
Software Requirements Specification

for

Digitalisasi Sistem Layanan Pengaduan Online

Version 1.0 approved

Prepared by

**2311081041 – Yoliza Erwanda
2311082019 – Giovanni Yuda Prastika
2311082024 – Luthfi Tsani Ranofan**

13 Juni 2025

Table of Contents

1. Pendahuluan	1
1.1 Tujuan Penulisan Dokumen.....	1
1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan	1
1.3 Batasan Produk	1
1.4 Definisi dan Istilah	2
1.5 Referensi.....	2
2. Deskripsi Keseluruhan	3
2.1 Deskripsi Produk	3
2.2 Fungsi Produk.....	3
2.3 Penggolongan Karakterik Pengguna	4
2.4 Lingkungan Operasi	4
2.5 Batasan Desain dan Implementasi	4
2.6 Dokumentasi Pengguna	5
3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal	6
3.1 User Interfaces.....	6
3.2 Hardware Interface	6
3.3 Software Interface.....	6
3.4 Communication Interface	6
4. Functional Requirement.....	7
4.1 Use Case Diagram	10
4.2 Login.....	11
4.2.1 Scenario Use Case Login	11
4.2.2 Stimulus dan Respon.....	12
4.2.3 Activity Diagram.....	12
4.2.4 Sequence Diagram	13
4.3 Register.....	13
4.3.1 Scenario Use Case Register.....	13
4.3.2 Stimulus dan Respon.....	14
4.3.3 Activity Diagram.....	15
4.3.4 Sequence Diagram	16
4.4 Logout.....	16
4.4.1 Scenario Use Case Logout	16
4.4.2 Stimulus dan Respon.....	17
4.4.3 Activity Diagram.....	17
4.4.4 Sequence Diagram	18
4.5 Menghapus Akun Pengguna.....	19
4.5.1 Scenario Use Case Menghapus Akun Pengguna.....	19
4.5.2 Stimulus dan Respon.....	20
4.5.3 Activity Diagram.....	20
4.5.4 Sequence Diagram	22
4.6 Mengedit Akun Pengguna	22
4.6.1 Scenario Use Case Mengedit Akun Pengguna.....	22
4.6.2 Stimulus dan Respon.....	23
4.6.3 Activity Diagram.....	24
4.6.4 Sequence Diagram	25
4.7 Membuat Pengaduan	27
4.7.1 Scenario Use Case Membuat Pengaduan	27
4.7.2 Stimulus dan Respon.....	27
4.7.3 Activity Diagram.....	28
4.7.4 Sequence Diagram	30

4.8 Mengedit Pengaduan	30
4.8.1 Scenario Use Case Mengedit Pengaduan	30
4.8.2 Stimulus dan Respon	31
4.8.3 Activity Diagram	32
4.8.4 Sequence Diagram	34
4.9 Melihat Pengaduan	34
4.9.1 Scenario Use Case Melihat Pengaduan	34
4.9.2 Stimulus dan Respon	35
4.9.3 Activity Diagram	35
4.9.4 Sequence Diagram	36
4.10 Menambahkan kategori pengaduan	37
4.10.1 Scenario Use Case Menambahkan kategori pengaduan	37
4.10.2 Stimulus dan Respon	38
4.10.3 Activity Diagram	39
4.10.4 Sequence Diagram	40
4.11 Mengedit kategori pengaduan	40
4.11.1 Scenario Use Case Mengedit kategori pengaduan	40
4.11.2 Stimulus dan Respon	41
4.11.3 Activity Diagram	42
4.11.4 Sequence Diagram	43
4.12 Menghapus kategori pengaduan	43
4.12.1 Scenario Use Case Menghapus kategori pengaduan	43
4.12.2 Stimulus dan Respon	44
4.12.3 Activity Diagram	44
4.12.4 Sequence Diagram	46
4.13 Melihat kategori pengaduan	46
4.13.1 Scenario Use Case Melihat kategori pengaduan	46
4.13.2 Stimulus dan Respon	47
4.13.3 Activity Diagram	47
4.13.4 Sequence Diagram	48
4.14 Membuat Tanggapan Pengaduan	49
4.14.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Pengaduan	49
4.14.2 Stimulus dan Respon	50
4.14.3 Activity Diagram	51
4.14.4 Sequence Diagram	51
4.15 Mengedit Tanggapan Pengaduan	52
4.15.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Pengaduan	52
4.15.2 Stimulus dan Respon	53
4.15.3 Activity Diagram	54
4.15.4 Sequence Diagram	54
4.16 Menghapus Tanggapan Pengaduan	55
4.16.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Pengaduan	55
4.16.2 Stimulus dan Respon	56
4.16.3 Activity Diagram	56
4.16.4 Sequence Diagram	57
4.17 Melihat Tanggapan Pengaduan	58
4.17.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Pengaduan	58
4.17.2 Stimulus dan Respon	59
4.17.3 Activity Diagram	59
4.17.4 Sequence Diagram	60
4.18 Menambahkan Berita atau Informasi	61
4.18.1 Scenario Use Case Menambahkan Berita atau Informasi	61
4.18.2 Stimulus dan Respon	62
4.18.3 Activity Diagram	63

4.18.4 Sequence Diagram	63
4.19 Mengedit Berita	64
4.19.1 Scenario Use Case Mengedit Berita	64
4.19.2 Stimulus dan Respon	65
4.19.3 Activity Diagram	66
4.19.4 Sequence Diagram	67
4.20 Menghapus Berita	67
4.20.1 Scenario Use Case Menghapus Berita	67
4.20.2 Stimulus dan Respon	68
4.20.3 Activity Diagram	68
4.20.4 Sequence Diagram	70
4.21 Melihat Berita atau Informasi	70
4.21.1 Scenario Use Case Melihat Berita atau Informasi	70
4.21.2 Stimulus dan Respon	71
4.21.3 Activity Diagram	71
4.21.4 Sequence Diagram	73
4.22 Menambahkan Profil	73
4.22.1 Scenario Use Case Menambahkan Profil	73
4.22.2 Stimulus dan Respon	74
4.22.3 Activity Diagram	75
4.22.4 Sequence Diagram	76
4.23 Mengedit Profil	76
4.23.1 Scenario Use Case Mengedit Profil	76
4.23.2 Stimulus dan Respon	77
4.23.3 Activity Diagram	78
4.23.4 Sequence Diagram	80
4.24 Menghapus Profil	80
4.24.1 Scenario Use Case Menghapus Profil	80
4.24.2 Stimulus dan Respon	81
4.24.3 Activity Diagram	81
4.24.4 Sequence Diagram	83
4.25 Melihat Profil	83
4.25.1 Scenario Use Case Melihat Profil	83
4.25.2 Stimulus dan Respon	84
4.25.3 Activity Diagram	85
4.25.4 Sequence Diagram	85
4.26 Membuat Kritik Saran	86
4.26.1 Scenario Use Case Membuat Kritik Saran	86
4.26.2 Stimulus dan Respon	87
4.26.3 Activity Diagram	88
4.26.4 Sequence Diagram	89
4.27 Mengedit Kritik Saran	89
4.27.1 Scenario Use Case Mengedit Kritik Saran	89
4.27.2 Stimulus dan Respon	90
4.27.3 Activity Diagram	91
4.27.4 Sequence Diagram	93
4.28 Melihat Kritik Saran	93
4.28.1 Scenario Use Case Melihat Kritik Saran	93
4.28.2 Stimulus dan Respon	94
4.28.3 Activity Diagram	95
4.28.4 Sequence Diagram	95
4.29 Menghapus Kritik Saran	95
4.29.1 Scenario Use Case Menghapus Kritik Saran	95
4.29.2 Stimulus dan Respon	96

4.29.3	Activity Diagram.....	97
4.29.4	Sequence Diagram	97
4.30	Membuat Tanggapan Kritik Saran	98
4.30.1	Scenario Use Case Membuat Tanggapan Kritik Saran	98
4.30.2	Stimulus dan Respon.....	99
4.30.3	Activity Diagram.....	100
4.30.4	Sequence Diagram	101
4.31	Mengedit Tanggapan Kritik Saran	102
4.31.1	Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Kritik Saran	102
4.31.2	Stimulus dan Respon.....	103
4.31.3	Activity Diagram.....	104
4.31.4	Sequence Diagram	105
4.32	Menghapus Tanggapan Kritik Saran	106
4.32.1	Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Kritik Saran.....	106
4.32.2	Stimulus dan Respon.....	107
4.32.3	Activity Diagram.....	107
4.32.4	Sequence Diagram	108
4.33	Melihat Tanggapan Kritik Saran	109
4.33.1	Scenario Use Case Melihat Tanggapan Kritik Saran	109
4.33.2	Stimulus dan Respon.....	110
4.33.3	Activity Diagram.....	110
4.33.4	Sequence Diagram	111
4.34	Membuat Pelaporan Kehilangan	112
4.34.1	Scenario Use Case Membuat Pelaporan Kehilangan	112
4.34.2	Stimulus dan Respon.....	113
4.34.3	Activity Diagram.....	114
4.34.4	Sequence Diagram	115
4.35	Mengedit Pelaporan Kehilangan	115
4.35.1	Scenario Use Case Mengedit Pelaporan Kehilangan	115
4.35.2	Stimulus dan Respon.....	116
4.35.3	Activity Diagram.....	117
4.35.4	Sequence Diagram	118
4.36	Melihat Pelaporan Kehilangan	119
4.36.1	Scenario Use Case Melihat Pelaporan Kehilangan	119
4.36.2	Stimulus dan Respon.....	120
4.36.3	Activity Diagram.....	121
4.36.4	Sequence Diagram	121
4.37	Menghapus Pelaporan Kehilangan	122
4.37.1	Scenario Use Case Menghapus Pelaporan Kehilangan.....	122
4.37.2	Stimulus dan Respon.....	122
4.37.3	Activity Diagram.....	123
4.37.4	Sequence Diagram	124
4.38	Membuat Tanggapan Kehilangan.....	125
4.38.1	Scenario Use Case Membuat Tanggapan Kehilangan	125
4.38.2	Stimulus dan Respon.....	126
4.38.3	Activity Diagram.....	127
4.38.4	Sequence Diagram	128
4.39	Mengedit Tanggapan Kehilangan.....	129
4.39.1	Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Kehilangan	129
4.39.2	Stimulus dan Respon.....	130
4.39.3	Activity Diagram.....	131
4.39.4	Sequence Diagram	132
4.40	Menghapus Tanggapan Kehilangan	133
4.40.1	Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Kehilangan	133

4.40.2	Stimulus dan Respon	134
4.40.3	Activity Diagram.....	134
4.40.4	Sequence Diagram	135
4.41	Melihat Tanggapan Kehilangan.....	136
4.41.1	Scenario Use Case Melihat Tanggapan Kehilangan	136
4.41.2	Stimulus dan Respon	137
4.41.3	Activity Diagram.....	137
4.41.4	Sequence Diagram	138
4.42	Membuat Izin Keramaian	139
4.42.1	Scenario Use Case Membuat Izin Keramaian.....	139
4.42.2	Stimulus dan Respon	140
4.42.3	Activity Diagram.....	141
4.42.4	Sequence Diagram	141
4.43	Mengedit Izin Keramaian	142
4.43.1	Scenario Use Case Mengedit Izin Keramaian.....	142
4.43.2	Stimulus dan Respon	143
4.43.3	Activity Diagram.....	144
4.43.4	Sequence Diagram	146
4.44	Melihat Izin Keramaian	146
4.44.1	Scenario Use Case Melihat Izin Keramaian.....	146
4.44.2	Stimulus dan Respon	147
4.44.3	Activity Diagram.....	147
4.44.4	Sequence Diagram	148
4.45	Menghapus Izin Keramaian.....	149
4.45.1	Scenario Use Case Menghapus Izin Keramaian.....	149
4.45.2	Stimulus dan Respon	150
4.45.3	Activity Diagram.....	150
4.45.4	Sequence Diagram	152
4.46	Membuat Tanggapan Keramaian.....	152
4.46.1	Scenario Use Case Membuat Tanggapan Keramaian	152
4.46.2	Stimulus dan Respon	153
4.46.3	Activity Diagram.....	154
4.46.4	Sequence Diagram	155
4.47	Mengedit Tanggapan Keramaian.....	155
4.47.1	Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Keramaian	155
4.47.2	Stimulus dan Respon	156
4.47.3	Activity Diagram.....	157
4.47.4	Sequence Diagram	158
4.48	Menghapus Tanggapan Keramaian	159
4.48.1	Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Keramaian	159
4.48.2	Stimulus dan Respon	160
4.48.3	Activity Diagram.....	160
4.48.4	Sequence Diagram	161
4.49	Melihat Tanggapan Keramaian	162
4.49.1	Scenario Use Case Melihat Tanggapan Keramaian	162
4.49.2	Stimulus dan Respon	163
4.49.3	Activity Diagram.....	163
4.49.4	Sequence Diagram	164
4.50	Membuat Aspirasi	165
4.50.1	Scenario Use Case Membuat Aspirasi	165
4.50.2	Stimulus dan Respon	166
4.50.3	Activity Diagram.....	167
4.50.4	Sequence Diagram	168
4.51	Mengedit Aspirasi	168

4.51.1 Scenario Use Case Mengedit Aspirasi	168
4.51.2 Stimulus dan Respon.....	169
4.51.3 Activity Diagram.....	170
4.51.4 Sequence Diagram	172
4.52 Melihat Aspirasi	172
4.52.1 Scenario Use Case Melihat Aspirasi	172
4.52.2 Stimulus dan Respon.....	173
4.52.3 Activity Diagram.....	173
4.52.4 Sequence Diagram	174
4.53 Menghapus Aspirasi	175
4.53.1 Scenario Use Case Menghapus Aspirasi.....	175
4.53.2 Stimulus dan Respon.....	176
4.53.3 Activity Diagram.....	176
4.53.4 Sequence Diagram	177
4.54 Membuat Tanggapan Aspirasi	178
4.54.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Aspirasi.....	178
4.54.2 Stimulus dan Respon.....	179
4.54.3 Activity Diagram.....	180
4.54.4 Sequence Diagram	181
4.55 Mengedit Tanggapan Aspirasi	182
4.55.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Aspirasi.....	182
4.55.2 Stimulus dan Respon.....	183
4.55.3 Activity Diagram.....	184
4.55.4 Sequence Diagram	185
4.56 Menghapus Tanggapan Aspirasi	186
4.56.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Aspirasi	186
4.56.2 Stimulus dan Respon.....	187
4.56.3 Activity Diagram.....	187
4.56.4 Sequence Diagram	188
4.57 Melihat Tanggapan Aspirasi	189
4.57.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Aspirasi	189
4.57.2 Stimulus dan Respon.....	190
4.57.3 Activity Diagram.....	190
4.57.4 Sequence Diagram	191
5. Non Functional Requirements	192

Revision History

Name	Date	Reason For Changes	Version

1. Pendahuluan

1.1 Tujuan Penulisan Dokumen

Dokumen ini merupakan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) atau Software Requirement Specification (SRS) untuk Aplikasi Web Untuk Digitalisasi Sistem Layanan Pengaduan Online. Tujuan dari penulisan dokumen ini adalah untuk memberikan penjelasan mengenai perangkat lunak yang akan dibangun baik berupa gambaran umum maupun penjelasan detail dan menyeluruh. Pengguna dari dokumen ini adalah para pengembang (developer) perangkat lunak Digitalisasi Sistem Layanan Pengaduan Online dan pengguna (user) dari perangkat lunak ini atau mereka yang terlibat dalam sistem. Dokumen ini akan digunakan sebagai bahan acuan dalam proses pengembangan dan sebagai bahan evaluasi pada saat proses pengembangan perangkat lunak maupun di akhir pengembangannya. Dengan adanya dokumen SKPL ini diharapkan pengembangan perangkat lunak akan lebih terarah dan lebih terfokus serta tidak menimbulkan ambiguitas terutama bagi pengembang perangkat lunak ini.

1.2 Audien yang Dituju dan Pembaca yang Disarankan

Dokumen ini ditujukan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam siklus hidup pengembangan perangkat lunak, antara lain:

- **Pengembang Sistem (Developer):** Sebagai panduan teknis untuk mengimplementasikan semua fitur yang dibutuhkan.
- **Manajer Proyek:** Untuk memahami ruang lingkup proyek, mengelola sumber daya, dan memantau kemajuan.
- **Mitra Proyek:** Untuk memastikan bahwa sistem yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan operasional.
- **Penguji (Tester):** Sebagai dasar untuk membuat skenario pengujian dan memverifikasi bahwa semua persyaratan telah terpenuhi.
- **Pengguna Akhir (Mahasiswa/i PNP/UNAND, Masyarakat Pauh):** Untuk memahami fungsionalitas yang akan mereka gunakan.

1.3 Batasan Produk

Perangkat lunak ini adalah sistem informasi berbasis web yang bertujuan untuk mendigitalisasikan proses pengaduan ke Polsek Pauh. Tujuannya adalah untuk mempermudah masyarakat dan mempercepat proses pelaporan kejadian.

Manfaat yang relevan dari sistem ini meliputi:

- Mempermudah masyarakat dan mempercepat proses pelaporan kejadian.
- Memungkinkan masyarakat untuk memantau status laporan mereka secara real-time.
- Mengurangi beban administrasi di kantor polisi.

Sasaran bisnis utama adalah modernisasi pelayanan pengaduan untuk mempermudah dan mempercepat proses pelaporan kejadian.

1.4 Definisi dan Istilah

- SRS : Software Requirements Specification, atau Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)
- IEEE : Institute of Electrical and Electronics Engineering Standar internasional untuk pengembangan dan perancangan produk.

1.5 Referensi

Mursalim, S. W. (2018). Analisis manajemen pengaduan sistem layanan aspirasi pengaduan online rakyat (LAPOR) di Kota Bandung. *Jurnal Ilmu Administrasi (JIA): Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi*, 15(1), 1-17.

Nugroho, F. E., Taufiq, R., & Alfarizi, M. S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Pada Desa Sukadama Kabupaten Tangerang. *Jurnal Dinamika Universitas Muhammadiyah Tangerang Tangerang*, 6(2), 1–10.

2. Deskripsi Keseluruhan

2.1 Deskripsi Produk

Sistem Layanan Pengaduan Online adalah sebuah aplikasi web terintegrasi yang dirancang untuk mempermudah masyarakat dan mempercepat proses pelaporan kejadian. Produk ini akan menyediakan platform tunggal bagi admin untuk mengatur semua aspek fitur yang ada, mulai dari pengelolaan akun user, pengelolaan tanggapan, pengelolaan berita, dan pengelolaan profil. Bagi user, sistem ini berfungsi sebagai portal layanan pengaduan masyarakat, memungkinkan mereka untuk menyampaikan laporan, keluhan, atau aspirasi kepada pihak kepolisian secara digital, dengan harapan meningkatkan transparansi, responsivitas, dan kemudahan akses layanan publik.

2.2 Fungsi Produk

- Pengaduan Online: Pengguna dapat dengan mudah membuat laporan pengaduan melalui formulir yang tersedia, di mana setiap pengaduan dapat dikategorikan berdasarkan jenis kasus, seperti kriminal, lalu lintas, atau pelecehan.
- Palayanan lain: Pengguna dapat juga menambahkan kritik atau saran terkait layanan, pengaduan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi masyarakat dalam melaporkan kejadian. Melalui umpan balik dari pengguna, sistem dapat terus diperbaiki agar lebih responsif, transparan, dan efektif dalam menangani pengaduan. Selain itu pengguna juga bisa memberikan aspirasinya.
- Autentikasi & Manajemen Pengguna: Sistem ini dilengkapi dengan fitur autentikasi yang memungkinkan pengguna untuk melakukan registrasi dan login menggunakan email, nomor HP, atau kode OTP untuk keamanan tambahan. Setiap pengguna memiliki peran yang berbeda, seperti warga yang dapat mengajukan pengaduan, petugas yang menangani laporan, serta operator yang mengelola sistem.
- Manajemen Berita & Informasi: Untuk memberikan informasi terkini kepada masyarakat, platform ini menyediakan fitur manajemen berita yang memungkinkan petugas kepolisian untuk mempublikasikan berita terkait keamanan, hukum, serta himbauan kepada masyarakat.
- Interaksi & Tanggapan Pengaduan: Pengguna tidak hanya dapat mengajukan laporan, tetapi juga berinteraksi dengan petugas melalui fitur tanggapan pengaduan. Petugas kepolisian dapat memberikan update, meminta klarifikasi, atau memberikan arahan lebih lanjut kepada pelapor. Sebaliknya, pengguna juga dapat menambahkan informasi tambahan atau merespons tanggapan dari petugas untuk memastikan laporan mereka mendapatkan perhatian yang optimal.
- Dashboard Admin & Statistik: Untuk memastikan sistem berjalan secara efisien, platform ini menyediakan dashboard admin yang memungkinkan pemantauan jumlah pengaduan berdasarkan kategori dan wilayah tertentu. Data statistik ditampilkan dalam bentuk grafik yang membantu dalam analisis tren kejahatan serta efektivitas penanganan kasus.
- Profil: Informasi tentang profil Polsek Pauh, seperti Polsek Pauh, Kecamatan Pauh, BNN, dll.
- Manajemen Kategori Pengaduan: Memungkinkan admin atau operator untuk mengelola kategori pengaduan, sehingga pengguna dapat memilih kategori yang sesuai saat membuat laporan.
- Pengaturan Akun: Pengguna dapat mengubah data akun, menghapus akun, atau logout dari akun mereka.
- Layanan Surat Kehilangan: Pengguna dapat mengajukan surat kehilangan secara online dengan mengisi formulir.

- Pendaftaran izin keramaian: Pengguna dapat mengajukan izin untuk acara besar seperti pesta secara online.

2.3 Penggolongan Karakteristik Pengguna

Tabel 1 Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas Utama	Hak Akses ke Aplikasi	Kemampuan yang Harus Dimiliki
Pihak Kepolisian	Mengelola seluruh data sistem: tanggapan, berita, dan profil.	Penuh (Create, Read, Update, Delete) pada semua modul manajemen.	Kemampuan dasar menggunakan komputer dan web browser. Memahami proses pengaduan.
Mahasiswa/i PNP/UNAND, Masyarakat Pauh	Mendaftar, login, melihat berita/profil, membuat pengaduan, kritik saran, aspirasi, pelaporan kehilangan, dan izin keramaian.	Terbatas (Read) pada berita dan profil. (Create, Read, Update) pada pengaduan. (Create, Read, Update, Delete) pada kritik saran, aspirasi, pelaporan kehilangan, dan izin keramaian.	Kemampuan dasar menggunakan aplikasi web/mobile untuk browsing dan melakukan pengaduan.

2.4 Lingkungan Operasi

Sistem ini merupakan aplikasi berbasis web yang akan beroperasi di lingkungan sebagai berikut:

- Platform: Dapat diakses melalui berbagai sistem operasi (Windows, macOS, Linux, Android, iOS) selama memiliki web browser modern.
- Perangkat Keras: Dapat dijalankan di komputer desktop, laptop, tablet, dan smartphone dengan koneksi internet aktif.
- Perangkat Lunak Klien: Web browser modern seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari, atau Microsoft Edge.
- Server: Akan di-host pada server web (misalnya Apache/Nginx) yang menjalankan bahasa pemrograman sisi server (misalnya PHP/Node.js) dan terhubung ke sistem manajemen database (misalnya MySQL/PostgreSQL).

2.5 Batasan Desain dan Implementasi

- Bahasa: Seluruh antarmuka pengguna (UI), pesan error, dan dokumentasi harus disajikan dalam Bahasa Indonesia.
- Platform: Sistem harus dibangun sebagai aplikasi web responsif, yang dapat beradaptasi dengan baik pada berbagai ukuran layar (desktop dan mobile).
- Kemudahan Penggunaan: Desain antarmuka harus intuitif dan mudah digunakan, terutama untuk staf pengelola yang mungkin tidak memiliki latar belakang teknis yang kuat.

- Konektivitas: Sistem ini memerlukan koneksi internet untuk berfungsi, baik di sisi admin maupun user.

2.6 Dokumentasi Pengguna

Dokumentasi berikut akan disediakan bersama perangkat lunak:

- **Panduan Pengguna (User Manual):** Dokumen terpisah (format PDF) yang menjelaskan cara menggunakan setiap fitur sistem, dengan panduan langkah-demi-langkah untuk Pengelola, Wisatawan, dan Tour Guide.

3. Kebutuhan Antarmuka Eksternal

3.1 User Interfaces

- Sistem akan memiliki antarmuka pengguna grafis (GUI) berbasis web yang bersih dan modern. Desain akan konsisten di seluruh aplikasi, menggunakan palet warna, tipografi, dan tata letak yang seragam.
- Dashboard Admin: Akan menampilkan daftar data yang masuk (pengaduan, kritik saran, aspirasi, pelaporan kehilangan, izin keramaian) dan menu tanggapan, berita, fitur untuk mengelola sistem.
- Halaman User: Akan menampilkan Landing Page yang menarik, berita, serta menu untuk login/register.

3.2 Hardware Interface

Tidak ada antarmuka perangkat keras kustom yang dibutuhkan. Sistem berinteraksi dengan perangkat keras standar pengguna seperti komputer, smartphone, keyboard, dan mouse melalui web browser.

3.3 Software Interface

- Sistem Manajemen Database (DBMS): Aplikasi akan terhubung ke database relasional (seperti MySQL) untuk menyimpan dan mengambil semua data aplikasi (data pengguna, transaksi, konten, dll).
- Layanan Email (SMTP Server): Sistem akan menggunakan SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) untuk mengirim email notifikasi, seperti verifikasi pendaftaran akun

3.4 Communication Interface

- Protokol Komunikasi: Komunikasi antara browser klien dan server aplikasi akan menggunakan protokol HTTP/HTTPS. Penggunaan HTTPS diwajibkan untuk semua halaman, terutama yang melibatkan transmisi data sensitif seperti login.
- Email: Sistem akan mengirimkan email untuk notifikasi. Format email akan berupa HTML untuk penyajian yang baik.

4. Functional Requirement

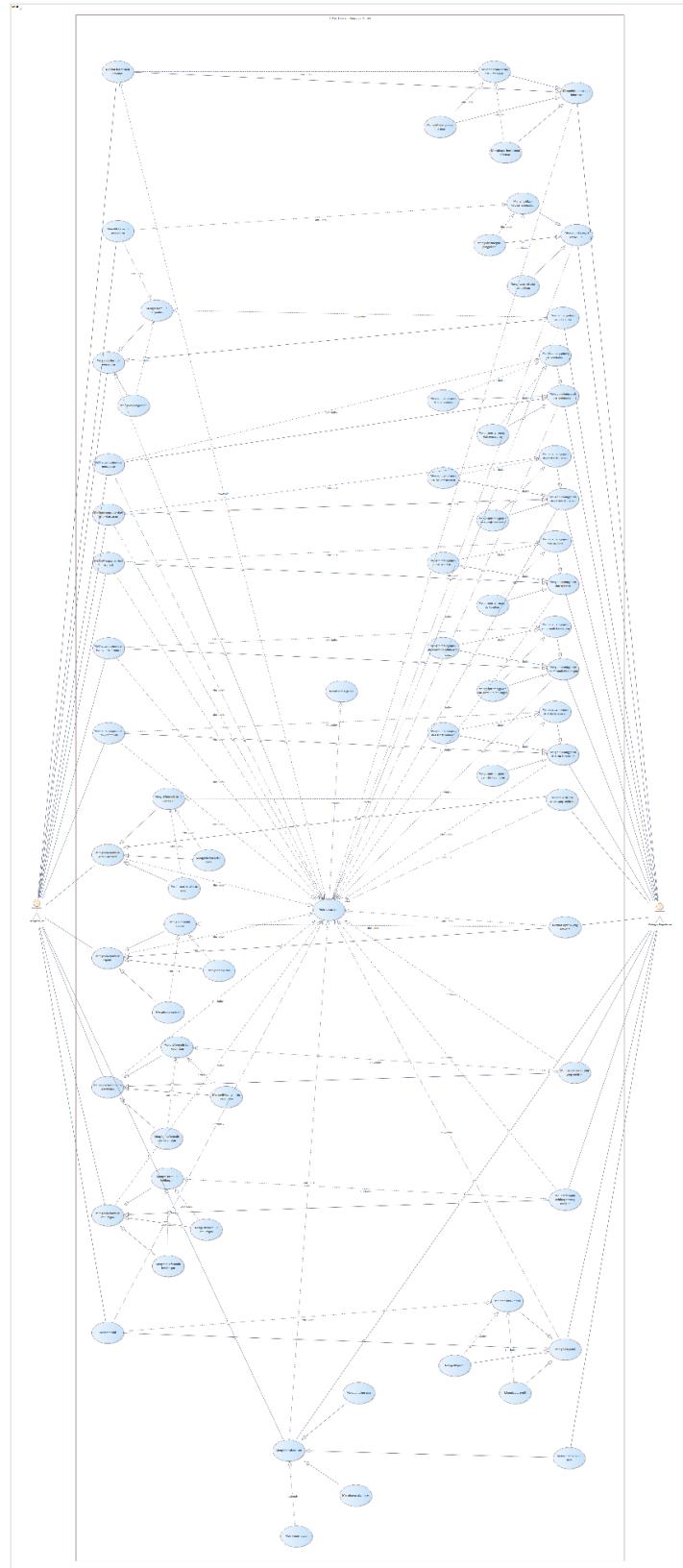
Area ini menguraikan fungsi spesifik yang harus dilakukan oleh sistem.

ID	Kebutuhan Fungsional	Penjelasan
FR-01	Pengelolaan Akun Pengguna	
FR-01.1	Registrasi (UC-2001)	Sistem harus memungkinkan pengguna baru untuk mendaftar agar bisa menggunakan web.
FR-01.2	Login (UC-2002)	Sistem harus memungkinkan pengguna untuk masuk.
FR-01.3	Logout (UC-2003)	Sistem harus memungkinkan pengguna untuk keluar.
FR-01.4	Melihat Akun Pengguna (UC-1804)	Petugas kepolisian dapat melihat daftar akun pengguna.
FR-01.5	Menghapus Akun Pengguna (UC-3603)	Petugas kepolisian dapat menghapus akun pengguna yang ingin dihapus.
FR-01.6	Mengedit Akun Pengguna (UC-3602)	Petugas kepolisian dapat mengedit akun pengguna yang ingin diedit.
FR-02	Pengelolaan Pengaduan	
FR-02.1	Membuat Pengaduan (UC-3103)	Pengguna dapat membuat pengaduan.
FR-02.2	Mengedit Pengaduan (UC-3102)	Pengguna dapat memperbarui data pengaduan yang telah dibuat sebelumnya, sebelum diberikan tanggapan.
FR-02.3	Melihat Pengaduan (UC-1004)	Pengguna dan petugas kepolisian dapat melihat daftar pengaduan yang telah dibuat.
FR-03	Pengelolaan Kategori Pengaduan	
FR-03.1	Menambahkan kategori pengaduan (UC-1901)	Petugas kepolisian dapat menambahkan kategori pengaduan baru sesuai dengan kebutuhan sistem.
FR-03.2	Mengedit kategori pengaduan (UC-1902)	Petugas kepolisian dapat mengubah kategori pengaduan yang sudah ada.
FR-03.3	Menghapus kategori pengaduan (UC-1903)	Petugas kepolisian dapat menghapus kategori pengaduan yang sudah tidak diperlukan.
FR-03.4	Melihat kategori pengaduan (UC-3004)	Masyarakat dapat melihat kategori pengaduan apa saja yang ada saat membuat pengaduan.
FR-04	Pengelolaan Tanggapan Pengaduan	
FR-04.1	Membuat Tanggapan Pengaduan (UC-1101)	Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap pengaduan yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan.
FR-04.2	Mengedit Tanggapan Pengaduan (UC-1102)	Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.
FR-04.3	Menghapus Tanggapan Pengaduan (UC-1103)	Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap pengaduan jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.
FR-04.4	Melihat Tanggapan Pengaduan (UC-3904)	Pengguna dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap pengaduan yang telah diajukan.
FR-05	Pengelolaan Berita	
FR-05.1	Menambahkan Berita atau Informasi (UC-1601)	Petugas dapat menambahkan berita baru ke dalam sistem agar dapat dilihat oleh pengguna.
FR-05.2	Mengedit Berita (UC-1602)	Petugas dapat mengedit berita untuk memperbarui informasi yang ada.

FR-05.3	Menghapus Berita (UC-1603)	Petugas dapat menghapus berita yang tidak lagi relevan.
FR-05.4	Melihat Berita atau Informasi (UC-3704)	Pengguna dapat melihat berita bahkan saat baru membuka web sebelum login ataupun register.
FR-06	Pengelolaan Profil	
FR-06.1	Menambahkan Profil (UC-1701)	Petugas dapat menambahkan profil ke dalam sistem dengan mengisi informasi yang diperlukan.
FR-06.2	Mengedit Profil (UC-1702)	Petugas dapat mengedit informasi profil jika ada perubahan atau pembaruan data.
FR-06.3	Menghapus Profil (UC-1703)	Petugas dapat menghapus profil yang sudah tidak diperlukan atau terdapat kesalahan data.
FR-06.4	Melihat Profil (UC-3804)	Pengguna dapat melihat informasi profil yang telah tersedia dalam sistem.
FR-07	Pengelolaan Kritik Saran	
FR-07.1	Membuat Kritik Saran (UC-3401)	Pengguna dapat membuat kritik saran.
FR-07.2	Mengedit Kritik Saran (UC-3402)	Pengguna dapat memperbarui kritik saran yang telah dibuat sebelumnya, sebelum diberikan tanggapan.
FR-07.3	Melihat Kritik Saran (UC-1204)	Pengguna dan petugas kepolisian dapat melihat daftar kritik saran yang telah dibuat.
FR-07.5	Menghapus Kritik Saran (UC-3403)	Pengguna dapat menghapus kritik dan saran yang telah dikirim.
FR-08	Pengelolaan Tanggapan Kritik Saran	
FR-08.1	Membuat Tanggapan Kritik Saran (UC-1111)	Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap kritik saran yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan.
FR-08.2	Mengedit Tanggapan Kritik Saran (UC-1112)	Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.
FR-08.3	Menghapus Tanggapan Kritik Saran (UC-1113)	Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap kritik saran jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.
FR-08.4	Melihat Tanggapan Kritik Saran (UC-3914)	Pengguna dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap kritik saran yang telah diajukan.
FR-09	Pengelolaan Pelaporan Kehilangan	
FR-09.1	Membuat Pelaporan Kehilangan (UC-3301)	Pengguna dapat membuat pelaporan kehilangan.
FR-09.2	Mengedit Pelaporan Kehilangan (UC-3302)	Pengguna dapat memperbarui pelaporan kehilangan yang telah dibuat sebelumnya, sebelum diberikan tanggapan.
FR-09.3	Melihat Pelaporan Kehilangan (UC-1404)	Pengguna dan petugas kepolisian dapat melihat daftar pelaporan kehilangan yang telah dibuat.
FR-09.5	Menghapus Pelaporan Kehilangan (UC-3303)	Pengguna dapat menghapus pelaporan kehilangan yang telah dikirim.
FR-10	Pengelolaan Tanggapan Kehilangan	
FR-10.1	Membuat Tanggapan Kehilangan (UC-1131)	Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap pelaporan kehilangan yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan.
FR-10.2	Mengedit Tanggapan Kehilangan (UC-1132)	Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.

FR-10.3	Menghapus Tanggapan Kehilangan (UC-1133)	Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap pelaporan kehilangan jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.
FR-10.4	Melihat Tanggapan Kehilangan (UC-3934)	Pengguna dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap pelaporan kehilangan yang telah diajukan.
FR-11	Pengelolaan Izin Keramaian	
FR-11.1	Membuat Izin Keramaian (UC-3201)	Pengguna dapat membuat izin keramaian.
FR-11.2	Mengedit Izin Keramaian (UC-3202)	Pengguna dapat memperbarui izin keramaian yang telah dibuat sebelumnya, sebelum diberikan tanggapan.
FR-11.3	Melihat Izin Keramaian (UC-1504)	Pengguna dan petugas kepolisian dapat melihat daftar izin keramaian yang telah dibuat.
FR-11.5	Menghapus Izin Keramaian (UC-3203)	Pengguna dapat menghapus izin keramaian yang telah dikirim.
FR-12	Pengelolaan Tanggapan Keramaian	
FR-12.1	Membuat Tanggapan Keramaian (UC-1141)	Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap izin keramaian yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan.
FR-12.2	Mengedit Tanggapan Keramaian (UC-1142)	Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.
FR-12.3	Menghapus Tanggapan Keramaian (UC-1143)	Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap izin keramaian jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.
FR-12.4	Melihat Tanggapan Keramaian (UC-3944)	Pengguna dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap izin keramaian yang telah diajukan.
FR-13	Pengelolaan Aspirasi	
FR-13.1	Membuat Aspirasi (UC-3501)	Pengguna dapat membuat aspirasi.
FR-13.2	Mengedit Aspirasi (UC-3502)	Pengguna dapat memperbarui aspirasi yang telah dibuat sebelumnya, sebelum diberikan tanggapan.
FR-13.3	Melihat Aspirasi (UC-1304)	Pengguna dan petugas kepolisian dapat melihat daftar aspirasi yang telah dibuat.
FR-13.5	Menghapus Aspirasi (UC-3503)	Pengguna dapat menghapus aspirasi yang telah dikirim.
FR-14	Pengelolaan Tanggapan Aspirasi	
FR-14.1	Membuat Tanggapan Aspirasi (UC-1121)	Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap aspirasi yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan.
FR-14.2	Mengedit Tanggapan Aspirasi (UC-1122)	Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.
FR-14.3	Menghapus Tanggapan Aspirasi (UC-1123)	Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap aspirasi jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.
FR-14.4	Melihat Tanggapan Aspirasi (UC-3924)	Pengguna dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap aspirasi yang telah diajukan.

4.1 Use Case Diagram



4.2 Login

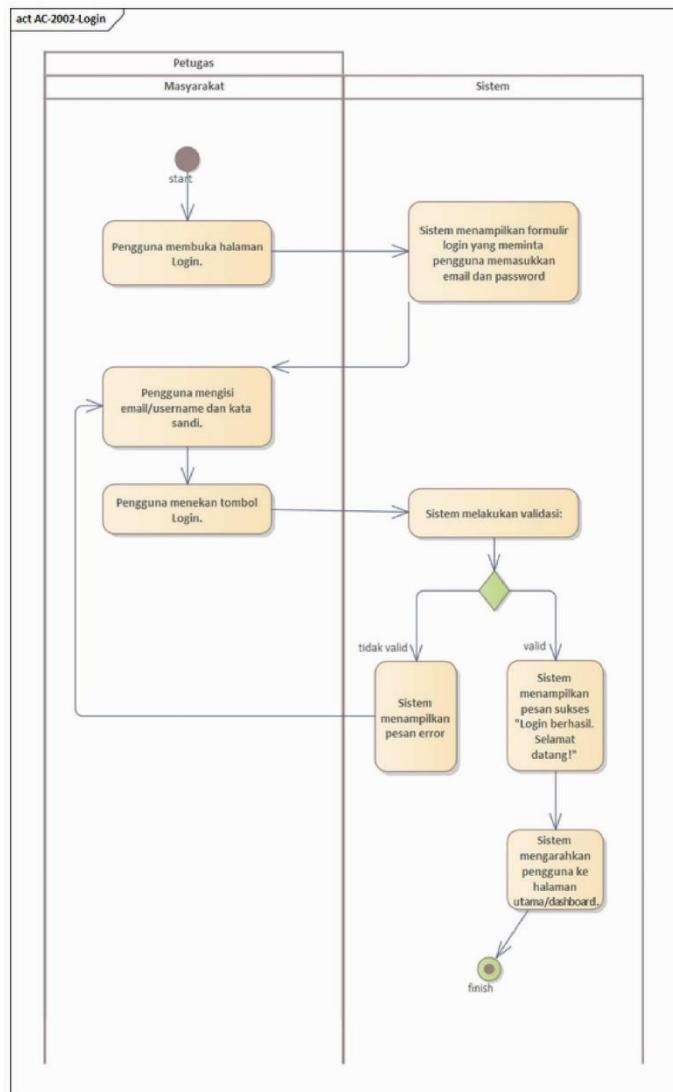
4.2.1 Scenario Use Case Login

Use Case Name: Login	ID: UC-2002	Priority: High	
Actor: Masyarakat dan Petugas Kepolisian			
Description: Pengguna dapat masuk ke sistem dengan akun yang telah terdaftar.			
Trigger: Pengguna ingin mengakses sistem layanan pengaduan online.			
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> temporal			
Preconditions:			
1. Pengguna sudah memiliki akun yang terdaftar dalam sistem.			
Normal Course:	Information for Steps		
1. Pengguna membuka halaman Login. 2. Sistem menampilkan formulir login yang meminta pengguna memasukkan: <ul style="list-style-type: none">• Email/Username• Kata Sandi 3. Pengguna mengisi email/username dan kata sandi. 4. Pengguna menekan tombol Login. 5. Sistem melakukan validasi: <ul style="list-style-type: none">• Memeriksa apakah email/username terdaftar.• Memeriksa apakah kata sandi sesuai dengan akun tersebut. 6. Jika validasi berhasil: <ul style="list-style-type: none">• Sistem mengarahkan pengguna ke halaman utama/dashboard.• Sistem menampilkan halaman dashboard. 7. Jika validasi gagal: <ul style="list-style-type: none">• Sistem menampilkan pesan error sesuai kesalahan yang terjadi.			
Postconditions:			
1. Pengguna berhasil masuk ke dalam sistem dan dapat menggunakan fitur yang tersedia.			
Exceptions:			
E1. Email atau username tidak ditemukan Sistem menampilkan pesan kesalahan " These credentials do not match our records. "			
E2. Kata sandi salah Sistem menampilkan pesan kesalahan " Kata sandi yang Anda masukkan salah. Silakan coba lagi. "			
E3. Akun belum diverifikasi Sistem menampilkan pesan kesalahan " Akun Anda belum diverifikasi. Silakan cek email/SMS untuk melakukan verifikasi. "			
E4. Akun diblokir atau dinonaktifkan Sistem menampilkan pesan kesalahan " Akun Anda telah dinonaktifkan. Silakan hubungi admin untuk bantuan. "			
E5. Sistem mengalami gangguan saat proses login Sistem menampilkan pesan kesalahan " Gagal login. Silakan coba lagi nanti. "			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

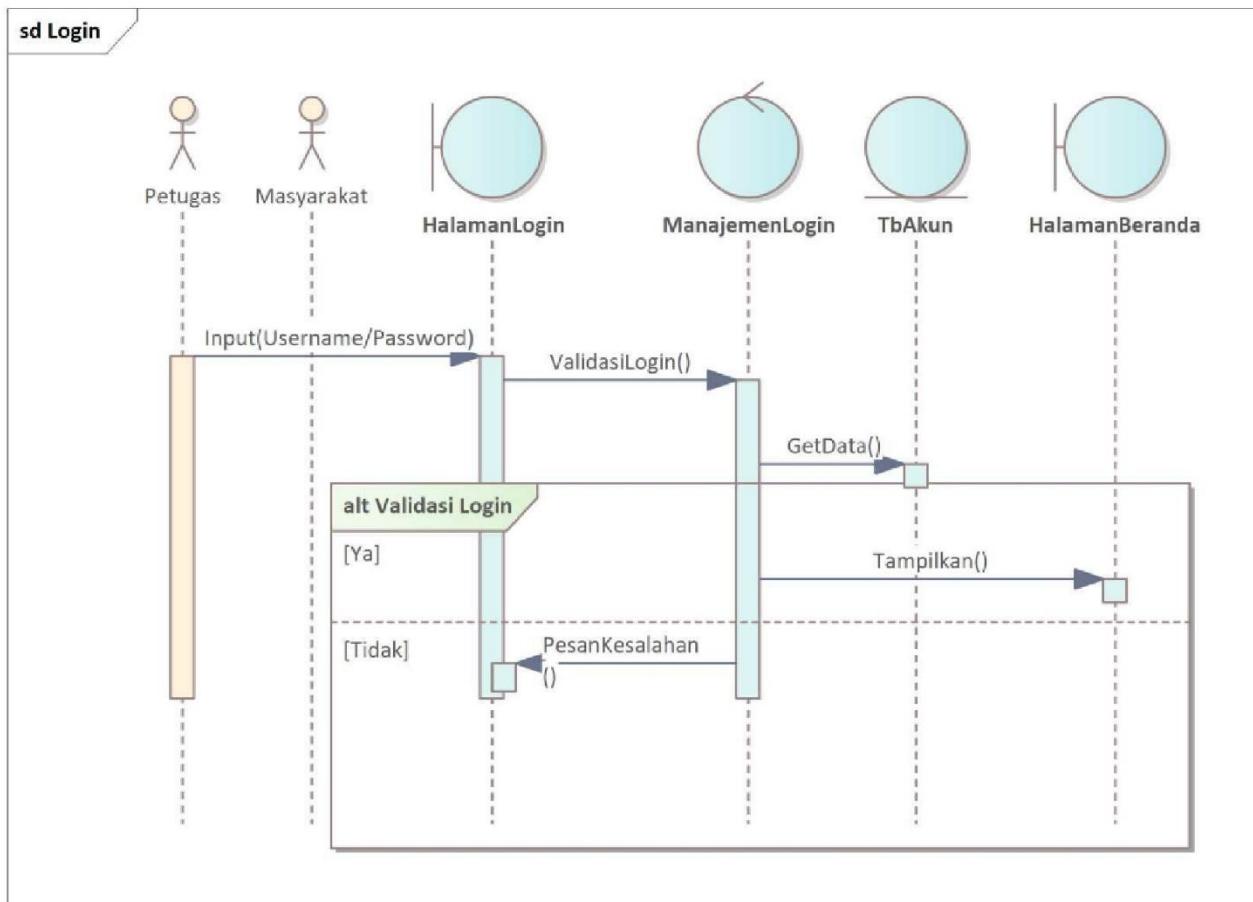
4.2.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Pengguna mengakses web	Sistem menampilkan halaman beranda sebelum register/login
Pengguna mengklik tombol “Log In”	Sistem menampilkan halaman login
Pengguna memasukkan email dan password	Sistem melakukan validasi format
Pengguna mengklik tombol “Login”	Sistem memverifikasi kecocokan email dan password di database. Jika login berhasil, sistem menampilkan halaman beranda setelah login/register. Jika login gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan “email atau password anda salah”.

4.2.3 Activity Diagram



4.2.4 Sequence Diagram



4.3 Register

4.3.1 Scenario Use Case Register

Use Case Name: Registrasi	ID: UC-2001	Priority: High
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mendaftarkan akun baru di sistem layanan pengaduan online dengan mengisi informasi yang dibutuhkan.		
Trigger: Masyarakat ingin membuat akun baru untuk mengakses sistem.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:	I. Masyarakat belum memiliki akun dalam sistem.	

