

## **4.1 Perancangan Antarmuka Pengguna**

### *a. Rancangan Antarmuka Halaman Login*

Rancangan Antarmuka Halaman *Login* digunakan oleh admin dan dision maker untuk masuk kedalam sistem, dimana diperlukan untuk memasukkan *username* dan *password* yang sudah terdaftar sebelumnya. Rancangan Antarmuka Halaman *Login* dapat dilihat pada Gambar 4.12

Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Halaman *Login*

b. Rancangan Antarmuka Kelola Kriteria

Rancangan Antarmuka Kelola Kriteria merupakan tampilan dari halaman kelola data daerah. Terdapat tiga pilihan opsi yakni tambah data, ubah data, dan hapus data. Pada halaman ini juga terdapat filter kabupaten dan kecamatan yang dapat memudahkan pengguna untuk mencari data daerah yang dicari. Halaman ini juga menampilkan tabel yang berisi list data daerah. Rancangan muka Kelola Kriteria dapat dilihat pada Gambar 4.13.

#	Kab	Kec	Desa	Sudah dibantu?	KK Maks	Tk Ben	Tk Kesa	Durasi	Aksi
1	A	A	A	Sudah	100	7	10	1	<input type="checkbox"/> Edit Hapus
2	B	B	B	Belum	98	3	3	1	<input type="checkbox"/> Edit Hapus
3	C	C	C	Belum	78	5	2	1	<input type="checkbox"/> Edit Hapus

Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Kelola Kriteria

c. Rancangan Antarmuka Kelola User

Rancangan Antarmuka Kelola User digunakan oleh admin untuk menambah, dan mengubah data user yang sudah ada. Rancangan Antarmuka menambah, mengubah dan menghapus user dapat dilihat pada Gambar 4.14.

Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Kelola User

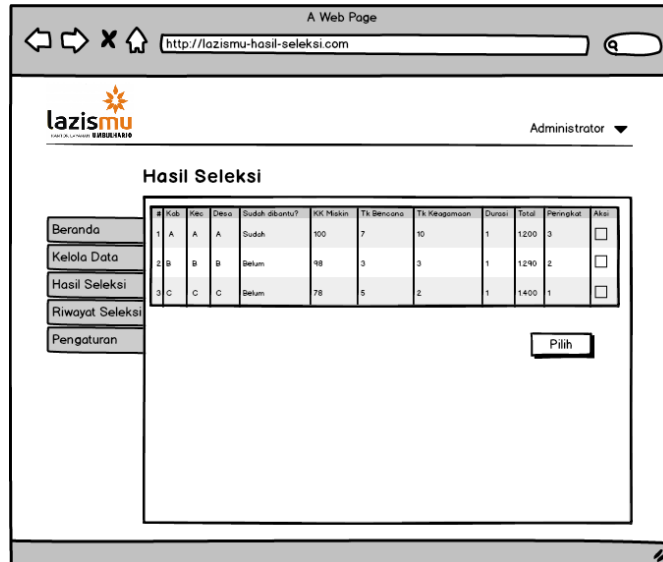
d. Rancangan Antarmuka Melihat Beranda

Rancangan Antarmuka Melihat Beranda merupakan rancangan dimana admin dan *decision maker* dapat melihat halaman depan sistem setelah melakukan *login*. Rancangan antarmuka Melihat Beranda dapat dilihat pada Gambar 4.15.

Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Melihat Beranda

e. Rancangan Antarmuka Melihat Hasil Seleksi

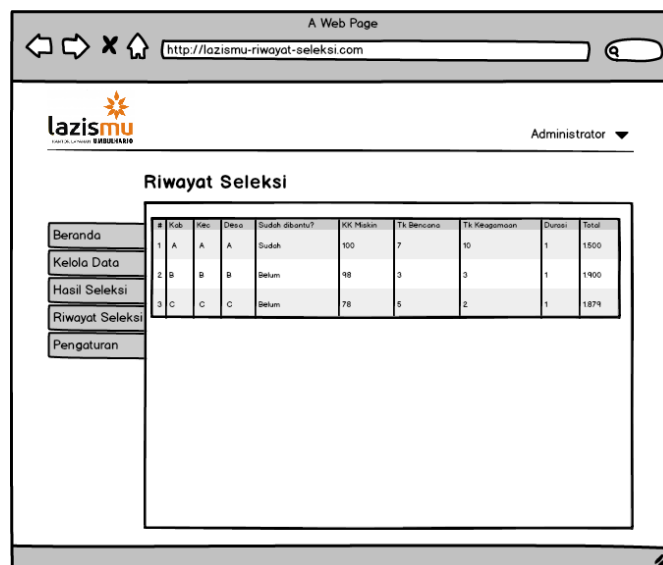
Rancangan Antarmuka Melihat Hasil Seleksi merupakan rancangan dimana admin dan *decision maker* dapat melihat data yang sudah diseleksi sebelumnya pada halaman hasil seleksi. Rancangan Antarmuka Melihat Hasil Seleksi dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Melihat Hasil Seleksi

