**“SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN DAERAH**

**RAWAN BENCANA DI KABUPATEN PEKALONGAN**

**BERBASIS ANDROID ”**

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk mengajukan Tugas Akhir



**DISUSUN OLEH :**

**SISWANTO (MI.17.00360)**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PEKAJANGAN PEKALONGAN**

**2020**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

1. Judul PKL : Sistem Informasi Pemberdayaan Pengemis,

Gelandangan dan Anak Punk pada Satuan Polisi

Pamong Praja (Satpol PP) Kab. Pekalongan

Berbasis Android.

1. Identitas Penyusun

Nama : Fayi Lutfiani

Nim : MI.17.00354

Jurusan : Manajemen Informatika

1. Objek Penelitian

Nama Instansi : Satuan Polisi Pamong Praja (Satpol PP) dan

Pemadam Kebakaran Kabupaten Pekalongan

Bidang/Sektor Usaha : Instansi Pemerintahan

Alamat Instansi : Jl. Tambor, Nyamok, Kajen, Pekalongan

Kode pos : 51161

Menyetujui,

|  |  |
| --- | --- |
| Kepala Program StudiManajemen Informatika  Imam Rosyadi, SE, M.Si  NBM.1.093.178 | Dosen Wali,  Ahmad Khambali  NBM.061.2056701 |

# 

# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang Masalah

## Menurut Talcott Parsons , Pemberdayaan adalah sebuah proses di mana orang menjadi cukup kuat untuk berpartisipasi dalam berbagai pengontrolan atas kejadian-kejadian serta lembaga-lembaga yang mempengaruhi kehidupannya. Sehingga dalam proses pemberdayaan tersebut, orang yang memperoleh keterampilan, pengetahuan dan kekuasaan yang cukup dapat mempengaruhi kehidupannya dan kehidupan orang lain (Alfianti, 2014).

## Pengemisan merupakan perbuatan pelanggaran tindak pidana. Hal ini tercantum di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Buku Ketiga Bagian Pelanggaran Bab II Tentang Pelanggaran Ketertiban Umum Pasal 504 (1) yang berbunyi: “Barang siapa mengemis di muka umum, diancam, karena melakukan pengemisan, dengan kurungan paling lama enam minggu”.

Permasalahan masyarakat Kabupaten Pekalongan yang berhubungan dengan lingkungan sosial masih banyak yang belum terselesaikan hingga saat ini. Masih tingginya permasalahan lingkungan sosial mendorong Pemerintah Kabupaten Pekalongan untuk berpikir mencari solusi yang tepat dalam upaya mengatasinya. Upaya penanggulangan permasalahan lingkungan sosial sudah dilakukan melalui berbagi program baik oleh pihak Pemerintah maupun Swasta.

Pihak pemerintah daerah bergerak melalui Perda No 9 tahun 2013 tentang Ketertiban Umum, melakukan tindakan yang bersifat represif dengan menurunkan

Satuan Polisi Pamong Praja untuk melakukan razia. Pihak pemerintah daerah berkoordinasi dengan Dinas Sosial untuk melakukan pembinaan tindak lanjut dengan tujuan membuat mereka tidak kembali ke jalan yang salah, Usaha tersebut dapat mengatasi permasalahan pengemis, gelandangan dan anak punk, namun bersifat sementara. Pengemis, gelandangan dan anak punk kembali bergerak menyebar di berbagai tempat yang dianggap strategis serta dapat mengganggu keselamatan, keamanan masyarakat dan kelancaran lalu lintas. Hal tersebut tidak dapat dianggap sebagai suatu bentuk kewajaran dan perlu ditanggulangi secara berkesinambungan dan melibatkan seluruh komponen masyarakat baik dilingkup pemerintah Kabupaten maupun oleh Masyarakat itu sendiri.

Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan. masih sulit dalam melakukan pendataan Pengemis,Gelandangan dan Anak Punk karena sistem yang di gunakan masih bersifat manual mengakibatkan lambatnya proses pendataan tersebut. Pengolahan data pengemis,gelandangan dan anak punk yang terjaring belum terorganisir dengan baik sehingga terdapat data yang belum memliki kelengkapan datanya. Sulitnya dalam mencari informasi mengenai pengemis,gelandangan dan anak punk sehingga pihak SATPOL PP sangat sulit mencari tahu keberadaan pengemis, gelandangan dan anak punk yang tersebar di wilayah Kabupaten Pekalongan.