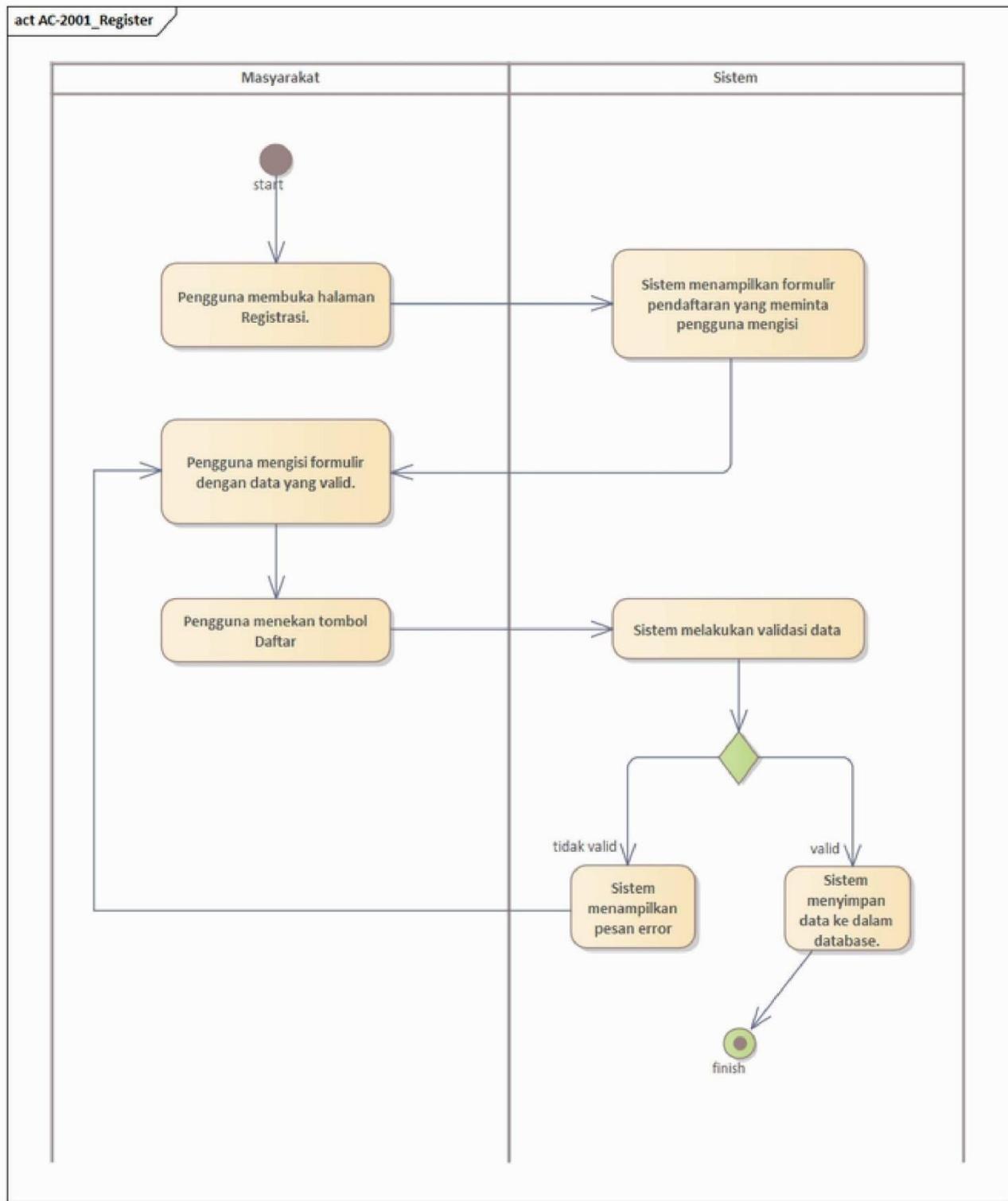
Normal Course: <ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat membuka halaman Registrasi. 2. Sistem menampilkan formulir pendaftaran yang meminta pengguna mengisi 3. Masyarakat mengisi data. 4. Masyarakat menekan tombol Daftar 5. Sistem melakukan validasi data: <ul style="list-style-type: none"> • Memeriksa apakah email/username sudah terdaftar. • Memeriksa apakah kata sandi memenuhi syarat keamanan. 6. Jika validasi berhasil: <ul style="list-style-type: none"> • Sistem menyimpan data ke dalam database. • Sistem mengirimkan email/SMS verifikasi (jika diperlukan). • Sistem menampilkan halaman dashboard. 7. Jika validasi gagal: <ul style="list-style-type: none"> • Sistem menampilkan pesan error sesuai kesalahan yang terjadi. 	Information for Steps		
Postconditions: <ol style="list-style-type: none"> I. Masyarakat berhasil terdaftar dalam sistem dan dapat login. 			
Exceptions: <p>E1. Email atau username sudah digunakan Sistem menampilkan pesan kesalahan "The email has already been taken."</p> <p>E2. Kata sandi tidak memenuhi kriteria Sistem menampilkan pesan kesalahan "The password field must be at least 8 characters."</p>			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.3.2 Stimulus dan Respon

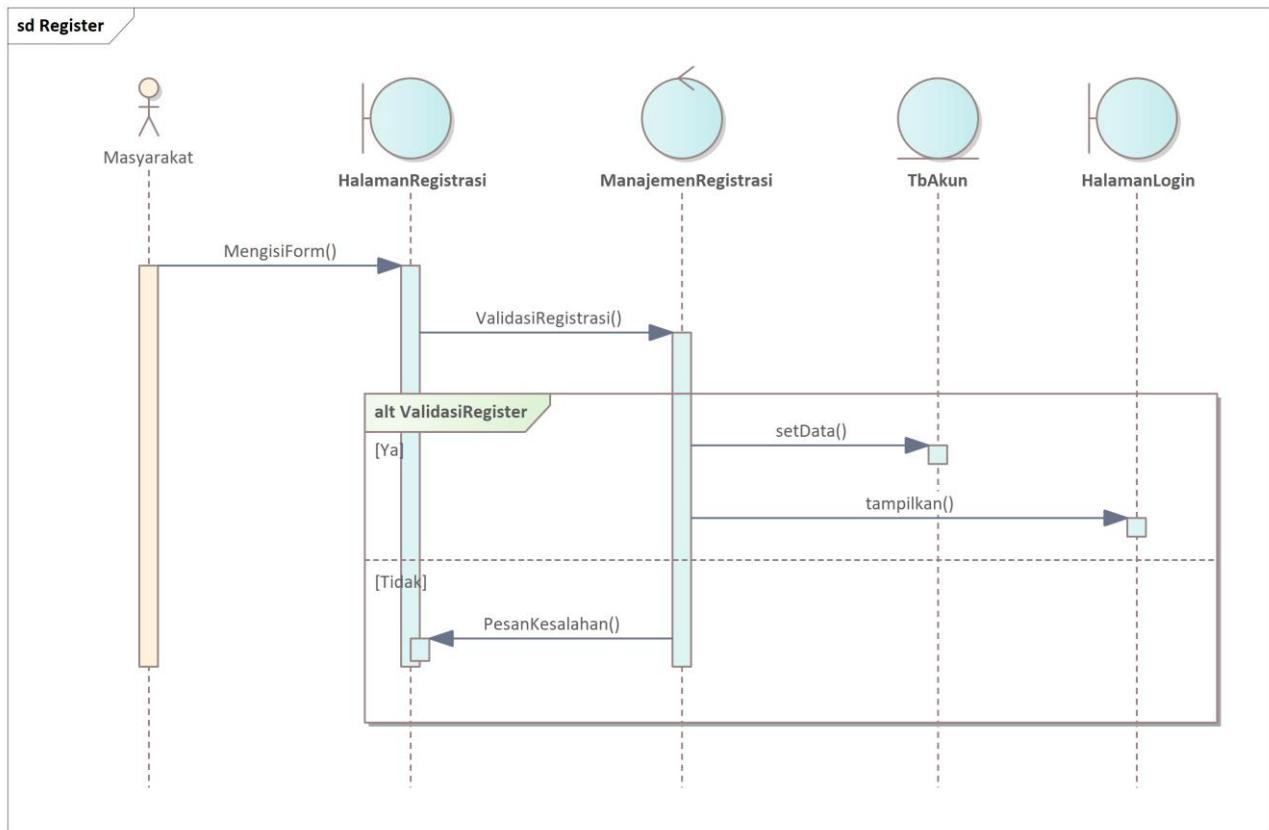
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses web	Sistem menampilkan halaman beranda sebelum register/login
Masyarakat mengklik tombol “Log In”	Sistem menampilkan halaman login
Masyarakat memilih “Register”	Sistem menampilkan halaman register
Masyarakat memasukkan email, nomor telepon, password, confirm password dan alamat	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Register”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika register berhasil, sistem menampilkan halaman beranda setelah login/register. Jika register gagal, sistem

	menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
--	--

4.3.3 Activity Diagram



4.3.4 Sequence Diagram



4.4 Logout

4.4.1 Scenario Use Case Logout

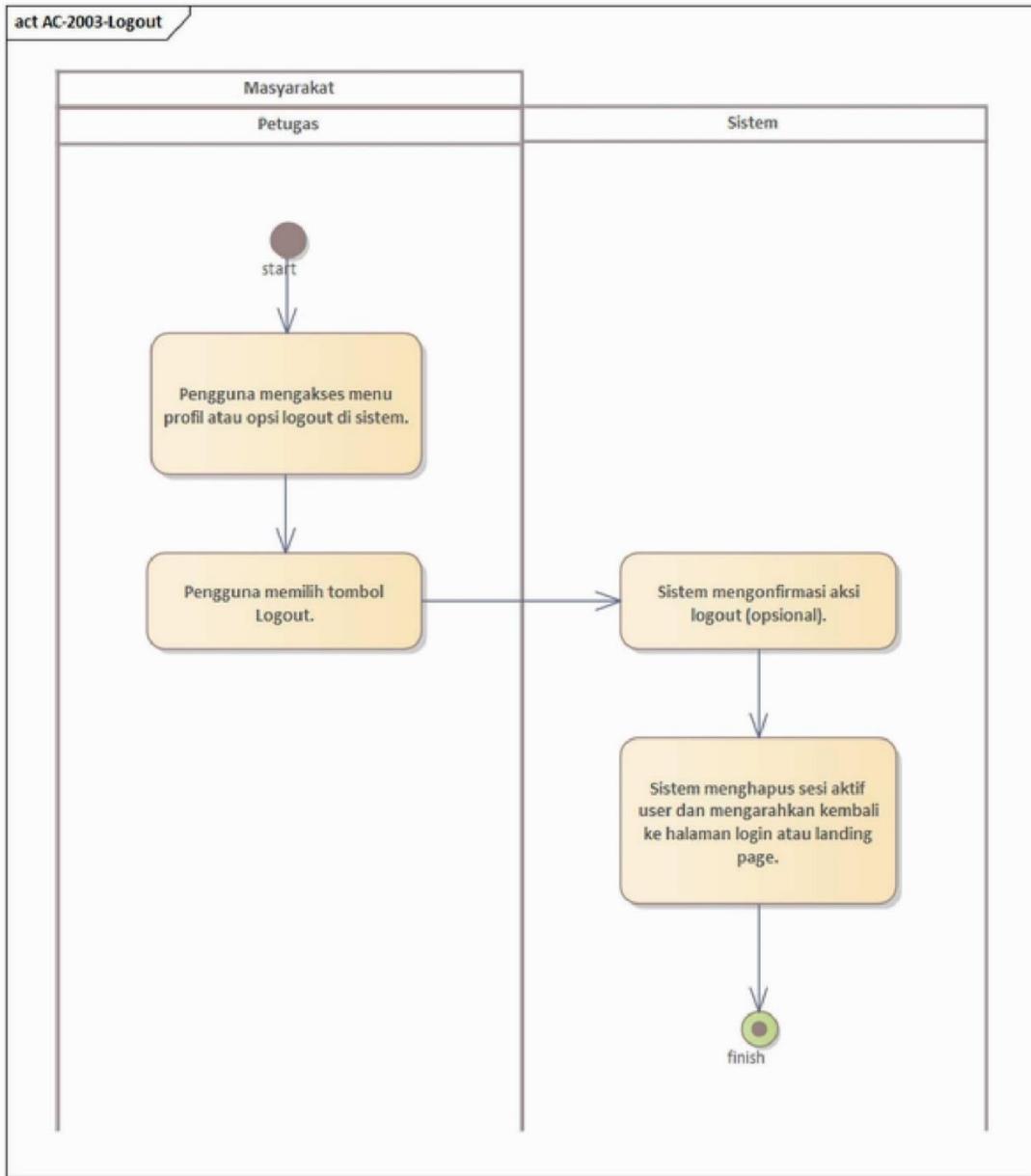
Use Case Name:	Logout	ID:	UC-2003	Priority:	Low
Actor:	Masyarakat dan Petugas Kepolisian				
Description:	Pengguna dapat masuk ke sistem dengan akun yang telah terdaftar.				
Trigger:	Pengguna ingin mengakses sistem layanan pengaduan online.				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal				
Preconditions:	1. Pengguna telah login ke dalam sistem. 2. Sistem sudah menyediakan opsi logout di dalam antarmuka pengguna.				

Normal Course: 1. Pengguna mengakses menu profil atau opsi logout di sistem. 2. Pengguna memilih tombol Logout. 3. Sistem mengonfirmasi aksi logout (opsional). 4. Sistem menghapus sesi aktif user dan mengarahkan kembali ke halaman login atau landing page.	Information for Steps
Postconditions: 1. Setelah logout, pengguna tidak dapat mengakses halaman yang memerlukan autentikasi tanpa login kembali..	
Exceptions: E1. Sistem gagal menghapus sesi aktif karena masalah koneksi atau server. E2. Sistem menampilkan pesan error: "Logout gagal, coba lagi nanti." E3. Pengguna tetap dalam keadaan login dan bisa mencoba logout kembali.	

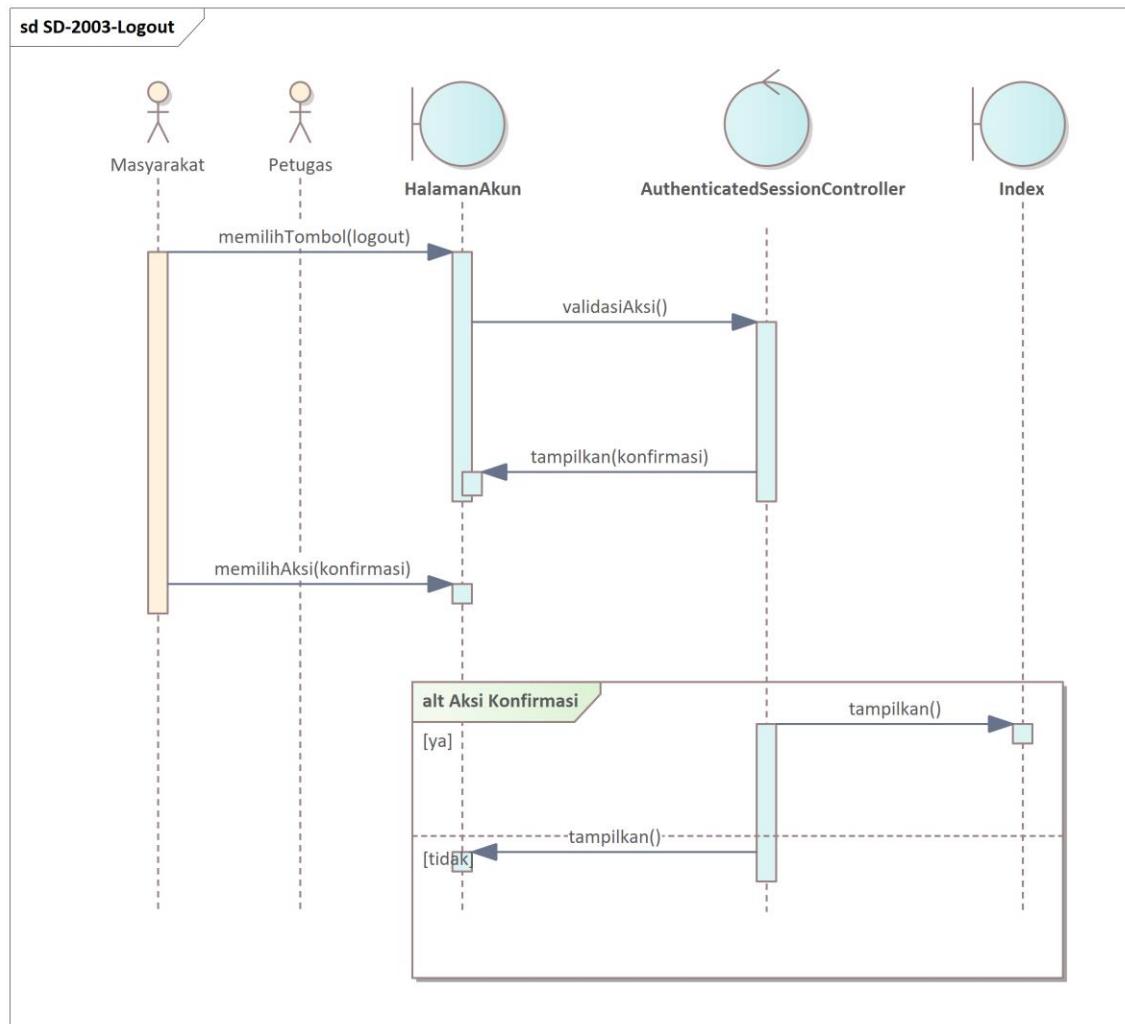
4.4.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Pengguna mengakses icon akun	Sistem menampilkan pilihan “log out”
Pengguna memilih “log out”	Sistem menampilkan halaman beranda sebelum login/register

4.4.3 Activity Diagram



4.4.4 Sequence Diagram



4.5 Menghapus Akun Pengguna

4.5.1 Scenario Use Case Menghapus Akun Pengguna

Use Case Name:	Menghapus Akun Pengguna	ID:	UC-3603	Priority:	Low
Actor:	Masyarakat				
Description:	Masyarakat dapat menghapus akun yang sudah tidak aktif atau tidak diperlukan lagi.				
Trigger:	Masyarakat ingin menghapus akun dari sistem.				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal				
Preconditions:	1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Akun yang akan dihapus masih aktif dalam database.				

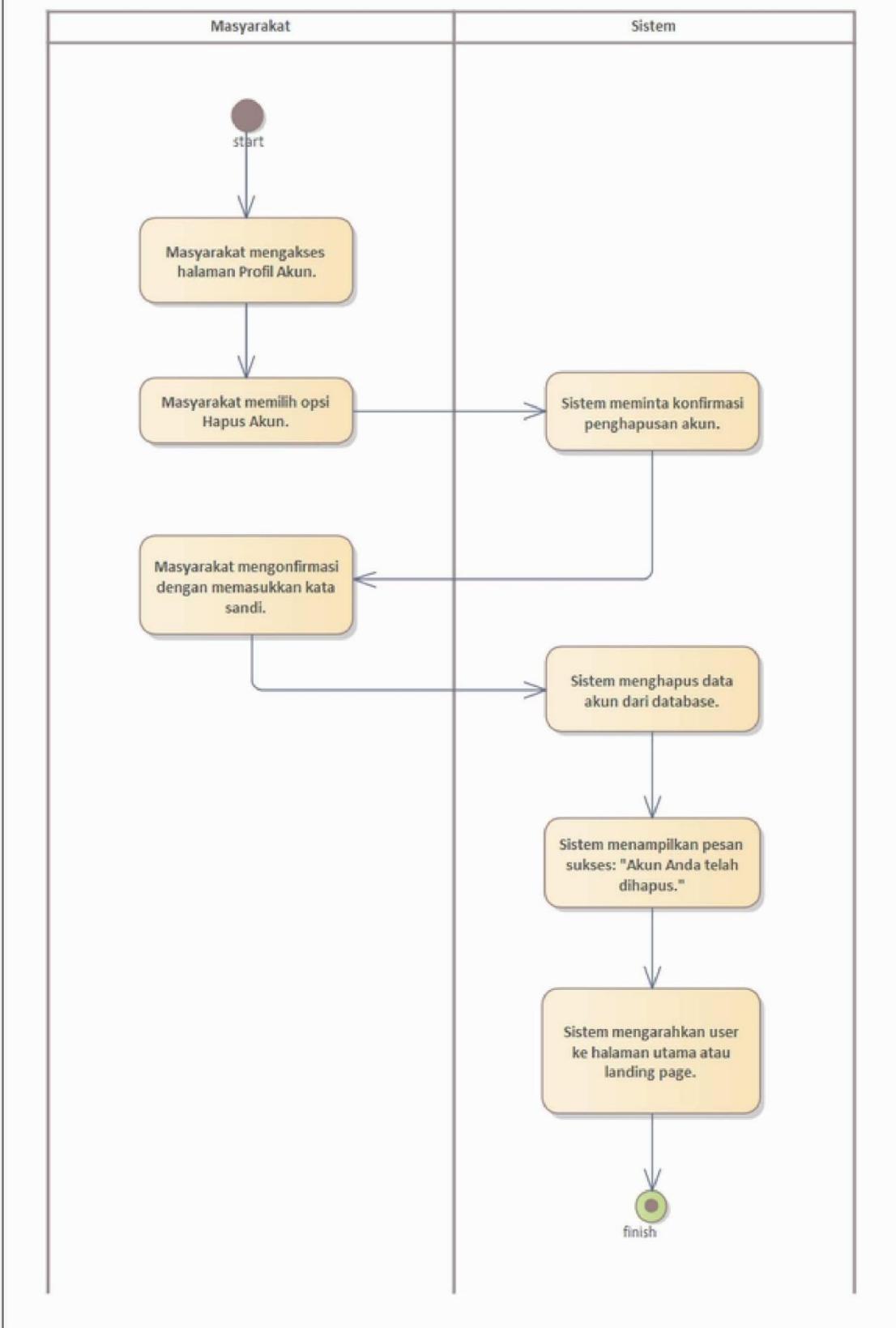
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Manajemen Pengguna. 2. Sistem menampilkan daftar akun pengguna. 3. Masyarakat memilih akun yang ingin dihapus. 4. Masyarakat menekan tombol Hapus. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Masyarakat mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus akun dari database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Akun berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Akun dihapus dari sistem dan tidak bisa diakses lagi.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.5.2 Stimulus dan Respon

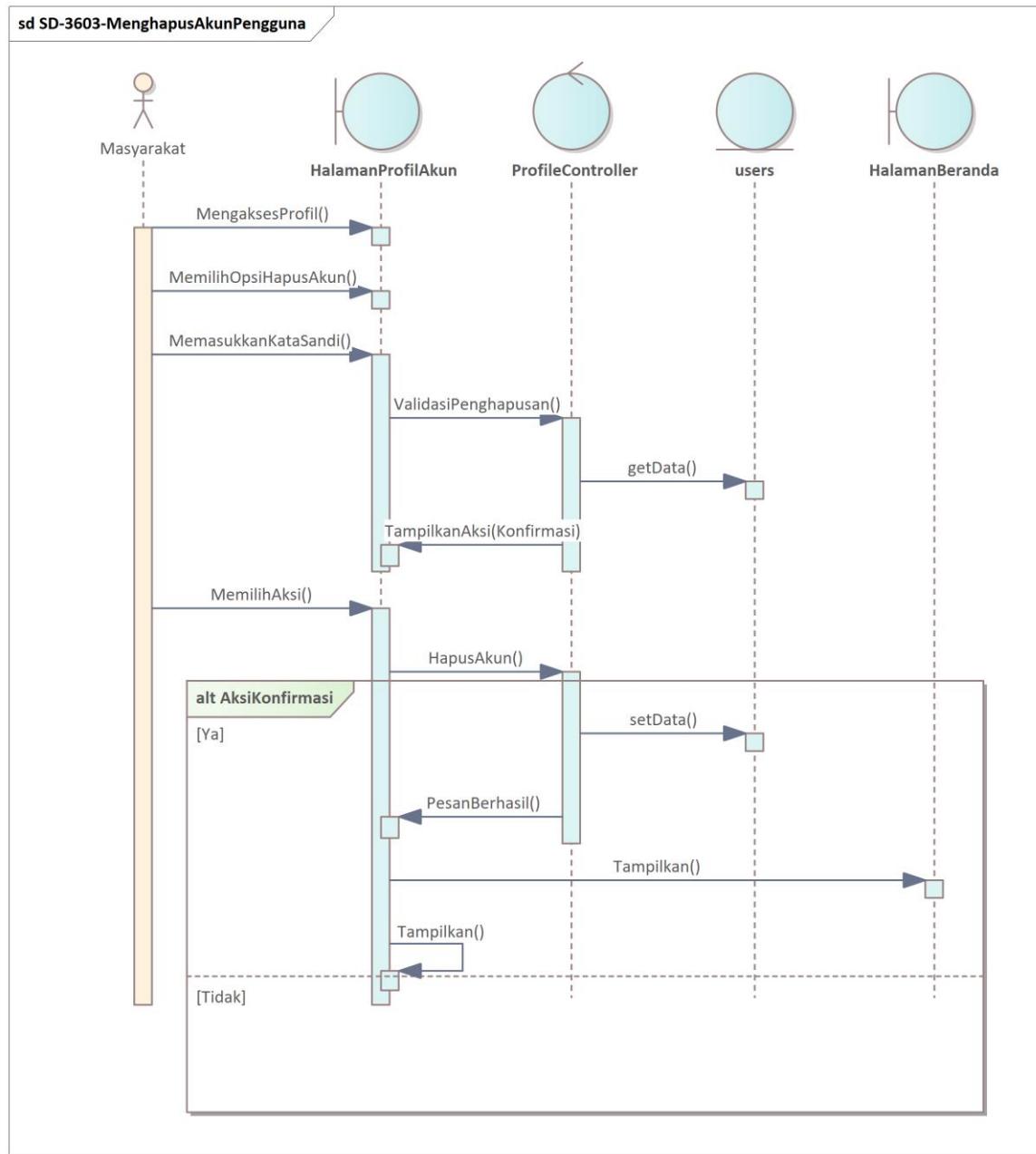
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman akun	Sistem menampilkan halaman akun
Masyarakat memilih “hapus”	Sistem menghapus akun di database

4.5.3 Activity Diagram

act AC-3603-MenghapusAkunPengguna



4.5.4 Sequence Diagram



4.6 Mengedit Akun Pengguna

4.6.1 Scenario Use Case Mengedit Akun Pengguna

Use Case Name: Mengedit akun pengguna	ID: UC-3602	Priority: Low
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengedit informasi akun jika ada kesalahan atau pembaruan data.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbarui informasi akun yang sudah ada		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		

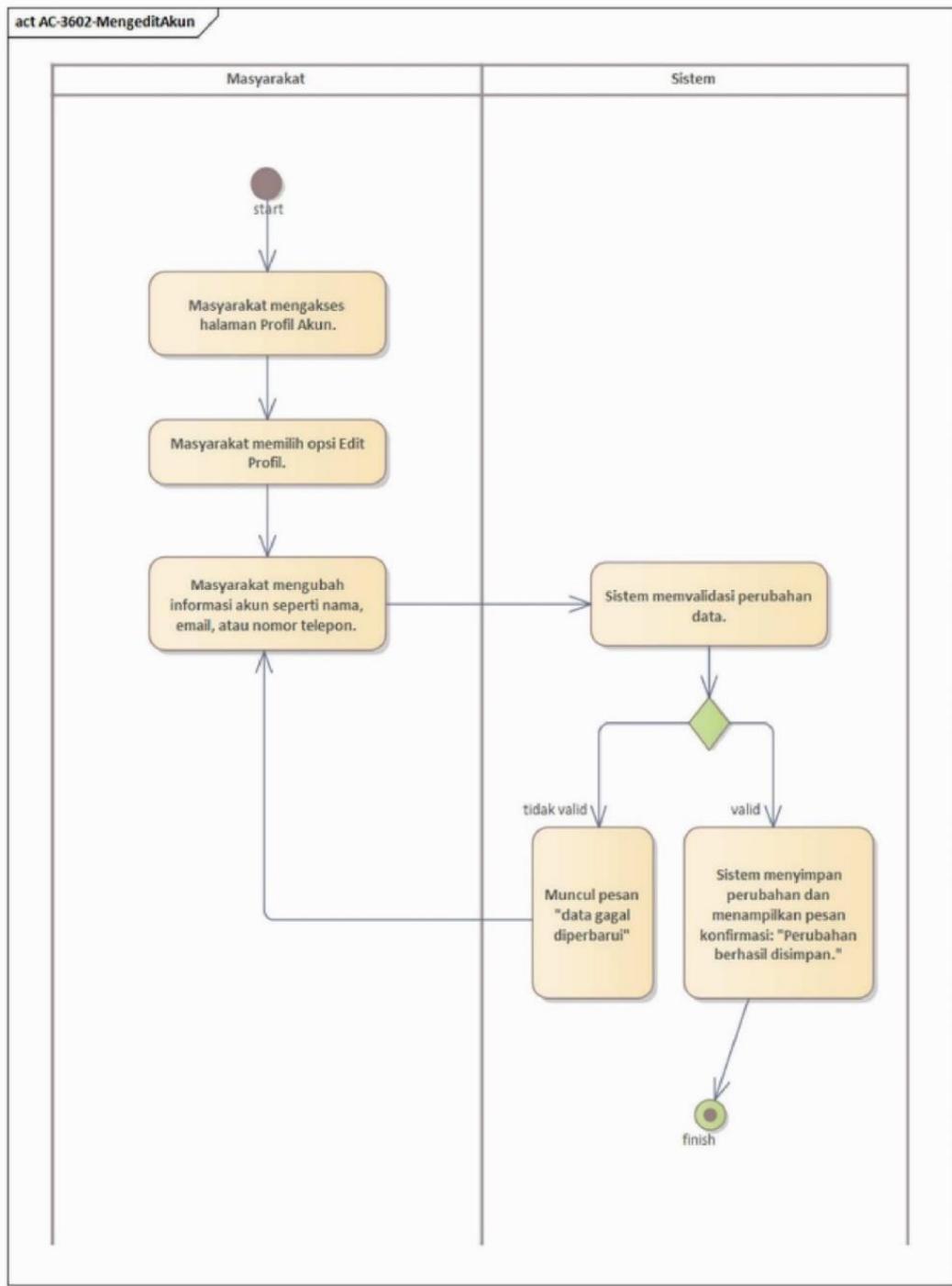
Preconditions:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Akun yang akan diedit masih aktif dalam database. 		
Normal Course:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat masuk ke halaman Akun. 2. Sistem menampilkan halaman akun. 3. Masyarakat menekan tombol Edit. 4. Sistem menampilkan formulir dengan data akun yang telah ada. 5. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan 6. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Data akun berhasil diperbarui." 		
Postconditions:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data akun pengguna diperbarui dengan informasi terbaru. 		
Exceptions:	EI.		
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.6.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman akun	Sistem menampilkan halaman akun
Masyarakat memilih “edit”	Sistem menampilkan halaman edit akun pengguna
Masyarakat memasukkan nama / email / nomor telepon / password / alamat (tergantung data apa yang ingin diedit)	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Submit”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar akun pengguna dan pesan berhasil “akun berhasil diupdate” serta menyimpan

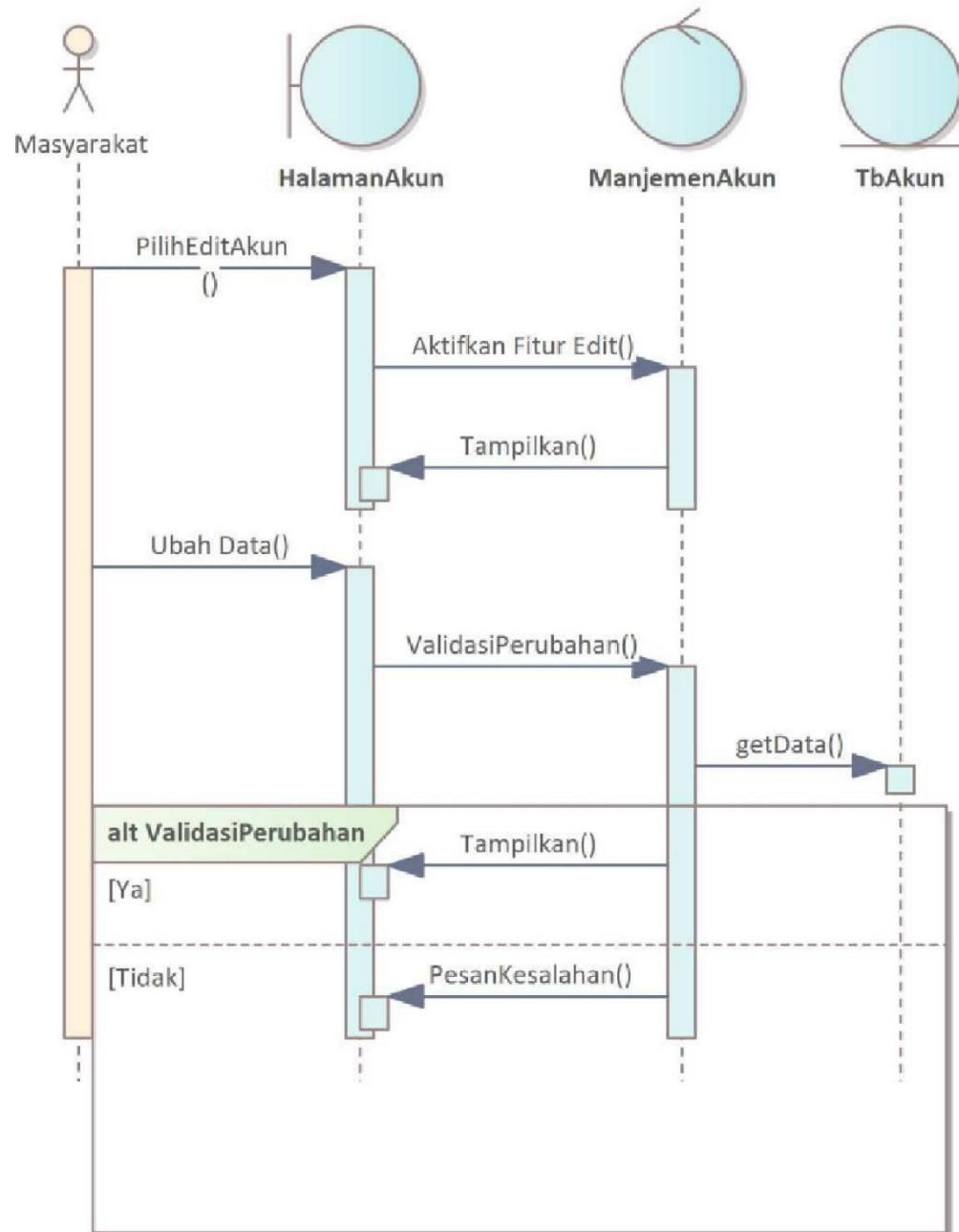
		data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat	mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman akun

4.6.3 Activity Diagram



4.6.4 Sequence Diagram

sd MengeditAkun



4.7 Membuat Pengaduan

4.7.1 Scenario Use Case Membuat Pengaduan

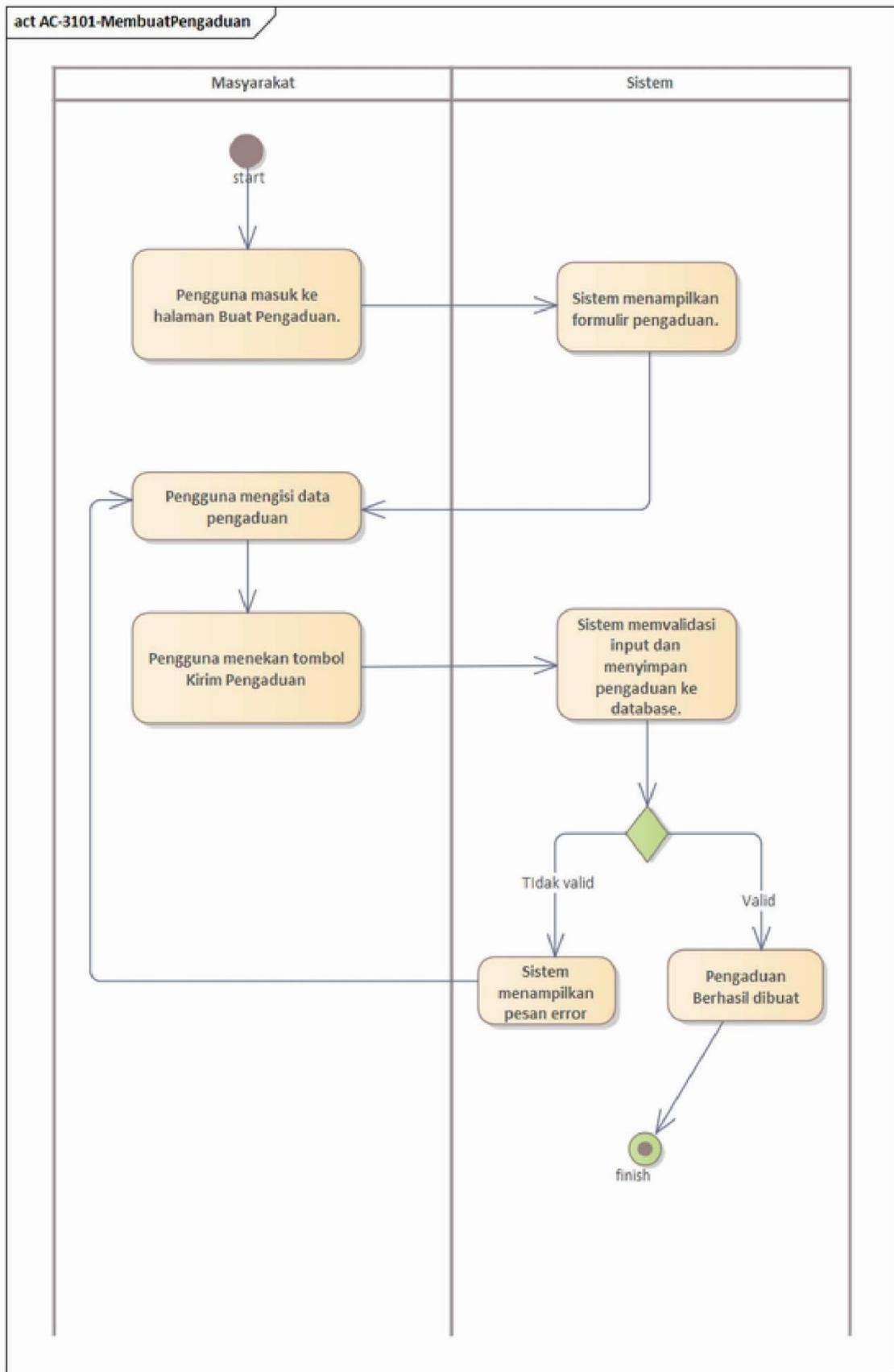
Use Case Name: Membuat Pengaduan	ID: UC-3103	Priority: High	
Actor: Masyarakat			
Description: Masyarakat dapat mengajukan pengaduan secara online melalui sistem.			
Trigger: Masyarakat ingin melaporkan suatu kejadian dengan membuat pengaduan di sistem.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Pengaduan tersedia dalam sistem.			
Normal Course:	Information for Steps		
1. Masyarakat masuk ke halaman Buat Pengaduan. 2. Sistem menampilkan formulir pengaduan. 3. Masyarakat mengisi data pengaduan 4. Masyarakat menekan tombol Kirim Pengaduan. 5. Sistem memvalidasi input dan menyimpan pengaduan ke database. 6. Sistem menampilkan pesan sukses "Pengaduan berhasil dikirim." 7. Pengaduan masuk dalam daftar pengaduan yang bisa dipantau oleh masyarakat dan petugas kepolisian			
Postconditions:			
1. Pengaduan tersimpan dan bisa diproses oleh petugas kepolisian			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.7.2 Stimulus dan Respon

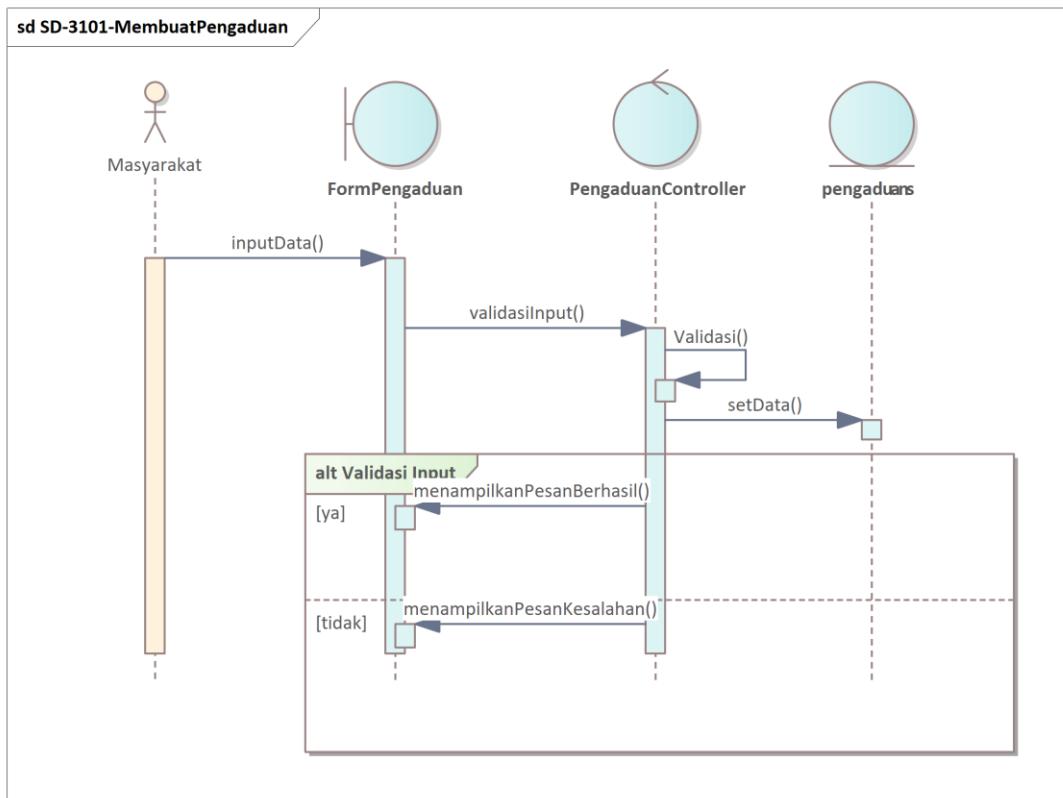
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar pengaduan
Masyarakat mengklik tombol "Buat Pengaduan"	Sistem menampilkan form pengaduan

Masyarakat memasukkan judul, isi pengaduan, kategori, dan upload bukti pendukung (jika ada)	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar pengaduan dan pesan berhasil “pengaduan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar pengaduan

4.7.3 Activity Diagram



4.7.4 Sequence Diagram



4.8 Mengedit Pengaduan

4.8.1 Scenario Use Case Mengedit Pengaduan

Use Case Name: Mengedit Pengaduan	ID: UC-3102	Priority: High
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengedit pengaduan yang sudah dibuat jika ada kesalahan atau perlu pembaruan informasi.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbaiki informasi dalam pengaduan yang telah dibuat.		
Type: External		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Pengaduan belum diproses oleh petugas (status masih dalam tahap verifikasi)		

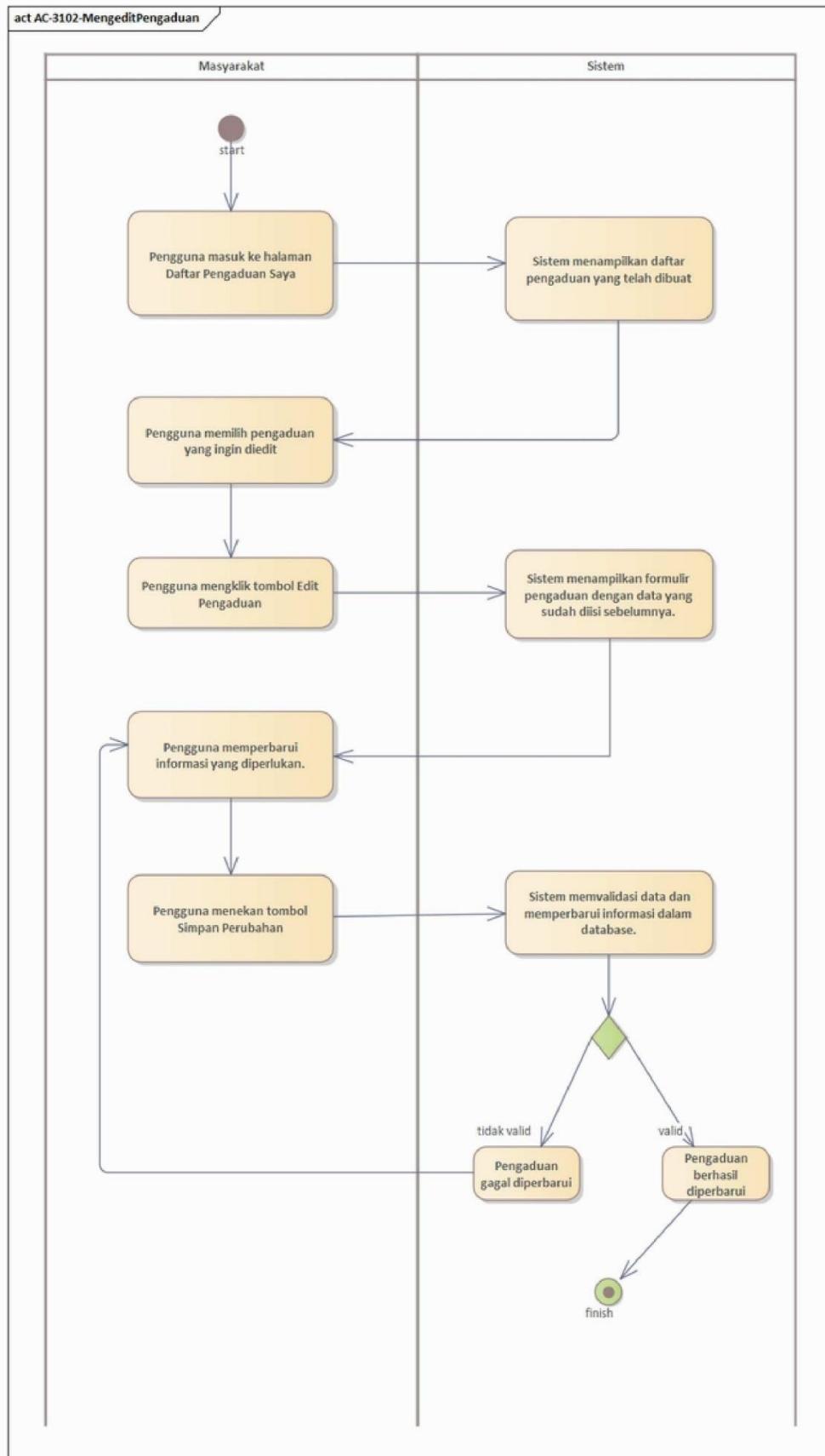
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Pengaduan Saya. 2. Sistem menampilkan daftar pengaduan yang telah dibuat. 3. Masyarakat memilih pengaduan yang ingin diedit. 4. Masyarakat mengklik tombol Edit Pengaduan. 5. Sistem menampilkan formulir pengaduan dengan data yang sudah diisi sebelumnya. 6. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan. 7. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem memvalidasi data dan memperbarui informasi dalam database. 9. Sistem menampilkan pesan sukses "Pengaduan berhasil diperbarui."	Information for Steps
Postconditions: 1. Pengaduan diperbarui dan data terbaru tersimpan dalam sistem	
Exceptions: E1.	

