yogyakarta untuk periode tertentu yang telah direkam dalam *database*. Dalam hal ini aplikasi sistem registrasi identitas penduduk ini juga menampilkan informasi tatacara dalam mendapatkan kartu identitas musiman.

3.2.4 Kebutuhan Proses

Untuk kebutuhan proses dalam sistem yang akan dibangun, dapat dijabarkan menjadi beberapa proses, yaitu:

1. Proses pada login *user*
 - Pemasukan *password*.
 - Pencocokan *password* yang dimasukan dengan *database* yang ada di *webserver*.
 - Hasil pencocokan yang telah dilakukan apabila cocok dengan data yang dimasukan maka proses login sukses, apabila tidak cocok maka ada pesan agar user mengulang kembali memasukan *password*.
2. Proses memasukkan data pengaduan dan data kartu keluarga bagi peminta kartu identitas musiman yang disimpan dalam *database* yang ada di *webserver*.
3. Proses *Logout* yaitu keluar dari program aplikasi registrasi penduduk musiman

3.3 Analisis Kinerja

Hasil kinerja perangkat lunak untuk ponsel memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain:

a. Kelebihan

Memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang saat ini, yaitu pengaksesan internet melalui internet.

b. Kekurangan

- Dalam Akses internet di PC (*personal computer*) memerlukan biaya.
- Untuk akses internet hanya bisa dilakukan dikota karena tempat persewaan atau warnet belum sampai menjamur ke pelosok pedesaan.

3.4 Perangkat Keras yang dibutuhkan

Kebutuhan sistem yang akan digunakan pada PC untuk dapat menjalankan sistem aplikasi, memiliki spesifikasi minimal sebagai berikut:

- a. Intel Pentium II atau yang lebih tinggi
- b. RAM 128 MB
- c. Kartu VGA

3.5 Perangkat Lunak yang dibutuhkan

Registrasi identitas penduduk musiman secara *online* memerlukan beberapa kriteria perangkat lunak yang akan digunakan agar sistem berjalan dengan baik, yaitu:

- a. Sistem operasi Windows 98 atau Windows XP
- b. Aplikasi *Web Server*
- c. Aplikasi *Internet Browser*
- d. *MySQL Database Server*
- e. PHP4
- f. PHPEd

3.6 Analisis Kebutuhan Bahasa Pemrograman

Dalam membangun sistem registrasi identitas penduduk musiman secara online yang dapat diakses melalui internet digunakan bahasa pemrograman script HTML untuk membangun aplikasi HTML, penggunaan *MySQL server* sebagai *server database*, dan bahasa *scripting* PHP (*Hypertext Preprocessor*) sebagai *script* untuk menghubungkan keduanya.

BAB IV

PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem informasi ini menggunakan metode *top down* dengan menggunakan alat-alat pengembangan sistem yaitu *data flow diagram* (DFD) dan *hierarchy plus input process output* (HIPO).

4.2 Desain Sistem Informasi

Di dalam proses desain sistem informasi disajikan dalam bentuk *logical model*. *Logical model* sistem informasi akan digambarkan dengan menggunakan *data flow diagram* (DFD).

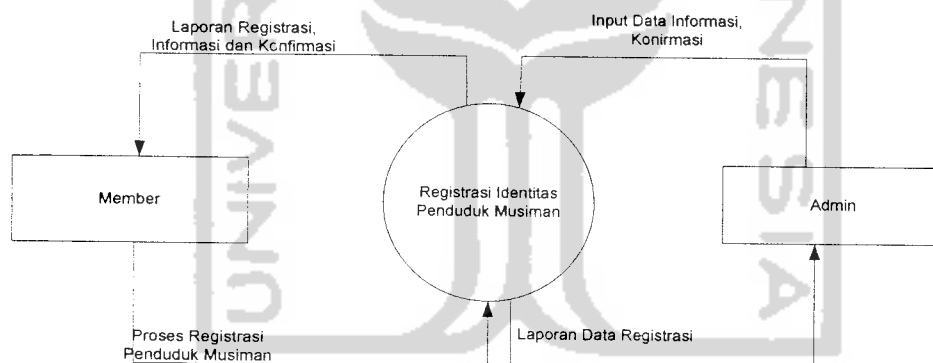
4.3 Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem secara logika. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau baru dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut disimpan.

DFD merupakan alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD merupakan alat yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. DFD juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

Pada sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman ini dapat digambarkan aliran data dalam diagram konteks di bawah ini yang merupakan gambaran umum dari sistem yang akan dibangun. Dalam diagram konteks ini terdapat satu buah entitas luar yang akan memberikan input atau menerima output dari sistem. Entitas luar tersebut adalah Admin dan *Member*. Admin adalah yang memberikan informasi, menjawab konfirmasi, menghapus data *member* yang sudah melebihi batas waktu, sedangkan *member* adalah *user* yang melakukan registrasi kependudukan musiman, pengisian data kartu keluarga dan dapat melakukan konfirmasi tentang sekilas registrasi identitas penduduk musiman.

Dari penjelasan diatas dapat digambarkan diagram konteks untuk sistem registrasi kependudukan musiman *On-Line* seperti gambar 4.1 dibawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem Registrasi Kependudukan Musiman

4.3.1 DFD Level 0 Registrasi Kependudukan Musiman

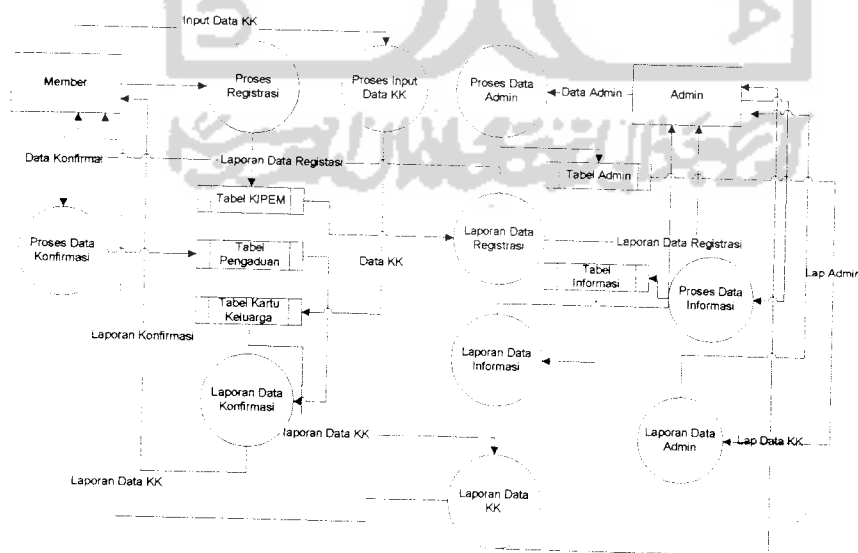
Untuk lebih memperinci alur informasi dari sistem registrasi identitas kependudukan musiman pada gambar 4.1, diagram konteks dapat diturunkan menjadi DFD level 0, pada DFD level 0 ini terdapat 2 proses yaitu:

1. Proses Registrasi Data Member.

Pertama, member memasukkan data registrasi (KIPEM) melalui proses registrasi dan disimpan dalam tabel KIPEM. Data registrasi dari tabel KIPEM diteruskan ke admin berupa laporan data registrasi untuk diproses. Member memberikan data berupa data KK (proses input data KK) yang disimpan dalam tabel kartu keluarga kemudian ditampilkan sebagai laporan data KK yang diteruskan ke member. Member memberikan data konfirmasi (proses data konfirmasi) berupa pengaduan yang disimpan dalam tabel pengaduan dan di tampilkan kembali ke member berupa laporan data konfirmasi.