f. Rancangan Antarmuka Melihat Riwayat Seleksi

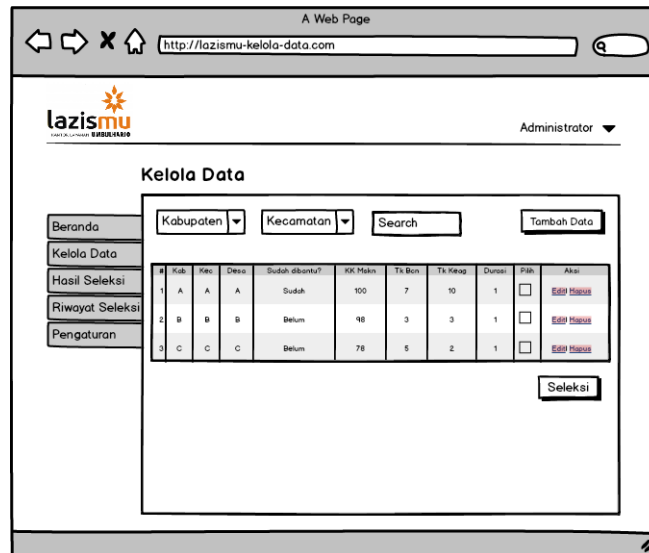
Rancangan Antarmuka Melihat Riwayat Seleksi digunakan oleh admin maupun *decision maker* untuk melihat riwayat atau history seleksi yang sudah dieksekusi sebelumnya. Rancangan Antarmuka Melihat Riwayat Seleksi dapat dilihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Melihat Riwayat Seleksi

g. Rancangan Antarmuka Seleksi Daerah

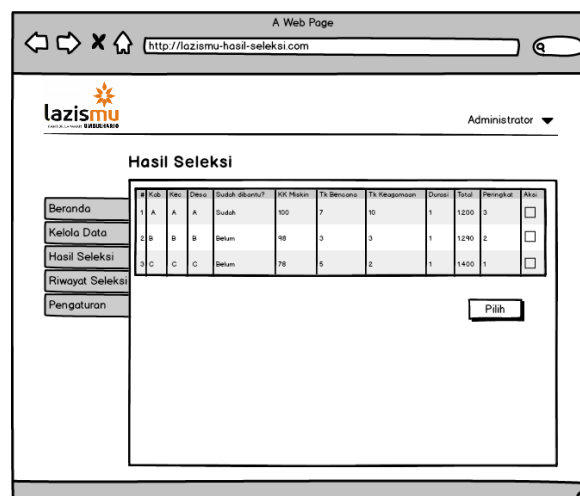
Rancangan Antarmuka Seleksi Daerah merupakan rancangan dimana *decision maker* melakukan tahapan seleksi daerah, dimana terlebih dahulu *decision maker* mengakses halaman kelola data, kemudian memilih tombol seleksi. Rancangan Antarmuka Seleksi Daerah dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Seleksi Daerah

h. Rancangan Antarmuka Pilih Hasil Seleksi

Rancangan Antarmuka Pilih Hasil Seleksi merupakan rancangan dimana *decision maker* melakukan tahapan memilih daerah yang telah diseleksi sebelumnya, *decision maker* terlebih dahulu mengakses halaman hasil, kemudian memilih daerah yang terpilih sebagai penerima bantuan hewan kurban, dan memilih tombol pilih. Rancangan Antarmuka Pilih Hasil Seleksi dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka Pilih Hasil Seleksi