4.8.2 Stimulus dan Respon

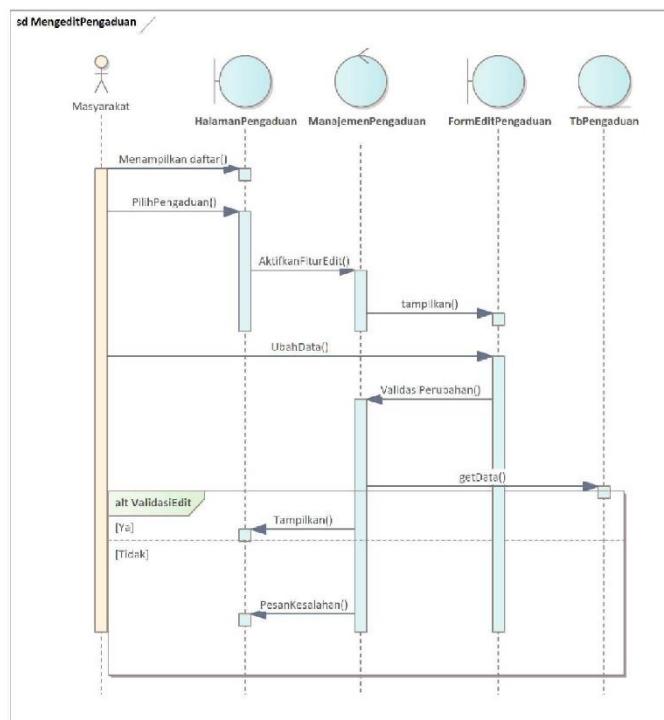
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar pengaduan
Masyarakat memilih salah satu pengaduan	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Masyarakat memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit pengaduan
Masyarakat memasukkan judul / isi pengaduan / kategori / dan upload bukti pendukung (jika ada)	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol "Simpan"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar pengaduan dan pesan berhasil

	“pengaduan berhasil diupdate” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar pengaduan

4.8.3 Activity Diagram



4.8.4 Sequence Diagram



4.9 Melihat Pengaduan

4.9.1 Scenario Use Case Melihat Pengaduan

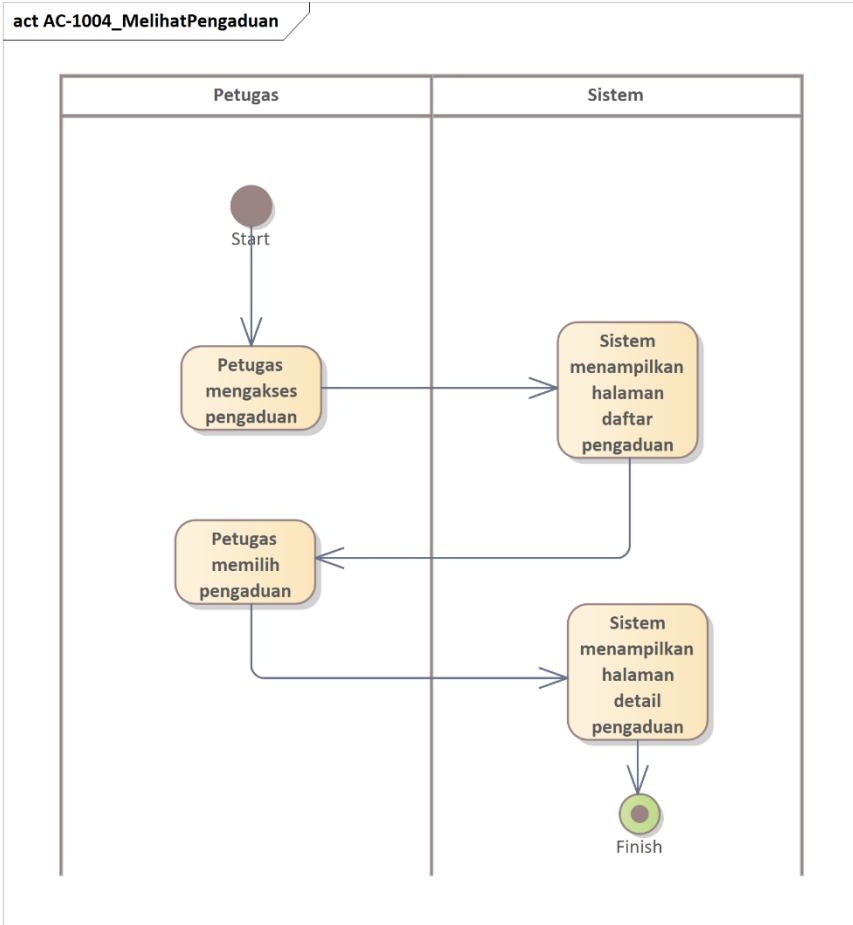
Use Case Name: Melihat Pengaduan	ID: UC-1004	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat melihat daftar pengaduan.		
Trigger: Petugas ingin memeriksa laporan yang masuk.		
Type: External Temporal		
Preconditions:	<ol style="list-style-type: none">1. Petugas sudah login ke sistem.2. Pengaduan telah tersimpan dalam database.	

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Pengaduan. 2. Sistem menampilkan daftar pengaduan	Information for Steps		
Postconditions: 1. Petugas dapat melihat daftar pengaduan.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

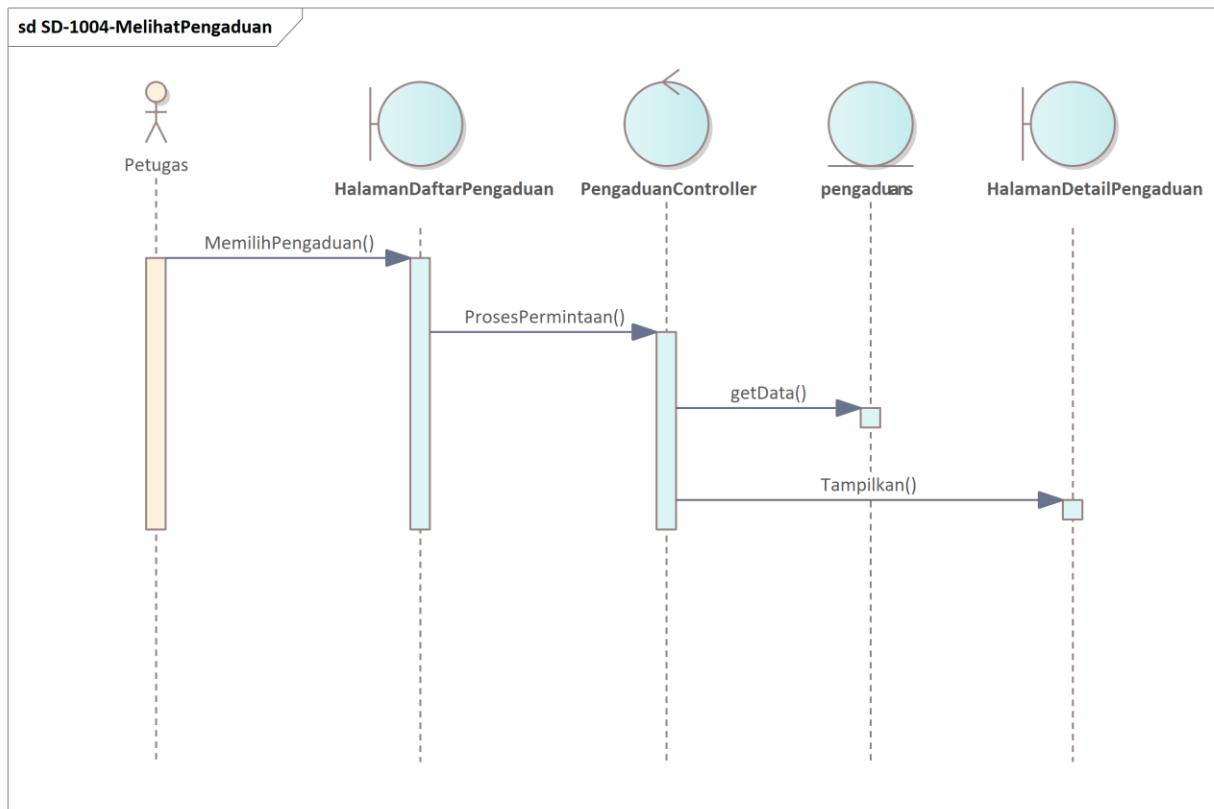
4.9.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar pengaduan

4.9.3 Activity Diagram



4.9.4 Sequence Diagram



4.10 Menambahkan kategori pengaduan

4.10.1 Scenario Use Case Menambahkan kategori pengaduan

Use Case Name: Menambahkan kategori pengaduan	ID: UC-1901	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat menambahkan kategori pengaduan baru sesuai dengan kebutuhan sistem.		
Trigger: Petugas ingin menambahkan kategori baru dalam sistem pengaduan.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:	1. Petugas sudah login ke sistem dengan hak akses untuk mengelola kategori. 2. Petugas sudah masuk ke halaman Kelola Kategori Pengaduan.	

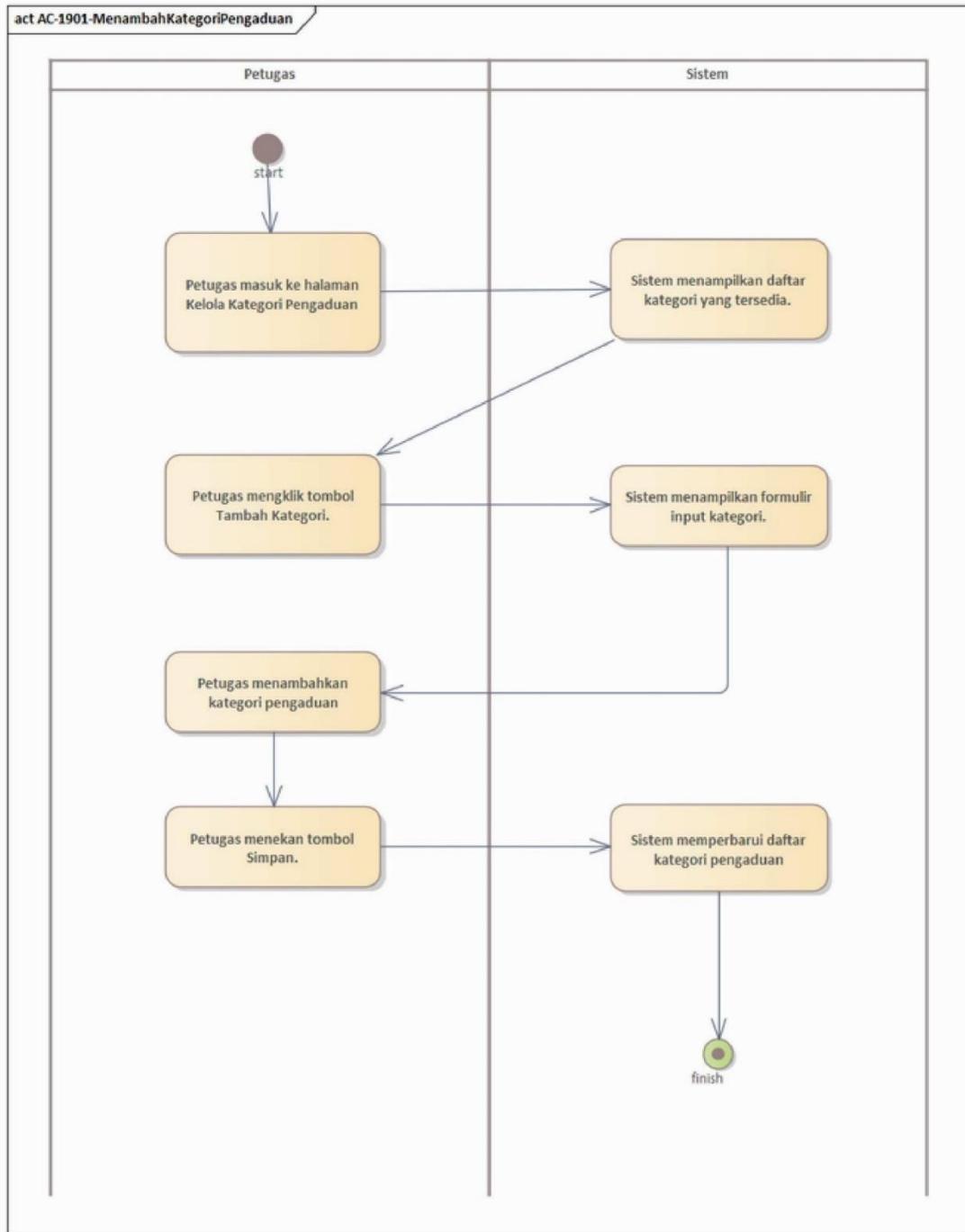
Normal Course: 1. Petugas mengklik tombol Tambah Kategori. 2. Sistem menampilkan formulir input kategori. 3. Petugas menambahkan kategori pengaduan 4. Petugas menekan tombol Simpan. 5. Sistem memperbarui daftar kategori dan menampilkan pesan sukses "v created".	Information for Steps		
Postconditions: I. Kategori baru tersimpan dalam sistem dan bisa dipilih oleh masyarakat saat membuat pengaduan.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.10.2 Stimulus dan Respon

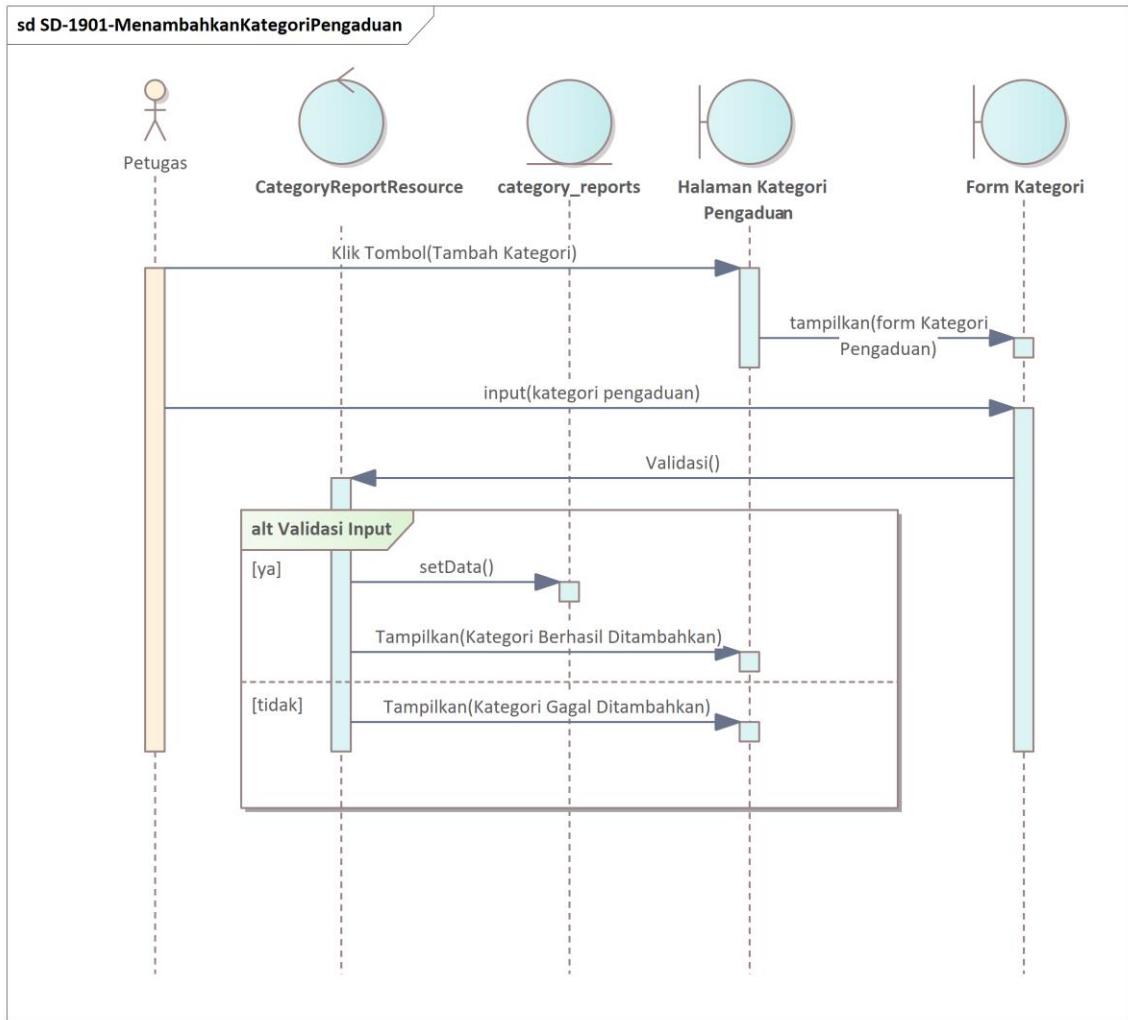
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman kategori pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan
Petugas mengklik tombol "New Kategori"	Sistem menampilkan form kategori pengaduan
Petugas memasukkan nama kategori, dan deskripsi	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Create"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan dan pesan berhasil "kategori pengaduan berhasil ditambahkan" serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan
-----------------------------------	--

4.10.3 Activity Diagram



4.10.4 Sequence Diagram



4.11 Mengedit kategori pengaduan

4.11.1 Scenario Use Case Mengedit kategori pengaduan

Use Case Name: Mengedit kategori pengaduan	ID: UC-1902	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengubah kategori pengaduan yang sudah ada		
Trigger: Petugas dapat memperbarui kategori yang ada		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem.		
2. Kategori yang akan diedit tersedia dalam sistem.		
3. Petugas sudah masuk ke halaman Kelola Kategori Pengaduan.		

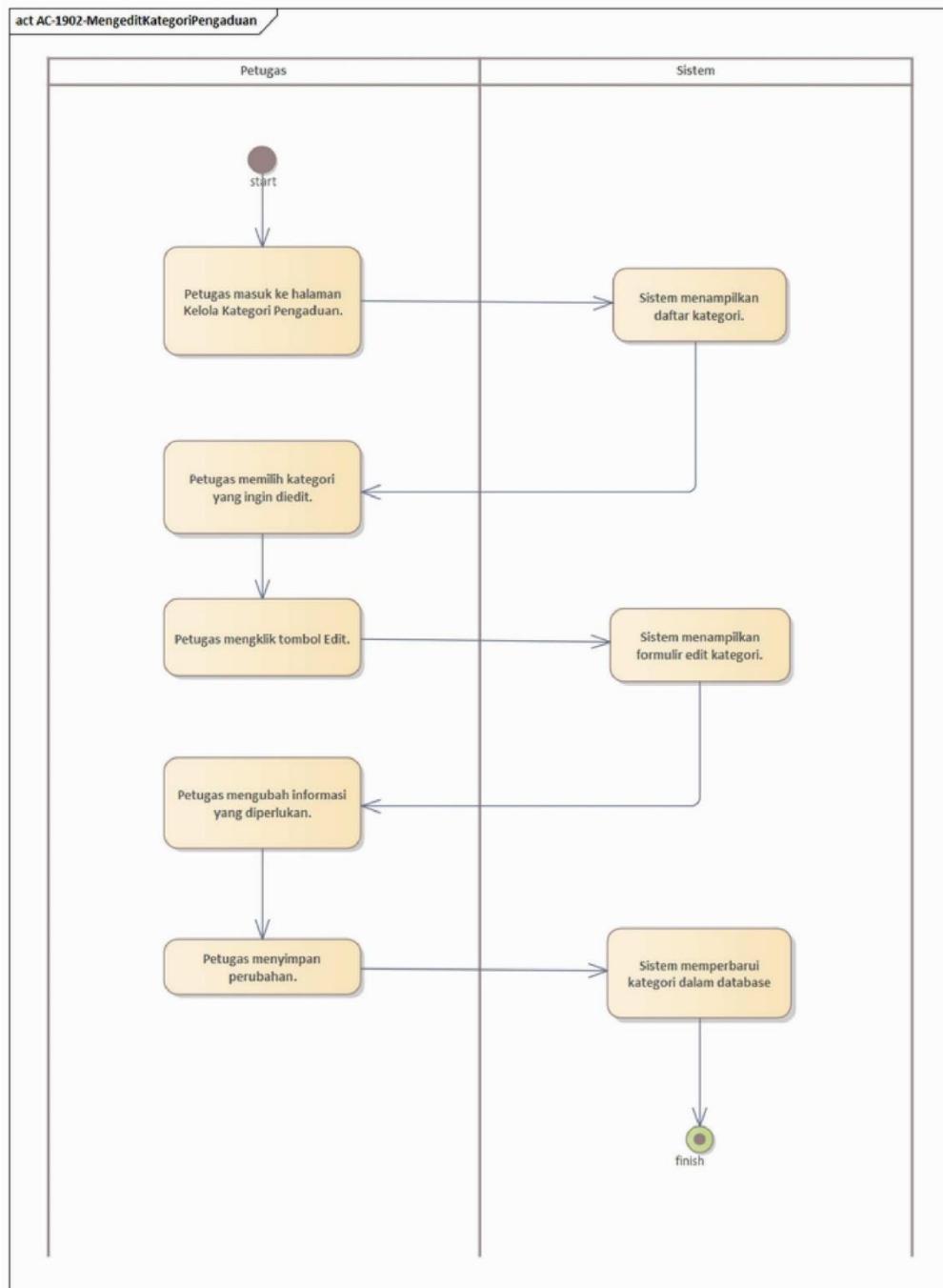
Normal Course: 1. Sistem menampilkan daftar kategori. 2. Petugas memilih kategori yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit. 4. Sistem menampilkan formulir edit kategori. 5. Petugas mengubah informasi yang diperlukan. 6. Petugas menyimpan perubahan. 7. Sistem memperbarui kategori dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "v category updated"	Information for Steps		
Postconditions: I. Kategori diperbarui dengan informasi terbaru dan tersedia bagi pengguna.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.11.2 Stimulus dan Respon

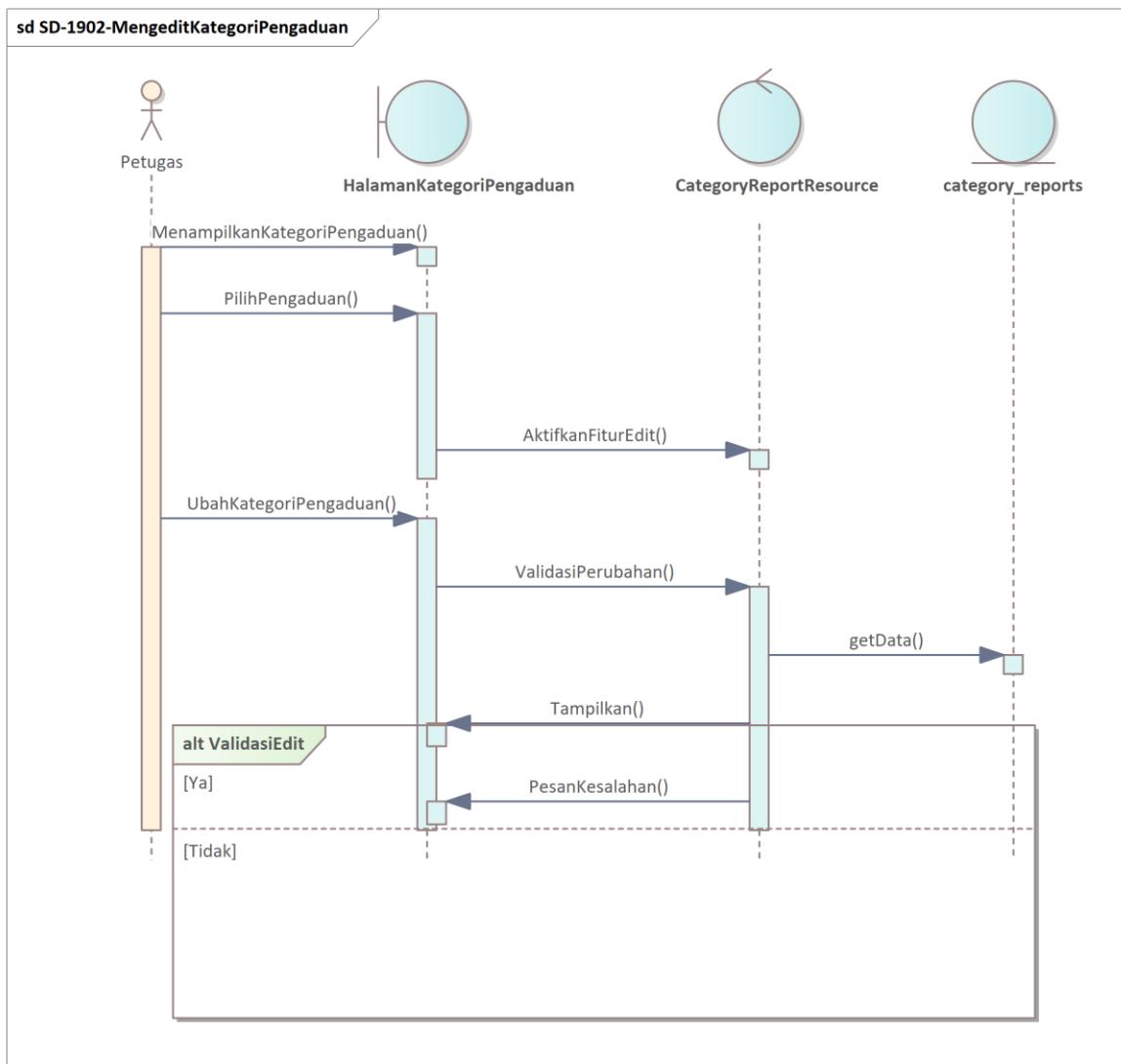
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman kategori pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan
Petugas memilih salah satu kategori pengaduan	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit kategori pengaduan
Petugas memasukkan nama kategori / dan deskripsi	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Submit”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan dan pesan berhasil “kategori pengaduan berhasil diupdate” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan

	kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan

4.11.3 Activity Diagram



4.11.4 Sequence Diagram



4.12 Menghapus kategori pengaduan

4.12.1 Scenario Use Case Menghapus kategori pengaduan

Use Case Name: Menghapus kategori pengaduan	ID: UC-1903	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat menghapus kategori pengaduan yang sudah tidak diperlukan.		
Trigger: Petugas mengakses halaman kelola kategori dan ingin menghapus salah satu kategori.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:	I. Petugas sudah login ke sistem dengan hak akses untuk menghapus kategori pengaduan	

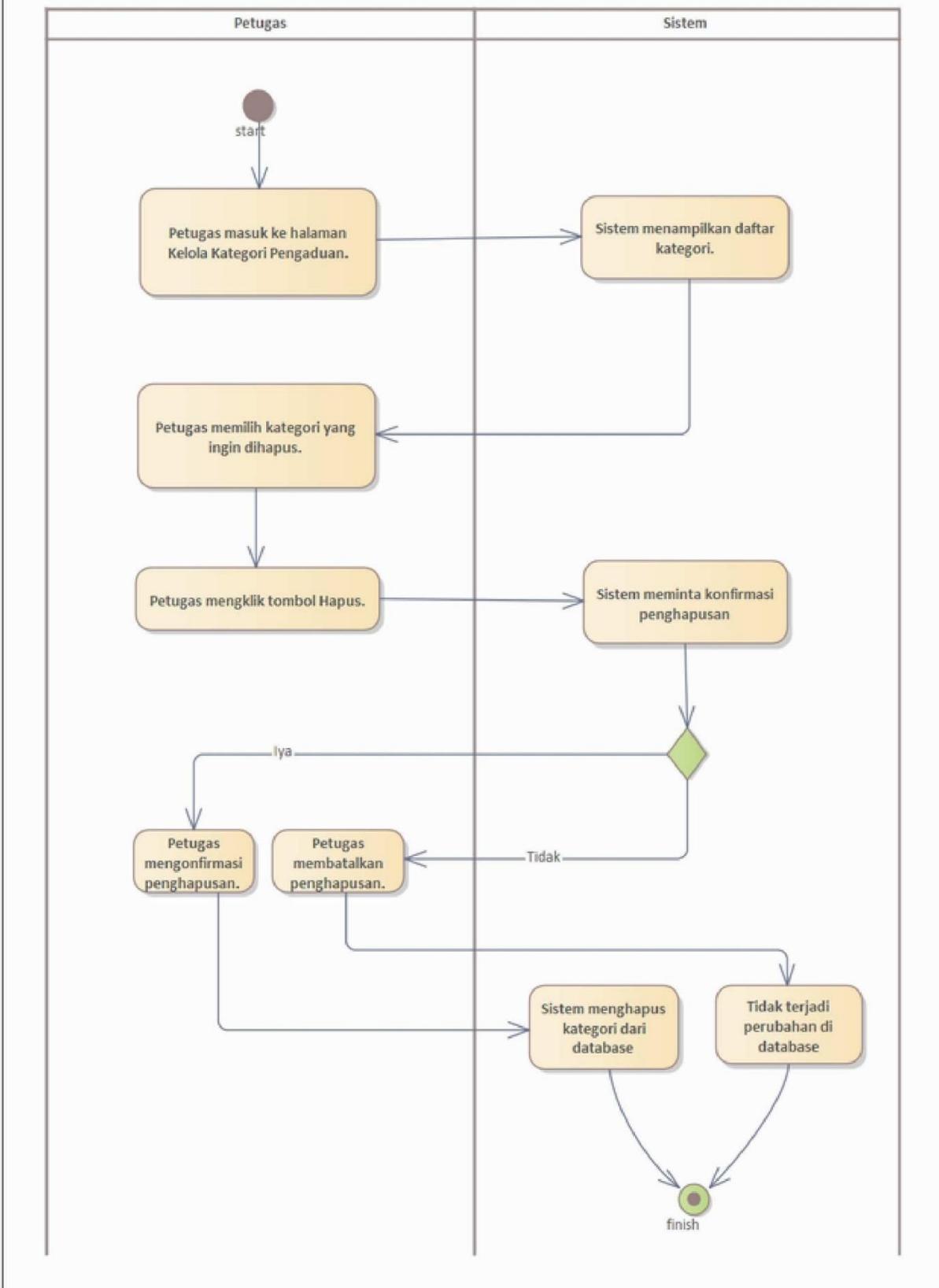
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Kelola Kategori Pengaduan. 2. Sistem menampilkan daftar kategori. 3. Petugas memilih kategori yang ingin dihapus. 4. Petugas mengklik tombol Hapus. 5. Sistem meminta konfirmasi penghapusan. 6. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus kategori dari database. 8. Sistem memperbarui daftar kategori dan menampilkan pesan sukses "Kategori berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: I. Kategori berhasil dihapus dan tidak lagi tersedia di sistem.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.12.2 Stimulus dan Respon

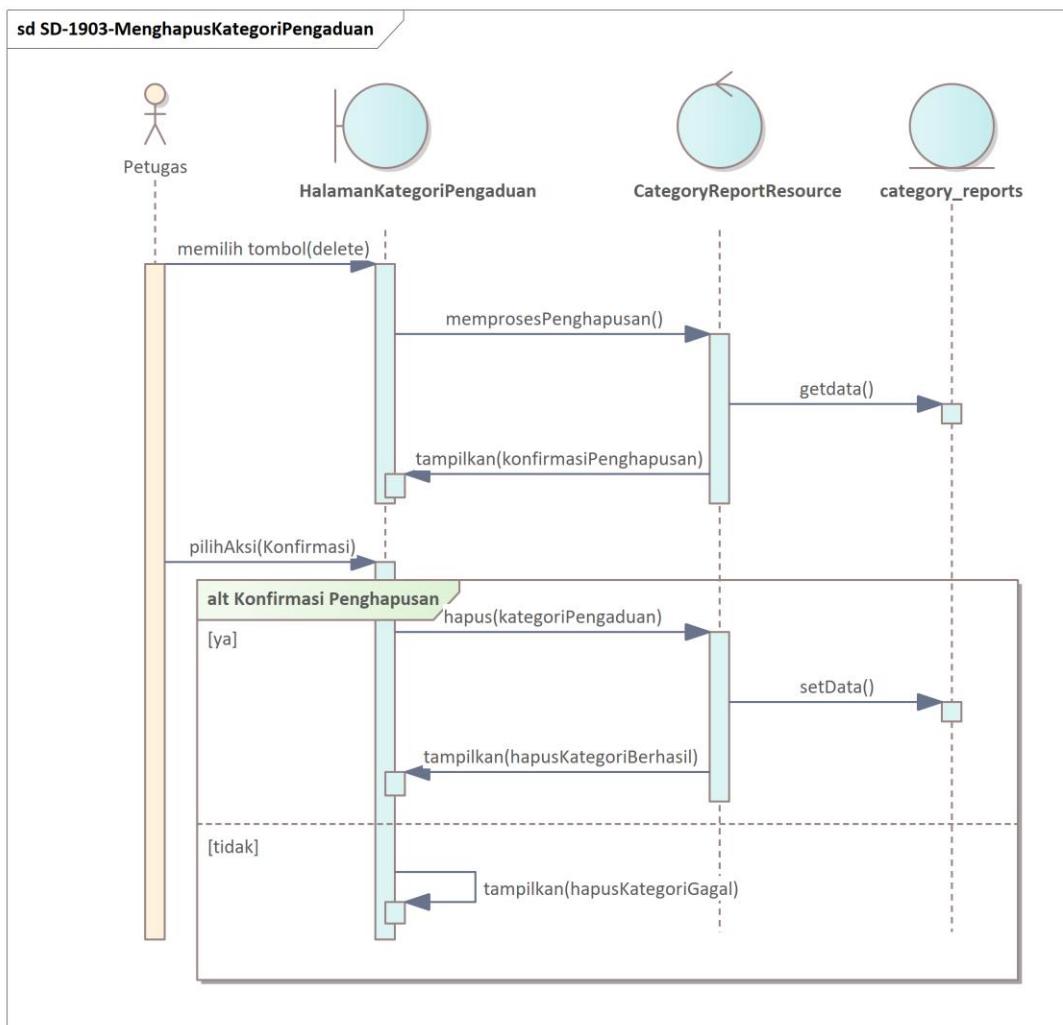
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar kategori pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan
Petugas memilih salah satu kategori pengaduan	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus kategori pengaduan di database

4.12.3 Activity Diagram

act AC-1903-MenghapusKategoriPengaduan



4.12.4 Sequence Diagram



4.13 Melihat kategori pengaduan

4.13.1 Scenario Use Case Melihat kategori pengaduan

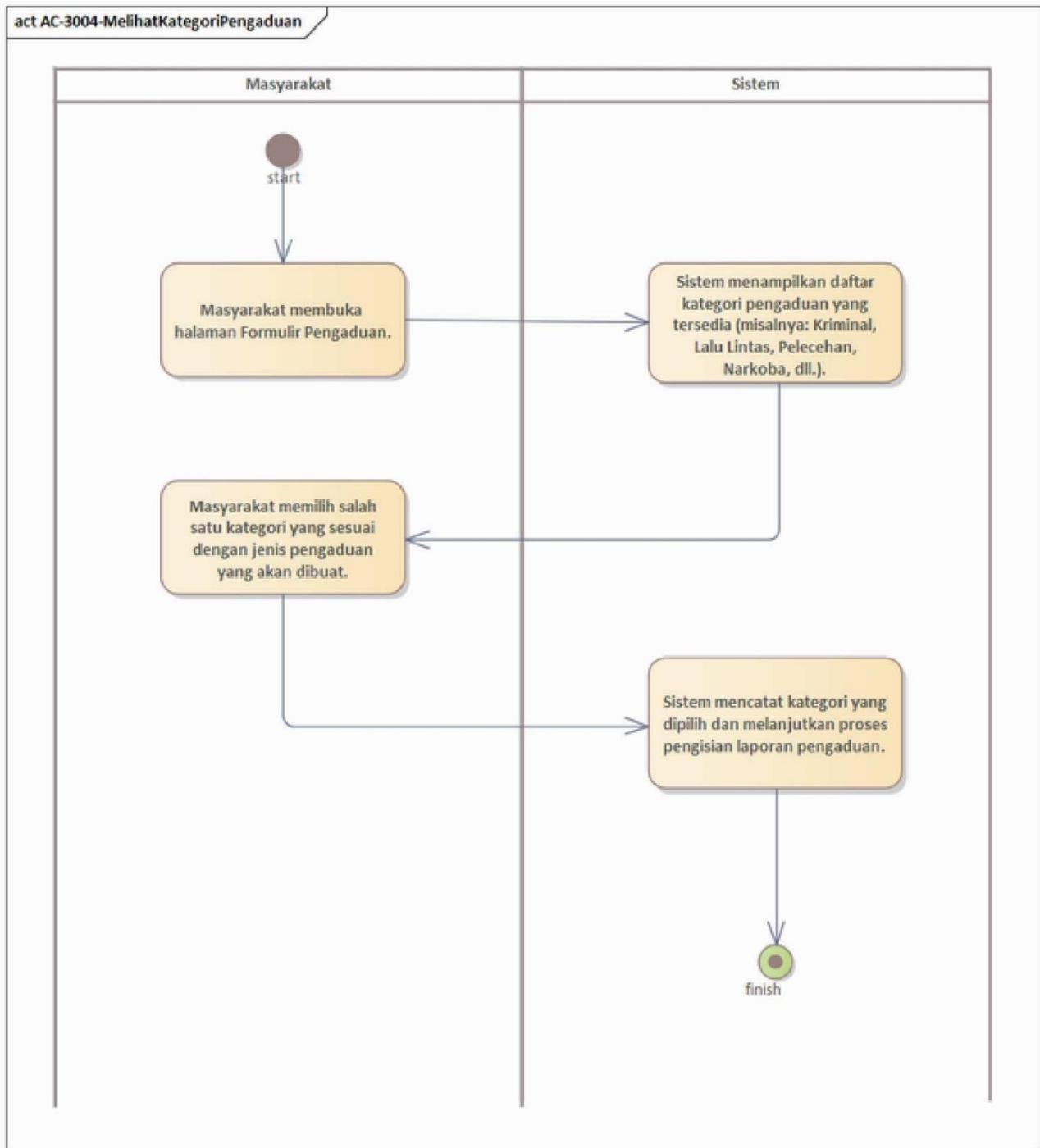
Use Case Name: Melihat kategori pengaduan	ID: UC-3004	Priority: High
Actor: Masyarakat		
Description: masyarakat dapat melihat kategori pengaduan apa saja yang sudah ada.		
Trigger: masyarakat mengakses halaman pengaduan dan memilih salah satu kategori yang tersedi.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat telah mengakses sistem pengaduan online. 2. Sistem memiliki daftar kategori pengaduan yang sudah terdaftar dalam database.		

Normal Course: 1. Masyarakat membuka halaman Formulir Pengaduan. 2. Sistem menampilkan halaman Formulir Pengaduan. 3. Masyarakat mengklik field kategori pengaduan. 4. Sistem menampilkan daftar kategori pengaduan yang tersedia (misalnya: Kriminal, Lalu Lintas, Pelecehan, Narkoba, dll.).	Information for Steps		
Postconditions: 1. Masyarakat dapat memilih satu kategori dari daftar yang tersedia.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

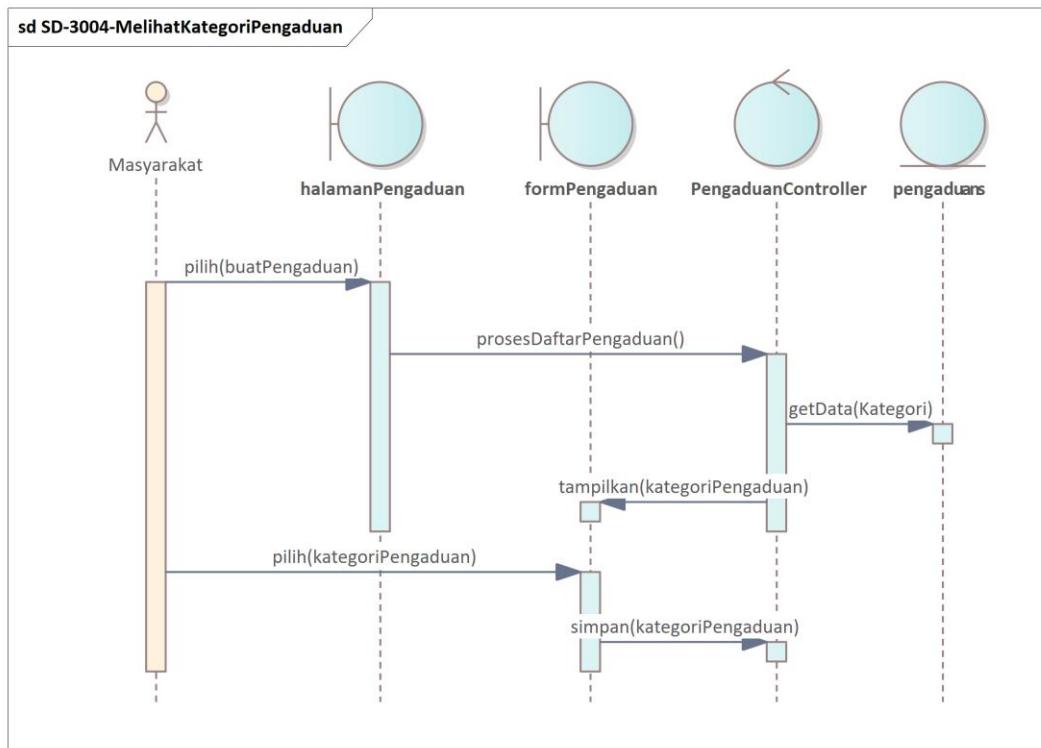
4.13.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses form pengaduan	Sistem menampilkan form pengaduan
Masyarakat mengklik field kategori	Sistem menampilkan halaman daftar kategori pengaduan

4.13.3 Activity Diagram



4.13.4 Sequence Diagram



4.14 Membuat Tanggapan Pengaduan

4.14.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Pengaduan

Use Case Name: Membuat tanggapan pengaduan	ID: UC-1101	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap pengaduan yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan		
Trigger: Petugas ingin menanggapi pengaduan yang telah masuk dalam sistem.		
Type: External Temporal		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Pengaduan yang akan ditanggapi sudah tersedia dalam database.		

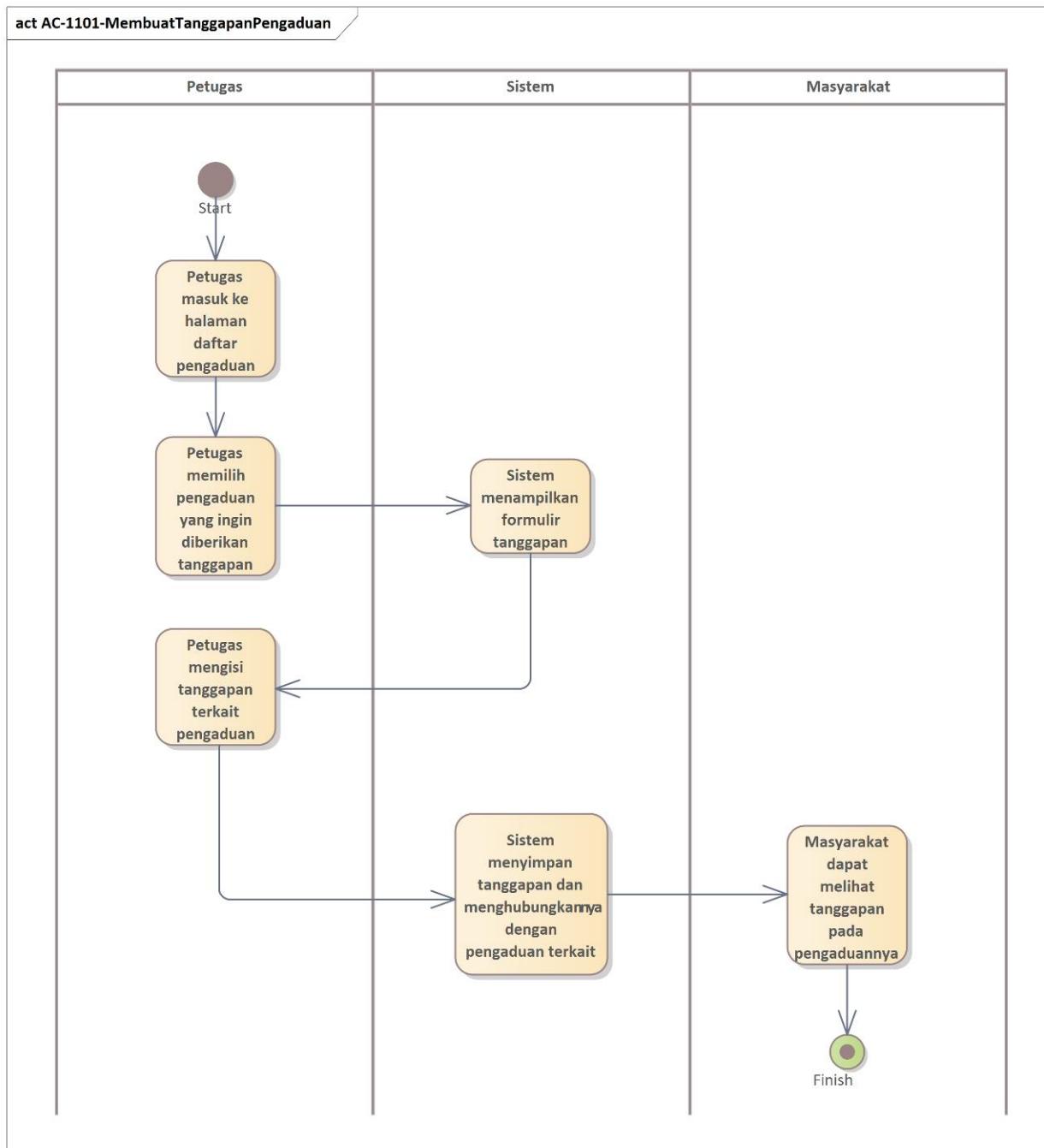
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Pengaduan. 2. Petugas memilih pengaduan yang ingin diberikan tanggapan. 3. Petugas mengklik tombol Beri Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan. 5. Petugas mengisi tanggapan terkait pengaduan. 6. Petugas menekan tombol Kirim Tanggapan. 7. Sistem menyimpan tanggapan dan menghubungkannya dengan pengaduan terkait. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dikirim." 9. Pengguna dapat melihat tanggapan pada pengaduannya.	Information for Steps
Postconditions: 1. Tanggapan tersimpan dan dapat dilihat oleh pelapor.	
Exceptions: E1.	