2. Proses Data Admin.

Admin mengirimkan data admin (proses data admin) dan disimpan ke dalam tabel admin lalu ditampilkan kembali ke admin sebagai laporan data admin. Proses data informasi, menerima inut dari admin kemudian disimpan dalam tabel informasi.

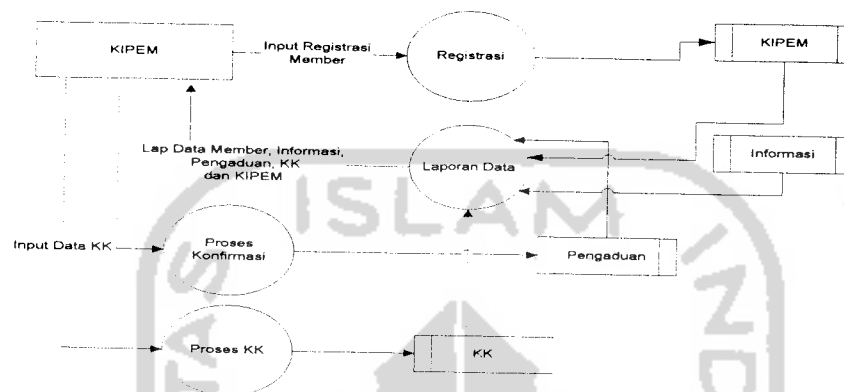


Gambar 4.2 DFD level 0 Registrasi Kependudukan Musiman

4.3.2 DFD level 1 Proses Registrasi Data Member

Dalam DFD level 1 ini akan dijelaskan satu-persatu dari setiap proses yang ada pada DFD level 0.

1. Proses Registrasi Data Member.



Gambar 4.3 DFD level 1 Proses Registrasi Data Member

Dari DFD level 1 proses login diatas diperoleh tiga proses yang berfungsi sebagai berikut:

1. Proses memasukkan data Registrasi

Proses memasukkan data registrasi meliputi: Nama, alamat asal, alamat sekarang, pendidikan, status, pekerjaan.

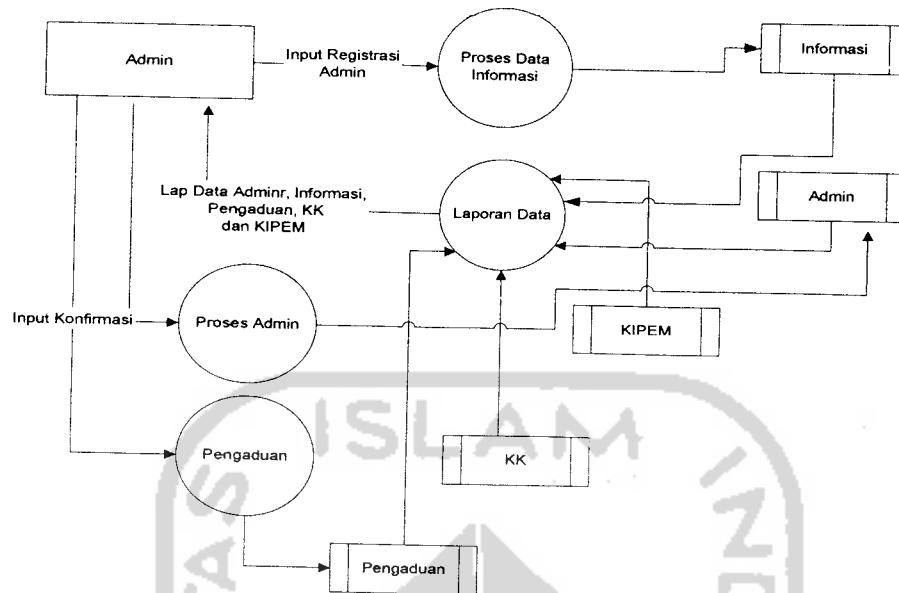
2. Proses Memasukkan Data Kartu Keluarga

Proses Memasukkan Data registrasi meliputi: Nama, alamat, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, status, Hubungan keluarga.

3. Proses Memasukkan Data Konfirmasi

Sistem akan melakukan Konfirmasi kepada admin.

4.3.3 DFD Level 1 Proses Data Admin

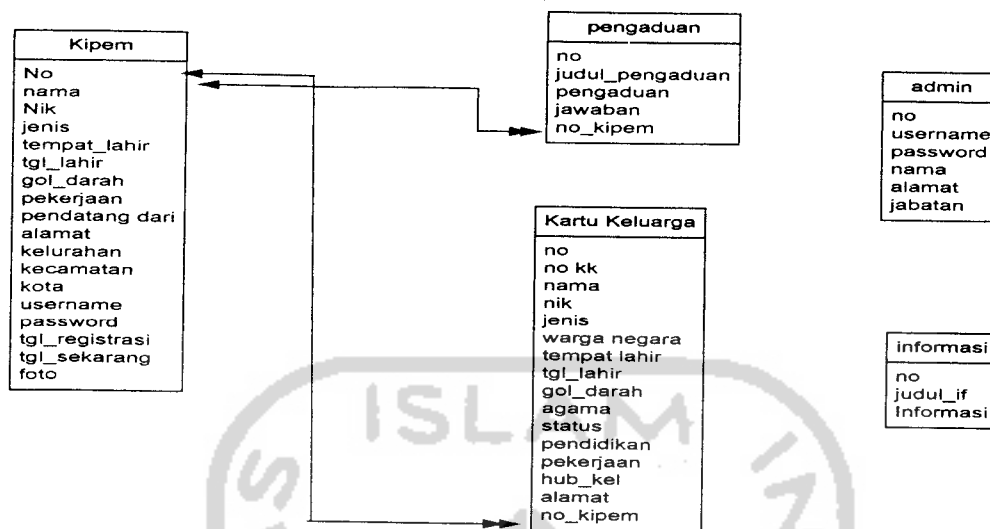


Gambar 4.4 DFD level 1 Proses Data Admin

Dari DFD level 1 proses Data admin diatas diperoleh tiga proses yang berfungsi sebagai berikut:

1. Proses memasukkan dat informasi
 Proses memasukkan informasi meliputi: topik informasi, dan keterangan informasi.
2. Proses Memasukkan Data Admin
 Sistem akan melakukan Input data admin baru.
3. Proses Menjawab Konfirmasi Dari Member
 Sistem akan menjawab konfirmasi dari member tentang sekilas kependudukan musiman .