Perkembangan pengemis,gelandangan dan anak punk kurang terpantau oleh Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan karena kurangnya partisipasi masyarakat mengenai adanya pengemis, gelandangan dan anak punk akibatnya Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan sulit untuk menanggulangi pengemis,gelandangan dan anak punk tersebut. Selain itu tidak adanya media pengaduan kepada pihak-pihak terkait dan informasi penanganan laporan tersebut. Maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini serta upaya-upaya pemberdayaan pengemis, gelandangan dan anak punk yang dilakukan sesuai dengan landasan hukum yang ada.

Dari uraian di atas, maka penulis mengambil judul “Sistem Infomasi Pemberdayaan Pengemis, Gelandangan dan Anak Punk Berbasis Android pada Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan, Sistem ini diharapkan dapat membantuSatuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongandalam melakukan pendataan dan pengolahan data pengemis, gelandangan dan anak punk yang terjaring dengan efektif dan terorganisir, sehingga memudahkanSatuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongandalam mencari informasi mengenai pengemis, gelandangan dan anak punk dan bagi masyarakat sebagai layanan informasi dan layanan pengaduan pengemis, gelandangan dan anak punk yang meresahkan masyarakat di wilayah Kabupaten Pekalongan.

## Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan partisipasi masyarakat untuk melaporkan pengemis, gelandangan dan anak punk di Kabupaten Pekalongan.
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi untuk Pemberdayaan Pengemis, Gelandangan dan Anak Punk pada Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan.
3. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pengemis, Gelandangan dan Anak Punk Berbasis Android.

## Batasan Masalah

Dalam perancangan pembuatan aplikasi ini hanya membahas masalah, sebagai berikut:

* + - 1. Aplikasi dapat melaporkan adanya pengemis, gelandangan dan anak punk di wilayah Kabupaten Pekalongan kepada Satpol PP Kabupaten Pekalongan.

1. Informasi berupa Deskripsi Pengemis, Gelandangan dan Anak Punk, Media Gambar dan Lokasi .
2. Satpol PP dapat mengkonfirmasi keaslian laporan dari data yang dilaporkan dengan mengecek langsung data yang dilaporkan.
3. Pelapor mendapatkan laporan penanggulangan dari Satpol PP.
4. Materi edukasi pengemis,gelandangan dan anak punk dan cara penanggulangannya.

## Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### Tujuan

Tujuan penelitian adalah sebuah pernyataan tentang apa yang ingin dicari atau dicapai (Siswanto,2012).

* 1. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
  2. Mempermudah proses pengaduan pengemis, gelandangan dan anak punk pada Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kabupaten Pekalongan.
  3. Mengetahui kendala-kendala yang dihadapi dalam pembuatan laporan.
  4. Mempermudah proses pembuatan laporan`
  5. Mengetahui sistem informasi apa yang belum digunakan secara terkomputerisasi.

### Manfaat

Manfaat adalah kegunaan hasil dari sesuatu yang dikerjakan, baik bagi kepentingan pengembangan maupun kepentingan ilmu pengetahuan (Kresna, 2017).

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagi penulis

Sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang di dapat di bangku kuliah dengan mata kuliah Aplikasi Pemprograman dan Sistem Basis Data yang di implementasikan kedalam lingkungan masyarakat.

Bagi pengguna aplikasi

Sebagai media untuk mencari informasi dan membuat pengaduan pengemis, gelandangan dan anak punk di Satuan Polisi Pamong Praja (SATPOL PP) Kab. Pekalongan.

Bagi Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan

Sebagai bahan tambahan referensi di perpustakaan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Muhammadiyah Pekajangan Pekalongan dan dapat dijadikan referensi tugas akhir untuk mahasiswa angkatan selanjutnya.