4.14.2 Stimulus dan Respon

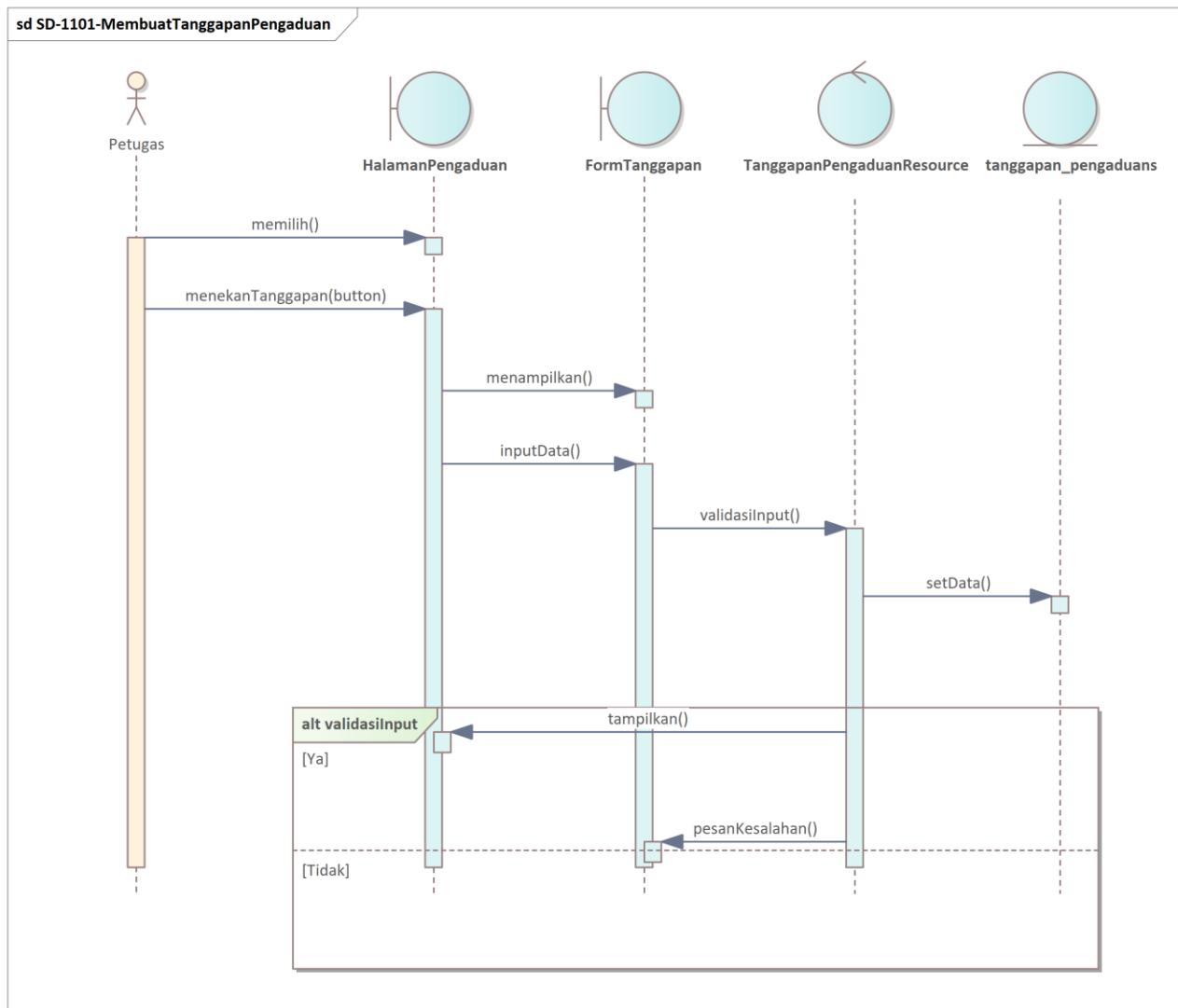
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan
Petugas mengklik tombol “New Tanggapan”	Sistem menampilkan form tanggapan pengaduan
Petugas memasukkan jenis tanggapan, isi tanggapan, dan tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan dan pesan berhasil “tanggapan pengaduan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan
-----------------------------------	---

4.14.3 Activity Diagram



4.14.4 Sequence Diagram



4.15 Mengedit Tanggapan Pengaduan

4.15.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Pengaduan

Use Case Name: Mengedit tanggapan pengaduan	ID: UC-1102	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.		
Trigger: Petugas ingin mengubah isi tanggapan yang telah diberikan.		
Type: External Temporal		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.		

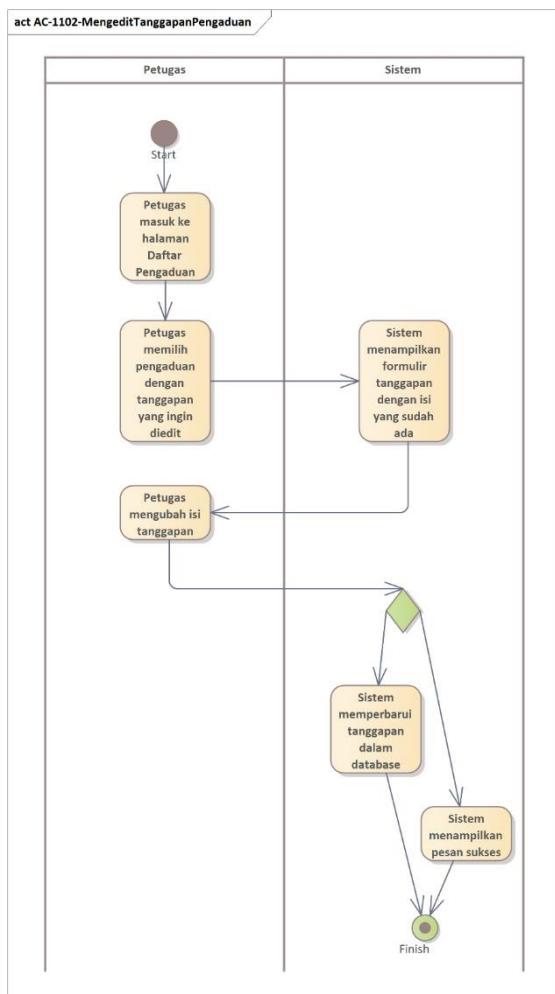
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Pengaduan. 2. Petugas memilih pengaduan dengan tanggapan yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan dengan isi yang sudah ada. 5. Petugas mengubah isi tanggapan. 6. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem memperbarui tanggapan dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.15.2 Stimulus dan Respon

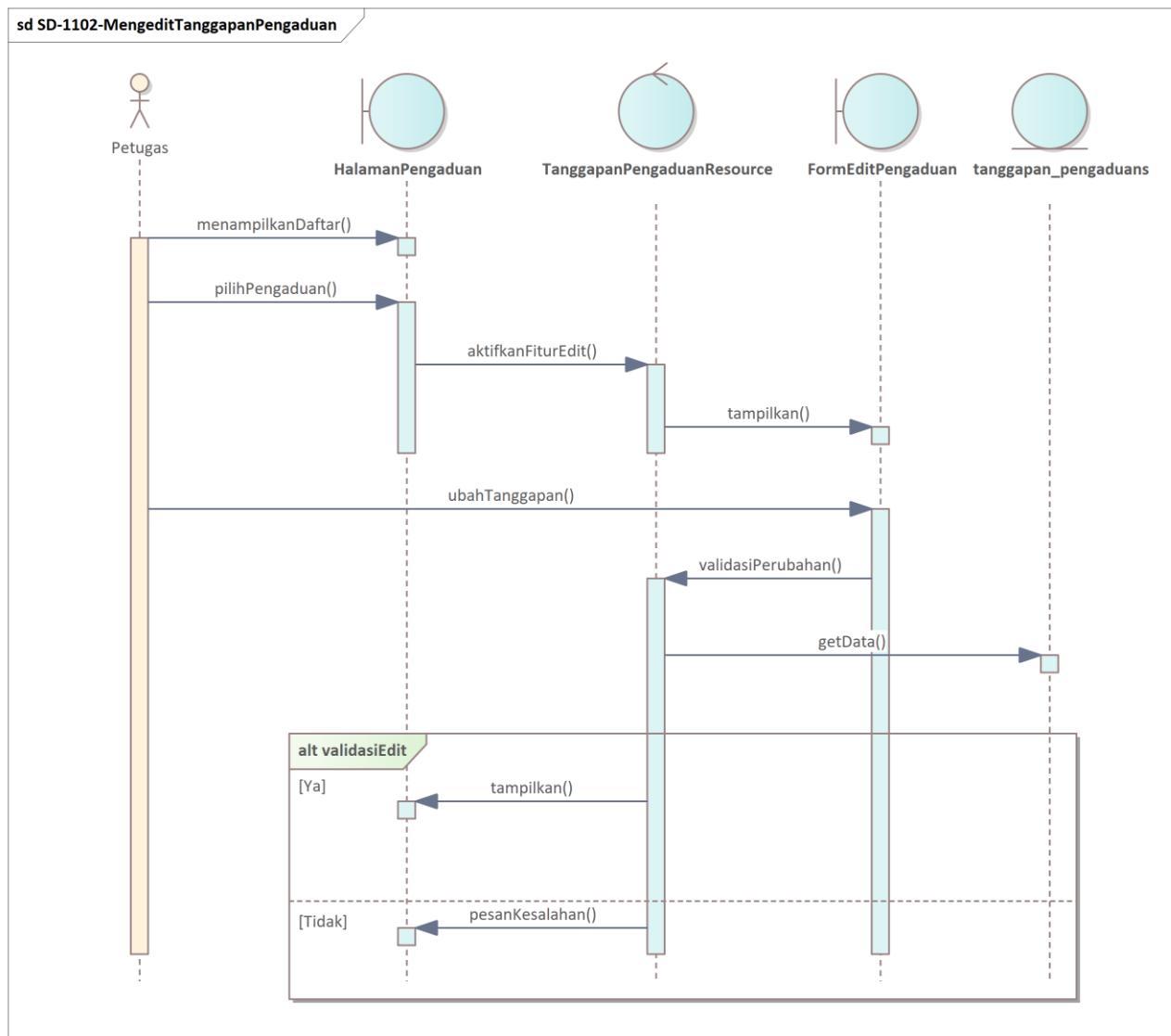
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan
Petugas memilih salah satu tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit tanggapan pengaduan
Petugas memasukkan jenis tanggapan / isi tanggapan / dan tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Submit"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan dan pesan berhasil "tanggapan pengaduan berhasil diupdate" serta menyimpan data di

	database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan

4.15.3 Activity Diagram



4.15.4 Sequence Diagram



4.16 Menghapus Tanggapan Pengaduan

4.16.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Pengaduan

Use Case Name: Menghapus tanggapan pengaduan **ID:** UC-1103 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap pengaduan jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.

Trigger: Petugas ingin menghapus tanggapan yang telah diberikan.

Type: External Temporal

Preconditions:

1. Petugas sudah login ke sistem.
2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.

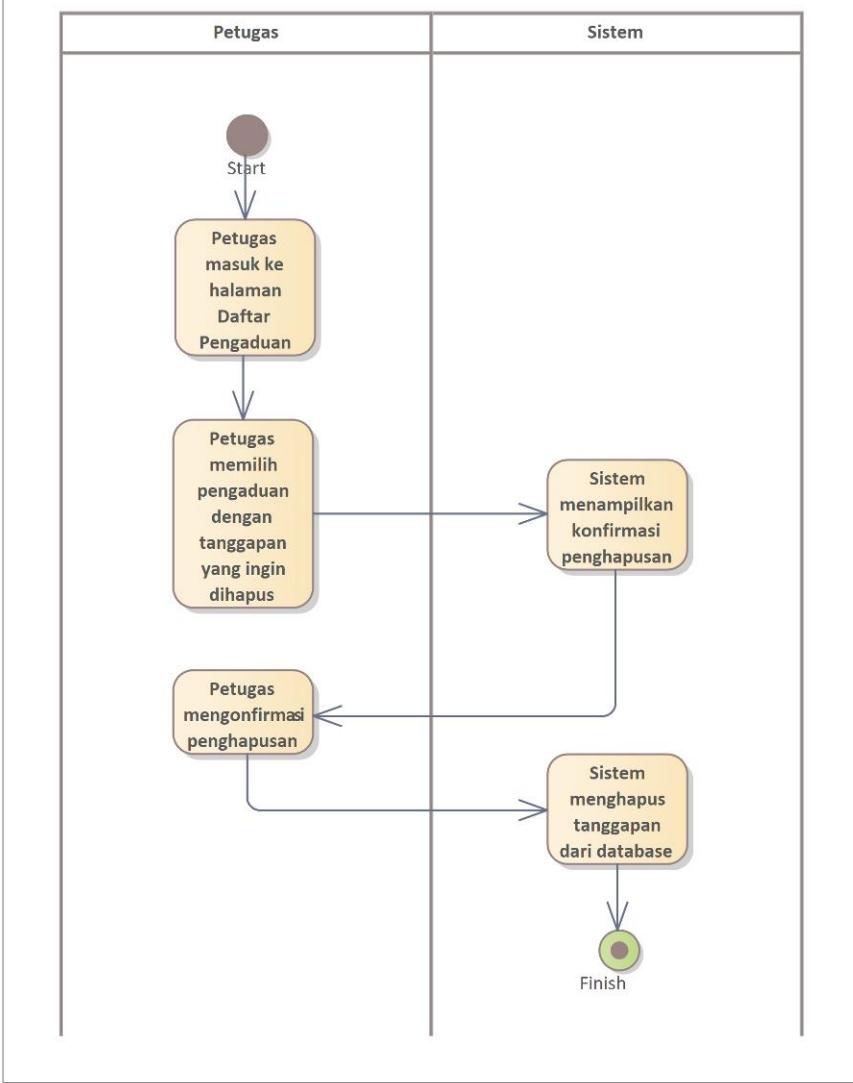
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Pengaduan. 2. Petugas memilih pengaduan dengan tanggapan yang ingin dihapus. 3. Petugas mengklik tombol Hapus Tanggapan. 4. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 5. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 6. Sistem menghapus tanggapan dari database. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan dihapus dan tidak lagi dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.16.2 Stimulus dan Respon

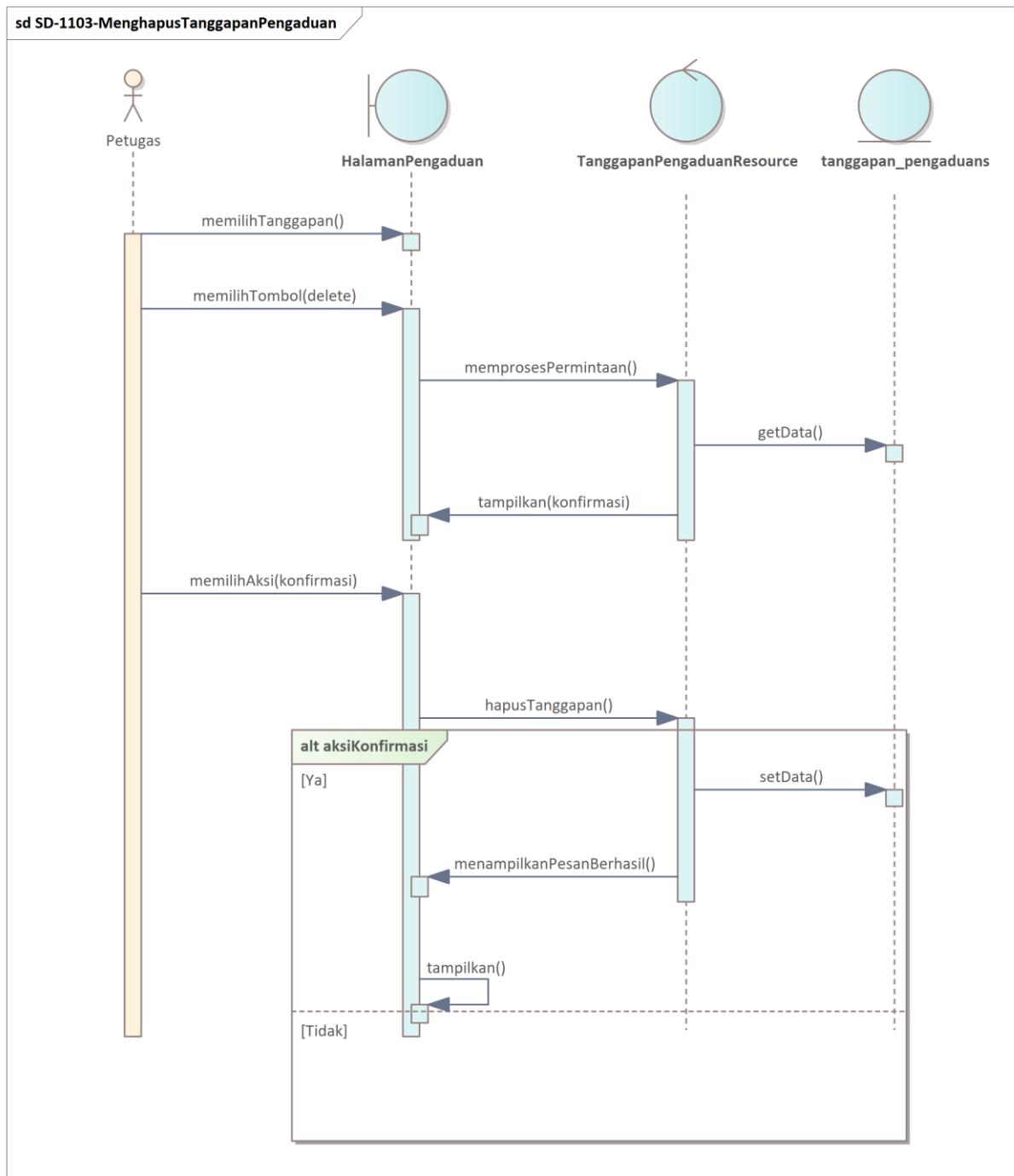
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan
Petugas memilih salah satu tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus tanggapan pengaduan di database

4.16.3 Activity Diagram

act AC-1103-MenghapusTanggapanPengaduan



4.16.4 Sequence Diagram



4.17 Melihat Tanggapan Pengaduan

4.17.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Pengaduan

Use Case Name: Melihat tanggapan pengaduan
Actor: Masyarakat

ID: UC-3904

Priority: High

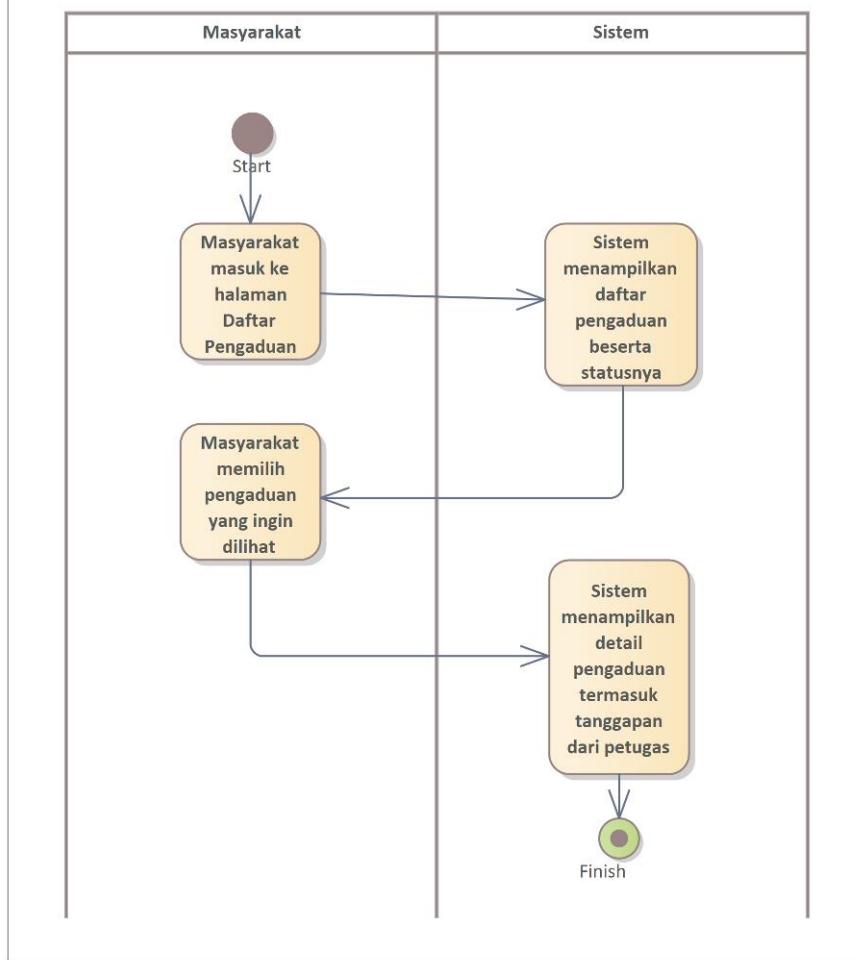
Description: Masyarakat dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap pengaduan yang telah diajukan.			
Trigger: Masyarakat dapat melihat status pengaduan dan tanggapan dari pihak berwenang.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Pengaduan telah mendapatkan tanggapan dari petugas kepolisian 3. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Pengaduan 	Information for Steps		
Normal Course:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan daftar pengaduan beserta statusnya. 2. Masyarakat memilih pengaduan yang ingin dilihat. 3. Sistem menampilkan detail pengaduan, termasuk tanggapan dari petugas 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat dapat melihat informasi terkait tindak lanjut dari pengaduan. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.17.2 Stimulus dan Respon

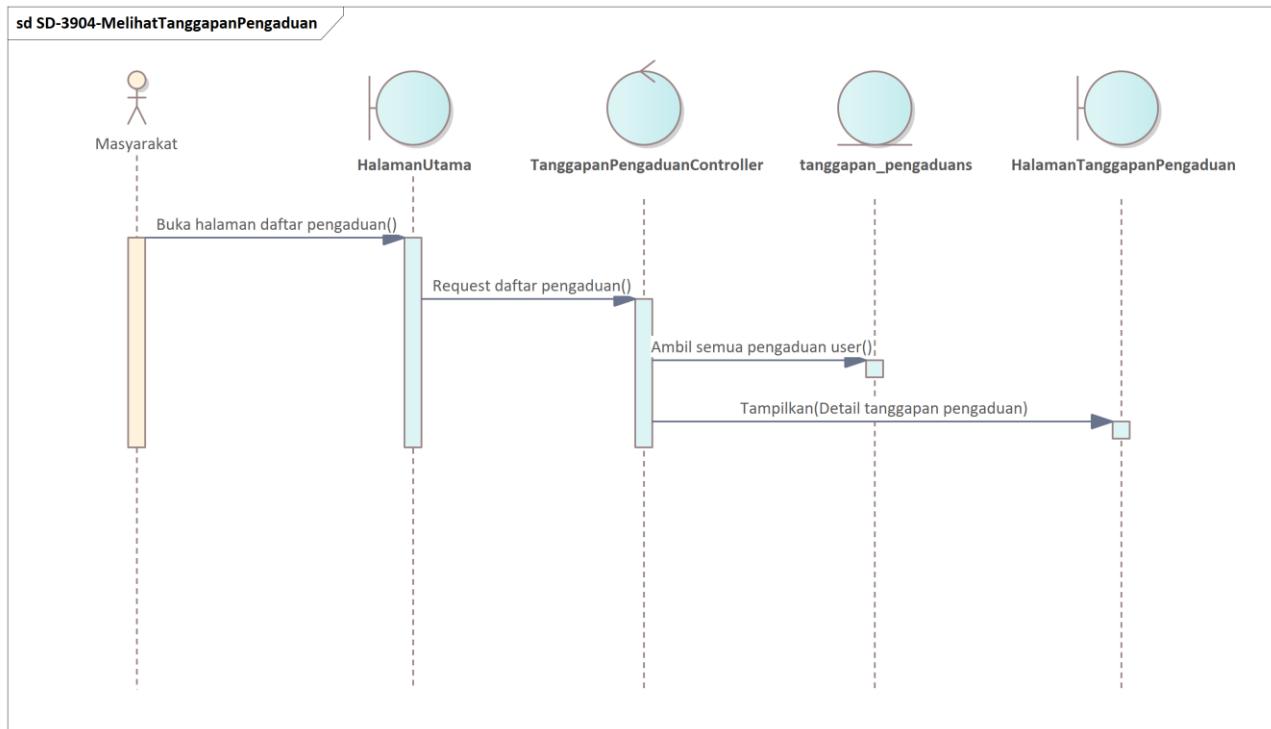
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman tanggapan pengaduan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan pengaduan

4.17.3 Activity Diagram

act AC-3904-MelihatTanggapanPengaduan



4.17.4 Sequence Diagram



4.18 Menambahkan Berita atau Informasi

4.18.1 Scenario Use Case Menambahkan Berita atau Informasi

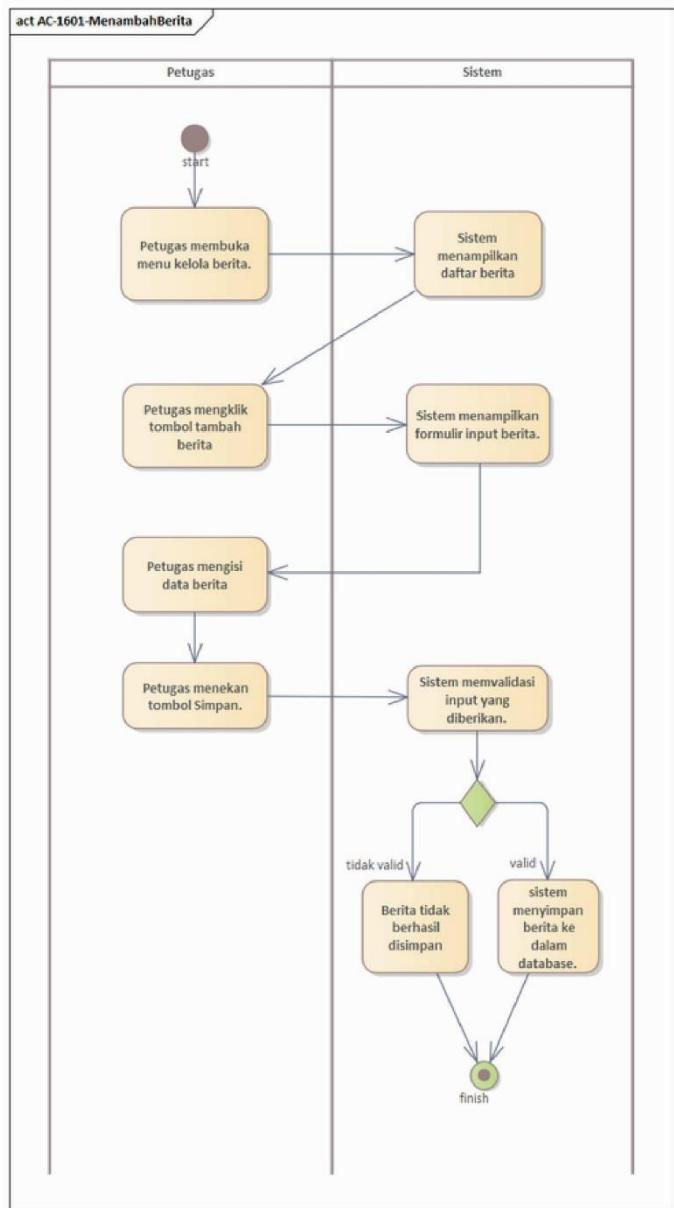
Use Case Name: Menambahkan berita atau informasi	ID: UC-1601	Priority: Medium
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat menambahkan berita baru ke dalam sistem agar dapat dilihat oleh pengguna.		
Trigger: Petugas mengakses halaman Kelola Berita dan memilih opsi untuk menambahkan berita.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
Petugas sudah login ke sistem dengan hak akses untuk menambahkan berita.		
Normal Course:	Information for Steps	
<ol style="list-style-type: none"> Petugas masuk ke halaman Kelola Berita. Sistem menampilkan daftar berita yang ada. Petugas mengklik tombol Tambah Berita. Sistem menampilkan formulir input berita. Petugas mengisi data berita, termasuk: Petugas menekan tombol Simpan. Sistem memvalidasi input yang diberikan. Jika semua data valid, sistem menyimpan berita ke dalam database. Sistem memperbarui daftar berita dan menampilkan pesan sukses "Berita berhasil ditambahkan." 		

Postconditions:			
I. Berita yang ditambahkan muncul dalam daftar berita dan dapat dilihat oleh pengguna			
Exceptions:			
EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

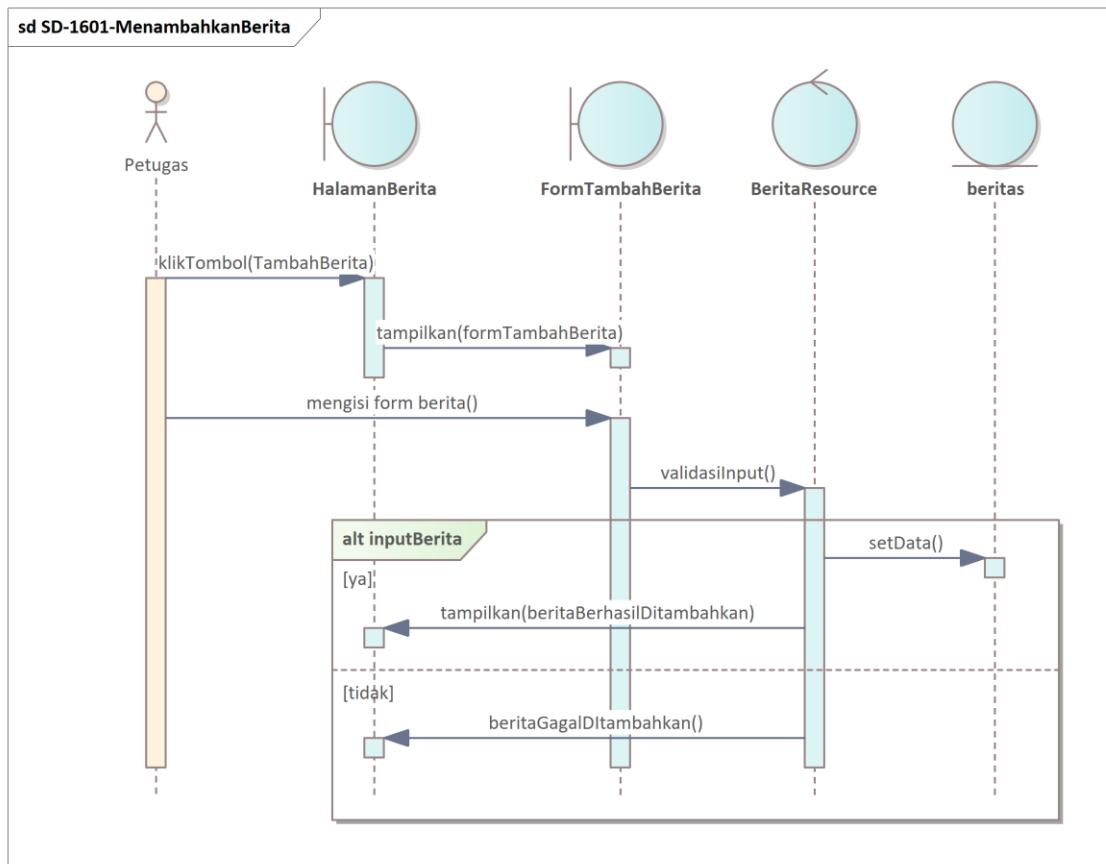
4.18.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman berita	Sistem menampilkan halaman daftar berita
Petugas mengklik tombol “New Berita”	Sistem menampilkan form berita
Petugas memasukkan judul berita, isi berita, dan gambar berita	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar berita dan pesan berhasil “berita berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar berita

4.18.3 Activity Diagram



4.18.4 Sequence Diagram



4.19 Mengedit Berita

4.19.1 Scenario Use Case Mengedit Berita

Use Case Name: Mengedit Berita	ID: UC-1602	Priority: Medium
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengedit berita untuk memperbarui informasi yang ada		
Trigger: Petugas memilih berita yang ingin diperbarui.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Berita yang akan diedit tersedia dalam sistem.		

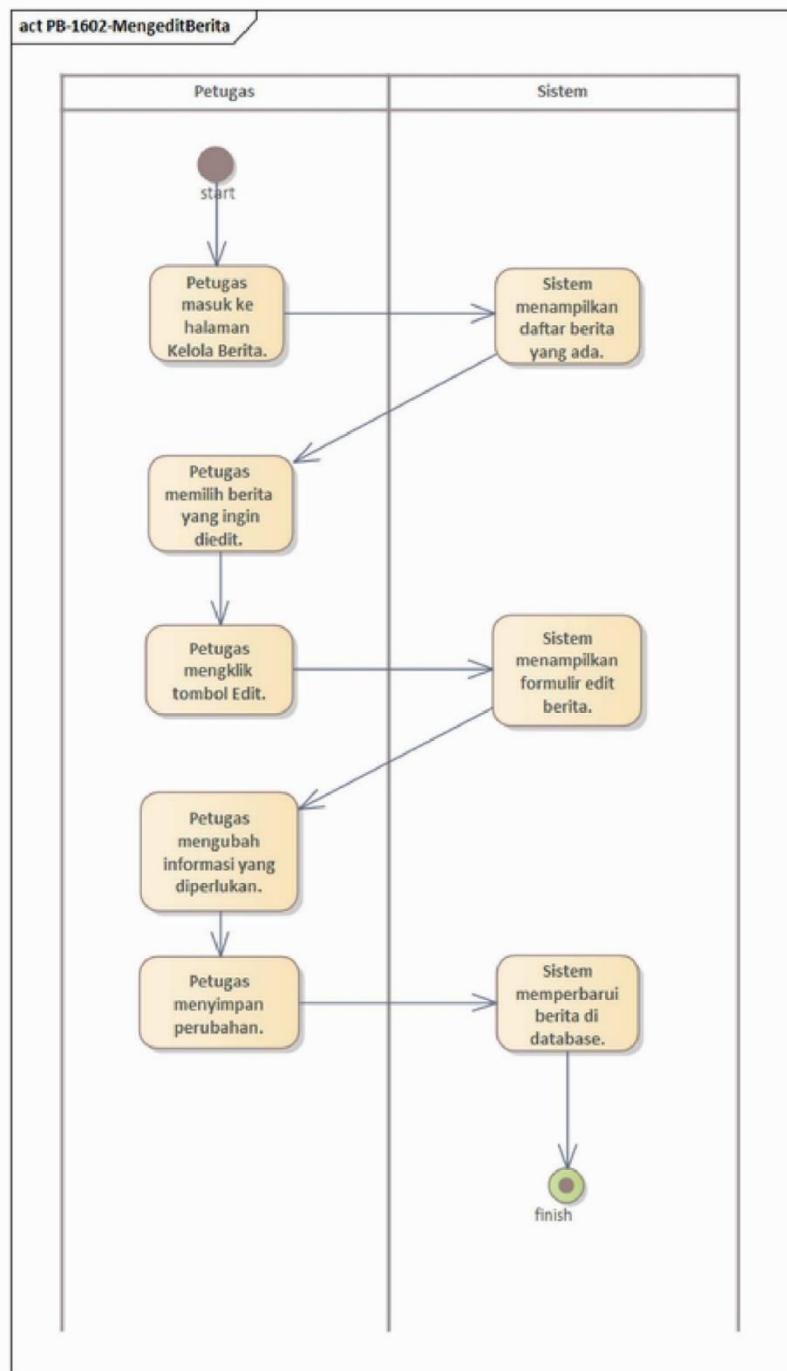
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Kelola Berita. 2. Sistem menampilkan daftar berita yang ada. 3. Petugas memilih berita yang ingin diedit. 4. Petugas mengklik tombol Edit. 5. Sistem menampilkan formulir edit berita. 6. Petugas mengubah informasi yang diperlukan. 7. Petugas menyimpan perubahan. 8. Sistem memperbarui berita di database. 9. Sistem menampilkan notifikasi bahwa perubahan berhasil disimpan.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Berita diperbarui dengan informasi terbaru dan ditampilkan di halaman utama.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.19.2 Stimulus dan Respon

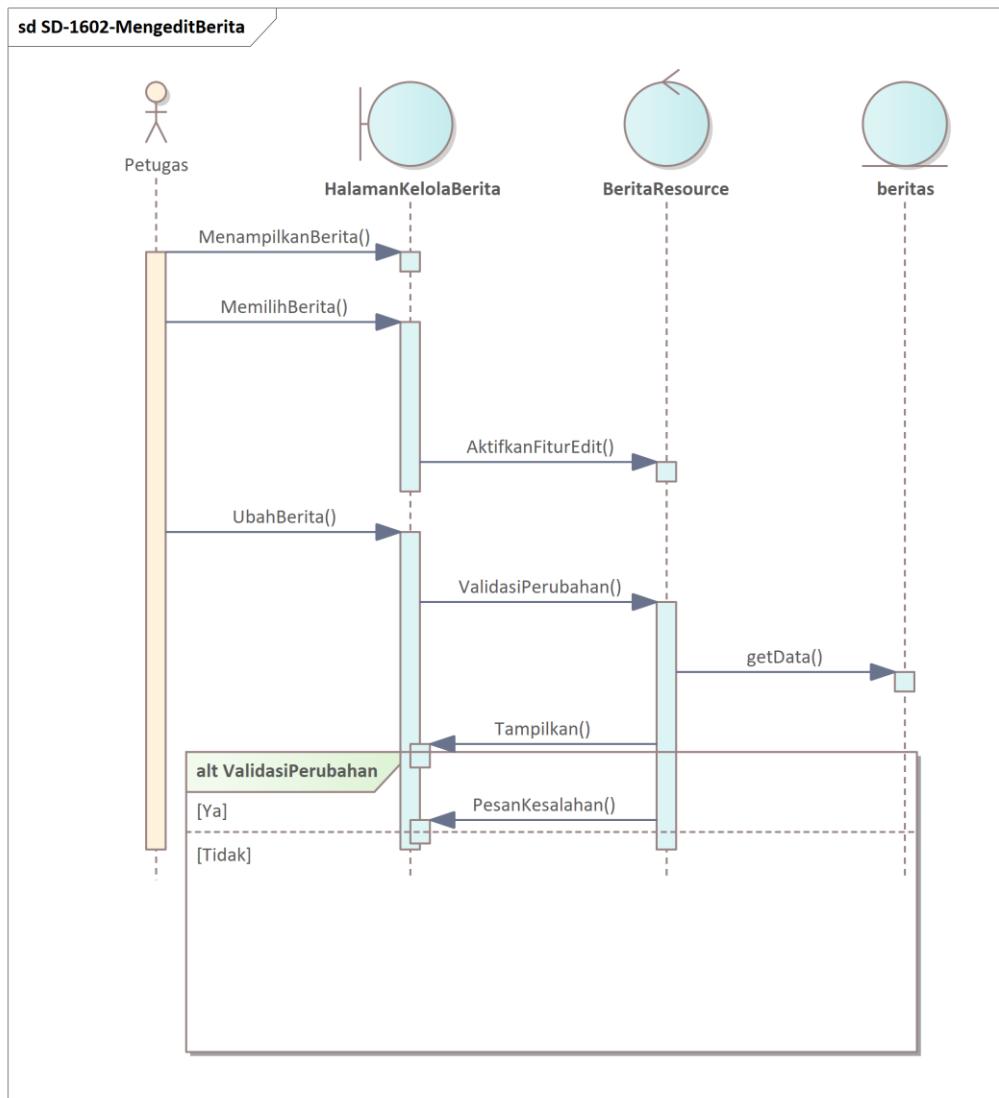
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman berita	Sistem menampilkan halaman daftar berita
Petugas memilih salah satu berita	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit berita
Petugas memasukkan judul berita / isi berita / dan gambar berita	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Submit”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar berita dan pesan berhasil “berita berhasil diupdate” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan

	pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar berita

4.19.3 Activity Diagram



4.19.4 Sequence Diagram



4.20 Menghapus Berita

4.20.1 Scenario Use Case Menghapus Berita

Use Case Name: Menghapus Berita	ID: UC-1603	Priority: Medium
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat menghapus berita yang tidak lagi relevan		
Trigger: Petugas mengakses halaman daftar berita dan memilih berita untuk dihapus.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		

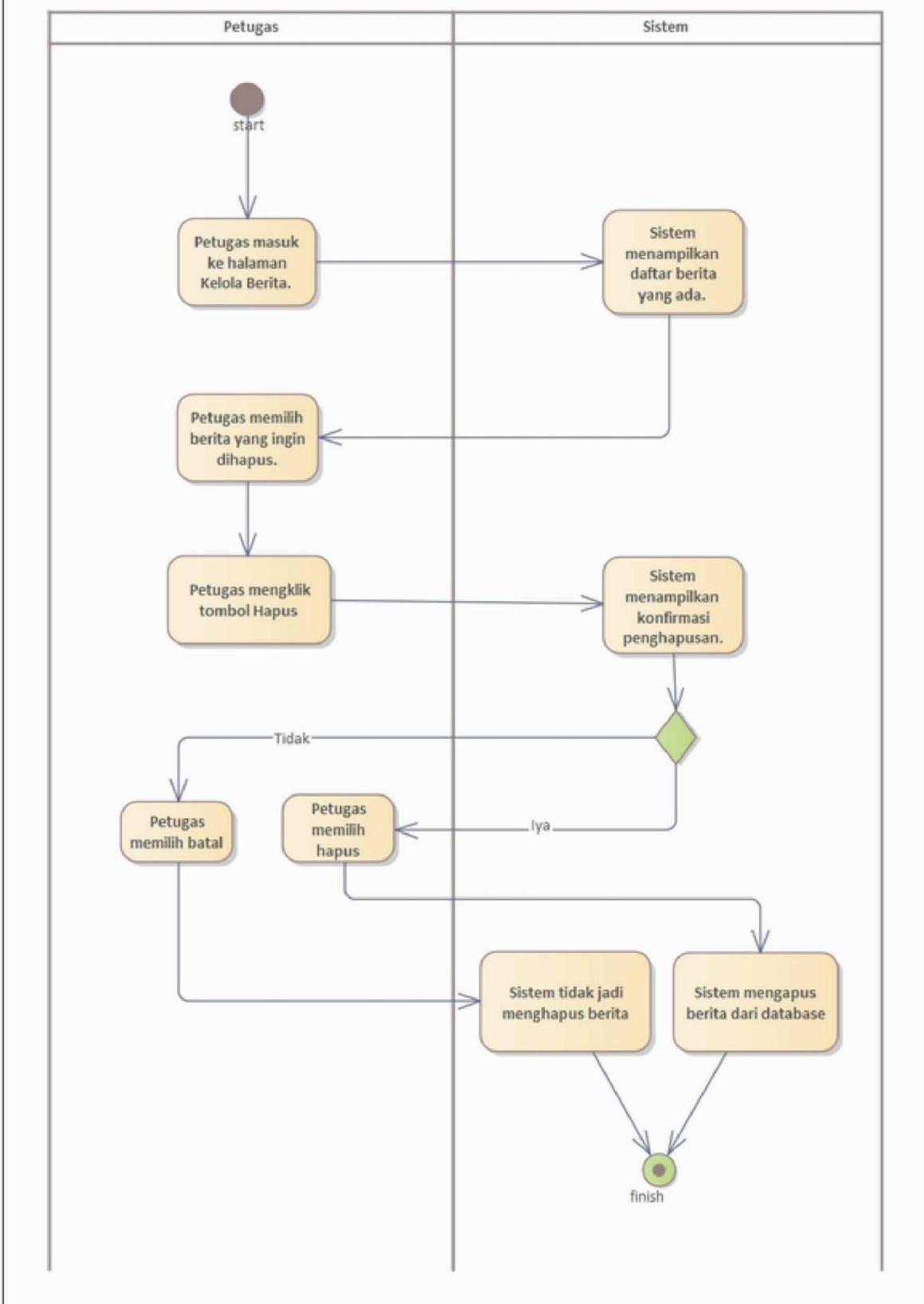
Preconditions: 1. Petugas sudah login ke sistem dengan hak akses untuk menghapus berita. 2. Berita yang ingin dihapus tersedia dalam sistem.			
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Kelola Berita. 2. Sistem menampilkan daftar berita yang ada. 3. Petugas memilih berita yang ingin dihapus. 4. Petugas mengklik tombol Hapus. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus berita dari database. 8. Sistem memperbarui daftar berita dan menampilkan pesan sukses.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Berita berhasil dihapus dan tidak lagi ditampilkan di sistem.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.20.2 Stimulus dan Respon

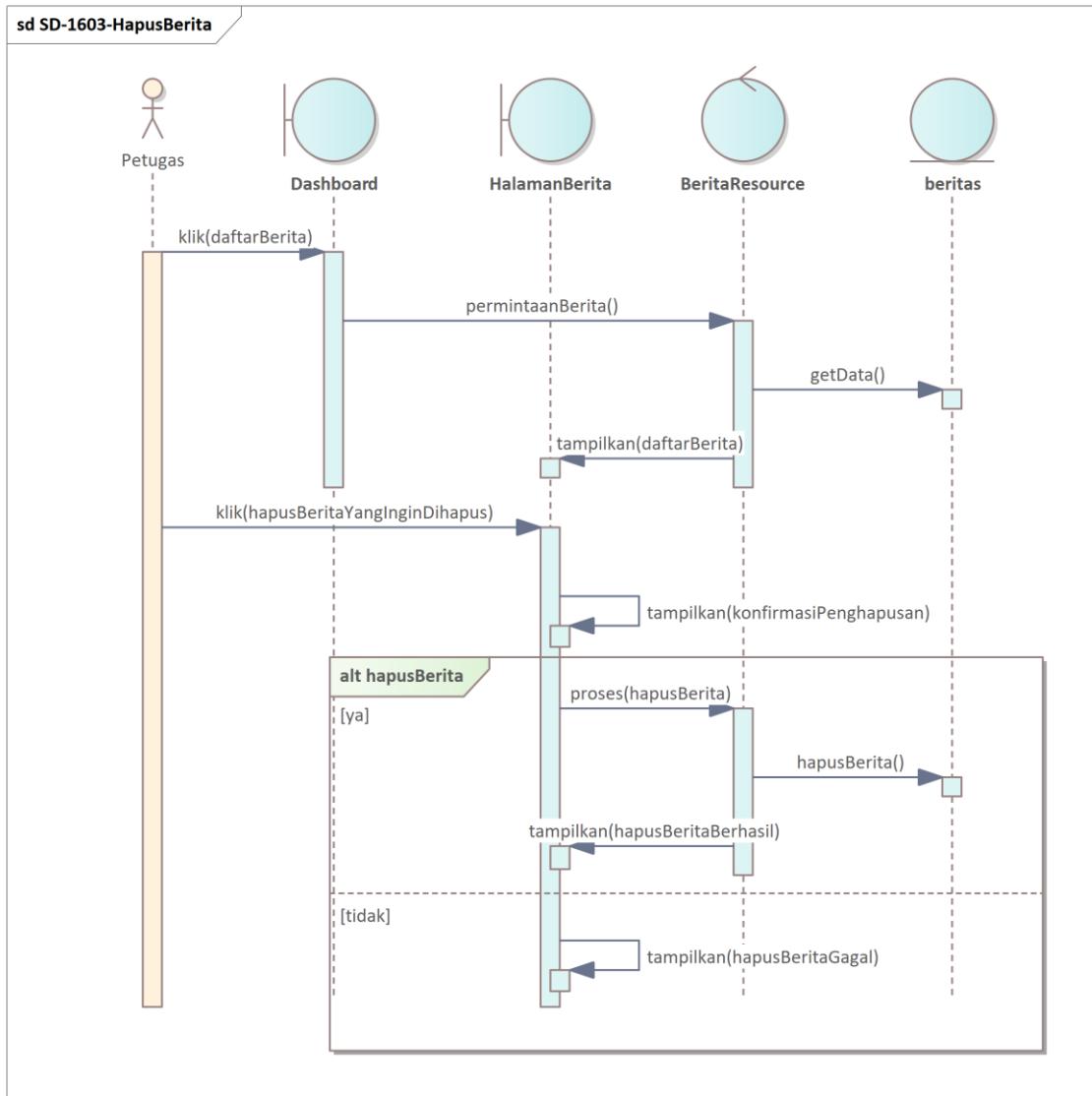
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar berita	Sistem menampilkan halaman daftar berita
Petugas memilih salah satu berita	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih “hapus”	Sistem menghapus berita di database

4.20.3 Activity Diagram

act PB-1603-MenghapusBerita



4.20.4 Sequence Diagram



4.21 Melihat Berita atau Informasi

4.21.1 Scenario Use Case Melihat Berita atau Informasi

Use Case Name: Melihat berita atau informasi	ID: UC-3704	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Sistem secara otomatis menampilkan berita atau informasi terbaru di halaman utama saat pengguna membuka website layanan pengaduan online.		
Trigger: Masyarakat mengakses halaman berita atau informasi melalui sistem.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah masuk ke sistem atau mengakses halaman berita tanpa perlu login 2. Sistem memiliki berita		