4.4 Entity Relational Diagram (ERD)



Gambar 4.5 Diagram relasi antar tabel

4.5 Desain Basis Data

Basis data merupakan salah satu komponen yang penting pada sistem informasi, karena berfungsi sebagai basis data penyedia informasi bagi para pemakainya. Desain basis data dari sistem registrasi identitas kependudukan musiman ini adalah sebagai berikut:

1. Tabel Kipem

Tabel kipem berisi tentang data registrasi member. Elemen tabel kipem seperti tabel 4.1.

Tabel 4.1 Tabel Kipem

Nama Field	Tipe	Keterangan
No	Number	No. Kipem
Nama	Text	Nama Member
Nik	Text	Nomor Induk Keluarga
Jenis	Text	Jenis Kelamin
Tempat lahir	Text	Tempat Lahir
Tgl_Lahir	Date	Tanggal Lahir

Gol_darah	Text	Golongan Darah
Pekerjaan	Text	Pekerjaan
Pendatang_dari	Text	Pendatang dari atau alamat asal
Alamat	Text	Alamat Sekarang
Kelurahan	Text	Kelurahan
Kecamatan	Text	Kecamatan
Kota	Text	Kota
Username	Text	Username member
Password	Text	Password Member
Tgl_registrasi	Date	Tanggal registrasi
Tgl_sekarang	Date	
Foto	Text	Foto Member

2. Tabel Kartu Keluarga

Tabel kartu keluarga berisi tentang data-data KK *member*. Elemen tabel Kartu Keluarga seperti tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Kartu Keluarga

Nama Field	Tipe	Keterangan
no	Number	No. urutan
No_KK	Text	Nomor Kartu Keluarga
Nama	Text	Nama KK
Nik	Text	Nomor induk KK
Jenis	Text	Jenis Kelamin
Warga negara	Text	Warga Negara
Tempat Lahir	Text	Tempat Lahir
Tgl_lahir	Date	Bahasa yang dipakai buku
Gol_darah	Text	Golongan Darah
Agama	Text	Agama
Status	Text	Status
Pendidikan	Text	pendidikan
Pekerjaan	Text	pekerjaan
Hub_kel	Text	Hubungan keluarga
Alamat	Text	alamat
No_kipem	Text	No kipem

3. Tabel Informasi

Tabel Informasi berisi tentang data informasi dari admin. Elemen tabel seperti tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Informasi

Nama field	Tipe	Keterangan
No	Number	No urut
Judul_inf	Text	Topik atau judul Informasi
Informasi	Text	Keterangan

4. Tabel Pengaduan

Tabel pengaduan berisi tentang data konfirmasi dari member untuk admin. Elemen tabel seperti tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Pengaduan

Nama field	Tipe	Keterangan
No	Text	No Urut
Judul_pengaduan	Text	Topik Konfirmasi
Pengaduan	Text	Keterangan
Jawaban	Text	Jawaban Konfirmasi
No Kipem	Text	NoKipem

5. Tabel Admin

Tabel Admin berisis tentang data admin. Elemen tabel Admin dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Tabel Admin

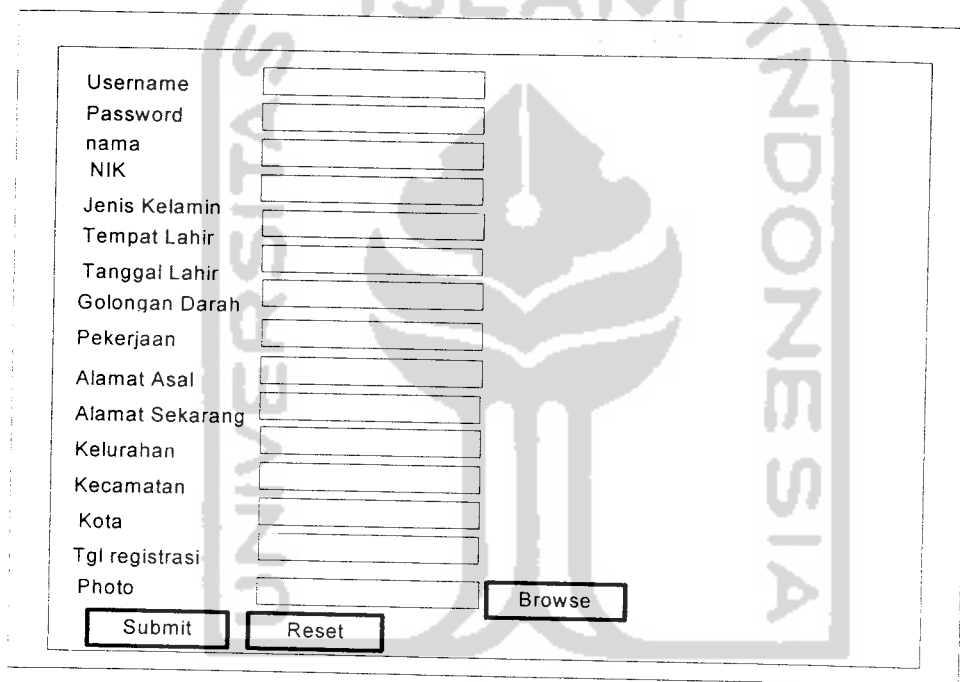
Nama field	Tipe	Keterangan
No	Number	No urut
Username	Text	Username admin
Password	Text	Password Admin
nama	Text	Nama Admin
Alamat	Text	Alamat
Jabatan	Text	Jabatan

4.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

Rancangan antarmuka masukan dalam sistem informasi registrasi kependudukan musiman Yogyakarta ini terdiri dari: masukan registrasi, masukan login, masukan data *member*, masukan untuk data kartu keluarga, masukan data konfirmasi.

1. Rancangan antarmuka masukan Registrasi

Rancangan dari masukan Registrasi dapat dilihat seperti gambar 4.6.



The image shows a registration form with the following fields and buttons:

- Username
- Password
- nama
- NIK
- Jenis Kelamin
- Tempat Lahir
- Tanggal Lahir
- Golongan Darah
- Pekerjaan
- Alamat Asal
- Alamat Sekarang
- Kelurahan
- Kecamatan
- Kota
- Tgl registrasi
- Photo

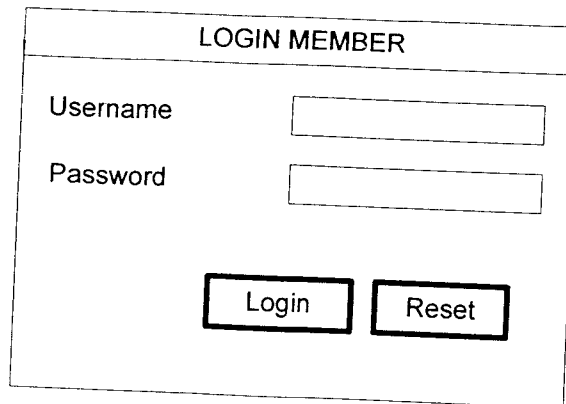
Buttons: Submit, Reset, Browse

Gambar 4.6 Rancangan Registrasi

2. Rancangan antarmuka masukan login

Rancangan dari antarmuka masukan login dapat dilihat seperti gambar

4.7.