## Metode Pengumpulan Data

Metode yang akan digunakan untuk merancang dan menganalisa sistem dalam penelitian ini adalah

1. Metode Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikhologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan (Sugiono, 2015). Dari definisi tersebut maka penulis melakukan pegamatan langsung di Kantor Satuan Polisi Pamong Praja Jl. Tambor, Nyamok, Kajen, Pekalongan, Jawa Tengah dan pada tanggal 5 April 2019 sampai 9 April 2019, sehingga diperoleh data berupa cara dan prosedur penanggulangan pengemis, gelandangan dan anak punk.

1. Metode Wawancara

Wawancara adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden. Wawancara dapat berupa wawancara personal, wawancara dan wawancara telepon (Jogiyanto, 2008). Metode ini dilakukan melalui dialog serta tanya jawab dengan Bapak Argo Yudha Ismoyo selaku Kepala Bidang Ketertiban Umum dan Ketentraman Masyarakat pada Satuan Polisi Pamong Praja dan Pemadam Kebakaran Kab. Pekalongan pada tanggal 10 April 2019 sampai 12 April 2019. sehingga diperoleh data informasi pengemis, gelandangan, anak punk dan pengaduan pengemis, gelandangan dan anak punk yang sedang berjalan di Satuan Polisi Pamong Praja Kabupaten Pekalongan.

1. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan mencari informasi lewat buku, majalah, koran, dan literatur lainnya yang bertujuan untuk membentuk sebuah landasan teori (Sugiono, 2015). Dari definisi tersebut maka penulis mencari sumber-sumber bahan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian ini diantaranya dengan membaca buku dan membuka *website* yang ada di *internet*.

# 

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI



## Tinjauan Pustaka

Bab ini akan membahas tinjauan aplikasi-aplikasi terdahulu yang sejenis dengan aplikasi ini, beberapa penelitian tentang Sistem Informasi Pemberdayaan Pengemis, Gelandangan dan Anak Punk yang sudah pernah dilakukan sebelumnya.

## Landasan Teori

### Sistem

Sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik *hardware* maupun s*oftware* yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/sasaran tertentu menjelaskan apa yang harus dikerjakan, siapa yang mengerjakannya, kapan dikerjakan, mengapa dikerjakan dan bagaimana mengerjakannya (Maniah, 2017).

### Informasi

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya (Sutabri, 2012).

### Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kombinasi teratur dari orang-orang, *hardware, software*, jaringan komunikasi dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi (Irviani & Anggraeni, 2017).

### *Smartphone*

*Smartphone* merupakan telepon pintar yang memiliki kemampuan seperti komputer, memiliki layar besar dan sistem operasinya mampu menjalankan tujuan aplikasi-aplikasi yang umum . Selain berfungsi sebagai sarana komunikasi melalui telepon/SMS, *smartphone* juga memiliki fungsi lain yaitu pengiriman pesan via email, akses internet (*browsing*), membuka berbagai jenis dokumen, menerjemahkan bahasa asing, kamera, video, mp3 players dan memiliki beragam aplikasi pengakses informasi (Rahayu, 2018).

### Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencangkup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Nazruddin, 2015).

### Android Studio

Android Studio adalah Lingkungan Pengembangan Terpadu - Integrated Development Environment (IDE) untuk pengembangan aplikasi Android, berdasarkan IntelliJ IDEA (Developers, 2018).

### *Website*

*Website*merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat diakses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan teknologi informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah internet secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antara individu atau komputer.

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* adalah sebuah penyebaran informasi melalui *internet*, *website* merupakan kumpulan-kumpulan dokumen yang banyak tersebar di beberapa komputer *server* yang berada di seluruh penjuru dunia dan terhubung menjadi satu jaringan melalui jaringan yang disebut *internet* (Raghib, 2013).

### Basis Data

Basis data atau (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi (Kadir, 2014).

Sebuah basis data adalah sebuah kumpulan data yang saling berhubungan secara logis, dan merupakan sebuah penjelasan dari data tersebut, yang didesain untuk menemukan data yang dibutuhkan oleh sebuah organisasi (Indrajani, 2015).

### *Java*

*Java* dikembangkan oleh perusahaan Sun Microsystem. *Java* menurut definisidari Sun Microsystem adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan.*Java* 2 adalah generasi kedua dari *java platform* (Rosa & Shalahuddin, 2014).