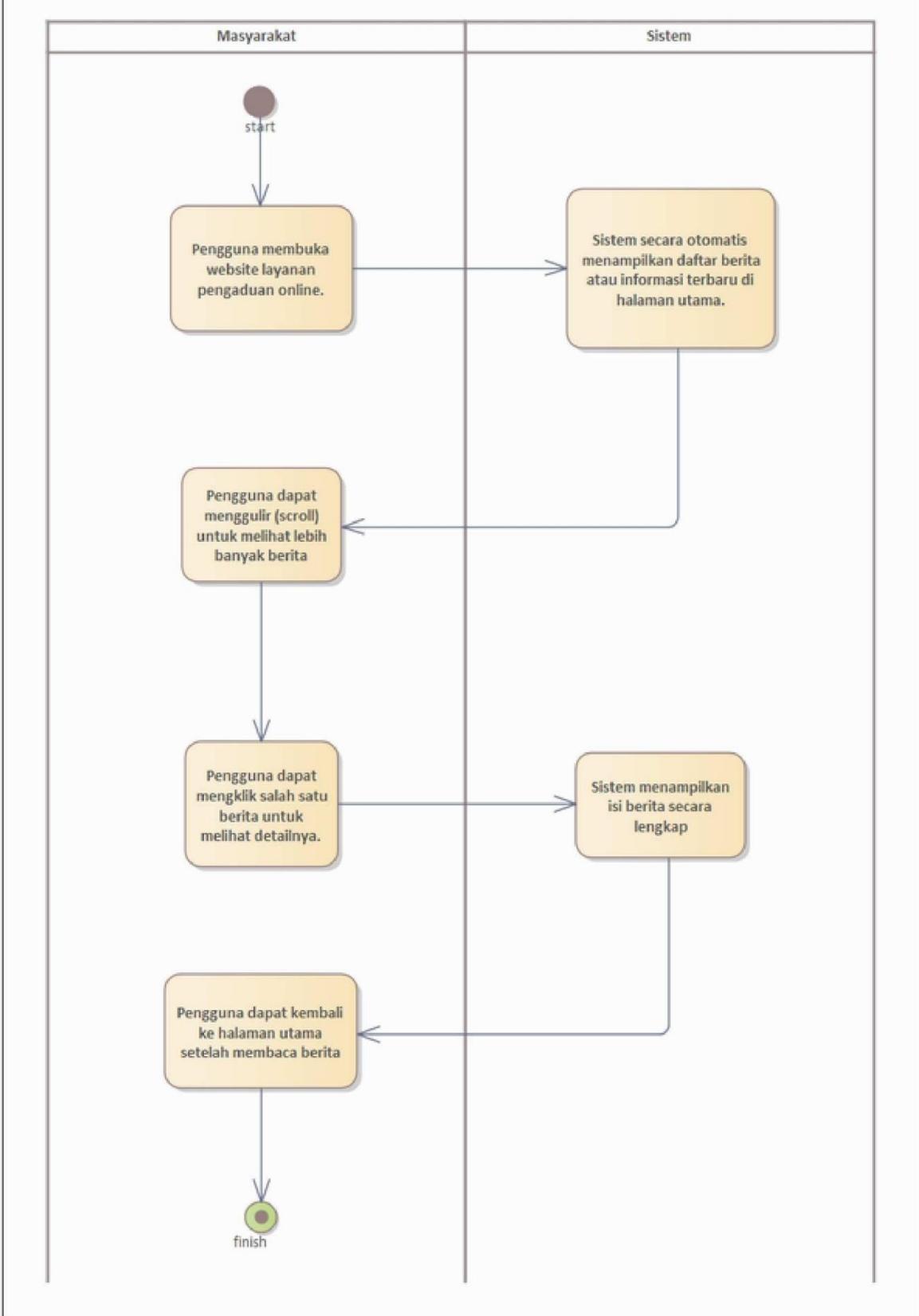
Normal Course: 1. Masyarakat membuka website layanan pengaduan online. 2. Sistem secara otomatis menampilkan daftar berita atau informasi terbaru di halaman utama. 3. Masyarakat dapat menggulir (scroll) untuk melihat lebih banyak berita. 4. Masyarakat dapat mengklik salah satu berita untuk melihat detailnya. 5. Sistem menampilkan isi berita secara lengkap. 6. Masyarakat dapat kembali ke halaman utama setelah membaca berita.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Masyarakat berhasil melihat berita atau informasi di halaman utama tanpa perlu mencari secara manual.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.21.2 Stimulus dan Respon

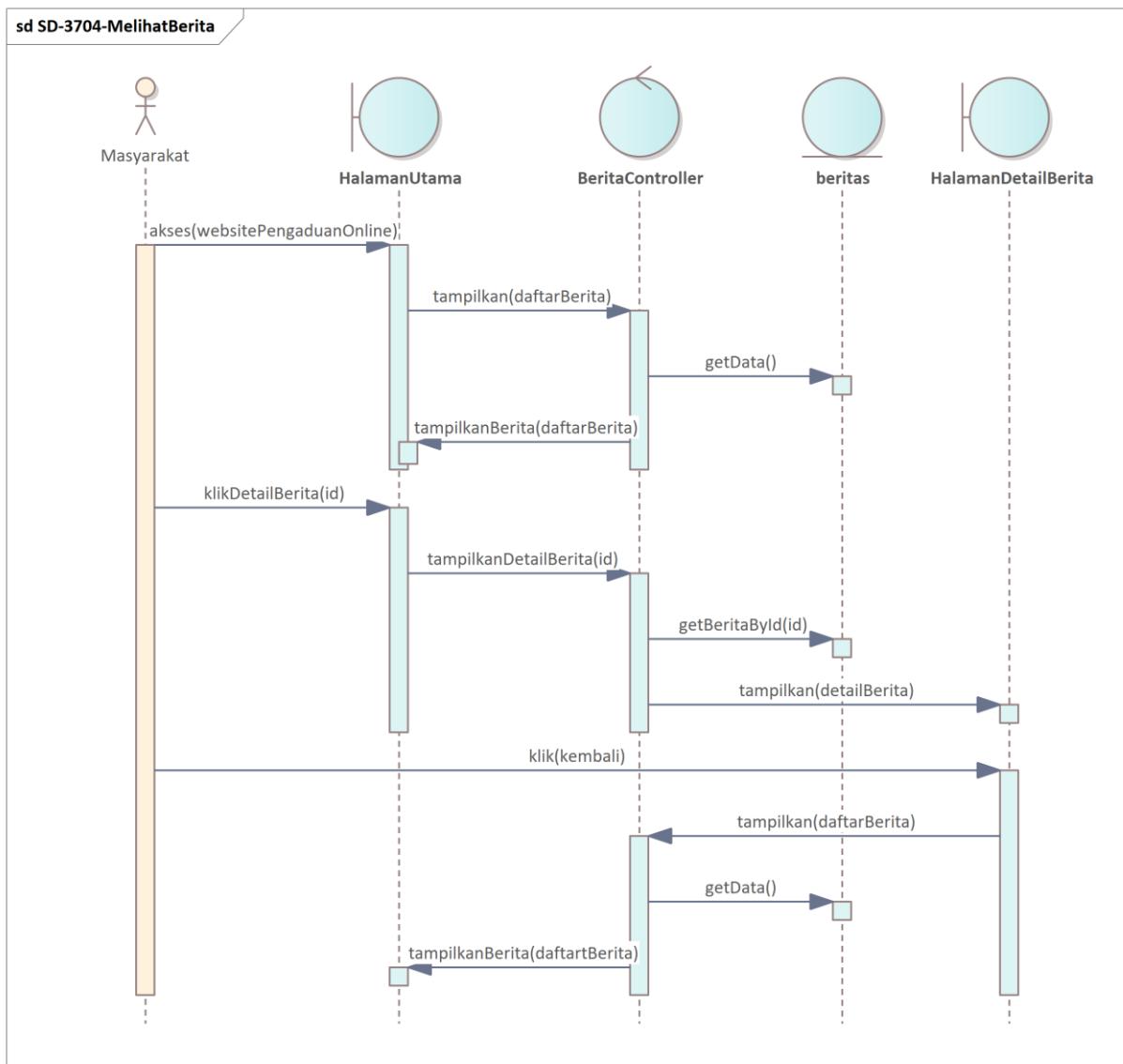
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman berita	Sistem menampilkan halaman daftar berita
Masyarakat memilih salah satu berita	Sistem menampilkan halaman detail berita

4.21.3 Activity Diagram

act PB-3704-MelihatBerita



4.21.4 Sequence Diagram



4.22 Menambahkan Profil

4.22.1 Scenario Use Case Menambahkan Profil

Use Case Name:	Menambahkan Profil Polsek	ID:	UC-1701	Priority:	Medium
Actor:	Petugas Kepolisian				
Description:	Petugas dapat menambahkan profil Polsek ke dalam sistem dengan mengisi informasi yang diperlukan.				
Trigger:	Petugas ingin menambahkan informasi profil Polsek dalam sistem.				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> temporal				

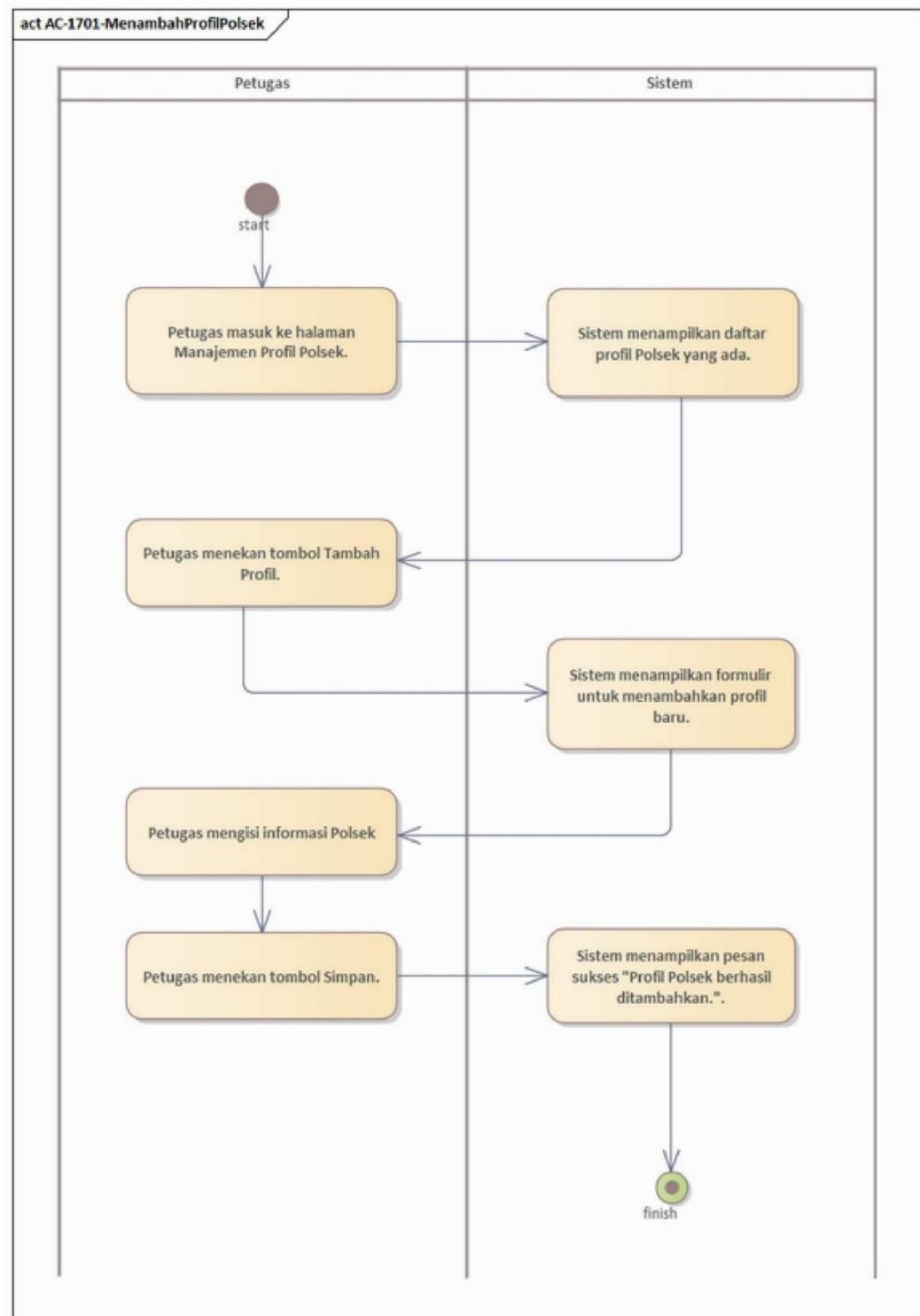
Preconditions:	1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Data profil Polsek telah tersedia.		
Normal Course:	1. Petugas masuk ke halaman Manajemen Profil Polsek. 2. Sistem menampilkan daftar profil Polsek yang ada. 3. Petugas menekan tombol Tambah Profil. 4. Sistem menampilkan formulir untuk menambahkan profil baru. 5. Petugas mengisi informasi Polsek 6. Petugas menekan tombol Simpan. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Profil Polsek berhasil ditambahkan.".		
Information for Steps			
Postconditions:			
1. Profil Polsek berhasil ditambahkan dan bisa dilihat oleh pengguna.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.22.2 Stimulus dan Respon

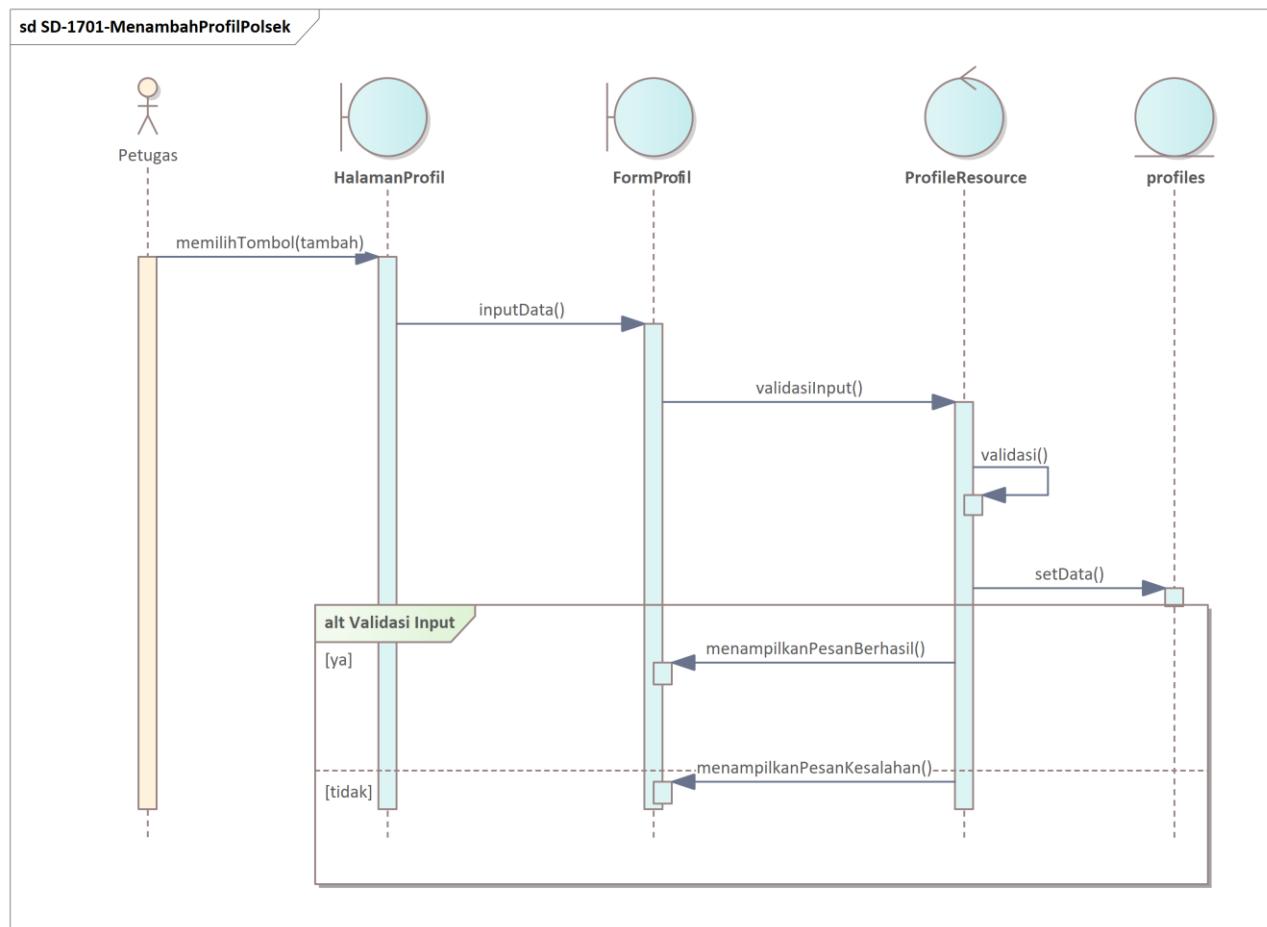
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman profil	Sistem menampilkan halaman daftar profil
Petugas mengklik tombol “New Profil”	Sistem menampilkan form profil
Petugas memasukkan nama profil, alamat, kontak, deskripsi, dan foto	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar profil dan pesan berhasil “profil berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar profil
-----------------------------------	--

4.22.3 Activity Diagram



4.22.4 Sequence Diagram



4.23 Mengedit Profil

4.23.1 Scenario Use Case Mengedit Profil

Use Case Name: Mengedit profil polsek	ID: UC-1702	Priority: Medium
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengedit informasi profil Polsek jika ada perubahan atau pembaruan data.		
Trigger: Petugas ingin memperbarui informasi profil Polsek yang telah ada.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Profil Polsek yang akan diedit masih tersedia dalam database.		

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Manajemen Profil Polsek. 2. Sistem menampilkan daftar profil Polsek. 3. Petugas memilih profil yang ingin diedit. 4. Petugas menekan tombol Edit. 5. Sistem menampilkan formulir dengan data yang telah ada. 6. Petugas memperbarui informasi yang diperlukan 7. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Data profil berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: I. Data profil Polsek diperbarui dengan informasi terbaru			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

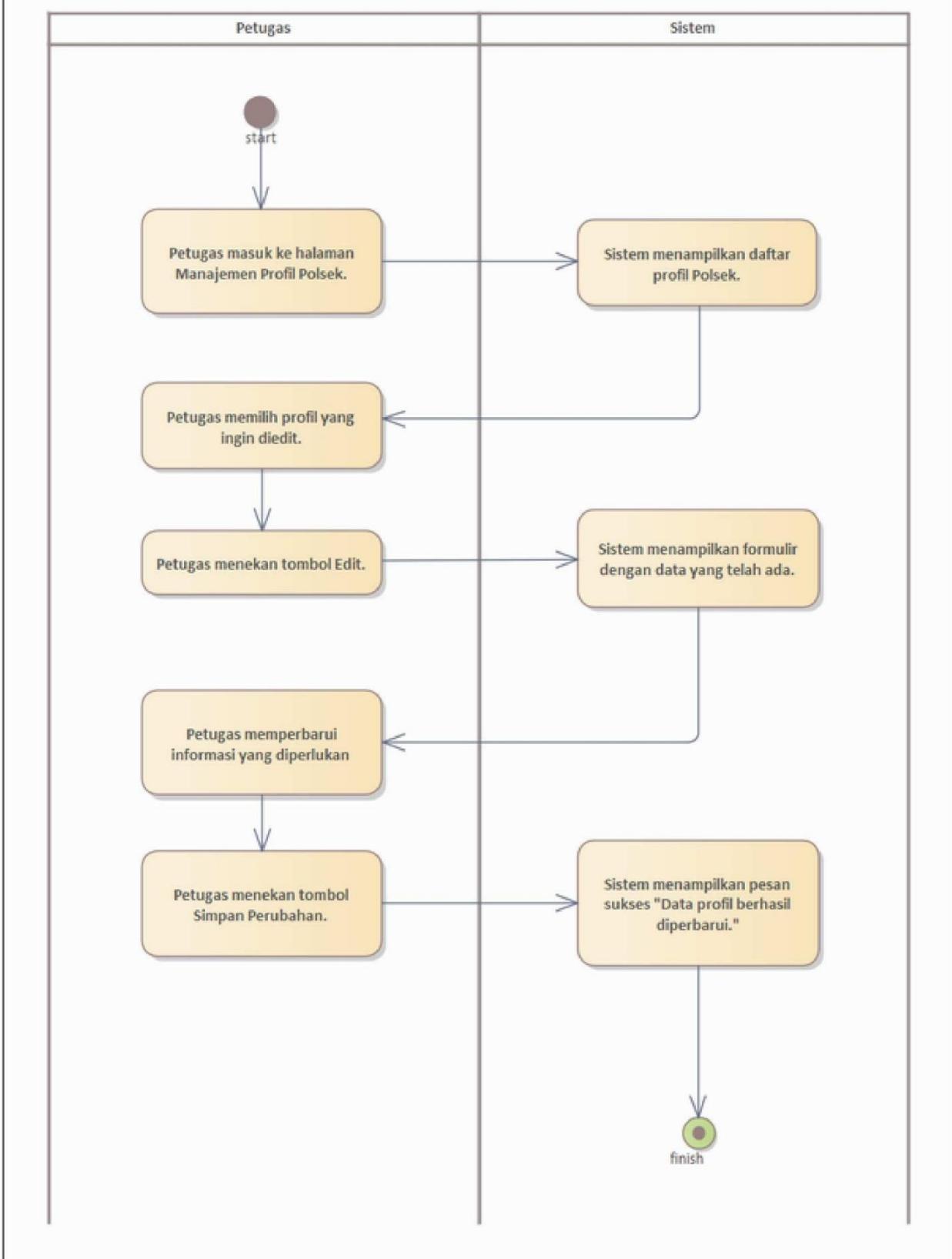
4.23.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman profil	Sistem menampilkan halaman daftar profil
Petugas memilih salah satu profil	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit profil
Petugas memasukkan nama profil / alamat / kontak / deskripsi / dan foto	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Submit”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar profil dan pesan berhasil “profil berhasil diupdate” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan

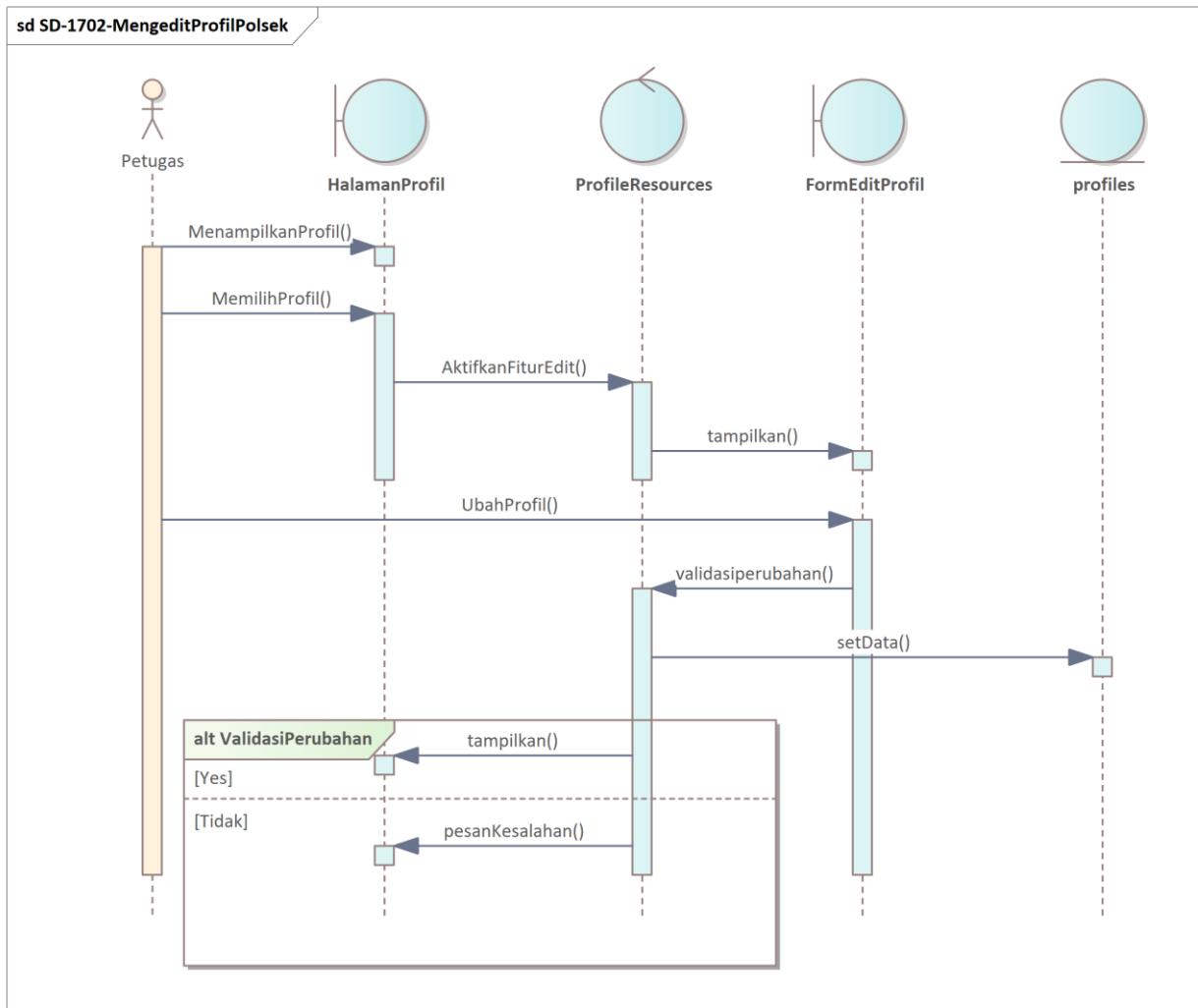
	pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar profil

4.23.3 Activity Diagram

act AC-1702-MengeditProfilPolsek



4.23.4 Sequence Diagram



4.24 Menghapus Profil

4.24.1 Scenario Use Case Menghapus Profil

Use Case Name:	Menghapus profil polsek	ID:	UC-1703	Priority:	Medium
Actor:	Petugas Kepolisian				
Description:	Petugas dapat menghapus profil Polsek yang sudah tidak diperlukan atau terdapat kesalahan data.				
Trigger:	Petugas ingin menghapus profil Polsek dari sistem				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal				
Preconditions:	1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Profil Polsek yang akan dihapus masih tersedia dalam database.				

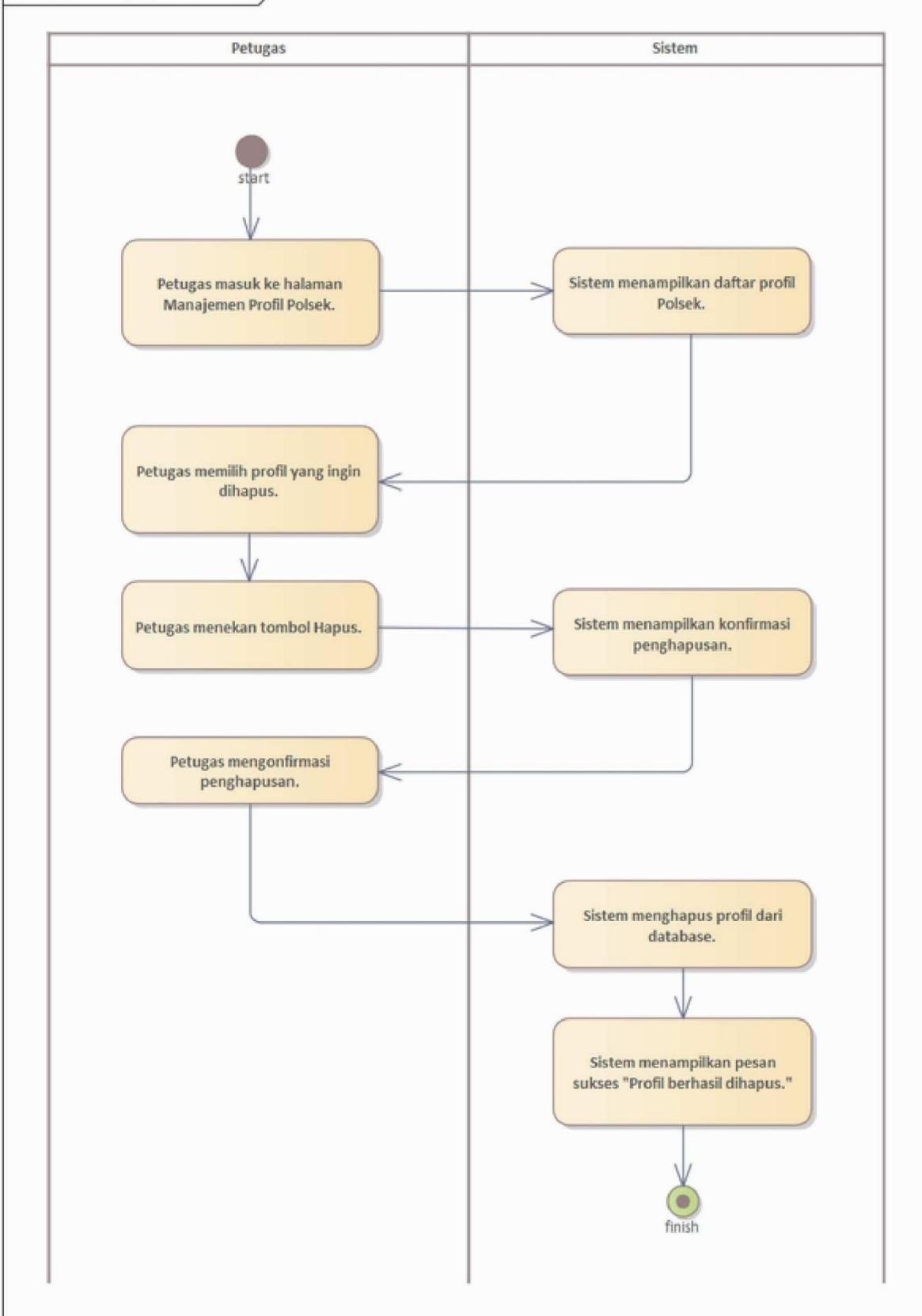
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Manajemen Profil Polsek. 2. Sistem menampilkan daftar profil Polsek. 3. Petugas memilih profil yang ingin dihapus. 4. Petugas menekan tombol Hapus. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus profil dari database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Profil berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: I. Profil Polsek dihapus dari sistem dan tidak bisa diakses lagi.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.24.2 Stimulus dan Respon

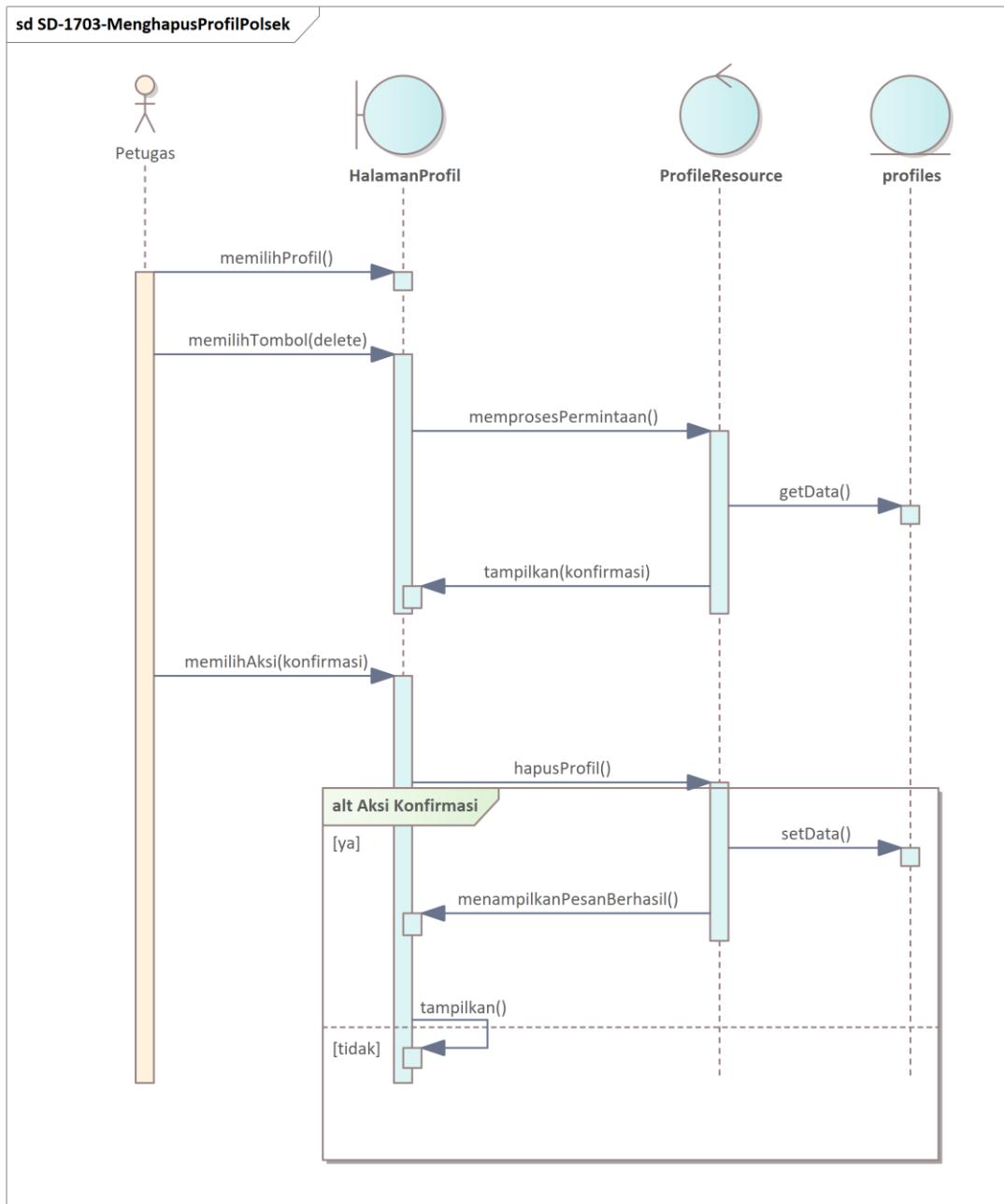
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar profil	Sistem menampilkan halaman daftar profil
Petugas memilih salah satu profil	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih “hapus”	Sistem menghapus profil di database

4.24.3 Activity Diagram

act AC-1703-MenghapusProfilPolsek



4.24.4 Sequence Diagram



4.25 Melihat Profil

4.25.1 Scenario Use Case Melihat Profil

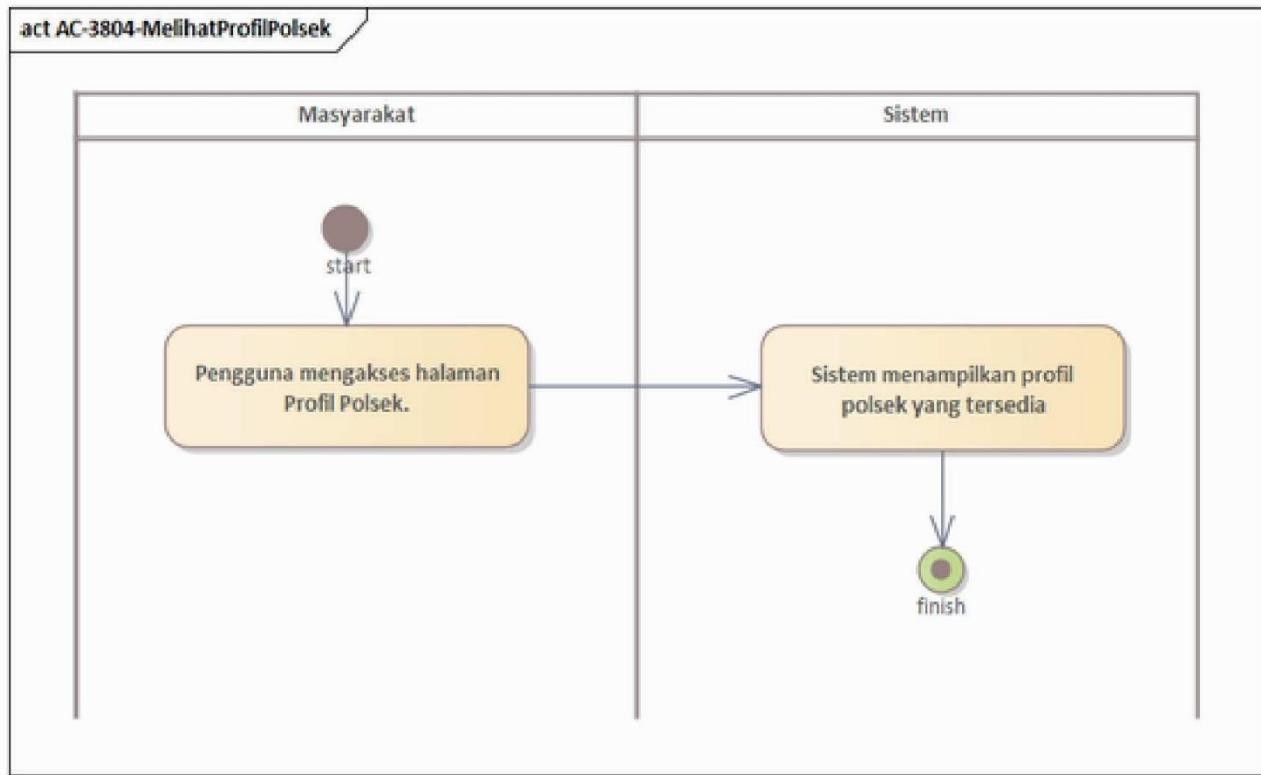
Use Case Name:	Melihat profil polsek	ID:	UC-3804	Priority:	Medium
Actor:	Masyarakat				
Description:	Masyarakat dapat melihat informasi profil Polsek yang telah tersedia dalam sistem.				
Trigger:	Masyarakat ingin mengetahui informasi Polsek yang tersedia di sistem.				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal				

Preconditions: 1. Profil Polsek telah terdaftar dalam sistem.			
Normal Course: 1. Masyarakat mengakses halaman utama atau halaman Profil Polsek. 2. Sistem menampilkan profil polsek yang tersedia	Information for Steps		
Postconditions: 1. Masyarakat dapat melihat informasi lengkap tentang Polsek.			
Exceptions: El.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

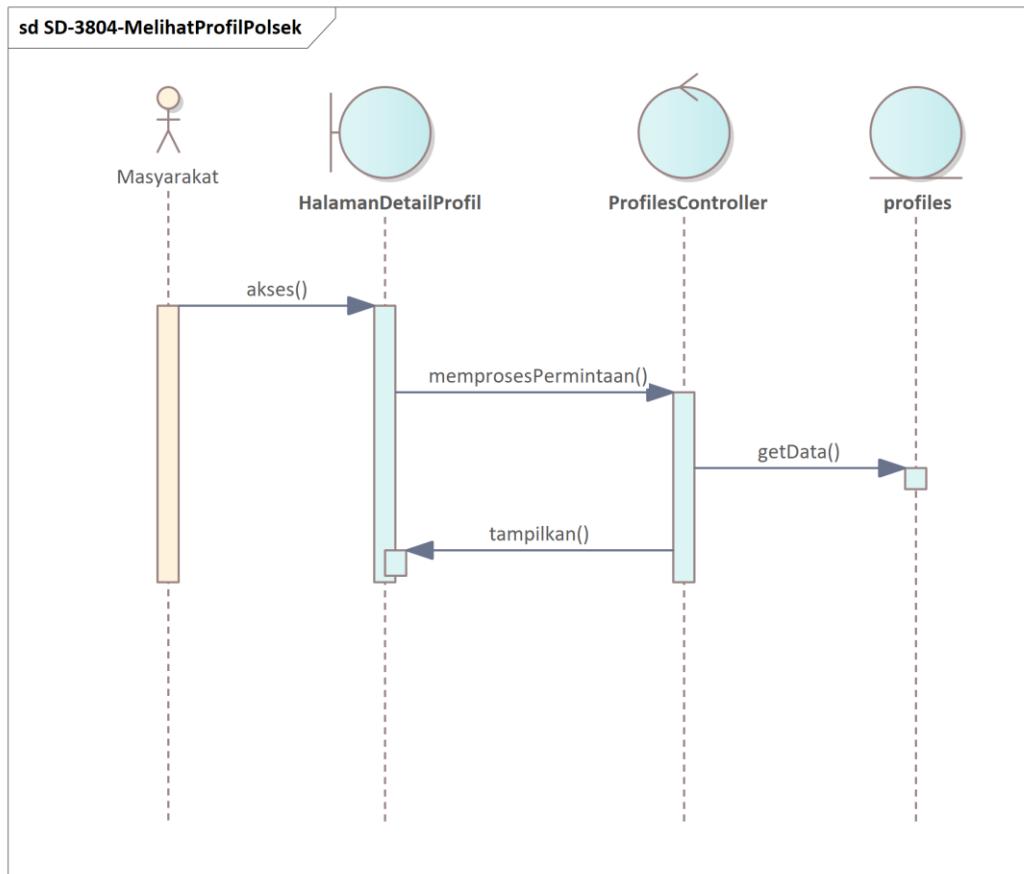
4.25.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman profil	Sistem menampilkan halaman daftar profil

4.25.3 Activity Diagram



4.25.4 Sequence Diagram



4.26 Membuat Kritik Saran

4.26.1 Scenario Use Case Membuat Kritik Saran

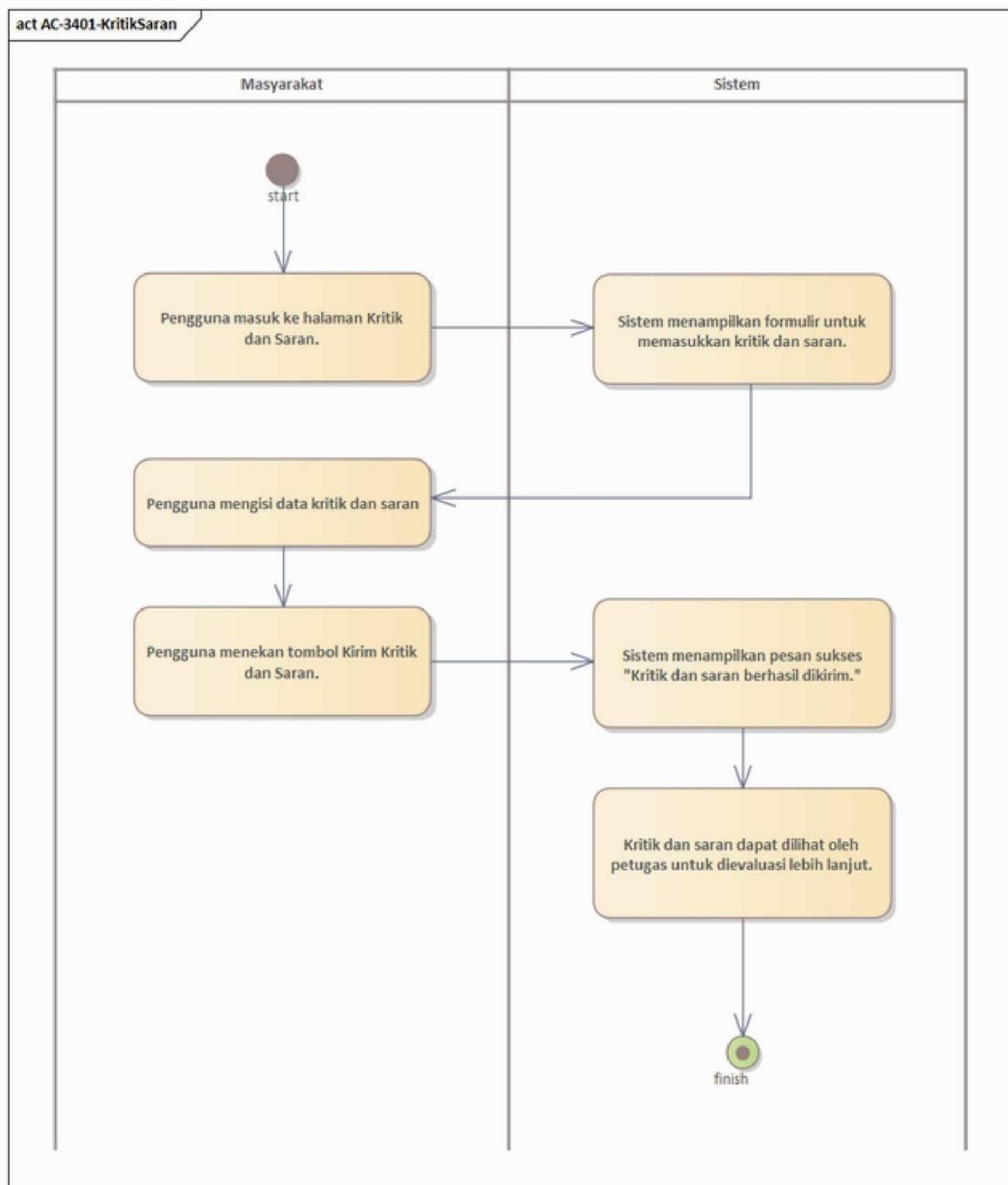
Use Case Name: Membuat kritik saran	ID: UC-3401	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengajukan kritik dan saran mengenai layanan kepolisian melalui sistem.		
Trigger: Masyarakat ingin memberikan masukan terhadap layanan kepolisian.		
Type: External		
Preconditions:		
1. Masyarakat Sudah login ke sistem		

Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Kritik dan Saran. 2. Sistem menampilkan formulir untuk memasukkan kritik dan saran. 3. Masyarakat mengisi data kritik dan saran 4. Masyarakat menekan tombol Kirim Kritik dan Saran. 5. Sistem menampilkan pesan sukses "Kritik dan saran berhasil dikirim." 6. Kritik dan saran dapat dilihat oleh petugas untuk dievaluasi lebih lanjut.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Kritik dan saran tersimpan dalam sistem dan dapat diakses oleh admin.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

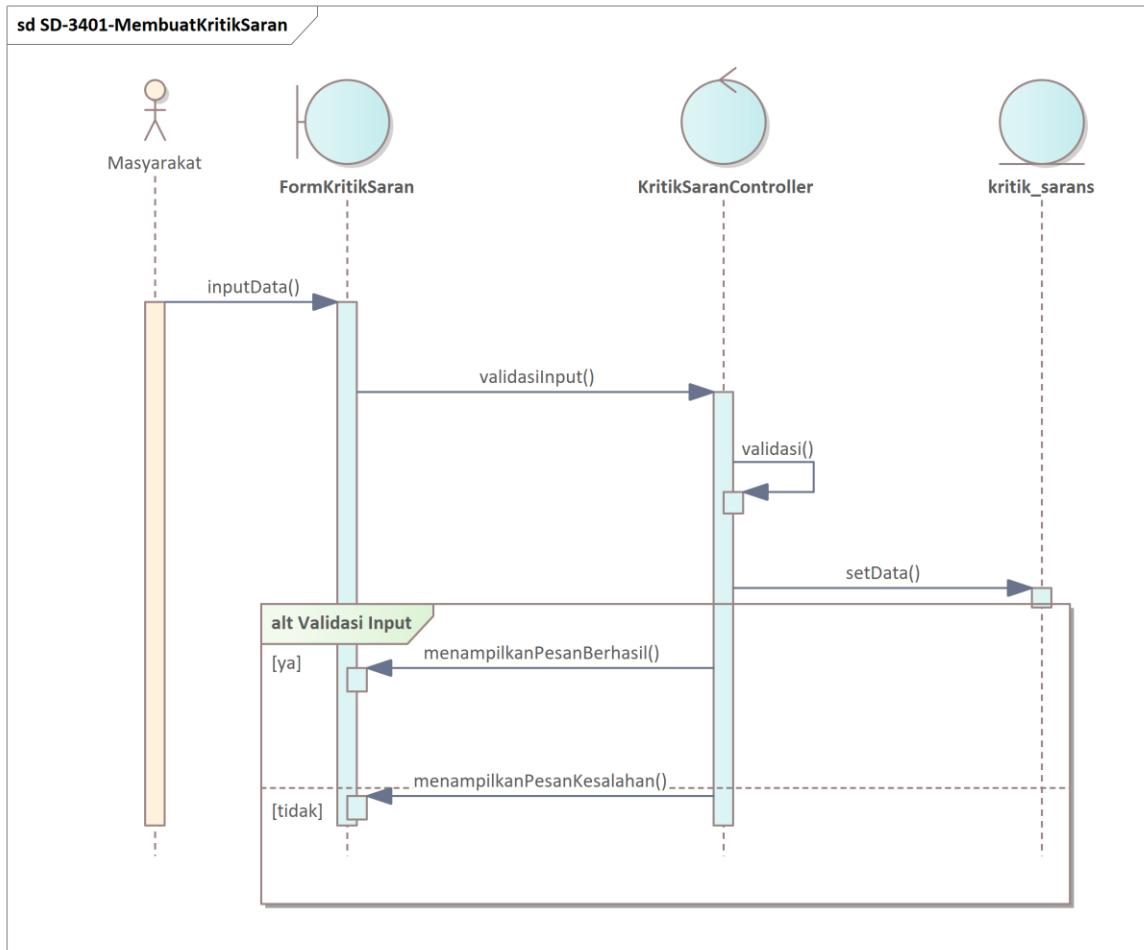
4.26.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran
Masyarakat mengklik tombol “Buat Kritik & Saran”	Sistem menampilkan form kritik saran
Masyarakat memasukkan judul, dan isi	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar kritik saran dan pesan berhasil “kritik saran berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran

4.26.3 Activity Diagram



4.26.4 Sequence Diagram



4.27 Mengedit Kritik Saran

4.27.1 Scenario Use Case Mengedit Kritik Saran

Use Case Name: Mengedit kritik dan saran	ID: UC-3402	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengedit kritik dan saran jika ada kesalahan atau ingin menambahkan informasi.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbaiki isi kritik dan saran yang sudah dikirim		
Type: External Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Kritik dan saran masih bisa diedit (belum ditanggapi oleh petugas).		