LOGIN MEMBER

Username

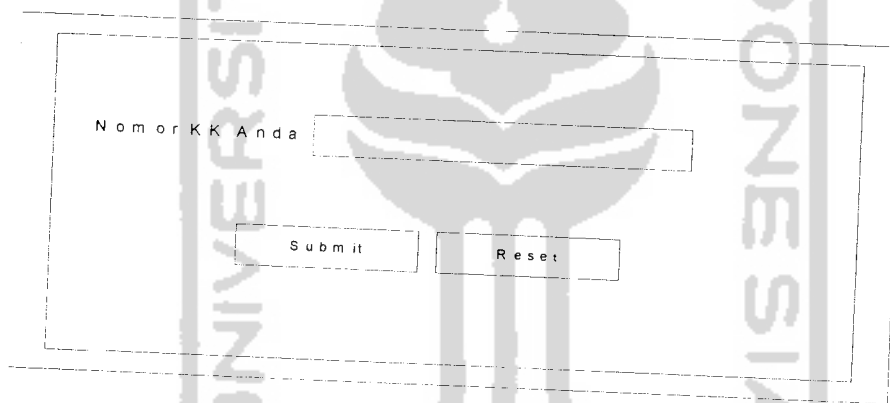
Password

Login Reset

Gambar 4.7 Rancangan Antarmuka login

3. Rancangan antarmuka Nomor Kartu Keluarga

Rancangan antarmuka dari Nomor Kartu Keluarga dapat dilihat seperti gambar 4.8.



Nomor KK Anda

Submit Reset

Gambar 4.8 Rancangan antarmuka masukkan data nomor kartu keluarga

4. Rancangan antarmuka masukkan data Kartu Keluarga

Rancangan antarmuka dari masukkan Kartu Keluarga dapat dilihat seperti gambar 4.9.

Nomer KK

Nama

Nik

Warga Negara

Jenis Kelamin

Tempat Lahir

Tanggal Lahir

Golongan Darah

Agama

Pendidikan

pekerjaan

Status

Hubungan Kel

Alamat

Gambar 4.9 Rancangan antarmuka masukkan data Kartu Keluarga

5. Rancangan antarmuka masukkan data Konfirmasi

Rancangan antarmuka dari masukkan data konfirmasi dapat dilihat seperti gambar 4.10.

Topik Konfirmasi

Konfirmasi

Gambar 4.10 Rancangan antarmuka masukkan Konfirmasi

4.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem

Rancangan keluaran dari registrasi identitas penduduk musiman kota Yogyakarta ini adalah menu tabel data *member*. Adapun bentuk dari rancangan keluaran sistem tersebut dapat dilihat seperti gambar 4.11 berikut ini:



nama	xxxxxxxx
NIK	xxxxxxxx
Jenis Kelamin	xxxxxxxx
Tempat Lahir	xxxxxxxx
Tanggal Lahir	xxxxxxxx
Golongan Darah	xxxxxxxx
Pekerjaan	xxxxxxxx
Alamat Asal	xxxxxxxx
Alamat Sekarang	xxxxxxxx
Kelurahan	xxxxxxxx
Kecamatan	xxxxxxxx
Kota	xxxxxxxx
Tgl registrasi	xxxxxxxx

Gambar 4.11 Rancangan antarmuka *output* data *member*

BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi

Implementasi pada proses registrasi identitas pendudukan musiman kota Jogjakarta. Semua proses registrasi dilakukan secara *online* sedangkan proses *output*-nya dilakukan secara *offline*. Aplikasi *web* yang dibangun digunakan untuk menginputkan data dari member yang meliputi data member yang lengkap.

Pada pengembangan aplikasi *web* digunakan Macromedia Dreamweaver . Pemilihan *tools* ini karena Macromedia Dreamweaver memiliki kemudahan dalam mendesain halaman *web* dengan teknologi *wysiwyg* (*what you see is what you get*), *tools* ini juga menyediakan fasilitas menyisipkan *script-script* seperti Javascript, Java, ASP maupun PHP.

5.2 Implementasi

Implementasi dari Registrasi Identitas Pendudukan Musiman di Kota Jogjakarta Berbasis WEB merupakan *web* yang terbagi atas dua aplikasi yaitu aplikasi bagi *Member* dan aplikasi bagi administrator.

5.2.1 Aplikasi bagi member

Aplikasi bagi *member* dapat dilihat pada halaman utama. Menu-menu yang terdapat dalam halaman utama terdiri dari beberapa bagian antara lain halaman utama yang berisikan menu Informasi, Grafik Kependudukan, Login, Registrasi *Member* yang akan digunakan oleh *member* untuk melakukan proses registrasi.

5.2.1.1 Halaman Utama

Halaman ini berisi tentang informasi kependudukan musiman kota Jogjakarta. Selain itu di halaman utama ini terdapat menu registrasi identitas penduduk musiman dan menu informasi tentang bagaimana atau tata cara mendapatkan kartu identitas musiman kota jogjakarta. Tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 5.1.



Gambar 5.1 Halaman Utama *Member*

5.2.1.2 Halaman Login

Halaman ini akan menampilkan *form* masukan *username* dan *password member* atau calon identitas penduduk musiman kota jogjakarta. Tampilan dari login dapat dilihat pada gambar 5.2.

The image shows a web form titled "LOGIN MEMBER". It contains two text input fields labeled "User Name" and "Password". Below these fields is a link that says ">> Registrasi Member <<". At the bottom right of the form are two buttons labeled "Login" and "Reset". The form is set against a dark background with a watermark of a university logo.

Gambar 5.2 Halaman *Form* Login

Prosedurnya adalah memasukan *username* dan *password member* dengan benar.

Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
session_start();
include("db.php");

if ($_POST['submit'] != "")
{
    $sql = mysql_query("SELECT b.no_kk FROM kipem a,kartu_keluarga b
    WHERE a.no=b.no_kipem AND username = '".$_POST['username']."' AND
    Password = '".$_POST['passwd']."'");
    $baris = mysql_fetch_row($sql);

    // cek user
    if($chk_user != "")
```



```

    {
        $errlogin = "Login Member Sukses !";
        echo "<script>alert('$errlogin');";
        this.location.href = 'main_utama.php?pil=home';
        </script>";
    }
    else
    {
        $errlogin = "Username dan password anda salah !";
        echo "<script>alert('$errlogin');";
        this.location.href = 'index.php?pil=login';
        </script>";
    }
    ...
?>

```

5.2.1.3 Halaman Registrasi Member

Halaman ini menampilkan *form* registrasi identitas penduduk musiman kota Jogjakarta. Tampilan dari *form* registrasi *member* ini dapat dilihat pada gambar 5.3.

**REGISTRASI IDENTITAS PENDUDUK MUSIMAN
KOTA YOGYAKARTA**

Registration Member

Username	:	
Password	:	
Nama	:	
NIK	:	
Jenis Kelamin	:	
Tempat Lahir	:	
Tgl Lahir	:	0000-00-00
Golongan Darah	:	
Pekerjaan	:	
Alamat Asal	:	
Alamat Sekarang	:	
Kelurahan	:	
Kecamatan	:	
Kota / Kabupaten	:	
Tanggal Registrasi	:	2006-12-23
Foto	:	<input type="button" value="Browse..."/>

home
informasi
profil Kependudukan
login

Gambar 5.3 Halaman Registrasi *Member*

Prosedurnya adalah memasukkan data registrasi identitas kemudian disimpan ke *database*. Jika sukses akan keluar pesan data telah tersimpan.

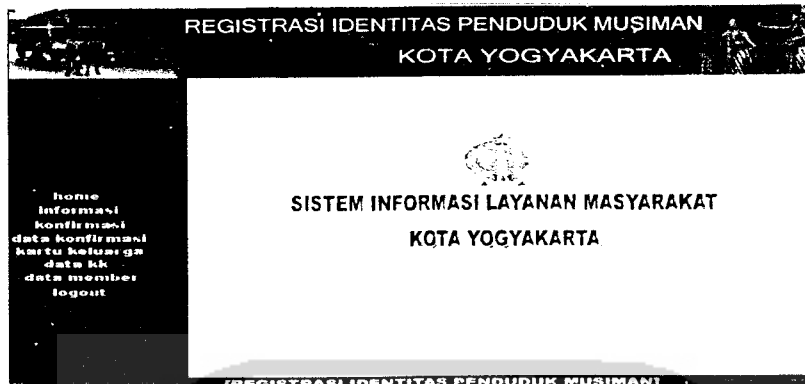
Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
$perintah = "INSERT INTO kipem
(username,password,nama,nik,jenis,tempat_lahir,tgl_lahir,gol_darah,p
ekerjaan,pendatang_dari,alamat_kelurahan,kecamatan,kota,tgl_registra
si,foto) VALUES ( '$_GET['username'].','.$_GET['passwd'].','
'$_GET['nama'].','.$_GET['nik'].','.$_GET['jenis'].','
'$_GET['tempat_lahir'].','.$_GET['tgl_lahir'].','
'$_GET['gol'].','.$_GET['pekerjaan'].','
'$_GET['alamat_asal'].','.$_GET['alamat_skrng'].','
'$_GET['kelurahan'].','.$_GET['kecamatan'].','
'$_GET['kota'].','.$_GET['tanggal_masuk'].','
'$_GET['file'].')";
mysql_query($perintah) or die ("data belum di simpan");
$msg = "Data telah disimpan !";
echo "<script>alert('$msg');
this.location.href = 'index.php?pil=login';
</script>";
exit();
...
?>
```

5.2.1.4 Halaman Menu Member

Halaman ini menampilkan menu pilhan setelah *member* melakukan proses registrasi di halaman utama. Tampilan menu member ini dapat dilihat pada gambar

5.4.



Gambar 5.4 Halaman Menu *Member*

5.2.1.5 Halaman Data Konfirmasi

Halaman ini menampilkan data konfirmasi *member* atau masyarakat dalam mendapatkan kartu identitas musiman. Tampilan data konfirmasi ini dapat dilihat pada gambar 5.5.

Gambar 5.5 Halaman Data Konfirmasi

Prosedurnya adalah memasukkan data konfirmasi yang terdiri dari *topic* konfirmasi dan konfirmasi, bila data disimpan maka keluar pesan data tersimpan.

Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
$perintah = "INSERT INTO
pengaduan(judul_pengaduan,pengaduan,no_kipem) VALUES
('".$_POST['judul']."','".$_POST['komentar']."',
'".$_SESSION['no']."')";
mysql_query($perintah) or die ("data belum di simpan");
$msg = "Data telah disimpan !";
echo "<script>alert('$msg');
this.location.href = 'main_utama.php?pil=kritik';
</script>";
exit();
...
?>
```

5.2.1.6 Halaman *Input* Nomer Kartu Keluarga

Halaman ini menampilkan masukan nomer kartu keluarga sebelum ke pengisian data kartu keluarga keseluruhan. Tampilan dari halaman data kartu keluarga ini dapat dilihat pada gambar 5.6.

The image shows a web form with the following elements:

- Title:** DATA KARTU KELUARGA
- Input Field:** No Kartu Keluarga
- Buttons:** Submit, Reset

Gambar 5.6 Halaman Data Kartu Keluarga

5.2.1.7 Halaman *Input* Kartu Keluarga

Halaman ini menampilkan *form* pengisian kartu keluarga. Tampilan dari halaman *input* kartu keluarga ini dapat dilihat pada gambar 5.7.

Tambah Data Kartu Keluarga

Nomer KK : 123

Nama

NIK

Warga Negara

Jenis Kelamin

Tempat Lahir

Tgl Lahir : 0000-00-00

Golongan Darah

Agama

Pendidikan

Pekerjaan

Status Perkawinan

Hubungan Keluarga

Alamat

Gambar 5.7 Halaman *Input* Kartu Keluarga

Prosedurnya adalah pengisian nama, alamat, pekerjaan, status, hubungan keluarga.

5.2.1.8 Halaman Data Member

Halaman ini menampilkan *form data member* setelah melakukan registrasi identitas penduduk musiman kota jogjakarta. Tampilan dari halaman data *member* ini dapat dilihat pada gambar 5.8.

No Kipem	37	
Nama	huv	
NIK	888	
Jenis Kelamin	Perempuan	Foto
Tempat Lahir	Serang	
Tgl Lahir	1983-05-15	
Gol Darah	B	
Pekerjaan	Pegawai	
Alamat Asal	Jl Pemuda 3 Serang	
Alamat Sekarang	Jl padega rini no27 Jogjakarta	
Kelurahan	Catur Tunggal	
Kecamatan	Condong Catur	
Kota / Kabupaten	Sieman	
Tanggal Registrasi	2006-12-23	
<input type="button" value="Update"/>		

Gambar 5.8 Halaman Aktivasi Anggota

5.2.2 Aplikasi bagi Administrator

Aplikas bagi Administrator hanya dapat ditampilkan oleh admin yang berwenang. Pada halaman ini Administrator dapat melakukan proses input, rubah maupun hapus data identitas penduduk musiman kota jogjakarta. Untuk dapat menjalankan *system* ini administrator harus melakukan login terlebih dahulu agar dapat melakukan proses selanjutnya.

5.2.2.1 Menu Utama

Halaman ini menampilkan *form* menu utama admin. Tampilan dari halaman menu utama ini dapat dilihat pada gambar 5.9.



Gambar 5.9 Halaman menu utama Admin

5.2.2.2 Login Admin

Halaman ini menampilkan *form* login admin. Tampilan dari halaman login admin ini dapat dilihat pada gambar 5.10.

>>Login Administrator <<

User Name

Password

Gambar 5.10 Halaman Login Admin

Prosedurnya adalah admin memasukkan *username* dan *password* kemudian akan diproses kalau semua sukses maka akan keluar pesan login *member* sukses.

Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
$chk_result = mysql_query("SELECT * FROM admin WHERE username =
'".$_POST['username']."' AND Password = '".$_POST['passwd']."' ");
$chk_user = mysql_fetch_row($chk_result);
$nama = $chk_user[3];
$username = $chk_user[1];
$password = $chk_user[2];

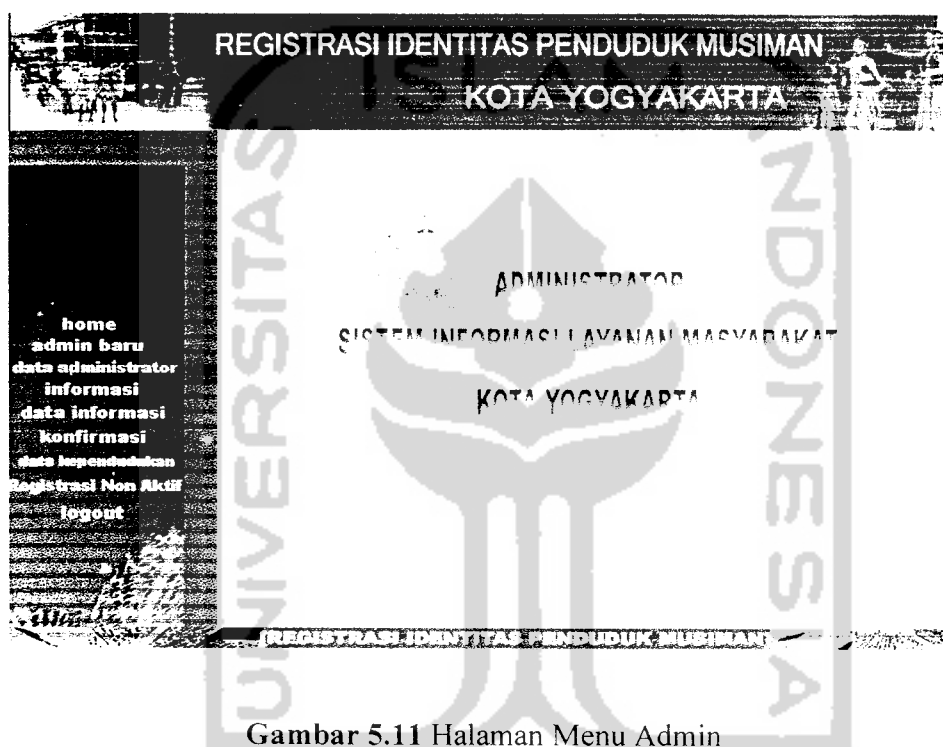
if($chk_user != "")
{
    session_register("nama");
    session_register("username");
    session_register("password");
    $errlogin = "Login Member Sukses !";
    echo "<script>alert('$errlogin')";
    this.location.href = 'main_utama.php?pil=home';
    </script>";
}
else
{
    $errlogin = "Username dan password anda salah !";
    echo "<script>alert('$errlogin')";
    this.location.href = 'index.php?pil=login';
    </script>";
}
...

```


?>

5.2.2.3 Menu Admin

Halaman ini menampilkan *form* menu admin. Tampilan dari halaman menu admin ini dapat dilihat pada gambar 5.11.



Gambar 5.11 Halaman Menu Admin

5.2.2.4 Data Informasi

Halaman ini menampilkan data informasi. Tampilan dari halaman data informasi ini dapat dilihat pada gambar 5.12.

The image shows a web form with two input fields. The first field is labeled 'Topik' and the second is labeled 'Informasi'. Below the 'Informasi' field, there are two buttons: 'Submit' and 'Reset'. The form is overlaid on a watermark of the Universitas Islam Indonesia logo, which includes a stylized tree and the text 'UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA'.

Gambar 5.12 Halaman Data Informasi

Prosedurnya adalah admin memasukkan data informasi meliputi topik dan informasi.

Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
$perintah = "INSERT INTO informasi(judul_inf,informasi) VALUES
('".$_POST['topik']."','".$_POST['informasi']."'");
mysql_query($perintah) or die ("data belum di simpan");
$msg = "Data telah disimpan !";
echo "<script>alert('$msg')";
this.location.href = 'main_utama.php?pil=data_informasi';
</script>";
exit();
...
?>
```

5.2.2.5 Data Admin

Halaman ini menampilkan data masukan admin. Tampilan dari data admin ini dapat dilihat pada gambar 5.13.

Data Administrator

User Name	:	
Password	:	
Nama	:	
Alamat	:	
Jabatan	:	

Gambar 5.13 Halaman Data Admin

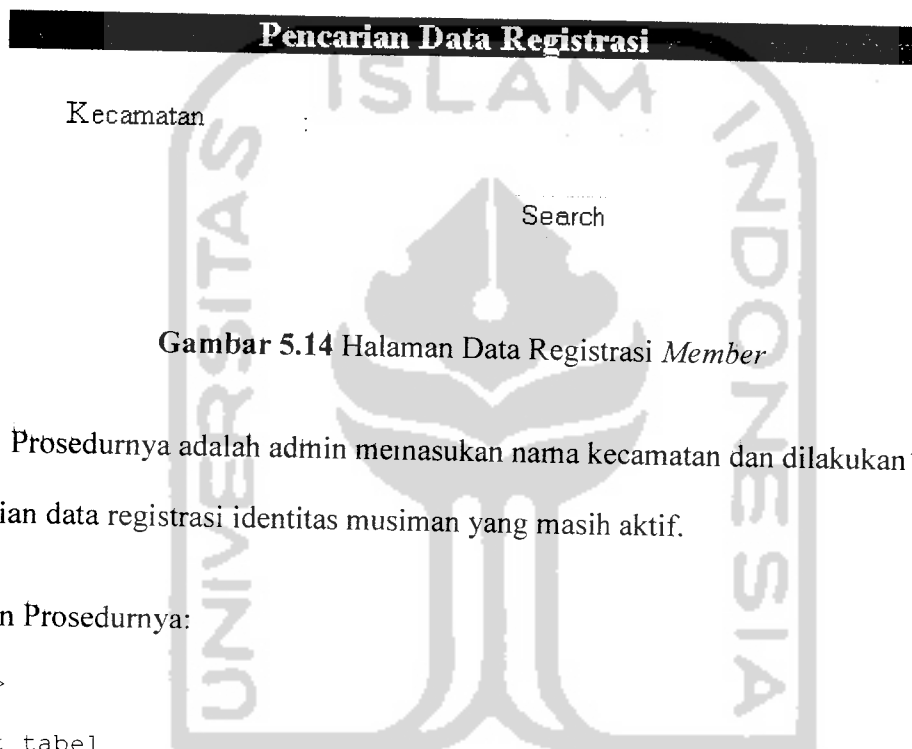
Prosedurnya adalah memasukkan *username* admin, *password* admin, nama admin dan alamat.

Kutipan Prosedurnya:

```
<?php
...
$perintah=" INSERT INTO admin(username,password,nama,alamat,jabatan)
VALUES
('".$_POST['username']."'.'".'".$_POST['password']."'.'".'".$_POST['nama']
.'".'".'".$_POST['alamat']."'.'".'".'".$_POST['jabatan']."'.'"');
mysql_query($perintah) or die ("data belum di simpan");
$msg = "Data telah disimpan !";
echo "<script>alert('$msg')";
this.location.href = 'main_utama.php?pil=data_admin';
</script>";
...
?>
```

5.2.2.6 Data Registrasi Member

Halaman ini menampilkan *form* registrasi yang masih aktif berdasarkan pencarian per kecamatan. Tampilan dari registrasi member ini dapat dilihat pada gambar 5.14.



Gambar 5.14 Halaman Data Registrasi *Member*

Prosedurnya adalah admin memasukkan nama kecamatan dan dilakukan pencarian data registrasi identitas musiman yang masih aktif.

Kutipan Prosedurnya:

```
<html>
...
//buat tabel
<form name="form1" method="post" action="">
<table width="100%" border="0">
<tr bgcolor="#333399" >
<td width="28%" ><span class="style1">Nama</span></td>
<td width="26%" ><span class="style1">Pekerjaan</span></td>
<td width="35%" ><span class="style1">Alamat Asal </span></td>
<td width="11%" ><span class="style1">Detail</span></td>
</tr>
<?php
include"db.php";
$sql = "SELECT * FROM kipem WHERE
kecamatan='". $_POST['kecamatan']. "' ";
$qr = mysql_query($sql);
$i=0;
```

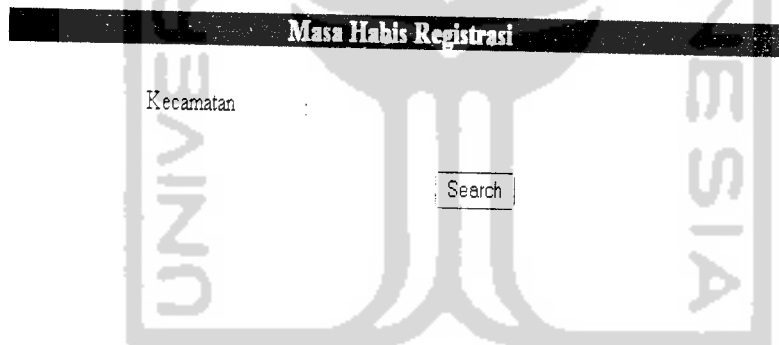
```

while($hs=mysql_fetch_array($qr)
{
    $i++;
?>
<tr>
    <td><?php echo"$hs[nama]"; ?>&nbsp;</td>
    <td><?php echo"$hs[pekerjaan]"; ?>&nbsp;</td>
    <td><?php echo"$hs[pendatang_dari]"; ?>&nbsp;</td>
    <td><a href="<?php echo
"main_utama.php?pil=detail_member&id=$hs[no]" ?>">Detail</a></td>
</tr>
<?php } ?>
</table>
</form>
...
</html>

```

5.2.2.7 Data Registrasi Non Aktif

Halaman ini menampilkan data registrasi yang lebih dari 1 tahun. Tampilan dari halaman data registrasi non aktif ini dapat dilihat pada gambar 5.15.



Gambar 5.15 Halaman Data Registrasi Non Aktif

Prosedurnya adalah memasukkan nama kecamatan dan dilakukan pencarian data non aktif atau registrasi lebih dari 1 tahun.

Kutipan Prosedurnya:

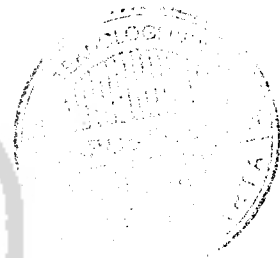
```
<html>
```

```

...
<form name="form1" method="post" action="">
<table width="100%" border="0">
<tr bgcolor="#333399" >
<td width="18%" ><span class="style1">Tanggal registrasi</span></td>
<td width="24%" ><span class="style1">Nama</span></td>
<td width="20%" ><span class="style1">Pekerjaan</span></td>
<td width="27%" ><span class="style1">Alamat Asal </span></td>
<td width="11%" ><span class="style1">Hapus</span></td>
</tr>
<?php
include"db.php";
$sql = "SELECT * from kipem where
kecamatan='".$$_POST['kecamatan']."' ";
$qqr = mysql_query($sql);
$i=0;
while($hs=mysql_fetch_array($qqr))
{
    $i++;
    $ubah_data="update kipem set tgl_sekarang= '".$$_POST['tgl']."'
where no='$hs[no]' ";
mysql_query($ubah_data) or die ("data belum di ubah");
}