### PHP

PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan *server-side programing*, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*. Fungsi utama PHP adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang diatur oleh PHP. PHP berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman universal untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML (Abdullah, 2015).

### MySQL

MySQL merupakan *software* *RDBMS* atau *server database*yang dapat mengelola *database*dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user/multi-user*, dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan/*multi-threaded* (Raharjo, Imam Heryanto, & Rosdiana, 2015).

MySQL adalah sistem manajemen *database* SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *database* MySQL mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded, multi-user*, dan SQL *database managemen system* (DBMS) (Madcoms, 2016).

# 2.3 Jadwal Penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **JADWAL KEGIATAN** | **Maret 2019** | | | | **April**  **2019** | | | | **Mei**  **2019** | | | | **Juni**  **2019** | | | | **Juli**  **2019** | | | | **Agustus**  **2019** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | |
| Perencanaan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| Analisa Sistem |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| Perancangan |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| Implementasi |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |
| Pengujian |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |

# 

# DAFTAR PUSTAKA

*Suhendra*. (2006). Dipetik Oktober 15, 2019, dari Materi Belajar: https://www.materibelajar.id/2015/12/inilah-beberapa-definisi-pemberdayaan.html

Abdullah, R. (2015). *Web Programing is Easy.* Jakarta: Elek Media Komputindo.

Abercrombie, N. (2010). *Kamus Sosiologi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dais, S. (2018, Juni 14). *Sridianti.com*. Retrieved Mei 24, 2019, from https://www.sridianti.com/pengertian-kekerasan.html

Developers, G. (2018). *Mengenal Android Studio*. Dipetik Agustus 1, 2018, dari https://developer.android.com/studio/intro/

Fauzi, R. A. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi).* Yogyakarta: Deepublish.

Hadi, S. (1989 :192). *Metodologi Research Jilid II.* Yogyakarta: Andi Offset.

Hermawati. (2018). *Rancang Bangun Sistem Pelaporan Tindak Kekerasan Bagi Perempuan Dan Anak Pada Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan Dan Anak Kota Makassar Berbasis Android.* Skripsi, Univesitas Islam Negri Alauddin Malasar, Makasar.

Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi.* (Yogyakarta, Ed.) Deeppublish.

Indrajani. (2015). *Database Design (Case Study All in One).* Jakarta: PT Elex Media.

Irviani, R., & Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi.* Yogyakarta: Andi Offset.

Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi.* Yogyakarta: Andi.

M. S., & Hamdini, S. M. (2017). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus.* Yogyakarta: Deepublish.

Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online dengan PHP & MySQL.* Yogyakarta: Andi.

Nazruddin, S. H. (2015). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC berbasis Android.* Bandung: Informatika.

Nurdjunaida, S. (2010, 3 20). *Indonesia Negeri Kita*. Retrieved Mei 24, 2019, from http://indonesianegerikita.blogspot.com/2010/03/pengertian-kekerasan-pada-perempuan.html

Oktafiani, R., & Yunita, F. (2018, Januari). Sistem Informasi Pengaduan Kekerasan Anak Dan Perempuan Berbasis Web. *Jurnal SISTEMASI, 7*(1), 1-14.

Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I.* Yogyakarta: Andi.

Raharjo, B., Imam Heryanto, E., & R. K. (2015). *Modul Pemrograman Web HTML, PHP & MySQL* (2 ed.). Bandung: Modula.

Rahayu, S. (2018, 1 20). *ar-raniry.ac.id*. Dipetik 2 4, 2019, dari https://repository.ar-raniry.ac.id/3836/3/Susiyati%20Rahayu.pdf

Rahma, A. (2015, 10). PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP AKTIFITAS KEHIDUPAN SISWA (Studi Kasus MAN 1 Rengat Barat). *2*.

Rosa, S. A., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekaya Perangkat Lunak.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula.* Jakarta: Kunci komunikasi.

Siagina. (2015). pengertian pelaporan. *I*(20), 1-50.

Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (21 ed.). Bandung: Alfabeta.

Sukamto, R. A., & Salahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek.* Bandung: Informatika.