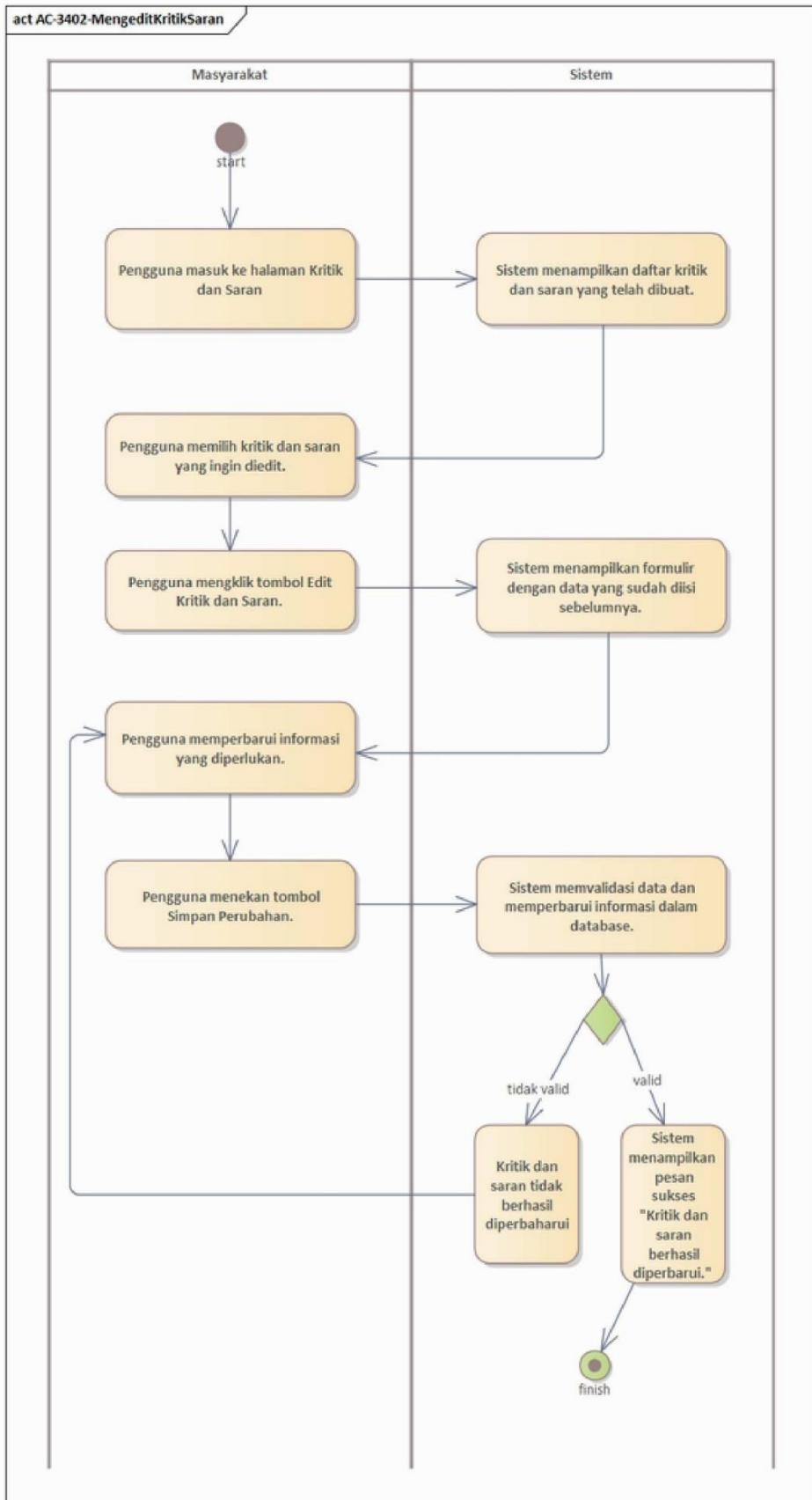
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Kritik dan Saran 2. Sistem menampilkan daftar kritik dan saran yang telah dibuat. 3. Masyarakat memilih kritik dan saran yang ingin diedit. 4. Masyarakat mengklik tombol Edit Kritik dan Saran. 5. Sistem menampilkan formulir dengan data yang sudah diisi sebelumnya. 6. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan. 7. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem memvalidasi data dan memperbarui informasi dalam database. 9. Sistem menampilkan pesan sukses "Kritik dan saran berhasil diperbarui."	Information for Steps
Postconditions: 1. Kritik dan saran diperbarui dengan informasi terbaru.	
Exceptions: E1.	

4.27.2 Stimulus dan Respon

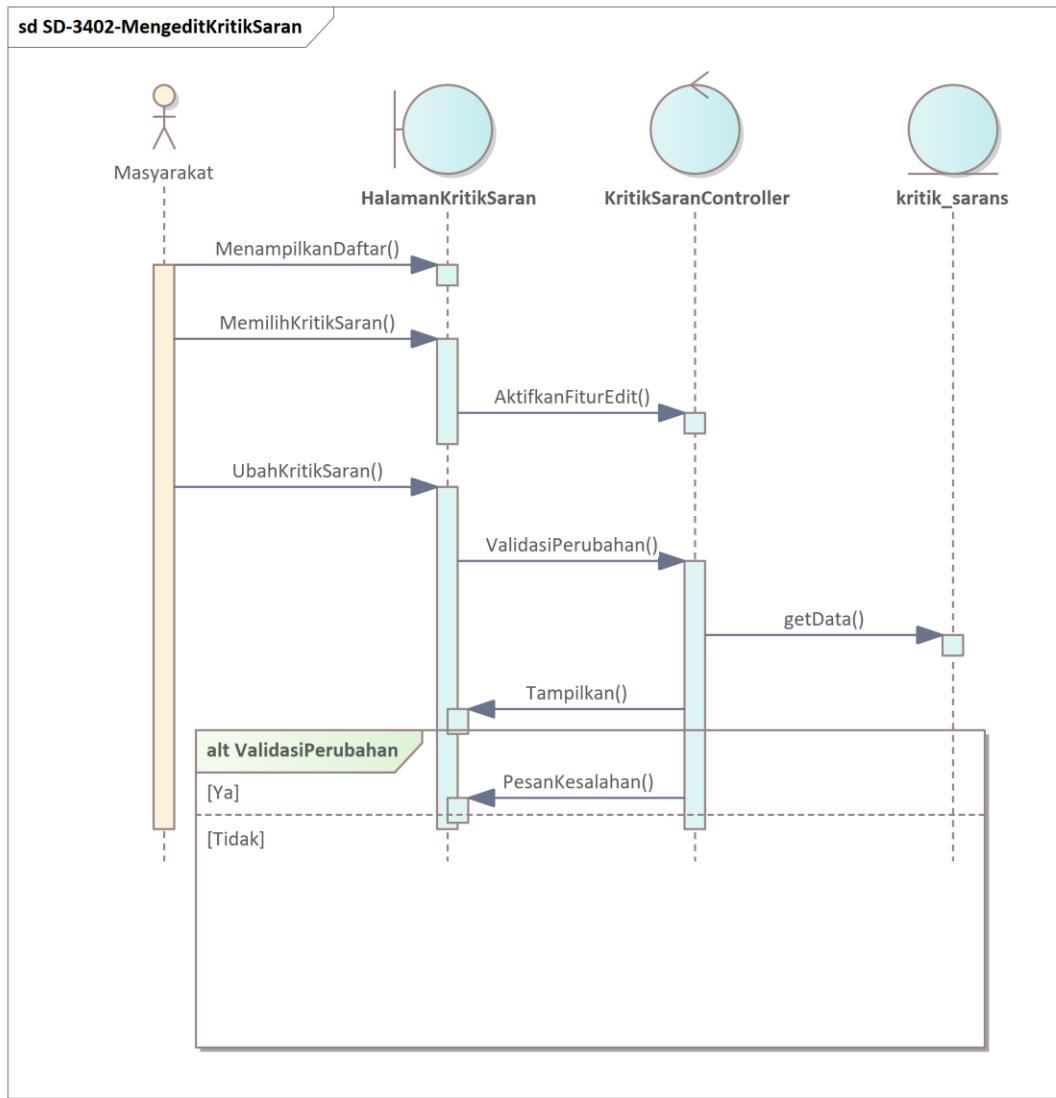
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran
Masyarakat memilih salah satu kritik saran	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Masyarakat memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit kritik saran
Masyarakat memasukkan judul / dan isi	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol "Simpan"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar kritik saran dan pesan berhasil "kritik saran berhasil diupdate" serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid,

		sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat	mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran

4.27.3 Activity Diagram



4.27.4 Sequence Diagram



4.28 Melihat Kritik Saran

4.28.1 Scenario Use Case Melihat Kritik Saran

Use Case Name: Melihat Kritik dan Saran **ID:** UC-1204 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat melihat daftar kritik dan saran.

Trigger: Petugas ingin memeriksa laporan yang masuk.

Type: External Temporal

Preconditions:

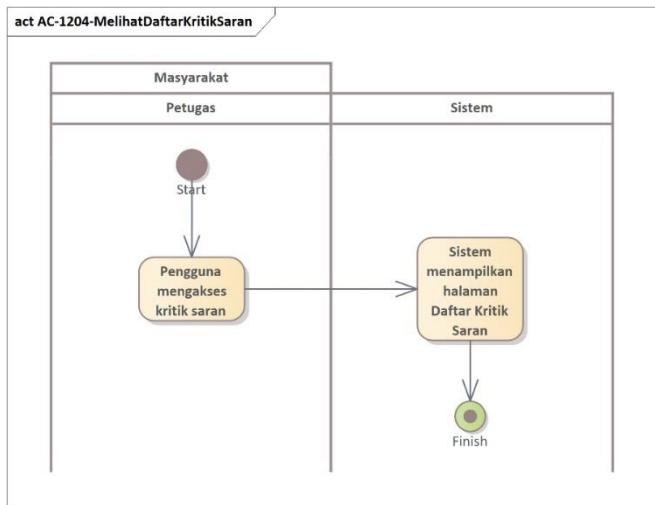
1. Petugas sudah login ke sistem.
2. Kritik dan saran telah tersimpan dalam database.

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Kritik dan Saran. 2. Sistem menampilkan daftar kritik dan saran	Information for Steps		
Postconditions: 1. Petugas dapat melihat daftar kritik dan saran.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

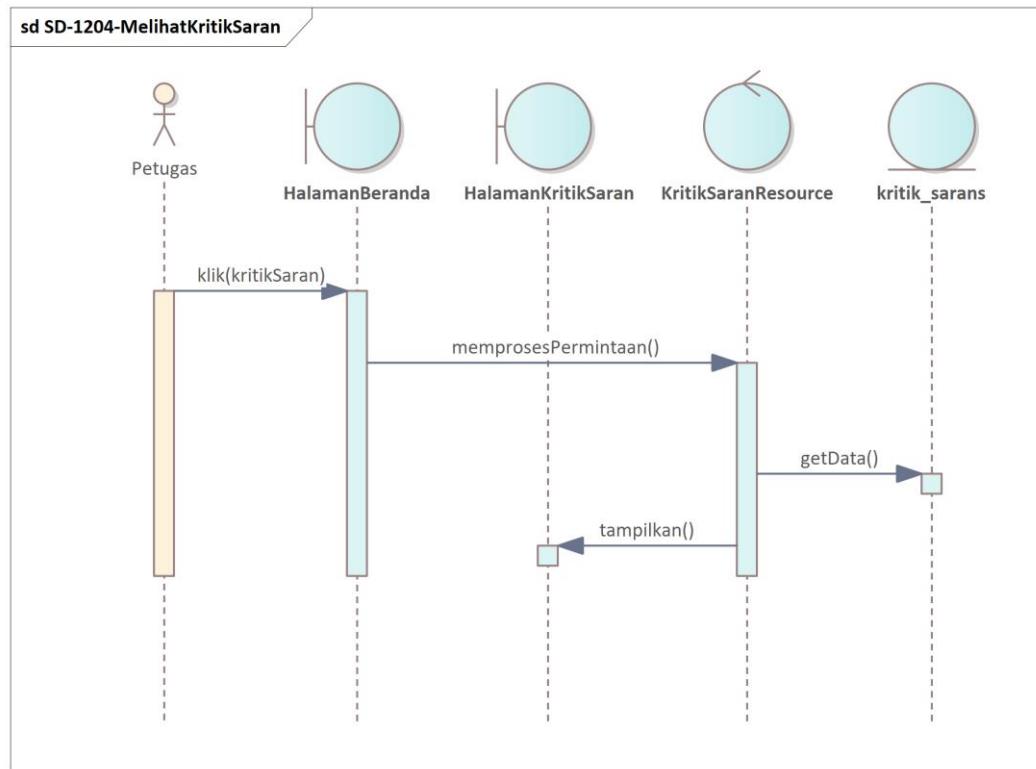
4.28.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran

4.28.3 Activity Diagram



4.28.4 Sequence Diagram



4.29 Menghapus Kritik Saran

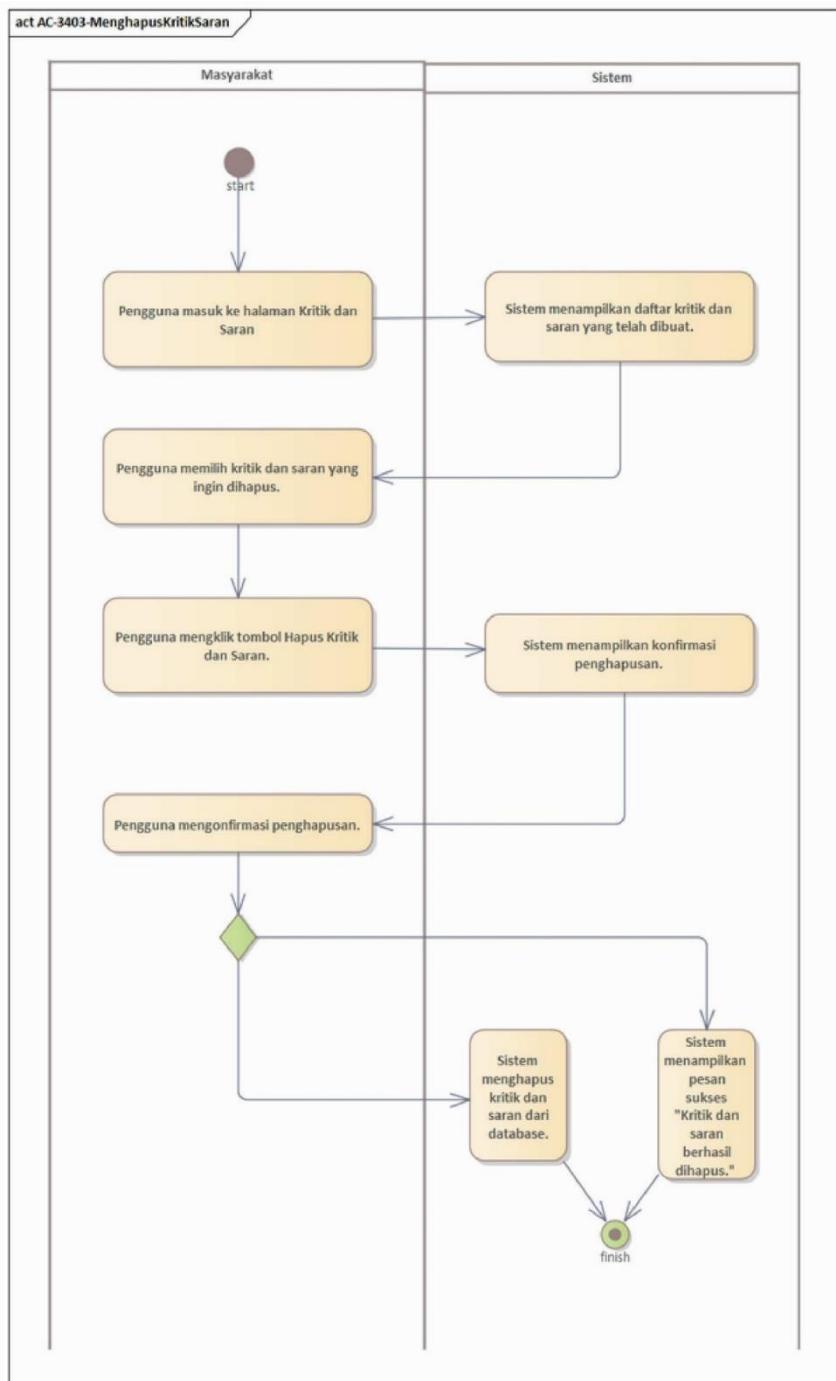
4.29.1 Scenario Use Case Menghapus Kritik Saran

Use Case Name: Menghapus kritik dan saran	ID: UC-3403	Priority: Medium	
Actor: Masyarakat			
Description: Masyarakat dapat menghapus kritik dan saran yang telah dikirim jika tidak ingin ditampilkan.			
Trigger: Masyarakat ingin menghapus kritik dan saran yang telah dibuat.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Kritik dan saran masih bisa dihapus (Belum ditanggapi petugas)			
Normal Course:	Information for Steps		
1. Masyarakat masuk ke halaman Kritik dan Saran 2. Sistem menampilkan daftar kritik dan saran yang telah dibuat. 3. Masyarakat memilih kritik dan saran yang ingin dihapus. 4. Masyarakat mengklik tombol Hapus Kritik dan Saran. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Masyarakat mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus kritik dan saran dari database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Kritik dan saran berhasil dihapus."			
Postconditions:			
1. Kritik dan saran dihapus dari sistem dan tidak lagi dapat dilihat			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

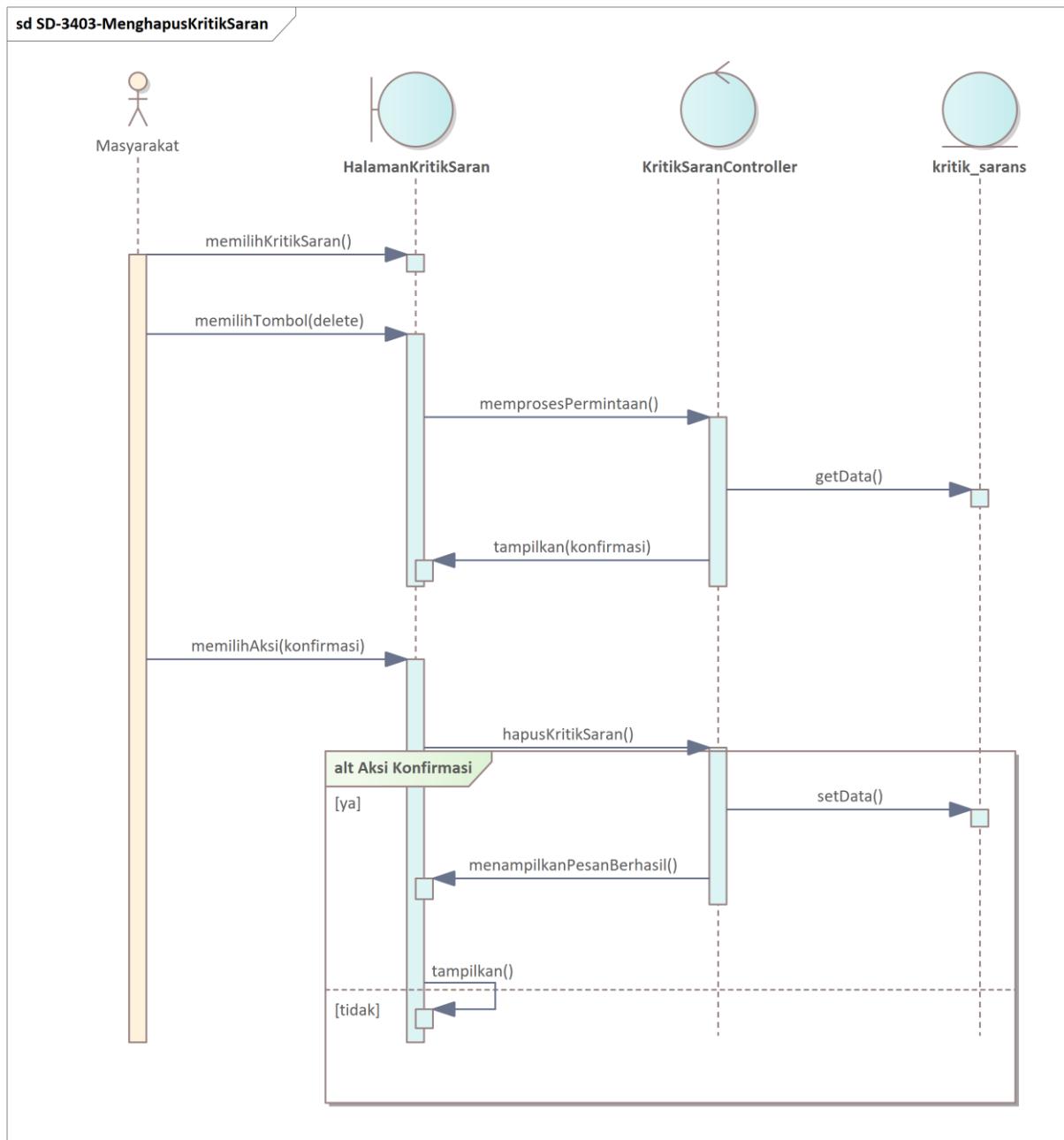
4.29.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman daftar kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar kritik saran
Masyarakat memilih salah satu kritik saran	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Masyarakat memilih "hapus"	Sistem menghapus kritik saran di database

4.29.3 Activity Diagram



4.29.4 Sequence Diagram



4.30 Membuat Tanggapan Kritik Saran

4.30.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Kritik Saran

Use Case Name: Membuat tanggapan kritik dan saran	ID: UC-1111	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap kritik dan saran yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan		
Trigger: Petugas ingin menanggapi kritik dan saran yang telah masuk dalam sistem.		

Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Kritik dan Saran yang akan ditanggapi sudah tersedia dalam database. 			
Normal Course:	Information for Steps		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Kritik dan Saran. 2. Petugas memilih kritik dan saran yang ingin diberikan tanggapan. 3. Petugas mengklik tombol Beri Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan. 5. Petugas mengisi tanggapan terkait kritik dan saran. 6. Petugas menekan tombol Kirim Tanggapan. 7. Sistem menyimpan tanggapan dan menghubungkannya dengan kritik dan saran terkait. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dikirim." 9. Masyarakat dapat melihat tanggapan pada kritik dan sarannya. 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan tersimpan dan dapat dilihat oleh pelapor. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

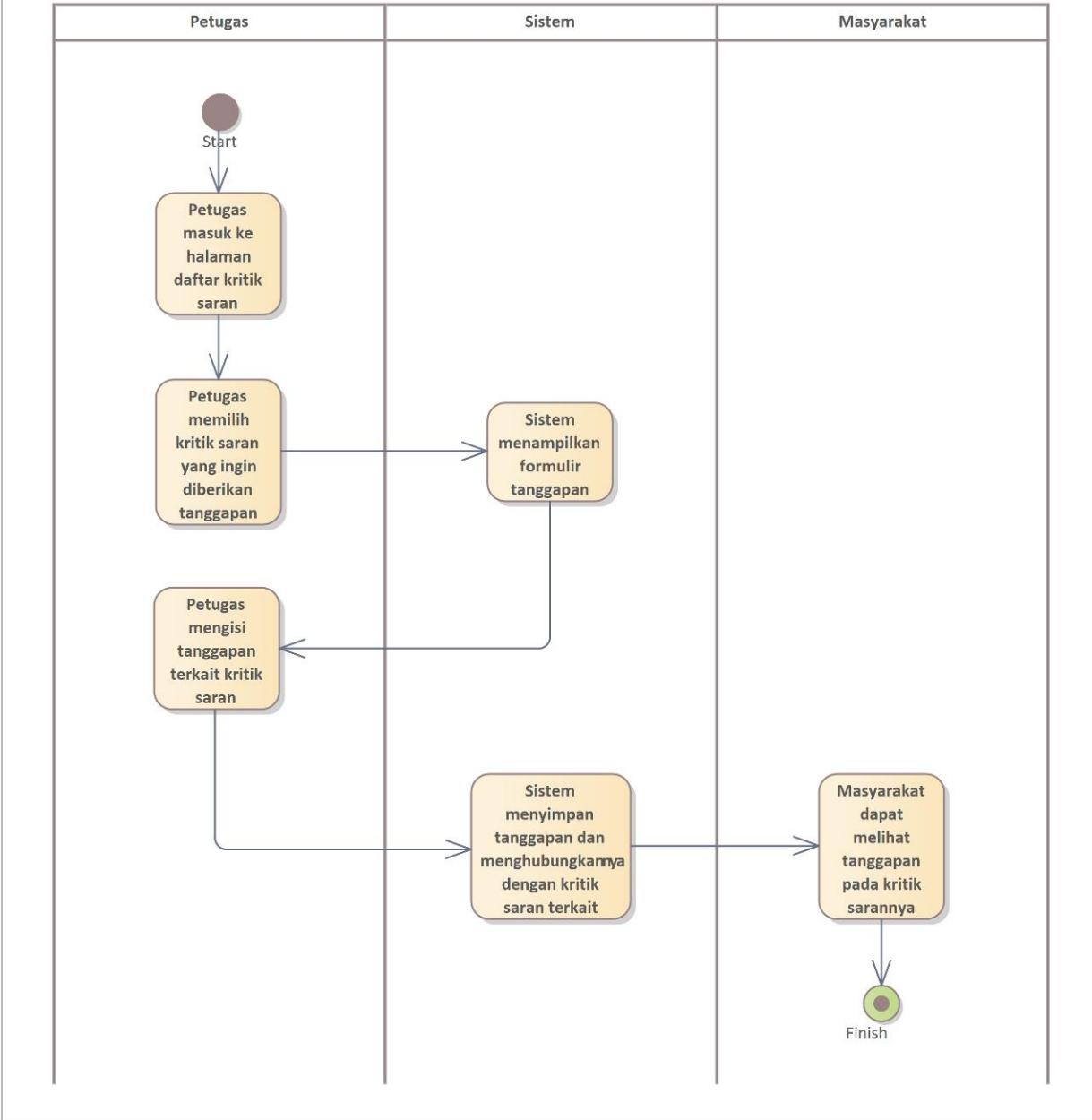
4.30.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran
Petugas mengklik tombol “New Tanggapan”	Sistem menampilkan form tanggapan kritik saran
Petugas memasukkan isi tanggapan, tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran dan pesan berhasil

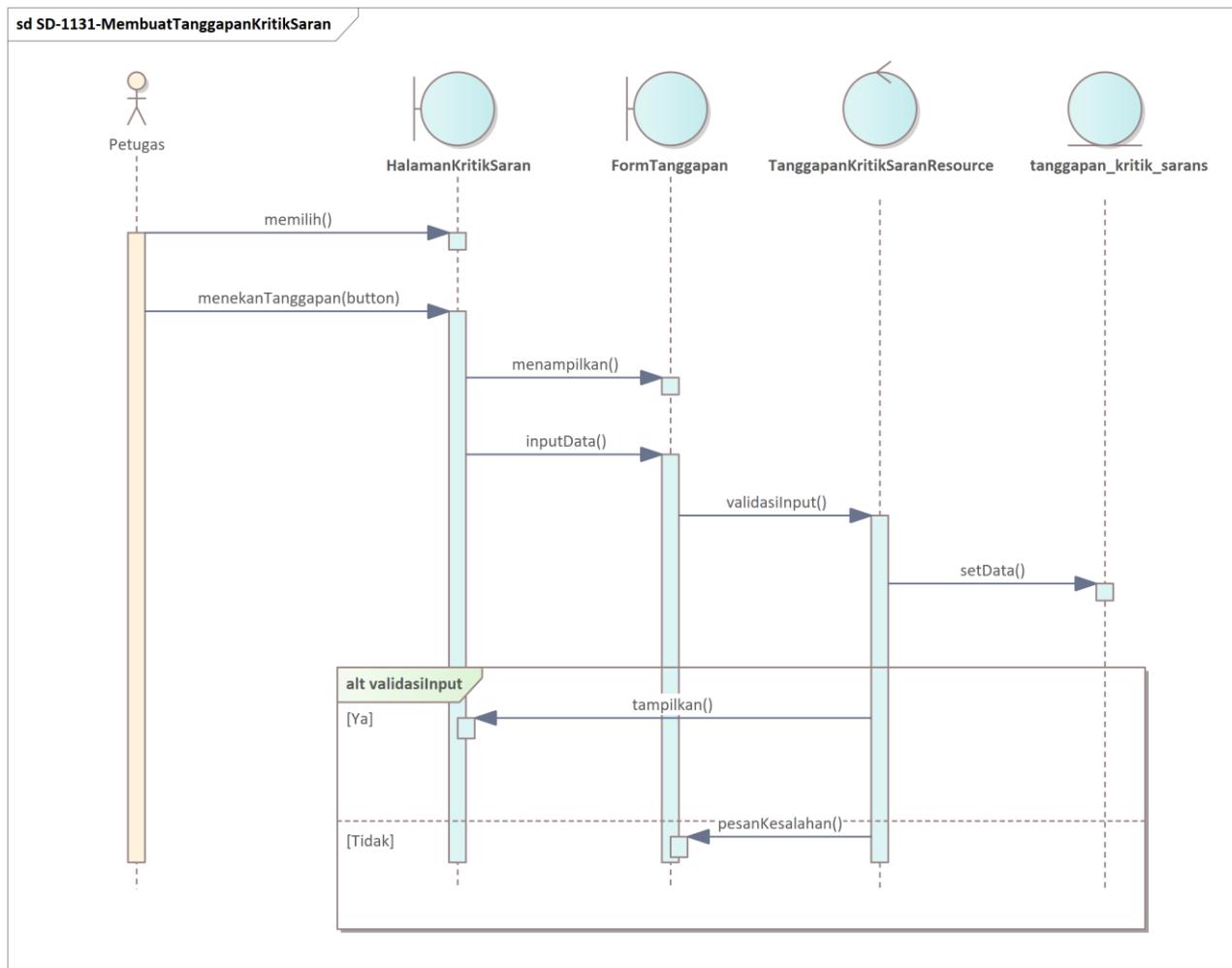
	“tanggapan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran

4.30.3 Activity Diagram

act AC-1131-MembuatTanggapanKritikSaran



4.30.4 Sequence Diagram



4.31 Mengedit Tanggapan Kritik Saran

4.31.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Kritik Saran

Use Case Name: Mengedit tanggapan kritik dan saran	ID: UC-1112	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.		
Trigger: Petugas ingin mengubah isi tanggapan yang telah diberikan.		
Type: External		
Preconditions:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database. 		

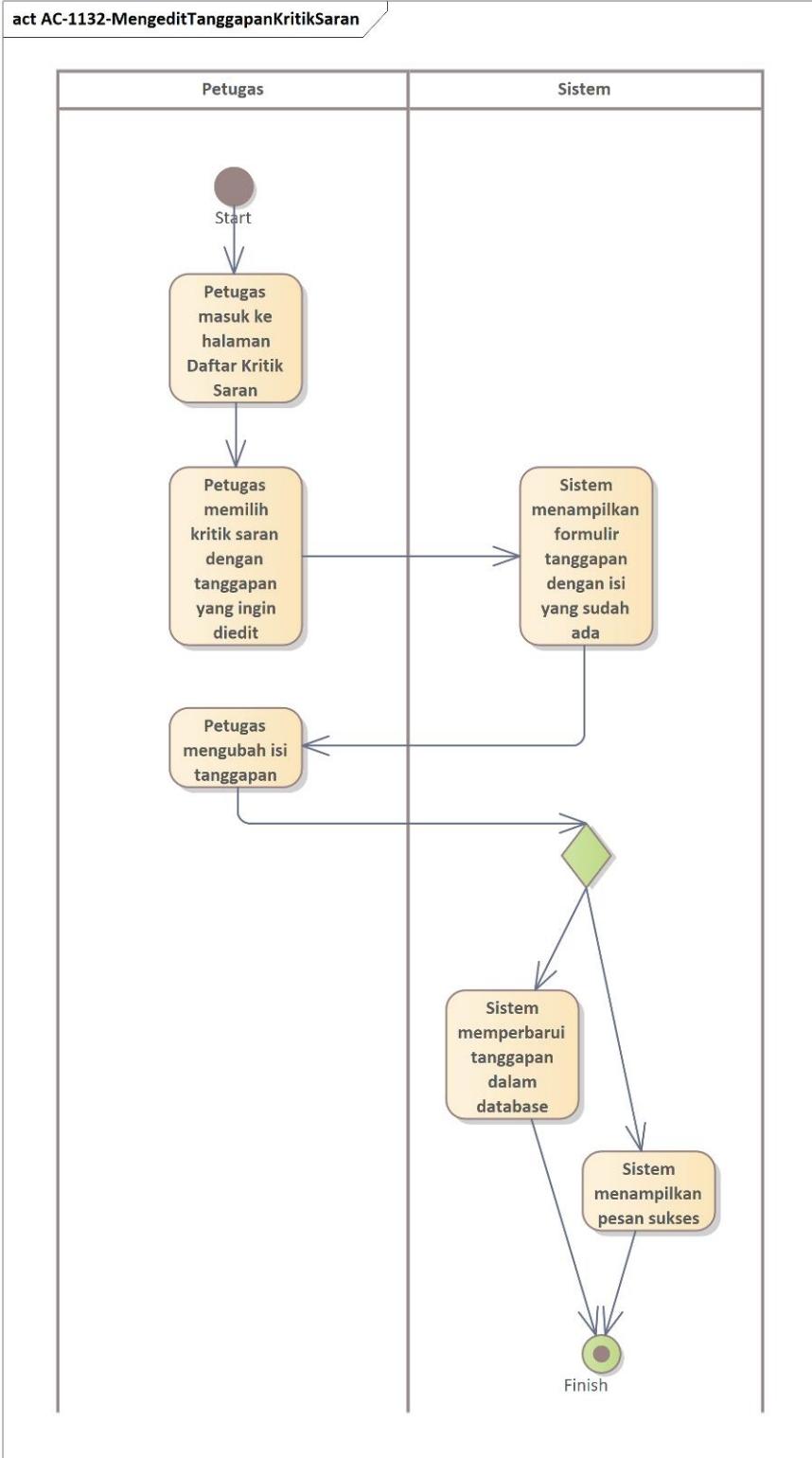
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Kritik dan Saran. 2. Petugas memilih kritik dan saran dengan tanggapan yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan dengan isi yang sudah ada. 5. Petugas mengubah isi tanggapan. 6. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem memperbarui tanggapan dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.31.2 Stimulus dan Respon

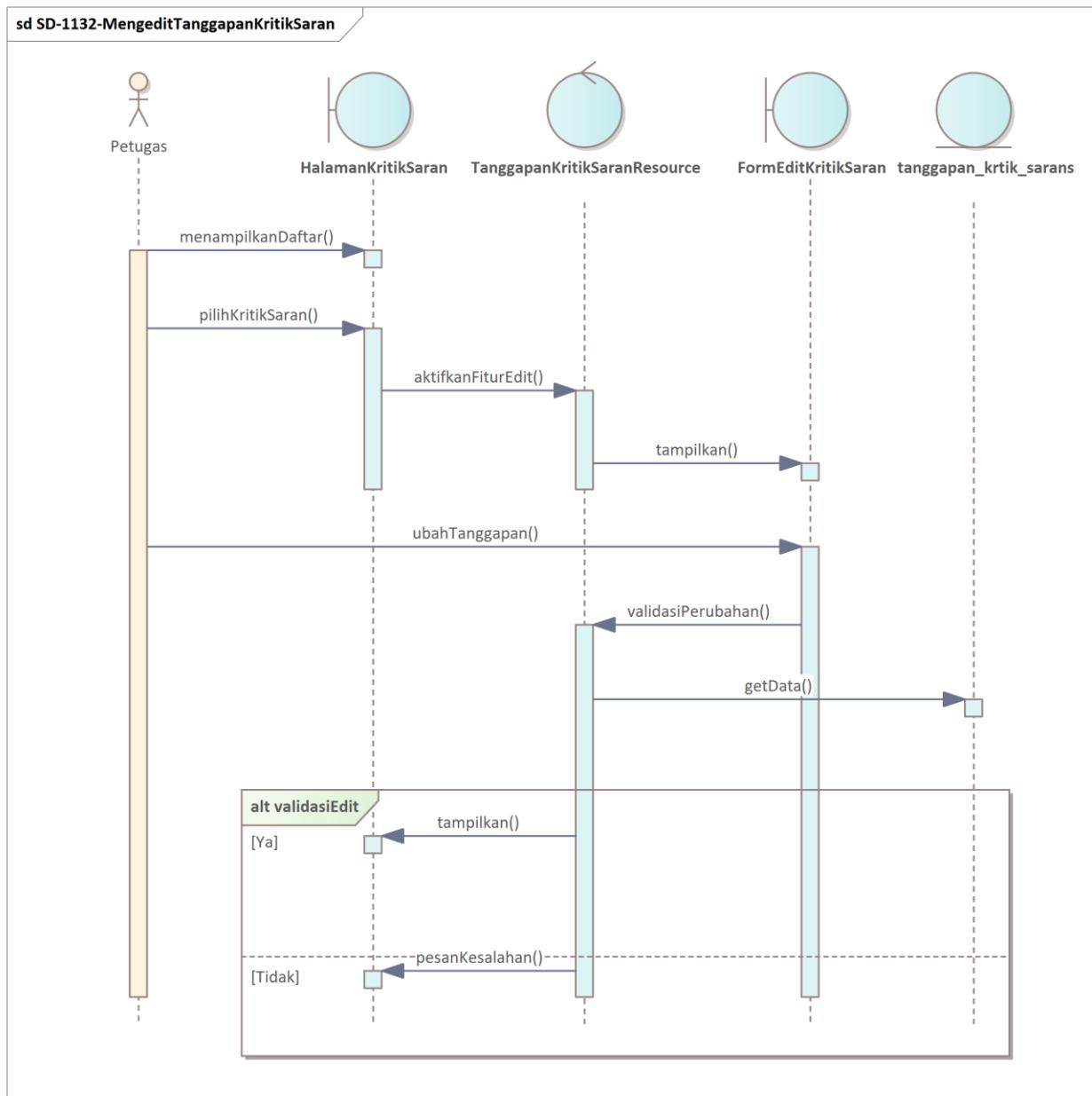
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran
Petugas memilih salah satu tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit tanggapan kritik saran
Petugas memasukkan isi tanggapan / tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Submit"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran dan pesan berhasil "tanggapan berhasil diupdate" serta menyimpan data di database. Jika data

	tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran

4.31.3 Activity Diagram



4.31.4 Sequence Diagram



4.32 Menghapus Tanggapan Kritik Saran

4.32.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Kritik Saran

Use Case Name: Menghapus tanggapan kritik dan saran **ID:** UC-1113 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap kritik dan saran jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.

Trigger: Petugas ingin menghapus tanggapan yang telah diberikan.

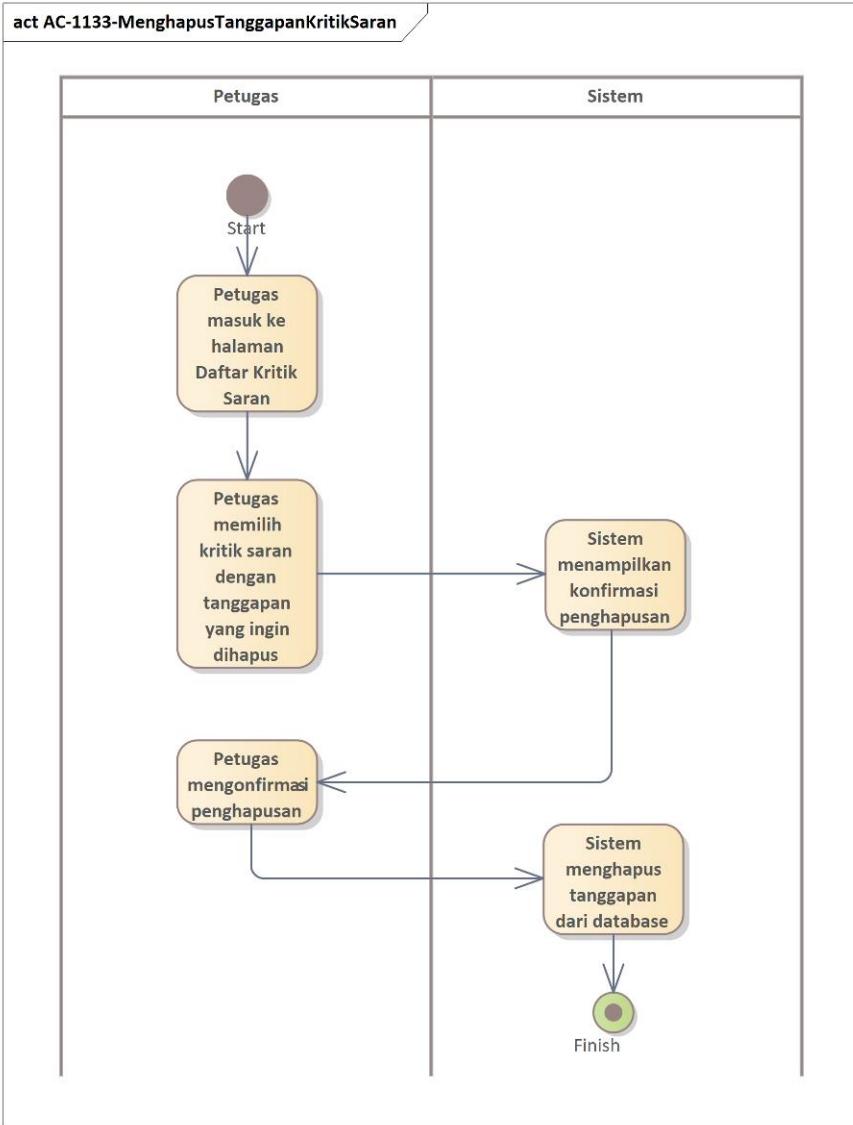
Type: External Temporal

Preconditions:			
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.			
Normal Course:	Information for Steps		
1. Petugas masuk ke halaman Daftar Kritik dan Saran. 2. Petugas memilih kritik dan saran dengan tanggapan yang ingin dihapus. 3. Petugas mengklik tombol Hapus Tanggapan. 4. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 5. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 6. Sistem menghapus tanggapan dari database. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dihapus."			
Postconditions:			
1. Tanggapan dihapus dan tidak lagi dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

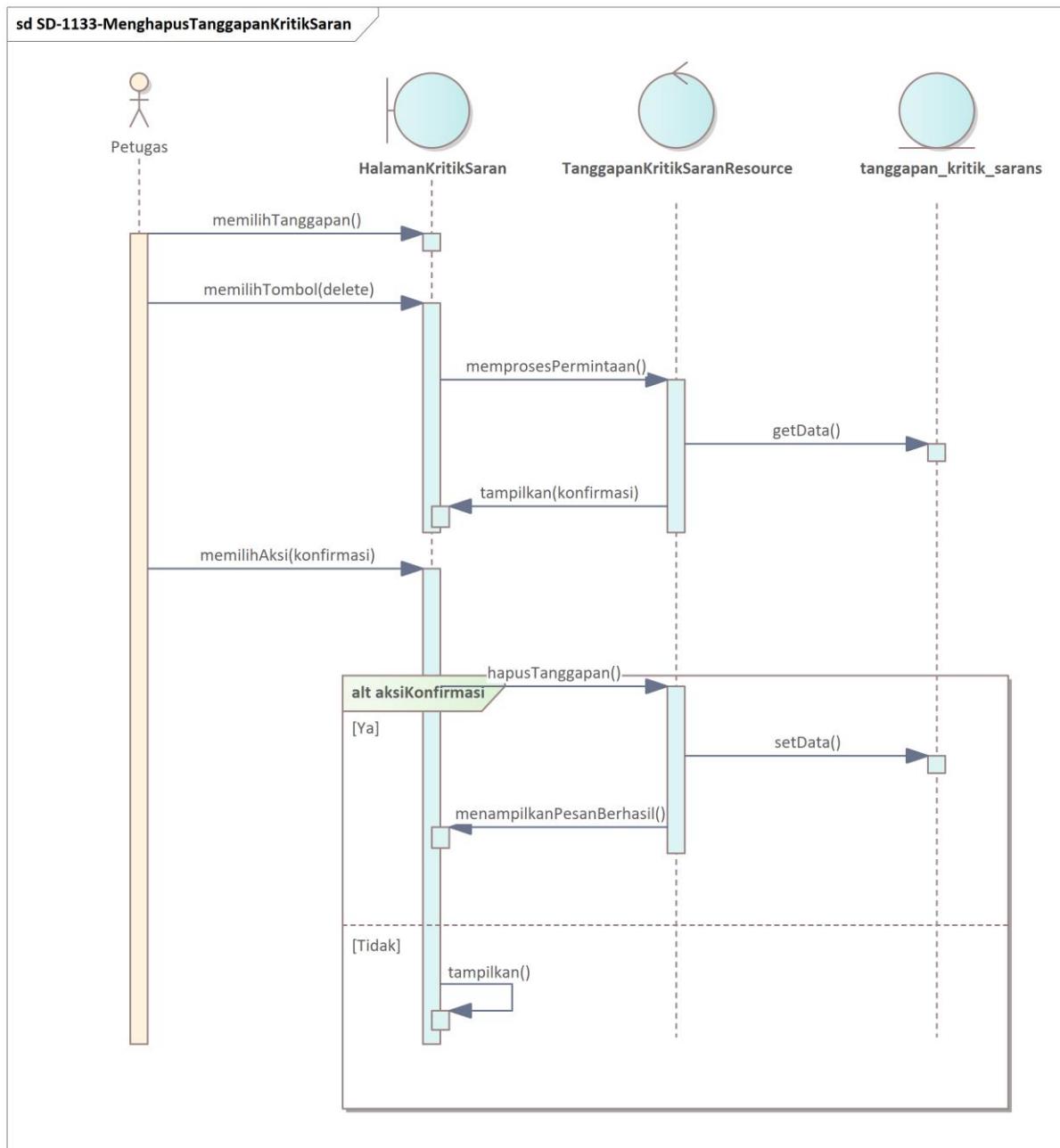
4.32.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran
Petugas memilih salah satu tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus tanggapan kritik saran di database

4.32.3 Activity Diagram



4.32.4 Sequence Diagram



4.33 Melihat Tanggapan Kritik Saran

4.33.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Kritik Saran

Use Case Name: Melihat tanggapan kritik dan saran	ID: UC-3914	Priority: High
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap kritik dan saran yang telah diajukan.		
Trigger: Masyarakat dapat melihat status kritik dan saran dan tanggapan dari pihak berwenang.		