$sql2 = "SELECT ((tgl_sekarang)-
(tgl_registrasi)),nama,pekerjaan,pendatang_dari,tgl_registrasi,no
from kipem where kecamatan='".$$_POST['kecamatan']."' ";
$qqr2 = mysql_query($sql2);
$i=0;
while($baris=mysql_fetch_array($qqr2))
{
    if ($baris[0]>=10000)
    {
        ?>
<tr >
<td ><?php echo"$baris[tgl_registrasi]"; ?>&nbsp;</td>
<td ><?php echo"$baris[nama]"; ?>&nbsp;</td>
<td ><?php echo"$baris[pekerjaan]"; ?>&nbsp;</td>
<td ><?php echo"$baris[pendatang_dari]"; ?>&nbsp;</td>
<td ><a href="simpan_admin.php?act=hapus&id=<?php
echo"$baris[no]" ?>">Hapus</a></td>
</tr>
<?php } } ?>
</table>
</form>
...
</html>

```



BAB VI

ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

Dalam hal ini akan di jelaskan tentang pengujian program aplikasi yang digunakan pada sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota yogyakarta, dengan pengujian ini diharapkan tingkat kesalahan baik dalam pengolahan data maupun dari sistem itu sendiri menjadi sangat minim bahkan tidak ada.

Pengujian kinerja sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota yogyakarta ini dilakukan untuk menertibkan pendatang-pendatang yang akan bekerja, dan akan menuntut ilmu di Jogjakarta. Untuk mengetahui upaya penanganan kesalahan tersebut. Penanganan kesalahan pada sistem registrasi penduduk musiman *on-line* ini dilakukan dengan memberikan peringatan dalam bentuk pesan kesalahan yang berisikan informasi tentang keharusan untuk meregistrasikan data member dengan kata lain yaitu melakukan validasi terhadap masukan data yang dilakukan oleh pengguna sistem.

6.1 Pengujian Normal

6.1.1 Data Registrasi

Pada pengisian registrasi identitas menghasilkan *output* atau laporan data *member*. Seperti dalam gambar 6.1

No Kipem : 37
Nama : hlv
NIK : 888,
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat Lahir : Serang
Tgl Lahir : 1983-05-15
Gol Darah : B
Pekerjaan : Pegawai
Alamat Asal : Jl.Pemuda 3 Serang
Alamat Sekarang : Jl padega rini no27 Jogjakarta
Kelurahan : Catur Tunggal
Kecamatan : Condong Catur
Kota / Kabupaten : Sleman
Tanggal Registrasi : 2006-12-23

Foto

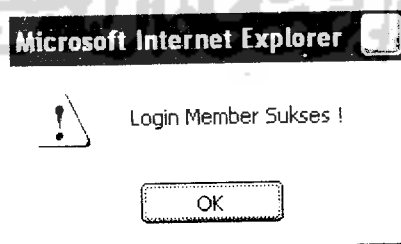


cetak form registrasi sebagai tanda bukti

Gambar 6.1 Data Member

6.1.2 Login Member

Pada login ini, *member* harus mengisi data *username* dan *password* setelah itu menekan tombol login jika data diisikan dengan benar maka keluar komentar login sukses. Komentar yang di tulis seperti pada gambar 6.2



Gambar 6.2 Proses login

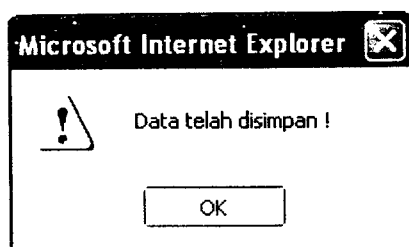
6.1.3 Data Registrasi

Pada registrasi identitas penduduk musiman ini, member harus mengisi data dengan lengkap dan menekan tombol *submit* akan menerima pesan bahwa data registrasi telah disimpan, seperti pada gambar 6.3

Registration Member

Username	:	
Password	:	
Nama	:	
NIK	:	
Jenis Kelamin	:	
Tempat Lahir	:	
Tgl Lahir	:	0000-00-00
Golongan Darah	:	
Pekerjaan	:	
Alamat Asal	:	
Alamat Sekarang	:	
Kelurahan	:	
Kecamatan	:	
Kota / Kabupaten	:	
Tanggal Registrasi	:	2006-12-23
Foto	:	<input type="button" value="Browse..."/>

Gambar 6.3 Proses Registrasi *Member*



Gambar 6.4 Proses penyimpanan registrasi

6.1.4 Laporan Data Kartu Keluarga

Sebelum mengisi data kartu keluarga member diwajibkan memasukkan nomer kartu keluarga setelah diisi maka keluar pesan mengisikan data kartu keluarga, seperti pada gambar 6.5, untuk laporan data kartu keluarga ditampilkan pada gambar 6.6



Gambar 6.5 Pengisian Data Kartu Keluarga

<< Tambah Data KK >>

Nama	NIK	Jenis Kelamin	Detail / Hapus
Kuspujianto	995	Laki-laki	Detail / Hapus
Helmiyah	996	Perempuan	Detail / Hapus
Fitria Kusuma Anggraini	558	Perempuan	Detail / Hapus
Romm y Kurmiawan Kusuma	662	Laki-laki	Detail / Hapus
Griselda Auzora Kusuma	229	Perempuan	Detail / Hapus
Kecuk Tri Wicaksono	445	Laki-laki	Detail / Hapus

Gambar 6.6 Laporan data kartu keluarga

6.2 Pengujian Tidak Normal

6.2.1 Aktivasi Anggota

Pada proses Aktivasi *member* jika masukan pada *form* tidak diisi maka akan menampilkan pesan kesalahan seperti terlihat pada gambar 6.7.



Gambar 6.7 Penanganan Kesalahan Aktivasi Anggota

6.2.2 Login

Bentuk pesan lainnya yang juga ditampilkan oleh sistem adalah kesalahan pada masukan *username* dan *password*, jika *username* atau *password* salah, maka keluar pesan *username* dan *password* salah. Bentuk penanganan pada kesalahan ini dapat dilihat pada gambar 6.8.



Gambar 6.8 Penanganan Kesalahan Login

6.2.3 Data Registrasi

Bentuk pesan lainnya yang juga ditampilkan oleh sistem adalah kesalahan pada masukan data registrasi identitas penduduk musiman jika ada data yang kosong misalnya *username* kosong maka keluar pesan *username* masih kosong. Bentuk penanganan pada kesalahan ini dapat dilihat pada gambar 6.9.



Gambar 6.9 Penanganan Kesalahan Ganti *Password*

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari perancangan dan implementasi sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota Yogyakarta yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan sebagai hasil dari penelitian ini, yaitu:

- a. Sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota Yogyakarta ini dapat digunakan sebagai media Informasi kependudukan musiman bagi pemerintah daerah Jogjakarta.
- b. Sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota Yogyakarta ini dapat meningkatkan pelayanan bagi masyarakat pendatang di kota jogjakarta secara lebih baik dalam mendapatkan kipem.
- c. Pelayanan masih memiliki beberapa kekurangan dalam hal jangka waktu pembuatan kartu kipem dan pengambilan kartu kipem yang harus datang langsung ke kecamatan daerah Yogyakarta.

7.2 Saran

Saran yang diberikan untuk mendukung kelancaran sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota yogyakarta sebagai berikut:

- a. Sumber daya manusia yang ada perlu ditingkatkan dengan cara mengadakan pelatihan-pelatihan dimana nantinya pengguna sistem dapat memiliki pengetahuan yang cukup untuk pengoperasian sistem yang baru.
- b. Perlu adanya peningkatan dan pengembangan lebih lanjut terhadap sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota yogyakarta terutama pada Registrasi anggota dan pengambilan Identitas.
- c. Keamanan data perlu ditambahkan dalam hal pengaksesan data oleh admin sehingga menjamin data yang diinputkan sesuai dengan kebijaksanaan Pemerintah Daerah.
- d. Sistem Registrasi Identitas Penduduk Musiman kota yogyakarta ini perlu dikembangkan lebih lanjut dengan mempertimbangkan beberapa aspek kemungkinan yang disarankan oleh pengguna agar dapat dicari pemecahan masalahnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [BUS99] Bustami, A. *Internet Homesite Dan HTML*. Jakarta: Dinastindo, 1999.
- [FAT01] Fathansyah. *Basis Data*. Bandung: CV. Informatika, 2001.
- [JOG99] Jogiyanto. *Analisis dan Desain Sistem Informasi (Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis)*. Yogyakarta: Andi Offset. 1999.
- [UTD02] Utdirartatmo, F. *Mengelola Database Server MySQL di Linux dan Windows*. Yogyakarta: Andi. 2002.

