

LAPORAN KERJA PRAKTEK
LOMBA
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA PERGURUAN TINGGI
MUHAMMADIYAH (PKM-PTM) 2017
“ANALISIS SISTEM INFORMASI APLIKASI PENDUKUNG
KETERJANGKAUAN MASYARAKAT TERHADAP PANGAN POKOK
BERBASIS ANDROID”



Disusun Oleh :
UTAMI MERDEKAWATI
1500018235

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
2018

HALAMAN PENGESAHAN

KERJA PRAKTEK

LOMBA

PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA PERGURUAN TINGGI MUHAMMADIYAH

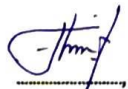

(PKM-PTM) 2017

"ANALISIS SISTEM INFORMASI APLIKASI PENDUKUNG KETERJANGKAUAN
MASYARAKAT TERHADAP PANGAN POKOK BERBASIS ANDROID"



PEMBIMBING : Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs.,

PENGUJI : Adhi Prahara S.Si., M. Cs..


.....

.....

Yogyakarta, 07 Februari 2018
Kaprosdi Teknik Informatika



Sri Winiarti, S.T., M.Cs.
NIY. 60020388

Kata Pengantar

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini guna memenuhi Tugas Kerja Praktek. Laporan ini memiliki membahas tentang “Pengembangan Aplikasi Pendukung Keterjangkauan Pangan Pokok Berbasis Android”.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan besar kita, Nabi Muhammad S.A.W, Keluarga, dan Sahabat. Semoga kita sebagai umatnya, bisa mendapatkan syafaat beliau di akherat kelak.

Dalam penyusunan laporan ini tentunya penulis mendapatkan pengetahuan dan pengalaman dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Lisna Zahrotun, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing kerja praktek Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
2. Fiftin Noviyanto, S.T., M.Cs., selaku pembimbing lomba, Program Kreativitas Mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PKM-PTM)
3. Teman-teman seperjuangan dalam mata kuliah Kerja Praktek, Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
4. Serta seluruh pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat banyak membantu, sehingga tugas kerja praktek dan laporan ini dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa laporan dan tugas proyek ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun selalu penulis harapkan demi penyusunan laporan yang lebih baik kedepannya. Penulis berharap, semoga laporan ini dapat bermanfaat untuk penulis khususnya, dan pembaca pada umumnya

Yogyakarta, 08 Januari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identitas Lomba	2
BAB II GAMBARAN LOMBA.....	3
A. Kajian Penelitian Terdahulu	6
1. Sejarah.....	3
2. Tugas.	3
3. Fungsi.	3
4. Program Kerja	4
5. Alamat Instansi.	5
B. Lokasi.....	6
C. Waktu Pelaksanaan	6
D. Ruang Lingkup Lomba.....	6
BAB III TAHAPAN KEGIATAN KERJA PRAKTEK	7
A. Rancangan Persiapan Lomba	7
BAB IV HASIL PELAKSANAAN KP	8
A. Hasil Lomba.....	8
1. Proses Kompetisi	8
2. Materi yang Dilombakan.....	9
B. Pembahasan Karya	13
1. Metode Penelitian	13
2. Analisis Masalah	14
3. Analisis Proses Bisnis	16

4. Analisis Use Case Diagram	17
5. Analisis ERD	18
6. Diagram Activity	19
7. Gambar Teknologi yang Diterap Kembangkan.....	24
C Pelaksana Lomba Program Kreatifitas Mahasiswa Perguruan Tinggi Muhammadiyah (PKM-PTM 2017)	28
1. Proses Kompetisi	28
2. Materi yang Dilombakan	29
3. Agenda Lomba Program Kreativitas Mahasiswa Perguruan Tinggi	29
4. Ketentuan Lomba	30
5. Penghargaan Kategori Lomba PKM-PTM.....	30
BAB V PENUTUP	31
A. Kesimpulan	31
B. Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	33

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Rancangan Persiapan Lomba	7
Tabel 4.1. kebutuhan perangkat keras	15
Tabel 4.2. kebutuhan perangkat lunak	15
Tabel 4.3 Deskripsi entitas dan atribut	18
Tabel 4.4 Prototype Aplikasi Pendukung Keterjangkauan Masyarakat Terhadap Pangan Pokok Berbasis Android	25
Tabel 4.5 Tahapan Lomba	28
Tabel 4.6 Agenda lomba	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Waterfall Pressman (Pressman, 2012).....	13
Gambar 4.2 Proses Pencarian Lokasi RPK.....	16
Gambar 4.3 Proses Mengelola Informasi	17
Gambar 4.4 use case diagram.....	17
Gambar 4.5 ERD	18
Gambar 4.6 Login Activity Diagram	20
Gambar 4.7 Diagram Activity Lokasi	21
Gambar 4.8 Activity Diagram Harga	22
Gambar 4.9 Activity Diagram Update Harga.....	23
Gambar 4.10 Activity Diagram Update Lokasi	24