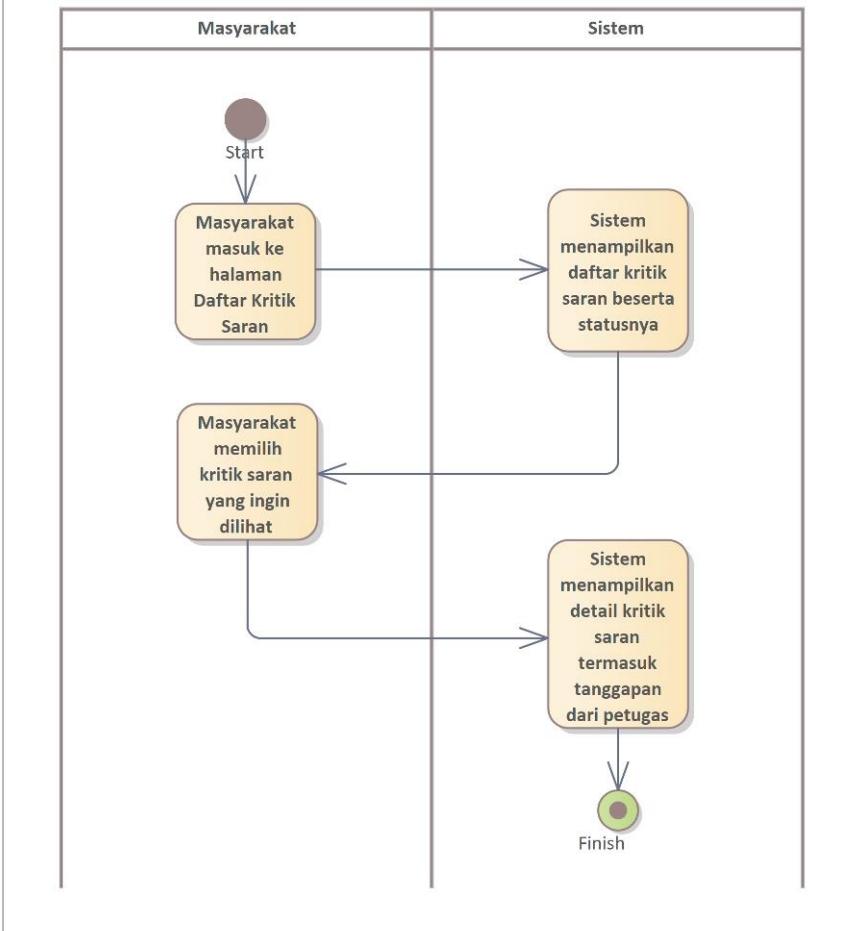
Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Kritik dan Saran telah mendapatkan tanggapan dari petugas kepolisian 3. Masyarakat telah masuk ke halaman Daftar Kritik dan Saran 			
Normal Course:	Information for Steps		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan daftar kritik dan saran beserta statusnya. 2. Masyarakat memilih kritik dan saran yang ingin dilihat. 3. Sistem menampilkan detail kritik dan saran, termasuk tanggapan dari petugas 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat dapat melihat informasi terkait tindak lanjut dari kritik dan saran. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.33.2 Stimulus dan Respon

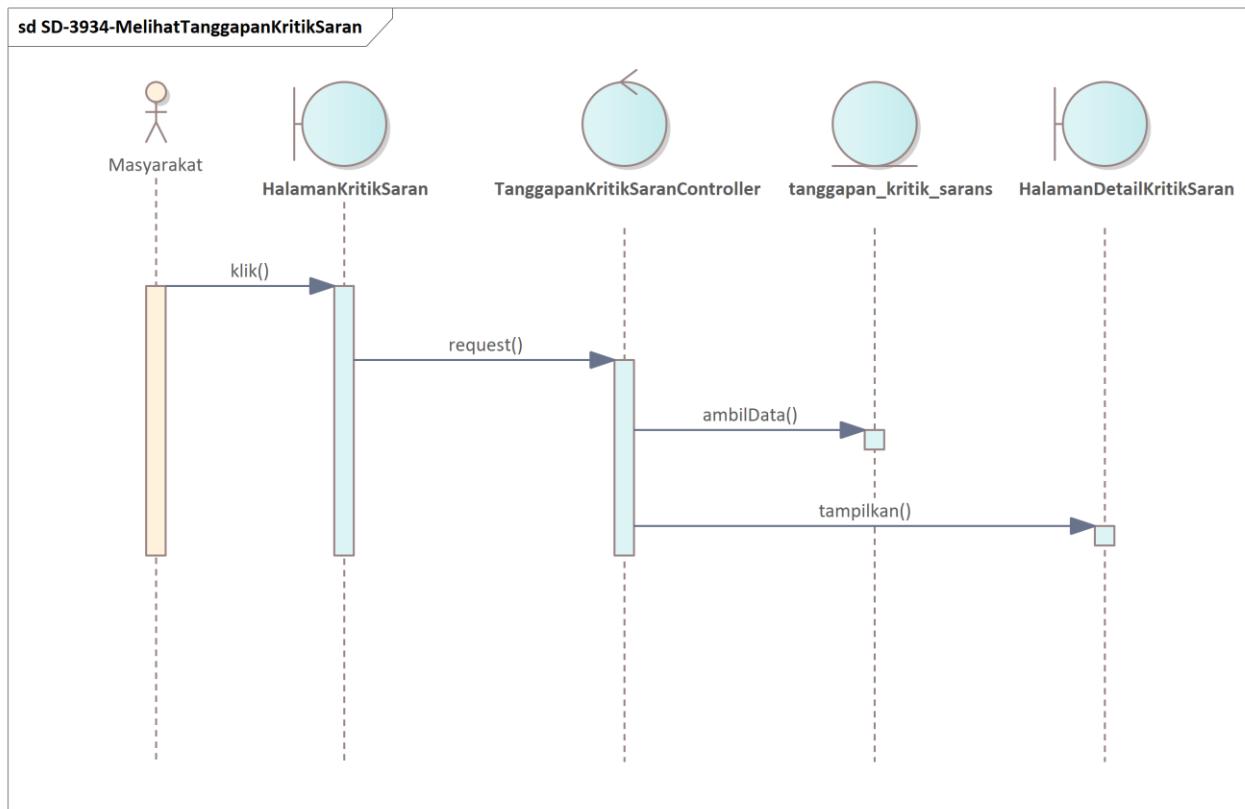
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman tanggapan kritik saran	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kritik saran

4.33.3 Activity Diagram

act AC-3934-MelihatTanggapanKritikSaran



4.33.4 Sequence Diagram



4.34 Membuat Pelaporan Kehilangan

4.34.1 Scenario Use Case Membuat Pelaporan Kehilangan

Use Case Name: Membuat surat kehilangan	ID: UC-3301	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengajukan permohonan surat kehilangan melalui sistem dengan mengisi data yang dibutuhkan.		
Trigger: Masyarakat ingin mendapatkan surat keterangan kehilangan untuk barang atau dokumen yang hilang.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Masyarakat memiliki informasi lengkap terkait barang/dokumen yang hilang.		

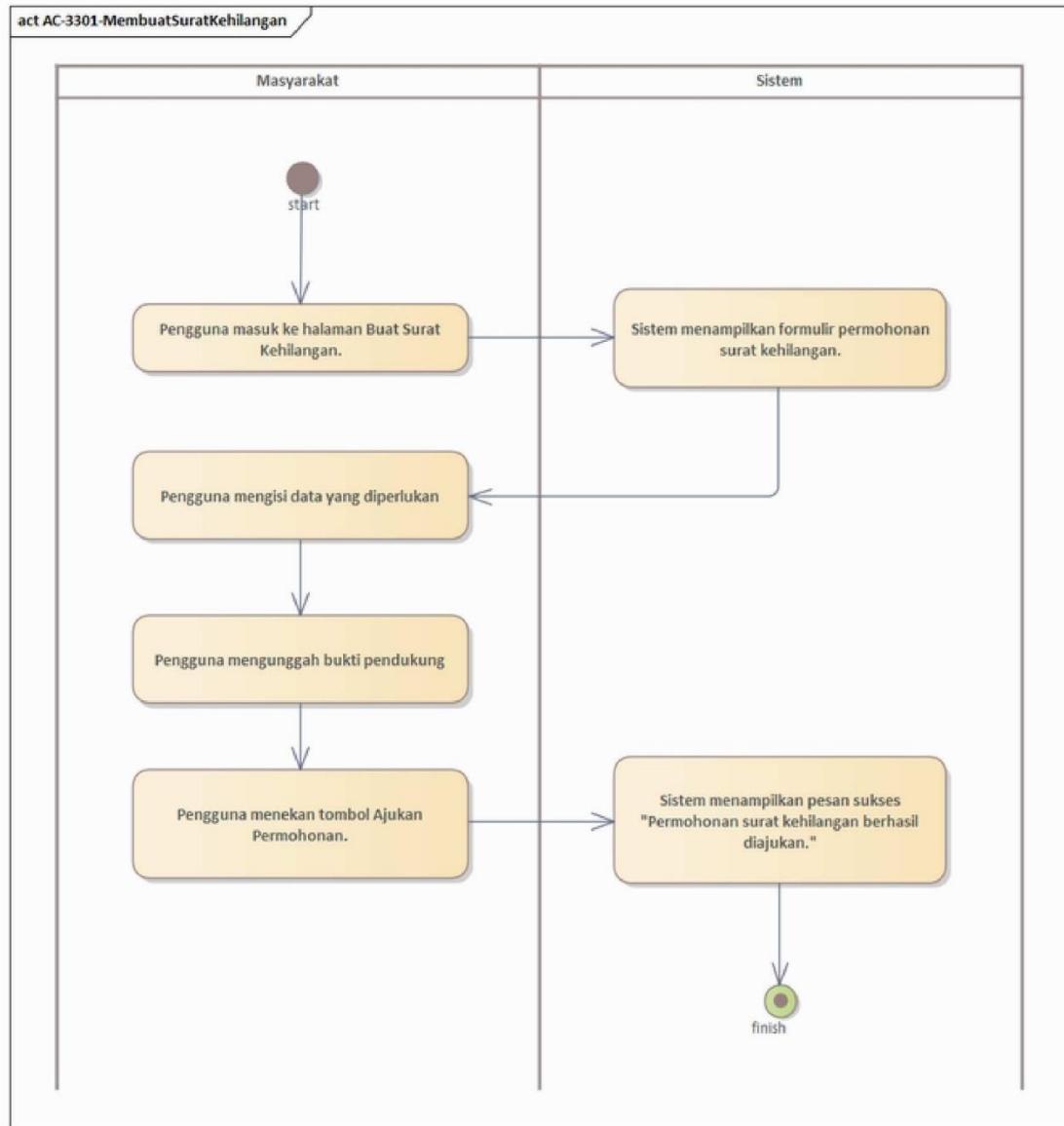
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Buat Surat Kehilangan. 2. Sistem menampilkan formulir permohonan surat kehilangan. 3. Masyarakat mengisi data yang diperlukan 4. Masyarakat mengunggah bukti pendukung 5. Masyarakat menekan tombol Ajukan Permohonan. 6. Sistem menampilkan pesan sukses "Permohonan surat kehilangan berhasil diajukan." 7. Petugas dapat melihat dan memproses pengajuan tersebut.	Information for Steps		
Postconditions: I. Permohonan surat kehilangan tersimpan dalam sistem dan siap diproses oleh petugas			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.34.2 Stimulus dan Respon

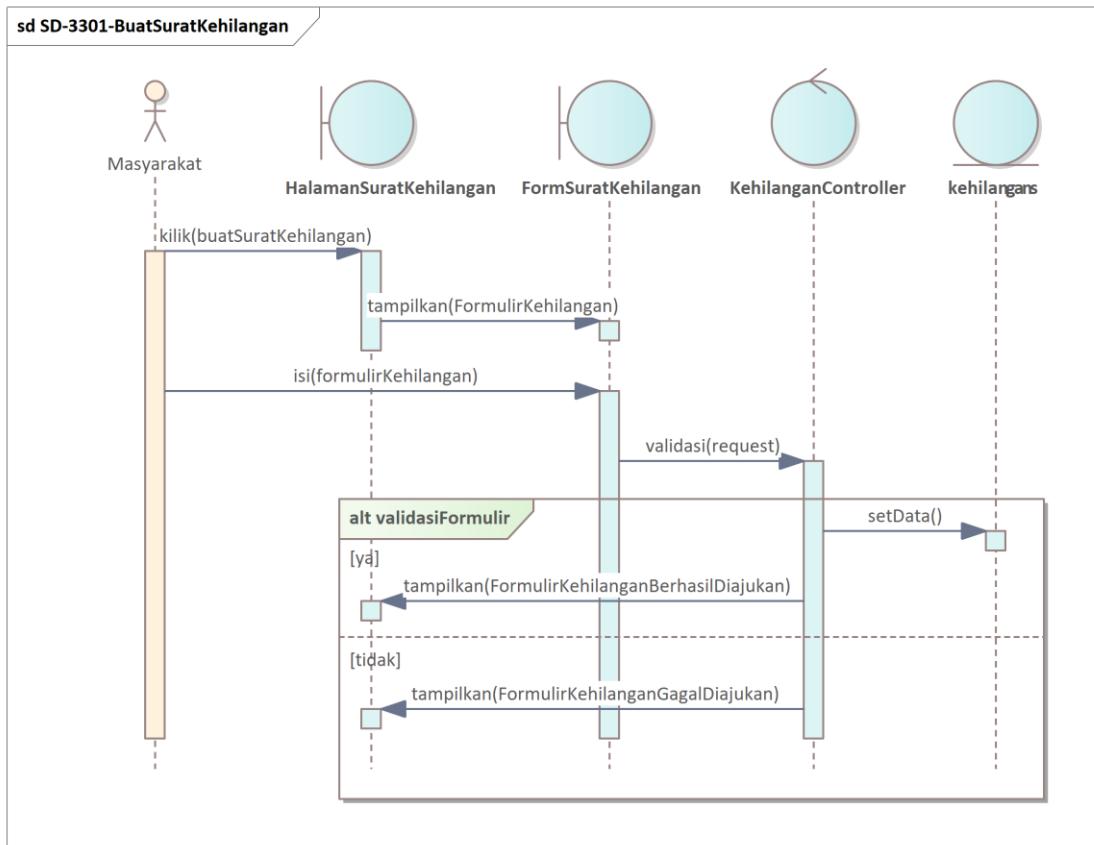
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan
Masyarakat mengklik tombol “Buat Pengajuan”	Sistem menampilkan form pelaporan kehilangan
Masyarakat memasukkan nama barang, deskripsi, lokasi kehilangan, tanggal, dan upload bukti pendukung (jika ada)	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan dan pesan berhasil “pengajuan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Masyarakat	mengklik	tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan
------------	----------	---------------------	--

4.34.3 Activity Diagram



4.34.4 Sequence Diagram



4.35 Mengedit Pelaporan Kehilangan

4.35.1 Scenario Use Case Mengedit Pelaporan Kehilangan

Use Case Name: Mengedit surat kehilangan	ID: UC-3302	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengubah informasi pada permohonan surat kehilangan jika ada kesalahan atau perubahan informasi.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbarui informasi dalam surat kehilangan yang telah diajukan.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:	1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Permohonan surat kehilangan masih dalam status Diproses (belum disetujui atau ditolak).	

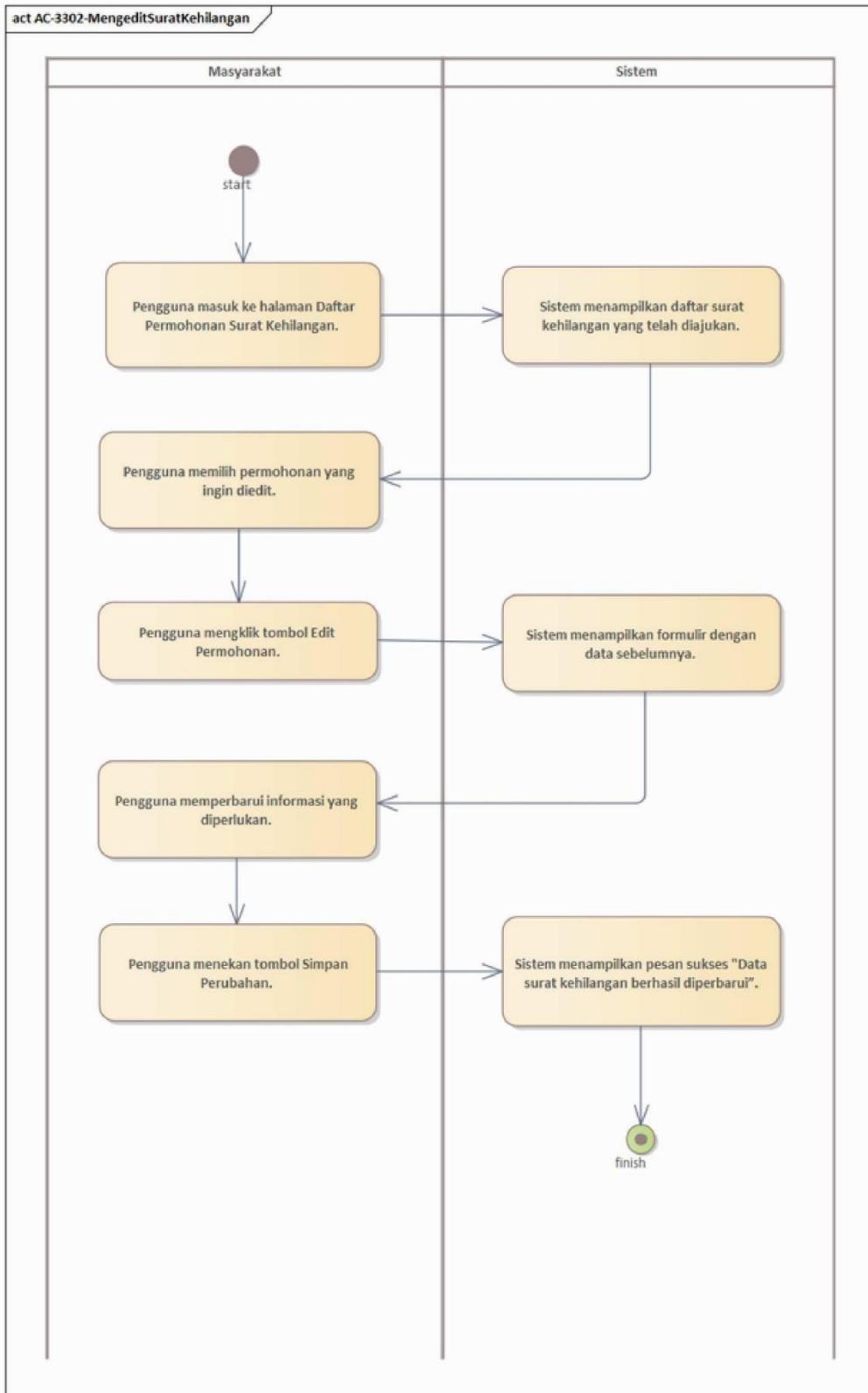
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Permohonan Surat Kehilangan. 2. Sistem menampilkan daftar surat kehilangan yang telah diajukan. 3. Masyarakat memilih permohonan yang ingin diedit. 4. Masyarakat mengklik tombol Edit Permohonan. 5. Sistem menampilkan formulir dengan data sebelumnya. 6. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan. 7. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Data surat kehilangan berhasil diperbarui".	Information for Steps		
Postconditions: I. Data surat kehilangan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.35.2 Stimulus dan Respon

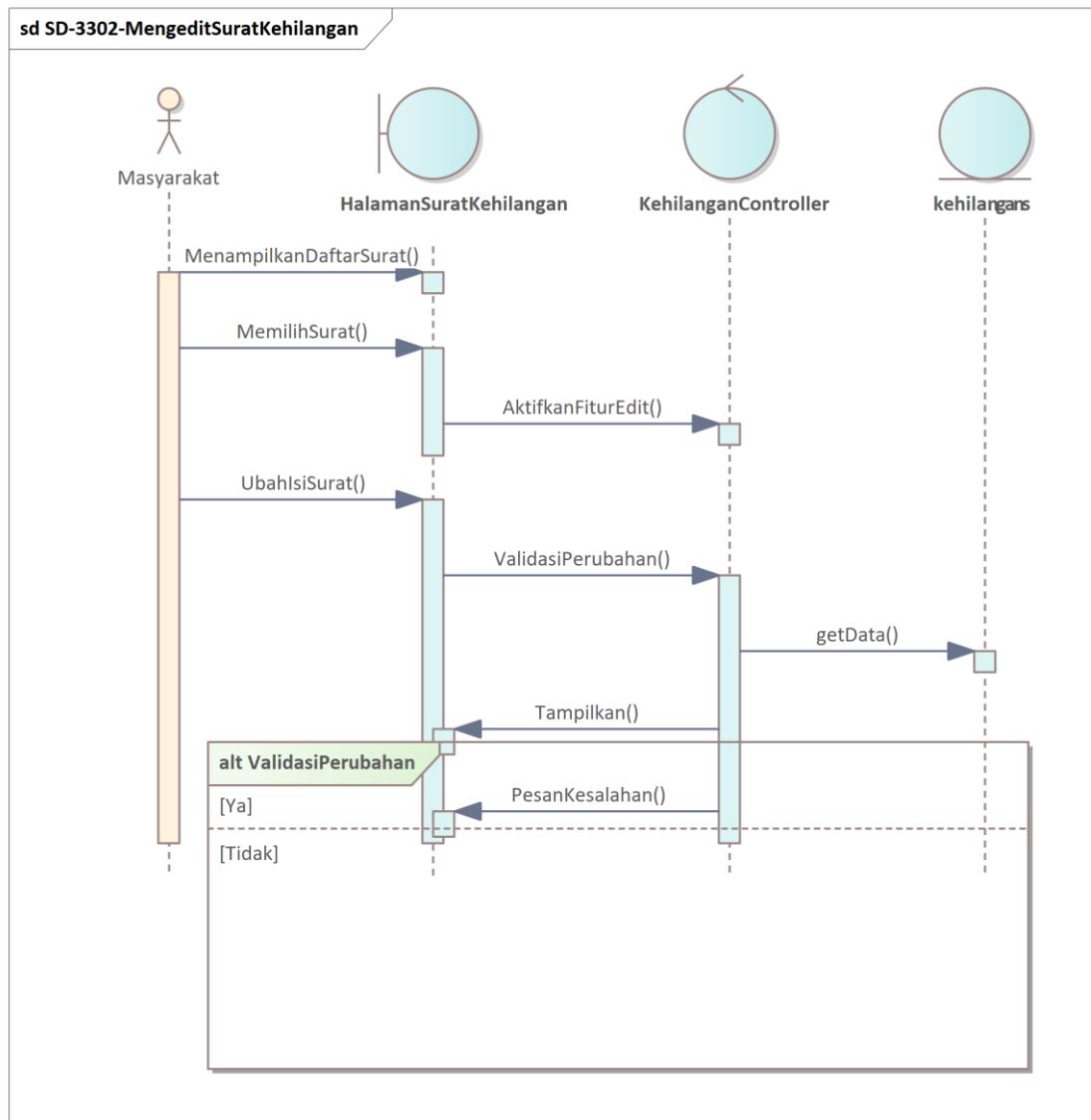
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan
Masyarakat memilih salah satu pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Masyarakat memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit pelaporan kehilangan
Masyarakat memasukkan nama barang / deskripsi / lokasi kehilangan / tanggal / dan upload bukti pendukung (jika ada)	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan dan pesan berhasil “pengajuan berhasil diupdate” serta

	menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan

4.35.3 Activity Diagram



4.35.4 Sequence Diagram



4.36 Melihat Pelaporan Kehilangan

4.36.1 Scenario Use Case Melihat Pelaporan Kehilangan

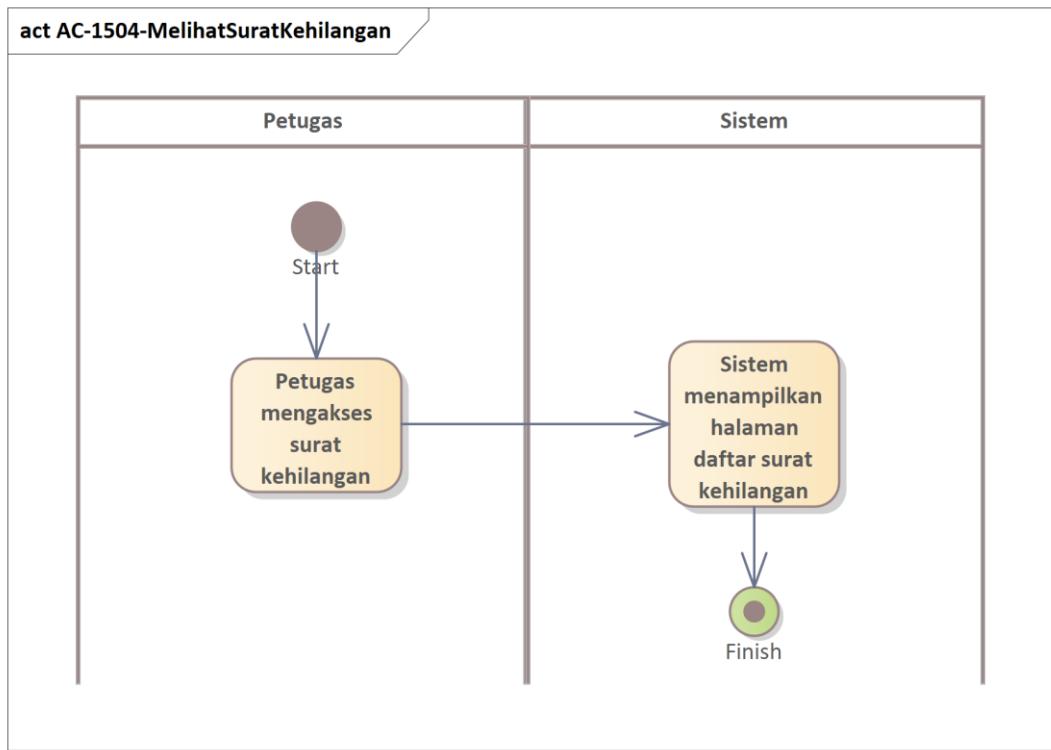
Use Case Name: Melihat Surat Kehilangan	ID: UC-1504	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat melihat daftar surat kehilangan.		
Trigger: Petugas ingin memeriksa laporan yang masuk.		
Type: External Temporal		
Preconditions:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Surat Kehilangan telah tersimpan dalam database. 	

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Surat Kehilangan. 2. Sistem menampilkan daftar surat kehilangan	Information for Steps		
Postconditions: 1. Petugas dapat melihat daftar surat kehilangan.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

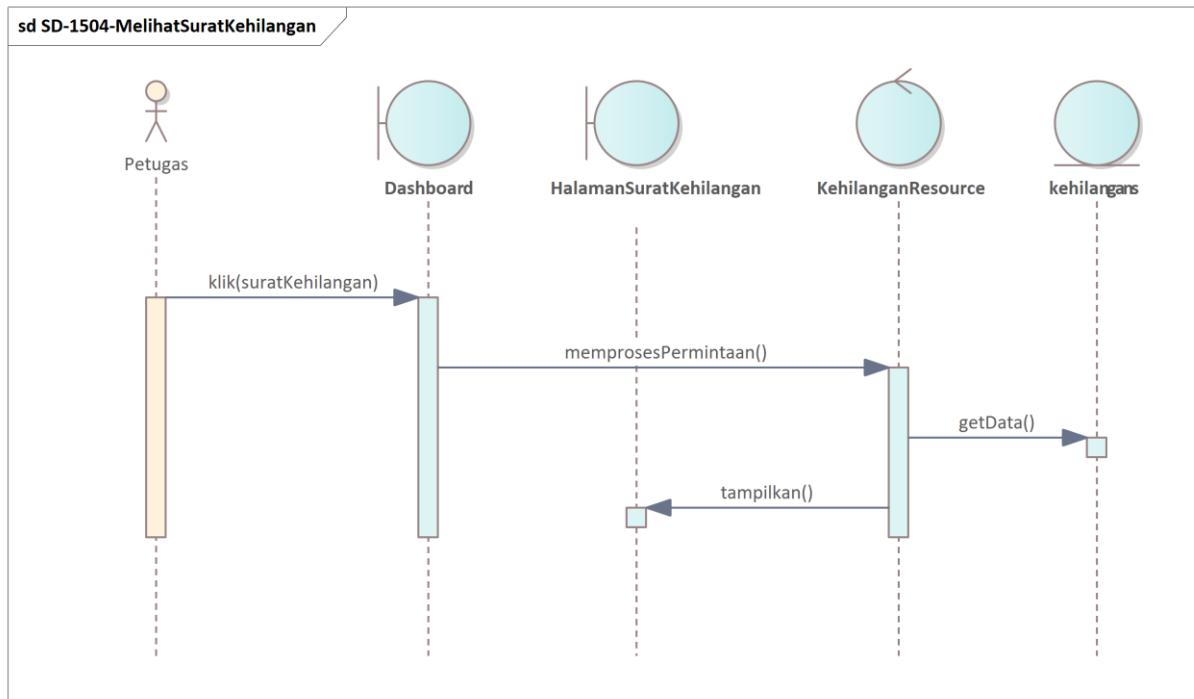
4.36.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan

4.36.3 Activity Diagram



4.36.4 Sequence Diagram



4.37 Menghapus Pelaporan Kehilangan

4.37.1 Scenario Use Case Menghapus Pelaporan Kehilangan

Use Case Name: Menghapus surat kehilangan	ID: UC-3303	Priority: Medium	
Actor: Masyarakat			
Description: Masyarakat dapat menghapus permohonan surat kehilangan			
Trigger:			
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> temporal			
Preconditions:			
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Surat kehilangan masih dalam status Diproses (belum disetujui atau ditolak).			
Normal Course:	Information for Steps		
1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Permohonan Surat Kehilangan. 2. Sistem menampilkan daftar permohonan yang telah diajukan. 3. Masyarakat memilih permohonan yang ingin dihapus. 4. Masyarakat mengklik tombol Hapus Permohonan. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Masyarakat mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Surat kehilangan berhasil dihapus."			
Postconditions:			
1. Permohonan dihapus dari sistem dan tidak bisa dipulihkan.			
Exceptions:			
EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

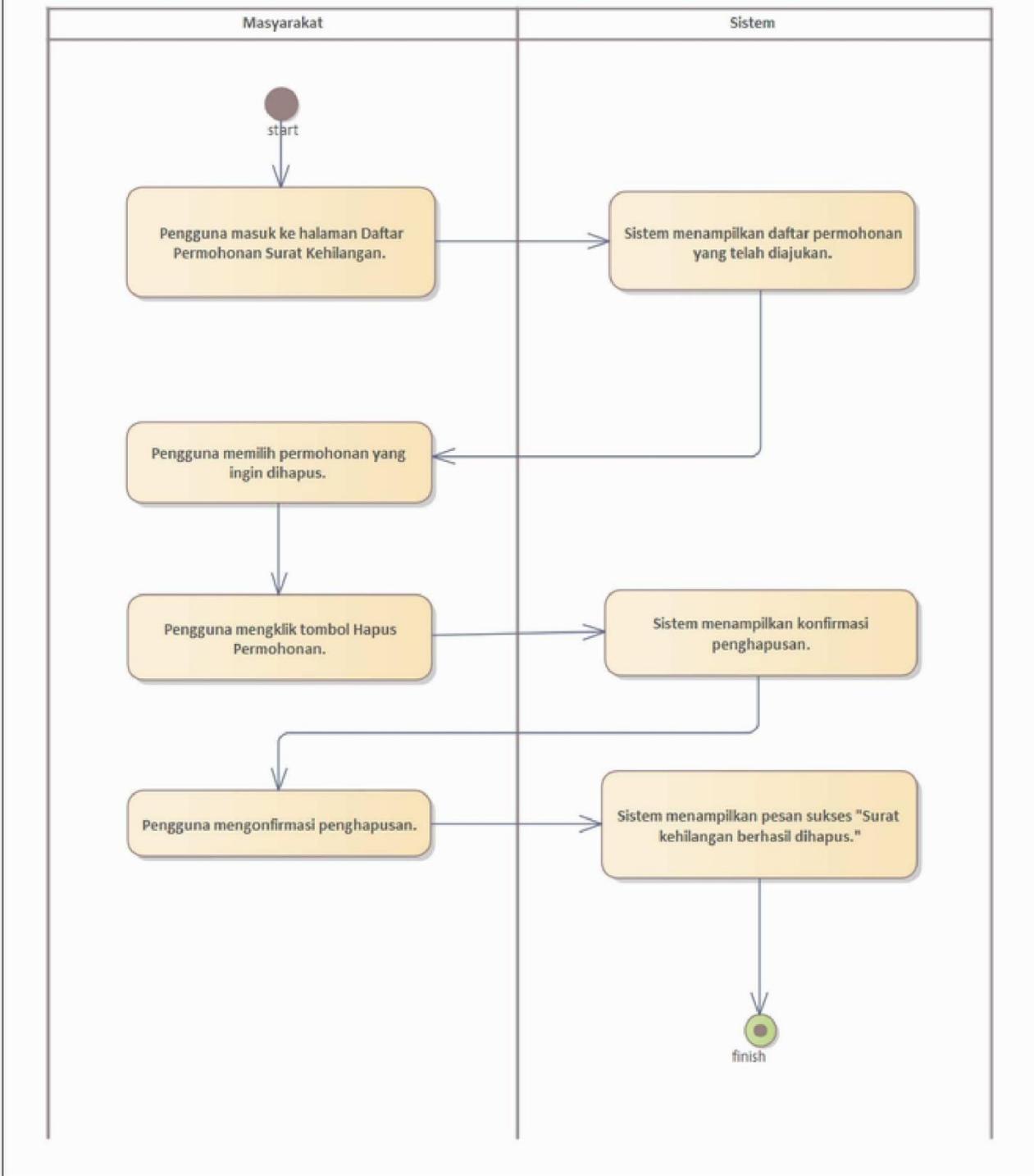
4.37.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman daftar pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar pelaporan kehilangan
Masyarakat memilih salah satu pelaporan kehilangan	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus

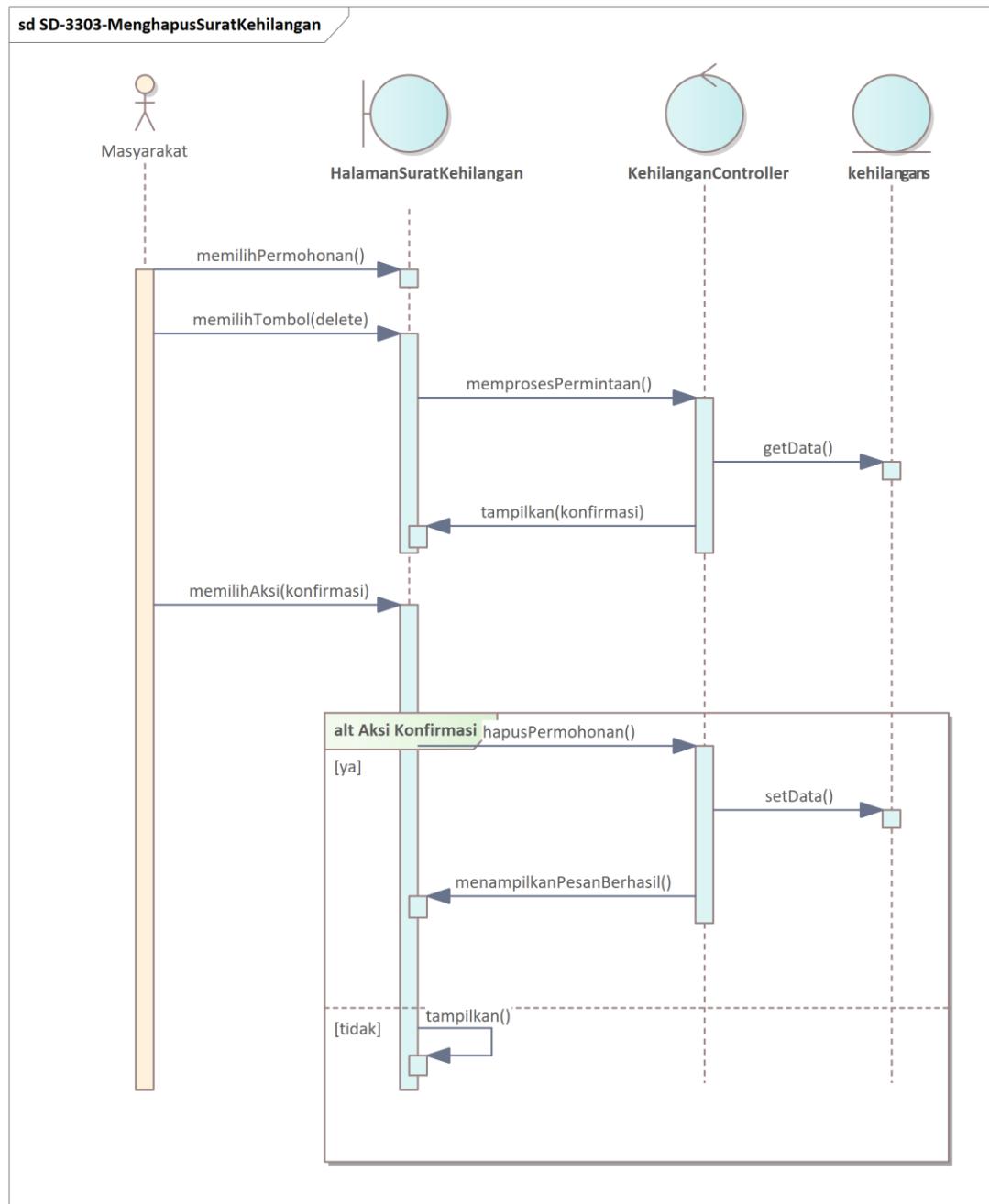
Masyarakat memilih “hapus”	Sistem menghapus pelaporan kehilangan di database
----------------------------	---

4.37.3 Activity Diagram

act AC-3303-MenghapusSuratKehilangan



4.37.4 Sequence Diagram



4.38 Membuat Tanggapan Kehilangan

4.38.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Kehilangan

Use Case Name: Membuat tanggapan formulir kehilangan	ID: UC-1131	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap formulir kehilangan yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan		
Trigger: Petugas ingin menanggapi formulir kehilangan yang telah masuk dalam sistem.		

Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Formulir Kehilangan yang akan ditanggapi sudah tersedia dalam database. 			
Normal Course:	Information for Steps		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Formulir Kehilangan. 2. Petugas memilih formulir kehilangan yang ingin diberikan tanggapan. 3. Petugas mengklik tombol Beri Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan. 5. Petugas mengisi tanggapan terkait formulir kehilangan. 6. Petugas menekan tombol Kirim Tanggapan. 7. Sistem menyimpan tanggapan dan menghubungkannya dengan formulir kehilangan terkait. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dikirim." 9. Pengguna dapat melihat tanggapan pada formulir kehilangannya. 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan tersimpan dan dapat dilihat oleh pelapor. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

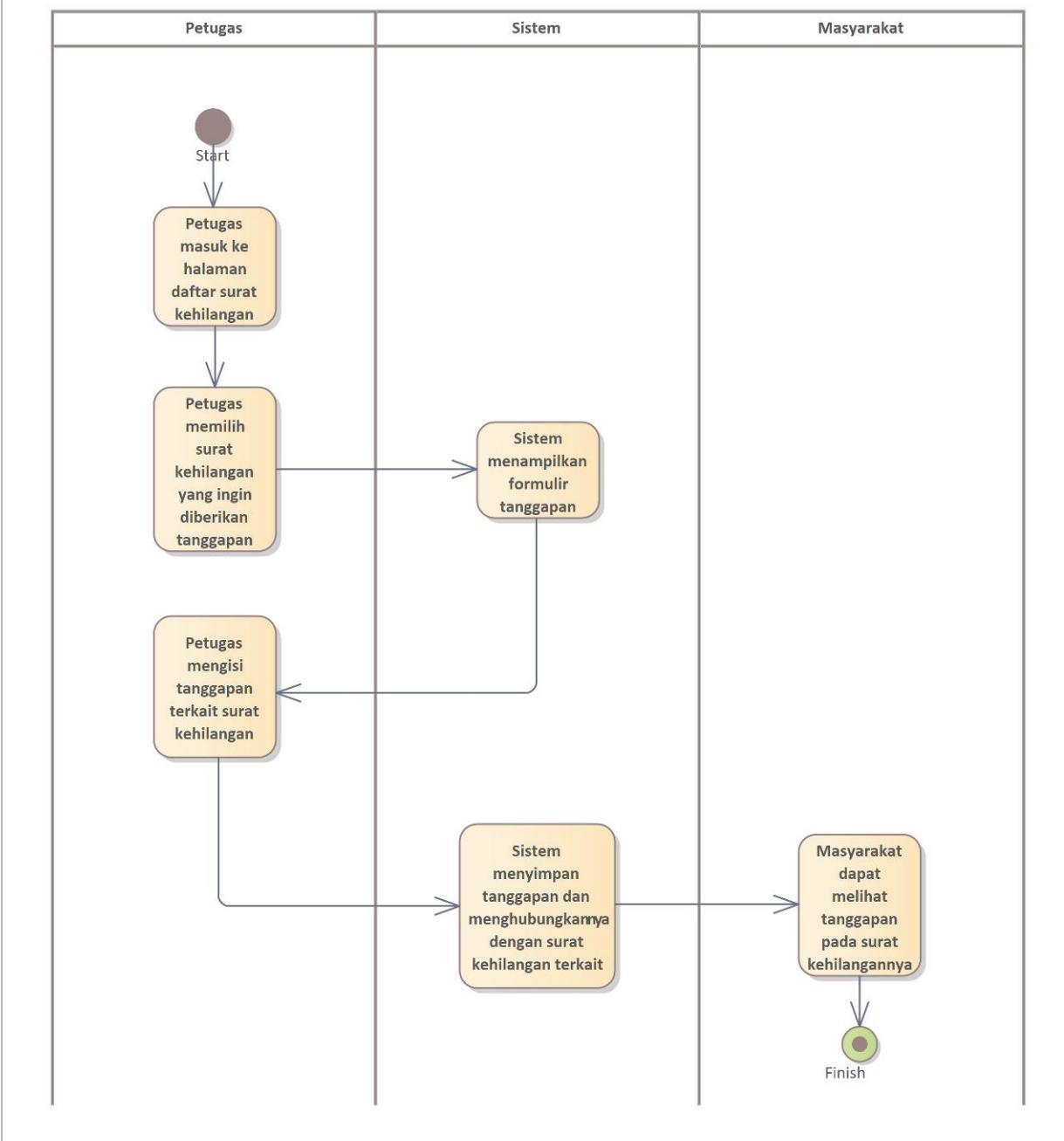
4.38.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan
Petugas mengklik tombol “New Tanggapan”	Sistem menampilkan form tanggapan kehilangan
Petugas memasukkan jenis tanggapan, isi tanggapan, tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan dan pesan berhasil

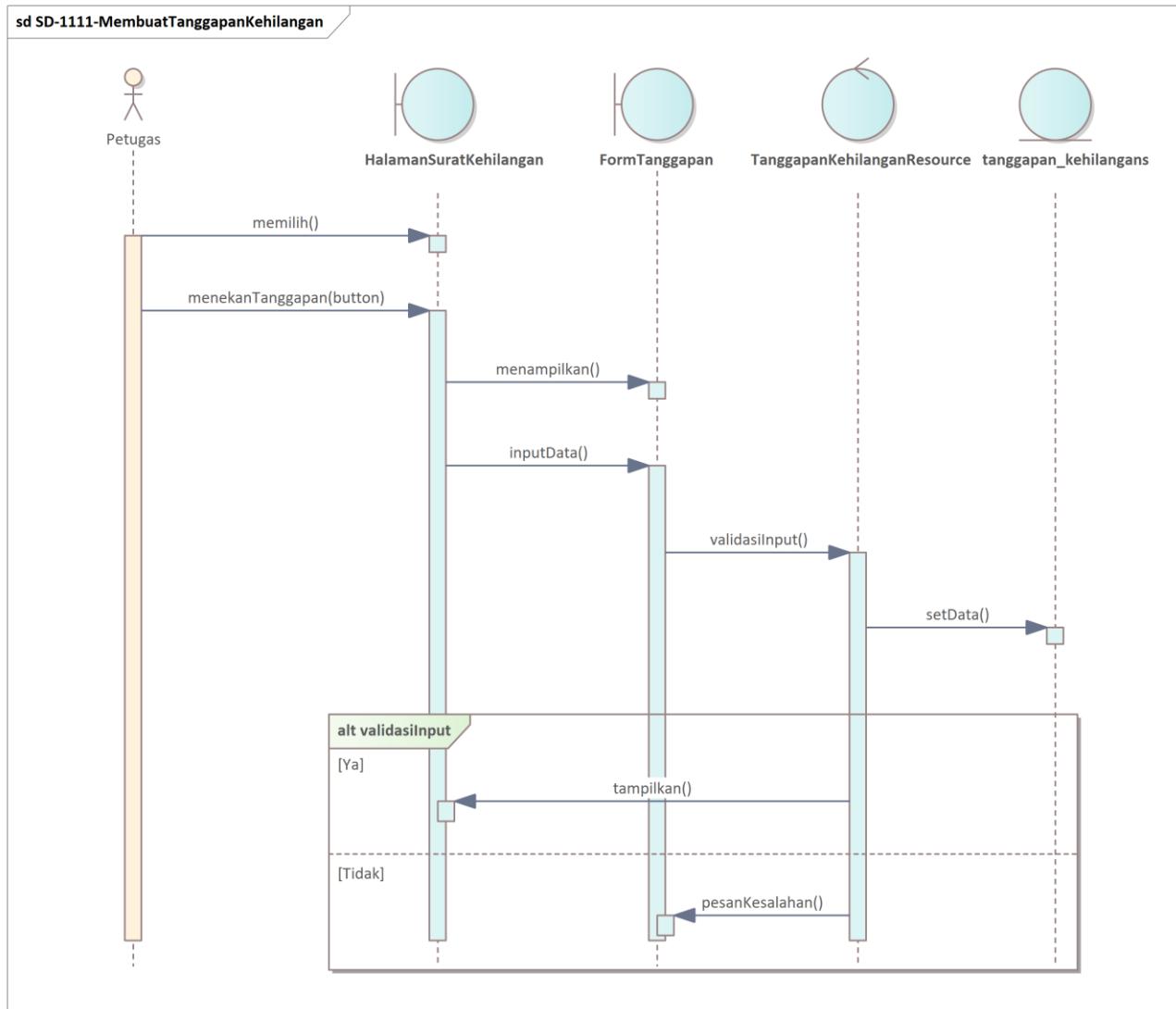
	“tanggapan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan

4.38.3 Activity Diagram

act AC-1111-MembuatTanggapanKehilangan



4.38.4 Sequence Diagram



4.39 Mengedit Tanggapan Kehilangan

4.39.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Kehilangan

Use Case Name: Mengedit tanggapan formulir kehilangan **ID:** UC-1132 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.

Trigger: Petugas ingin mengubah isi tanggapan yang telah diberikan.

Type: External Temporal

Preconditions:

1. Petugas sudah login ke sistem.
2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Formulir Kehilangan. 2. Petugas memilih formulir kehilangan dengan tanggapan yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan dengan isi yang sudah ada. 5. Petugas mengubah isi tanggapan. 6. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem memperbarui tanggapan dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

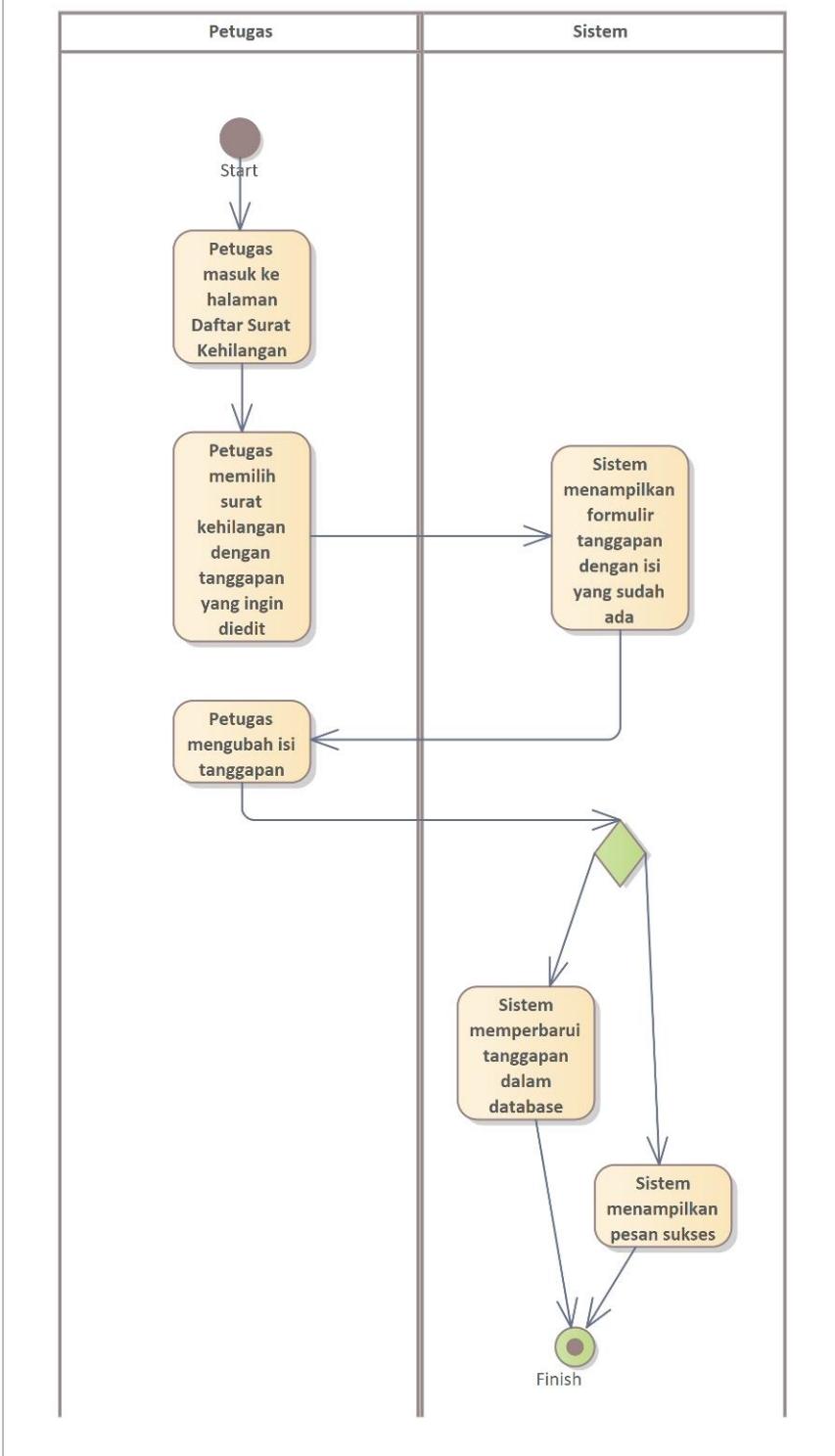
4.39.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan
Petugas memilih salah satu tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit tanggapan kehilangan
Petugas memasukkan jenis tanggapan / isi tanggapan / tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Submit"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan dan pesan berhasil "tanggapan berhasil diupdate" serta menyimpan data di database. Jika data

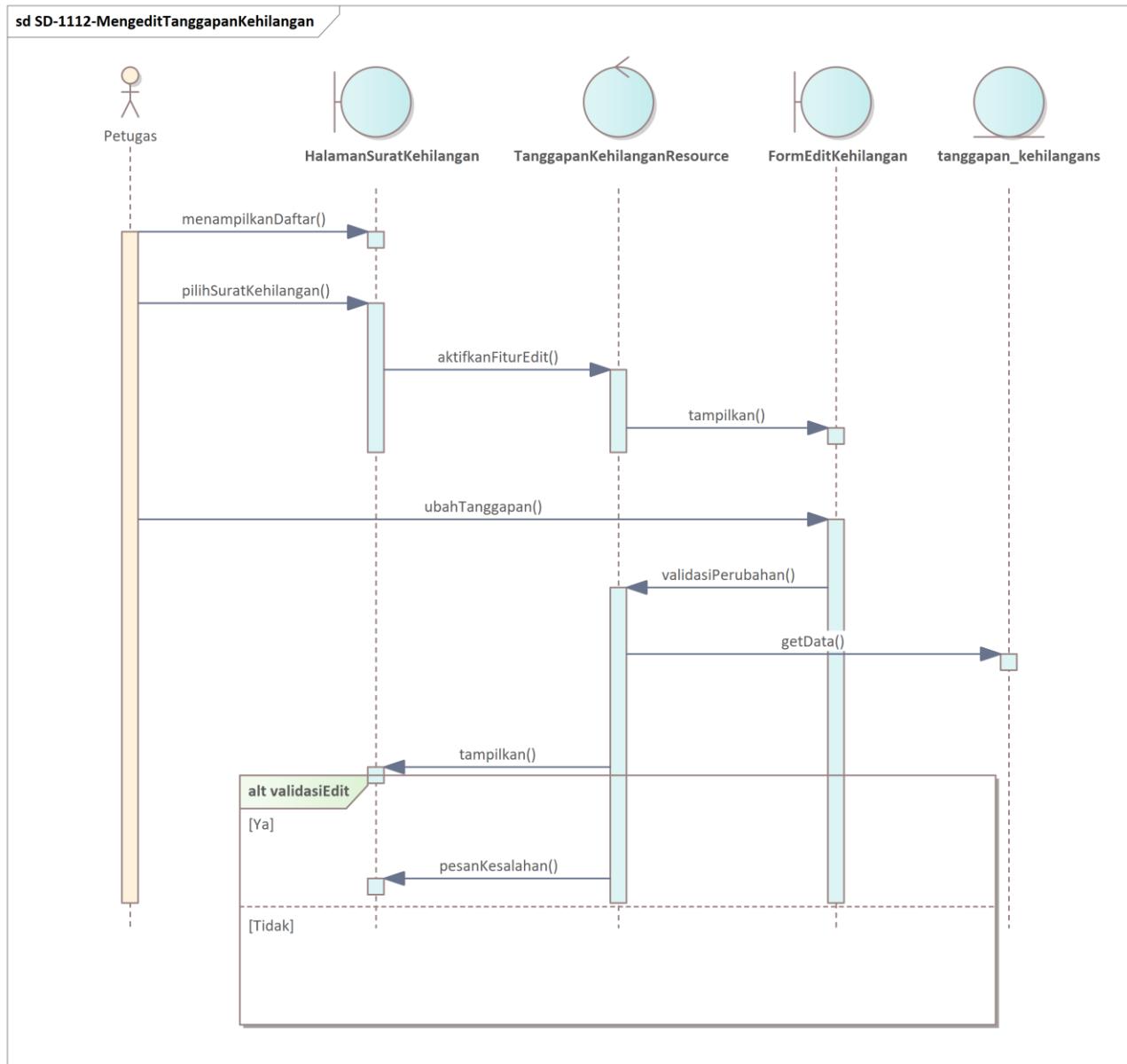
	tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan

4.39.3 Activity Diagram

act AC-1112-MengeditTanggapanKehilangan



4.39.4 Sequence Diagram



4.40 Menghapus Tanggapan Kehilangan

4.40.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Kehilangan

Use Case Name: Menghapus tanggapan formulir kehilangan	ID: UC-1133	Priority: High		
Actor: Petugas Kepolisian				
Description: Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap formulir kehilangan jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.				
Trigger: Petugas ingin menghapus tanggapan yang telah diberikan.				
Type: External Temporal				

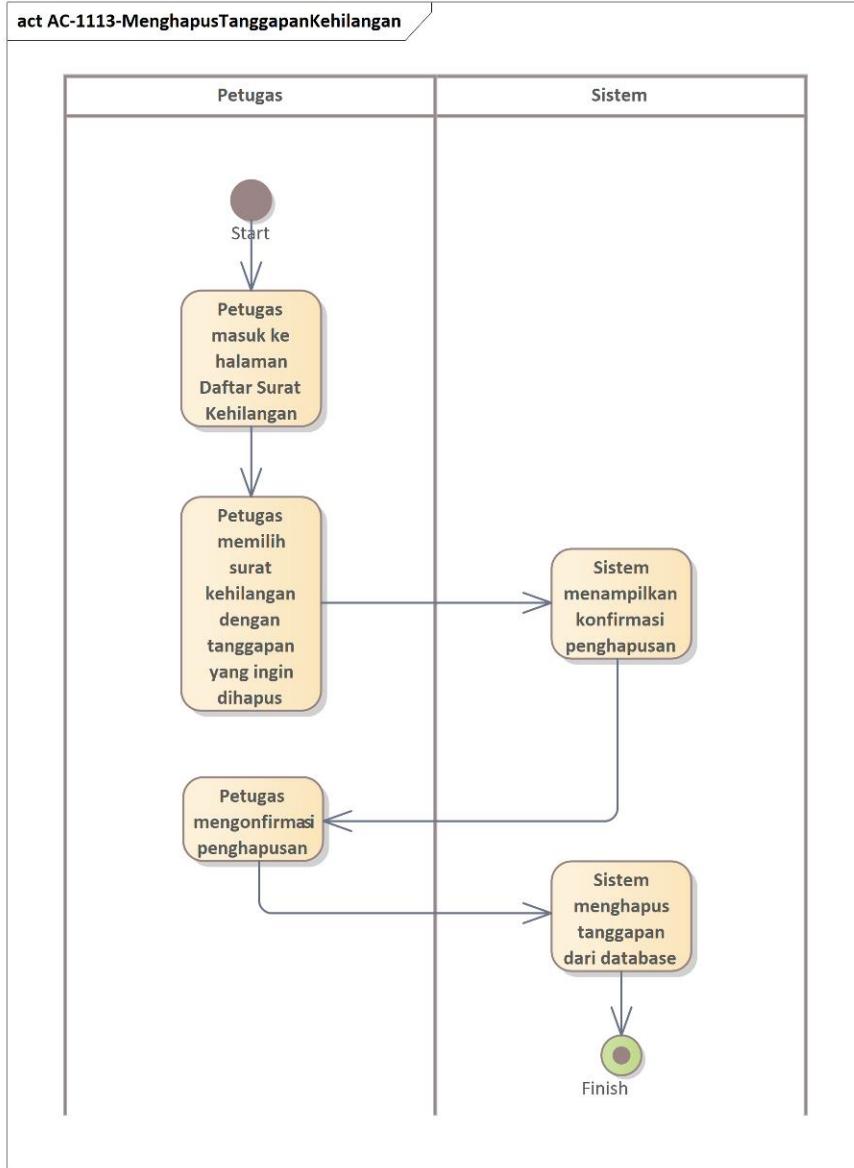
Preconditions:	1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.		
Normal Course:	1. Petugas masuk ke halaman Daftar Formulir Kehilangan. 2. Petugas memilih formulir kehilangan dengan tanggapan yang ingin dihapus. 3. Petugas mengklik tombol Hapus Tanggapan. 4. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 5. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 6. Sistem menghapus tanggapan dari database. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dihapus."	Information for Steps	
Postconditions:			
1. Tanggapan dihapus dan tidak lagi dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.40.2 Stimulus dan Respon

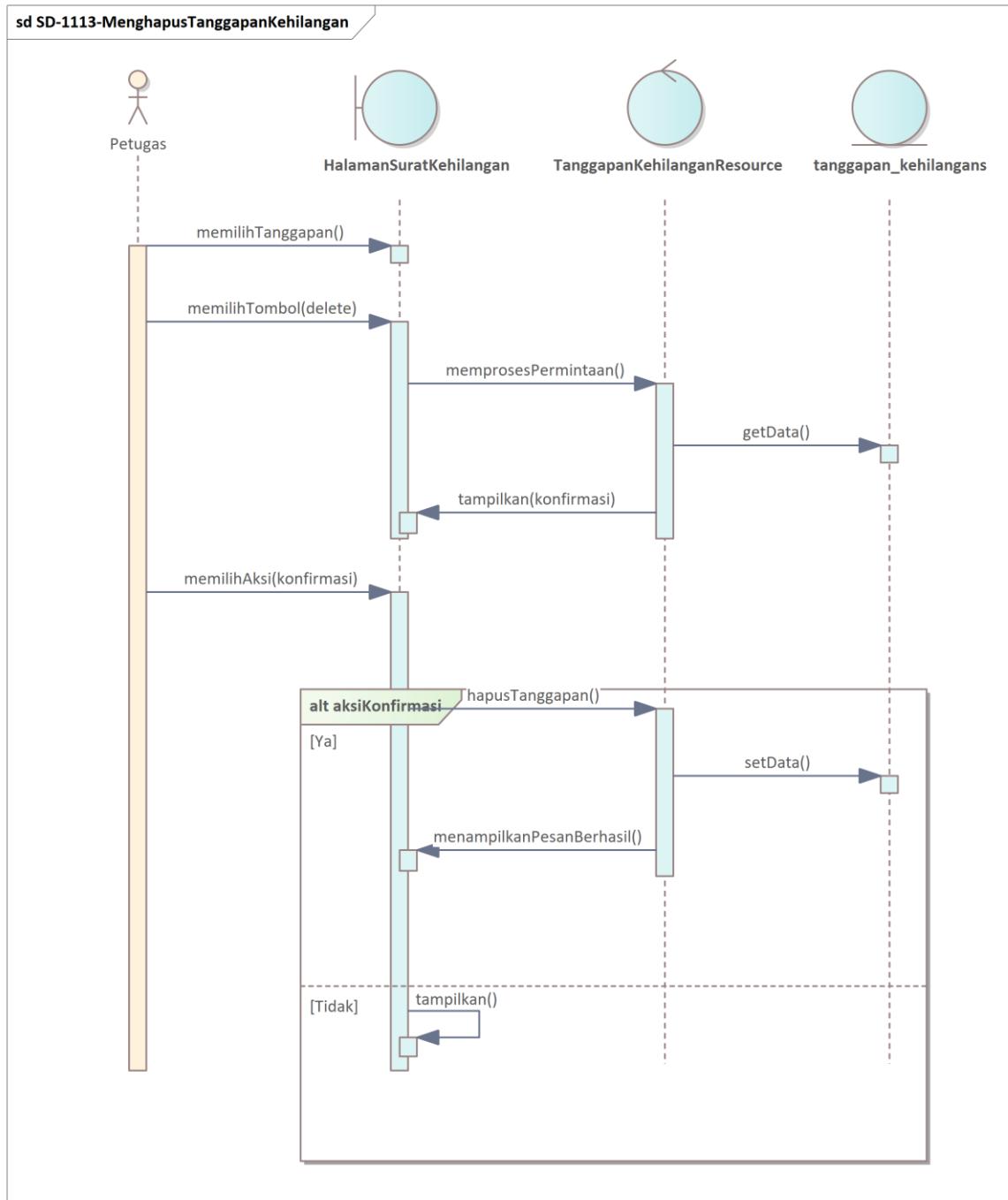
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan
Petugas memilih salah satu tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus tanggapan kehilangan di database

4.40.3 Activity Diagram

act AC-1113-MenghapusTanggapanKehilangan



4.40.4 Sequence Diagram



4.41 Melihat Tanggapan Kehilangan

4.41.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Kehilangan

Use Case Name: Melihat tanggapan formulir kehilangan

ID: UC-3934

Priority: High

Actor: Masyarakat

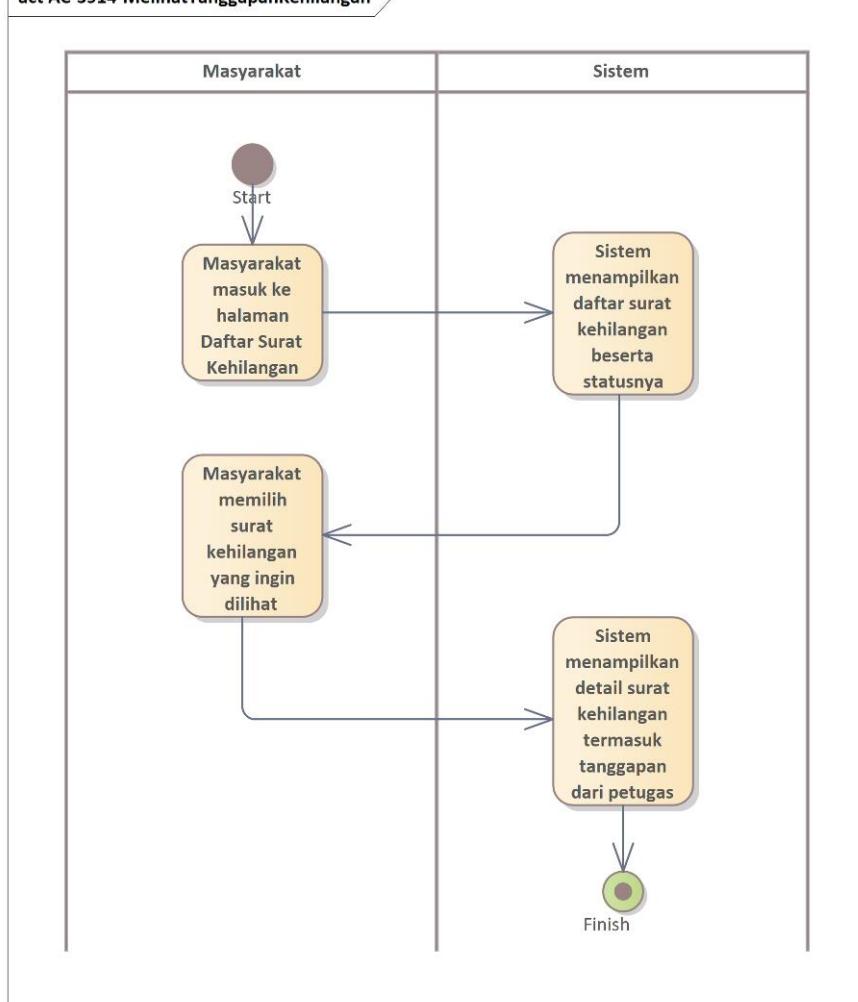
Description: Masyarakat dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap formulir kehilangan yang telah diajukan.			
Trigger: Masyarakat dapat melihat status formulir kehilangan dan tanggapan dari pihak berwenang.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Formulir Kehilangan telah mendapatkan tanggapan dari petugas kepolisian 3. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Formulir Kehilangan 	Information for Steps		
Normal Course:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan daftar formulir kehilangan beserta statusnya. 2. Masyarakat memilih formulir kehilangan yang ingin dilihat. 3. Sistem menampilkan detail formulir kehilangan, termasuk tanggapan dari petugas 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat dapat melihat informasi terkait tindak lanjut dari formulir kehilangan. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.41.2 Stimulus dan Respon

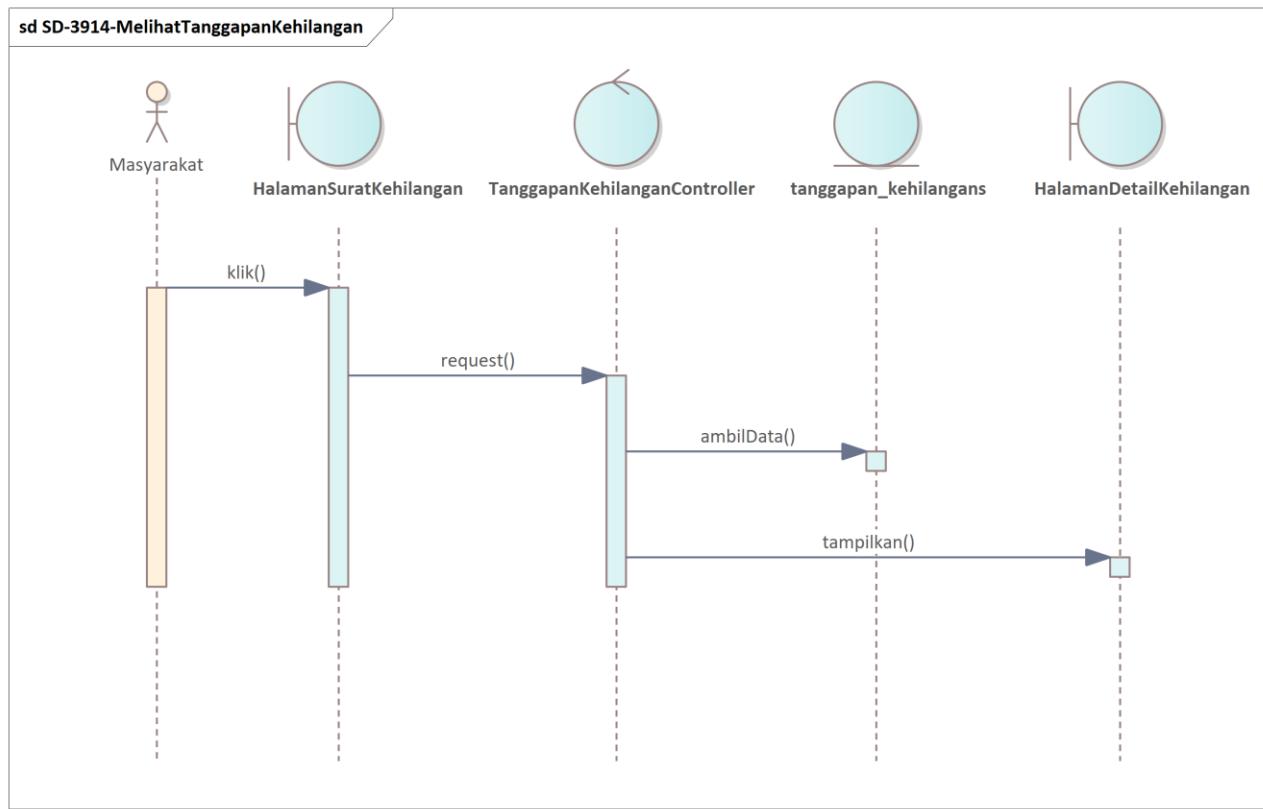
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman tanggapan kehilangan	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan kehilangan

4.41.3 Activity Diagram

act AC-3914-MelihatTanggapanKehilangan



4.41.4 Sequence Diagram



4.42 Membuat Izin Keramaian

4.42.1 Scenario Use Case Membuat Izin Keramaian

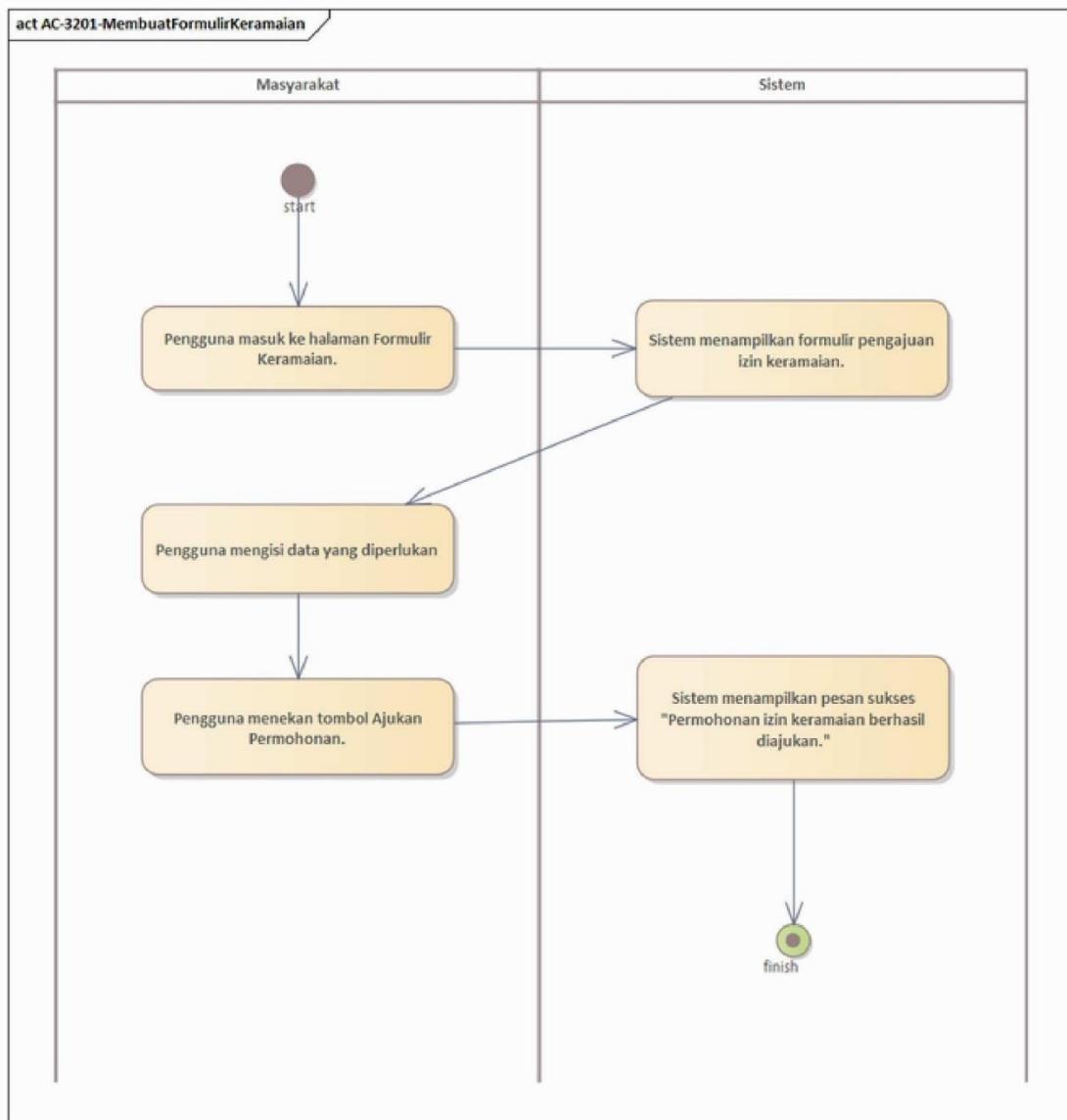
Use Case Name:	Membuat Formulir Keramaian	ID:	UC-3201	Priority:	Medium
Actor:	Masyarakat				
Description:	Masyarakat dapat mengajukan izin keramaian dengan mengisi formulir yang berisi informasi terkait acara atau kegiatan yang akan dilaksanakan.				
Trigger:	Masyarakat ingin mengajukan izin keramaian kepada pihak kepolisian.				
Type:	<input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> temporal				
Preconditions:	<ul style="list-style-type: none"> I. Masyarakat sudah login ke sistem. 				
Normal Course:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat masuk ke halaman Formulir Keramaian. 2. Sistem menampilkan formulir pengajuan izin keramaian. 3. Masyarakat mengisi data yang diperlukan 4. Masyarakat menekan tombol Ajukan Permohonan. 5. Sistem menampilkan pesan sukses "Permohonan izin keramaian berhasil diajukan." 			Information for Steps	

Postconditions:			
I. Formulir tersimpan dalam sistem dan menunggu persetujuan dari petugas.			
Exceptions:			
EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

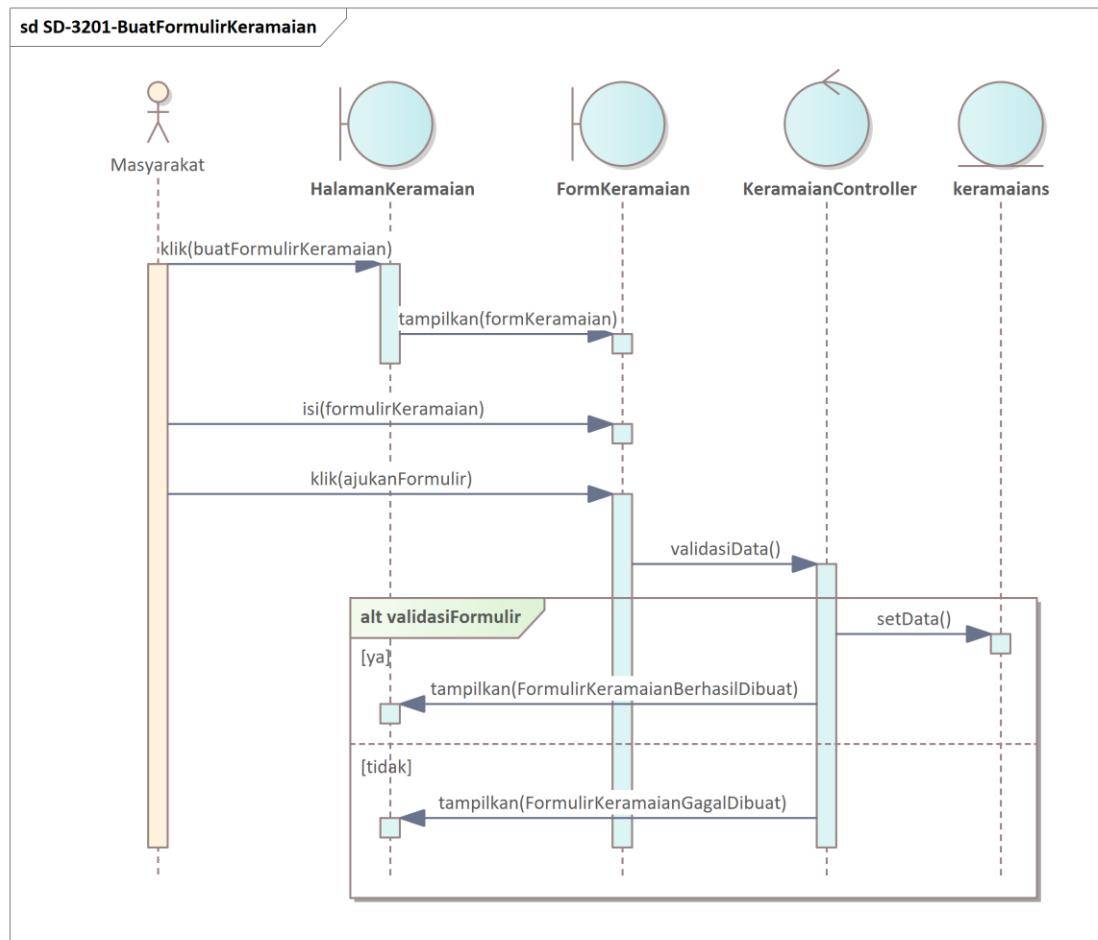
4.42.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman izin keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian
Masyarakat mengklik tombol “Buat Izin Keramaian”	Sistem menampilkan form izin keramaian
Masyarakat memasukkan nama acara, lokasi acara, tanggal acara, dan waktu acara	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian dan pesan berhasil “izin keramaian berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian

4.42.3 Activity Diagram



4.42.4 Sequence Diagram



4.43 Mengedit Izin Keramaian

4.43.1 Scenario Use Case Mengedit Izin Keramaian

Use Case Name: Mengedit formular keramaian	ID: UC-3202	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengedit data pada formulir izin keramaian yang telah diajukan jika ada kesalahan atau perubahan informasi.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbarui informasi pada formulir izin keramaian yang telah diajukan.		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Formulir izin keramaian masih dalam status Diproses (belum disetujui atau ditolak).		

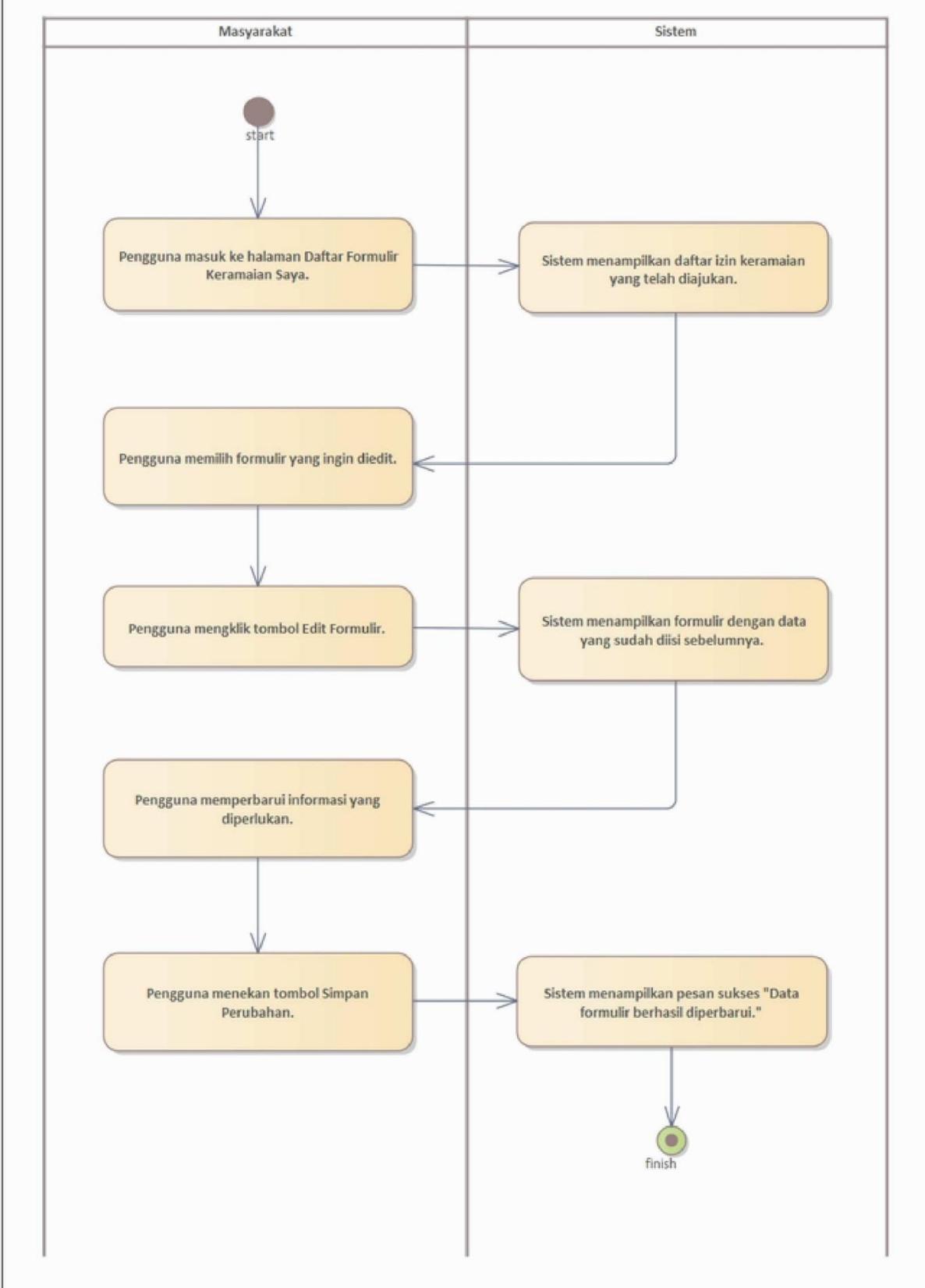
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Formulir Keramaian Saya. 2. Sistem menampilkan daftar izin keramaian yang telah diajukan. 3. Masyarakat memilih formulir yang ingin diedit. 4. Masyarakat mengklik tombol Edit Formulir. 5. Sistem menampilkan formulir dengan data yang sudah diisi sebelumnya. 6. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan. 7. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Data formulir berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: I. Formulir izin diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.43.2 Stimulus dan Respon

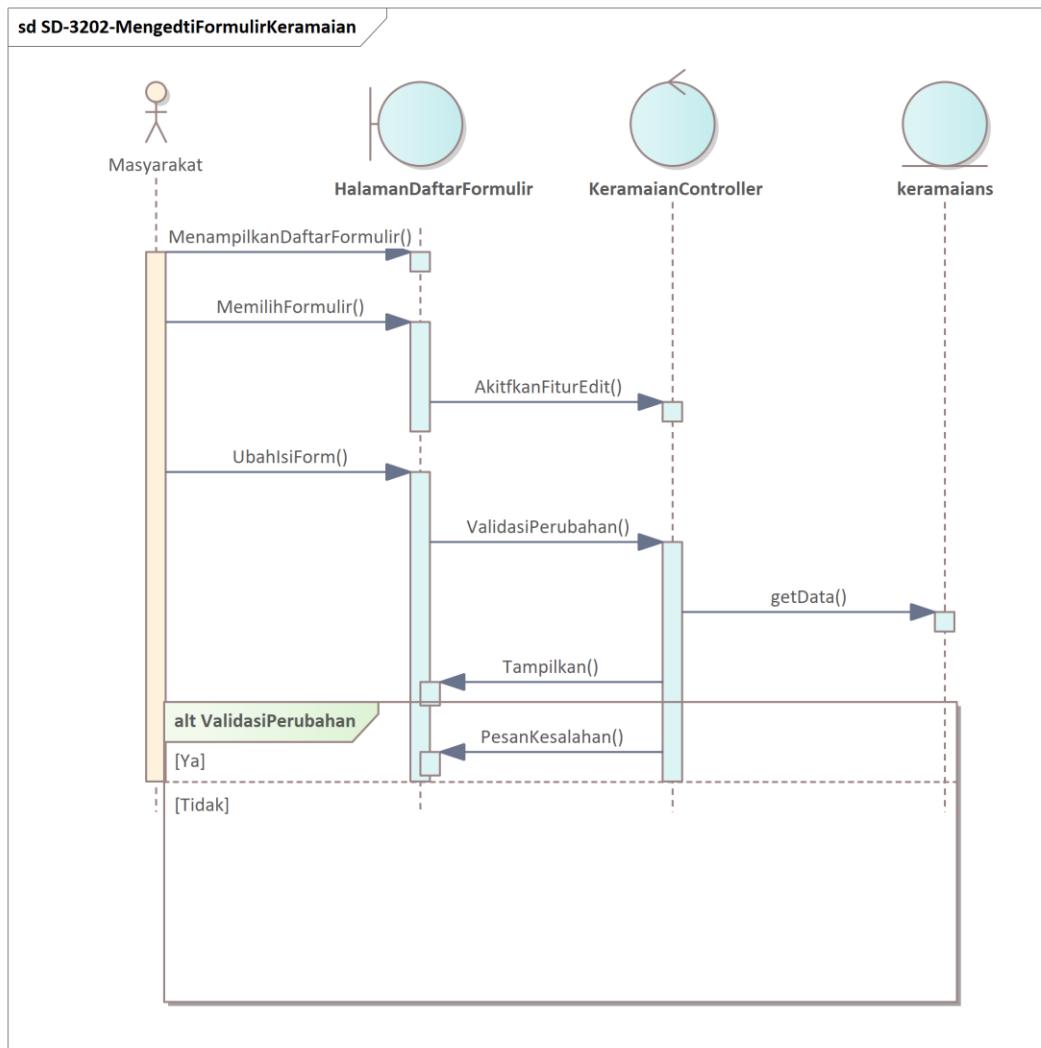
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman izin keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian
Masyarakat memilih salah satu izin keramaian	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Masyarakat memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit izin keramaian
Masyarakat memasukkan nama acara / lokasi acara / tanggal acara / dan waktu acara	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian dan pesan berhasil “izin keramaian berhasil diupdate” serta

	menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian

4.43.3 Activity Diagram



4.43.4 Sequence Diagram



4.44 Melihat Izin Keramaian

4.44.1 Scenario Use Case Melihat Izin Keramaian

Use Case Name: Melihat Formulir Keramaian	ID: UC-1404	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat melihat daftar formulir keramaian.		
Trigger: Petugas ingin memeriksa laporan yang masuk.		
Type: External Temporal		
Preconditions:	<ol style="list-style-type: none"> Petugas sudah login ke sistem. Formulir Keramaian telah tersimpan dalam database. 	

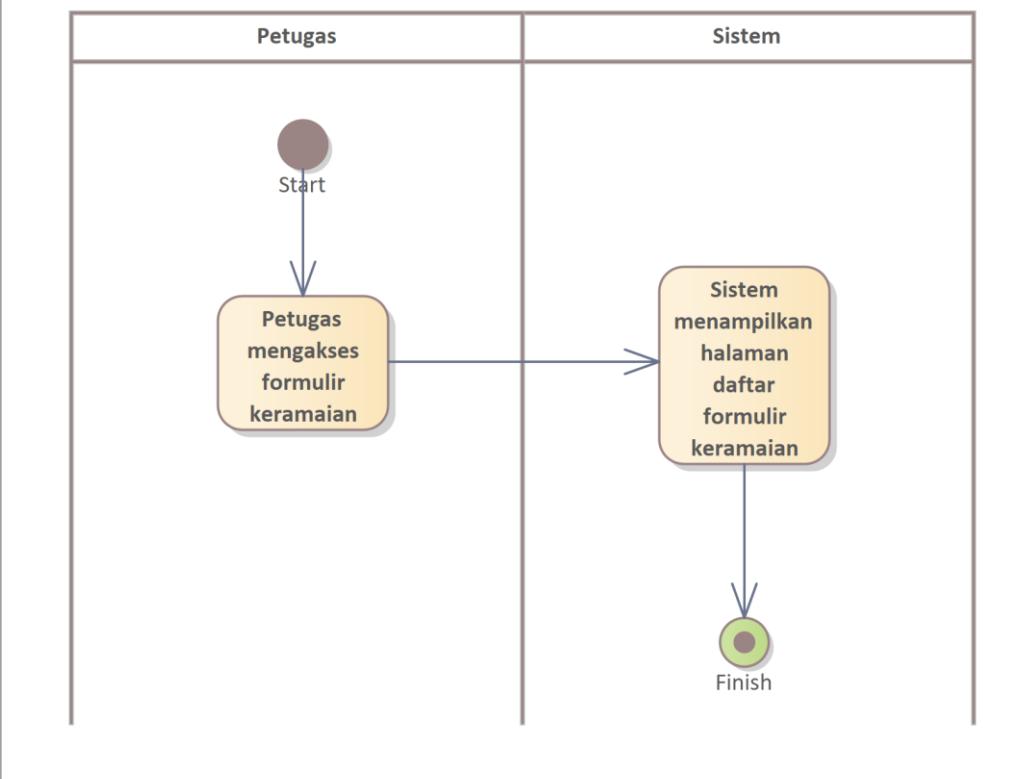
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Formulir Keramaian. 2. Sistem menampilkan daftar formulir keramaian	Information for Steps		
Postconditions: 1. Petugas dapat melihat daftar formulir keramaian.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.44.2 Stimulus dan Respon

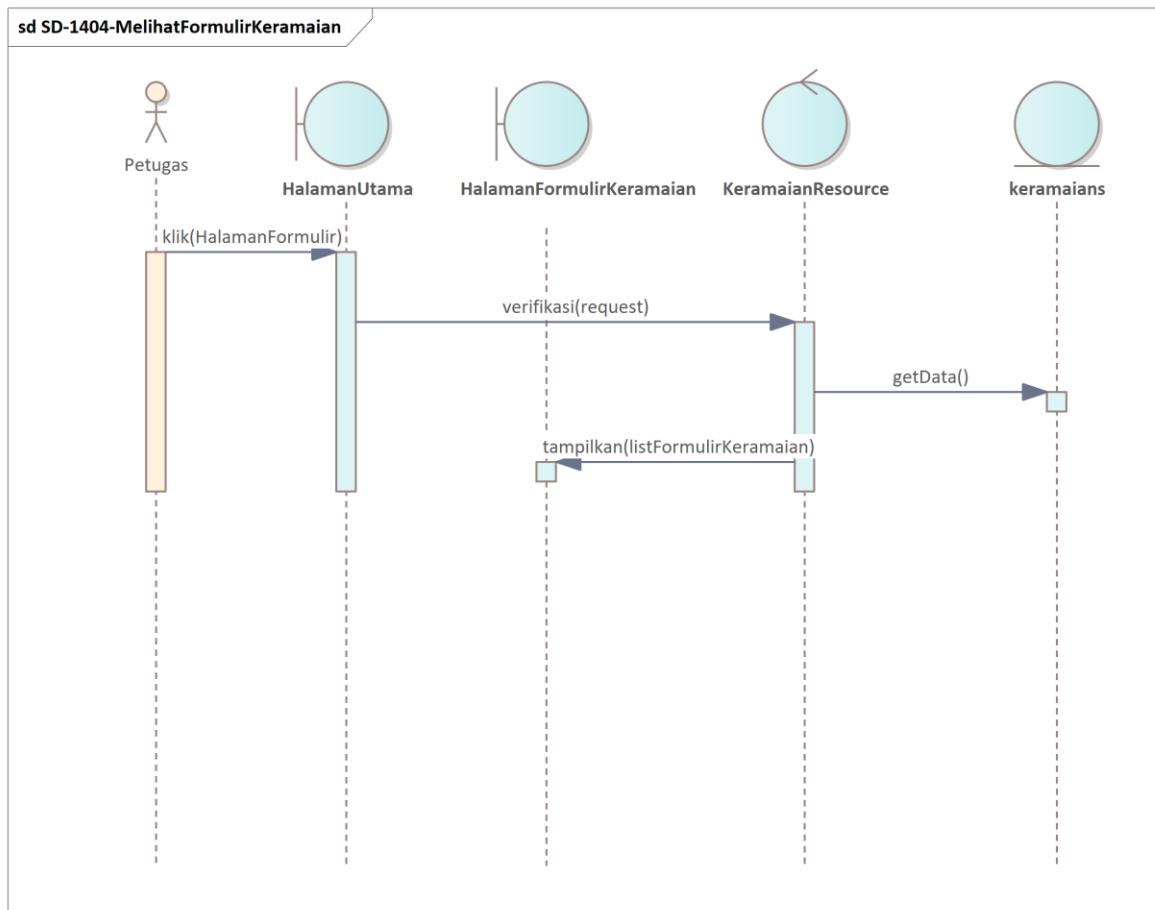
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman izin keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian

4.44.3 Activity Diagram

act AC-1404-MelihatFormulirKeramaian



4.44.4 Sequence Diagram



4.45 Menghapus Izin Keramaian

4.45.1 Scenario Use Case Menghapus Izin Keramaian

Use Case Name: Menghapus Formulir Keramaian	ID: UC-3203	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat menghapus permohonan izin keramaian jika tidak ingin melanjutkan pengajuan tersebut		
Trigger: Masyarakat ingin menghapus permohonan izin keramaian yang telah diajukan		
Type: <input checked="" type="checkbox"/> External <input type="checkbox"/> Temporal		
Preconditions:	1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Formulir izin masih dalam status Diproses (belum disetujui atau ditolak).	

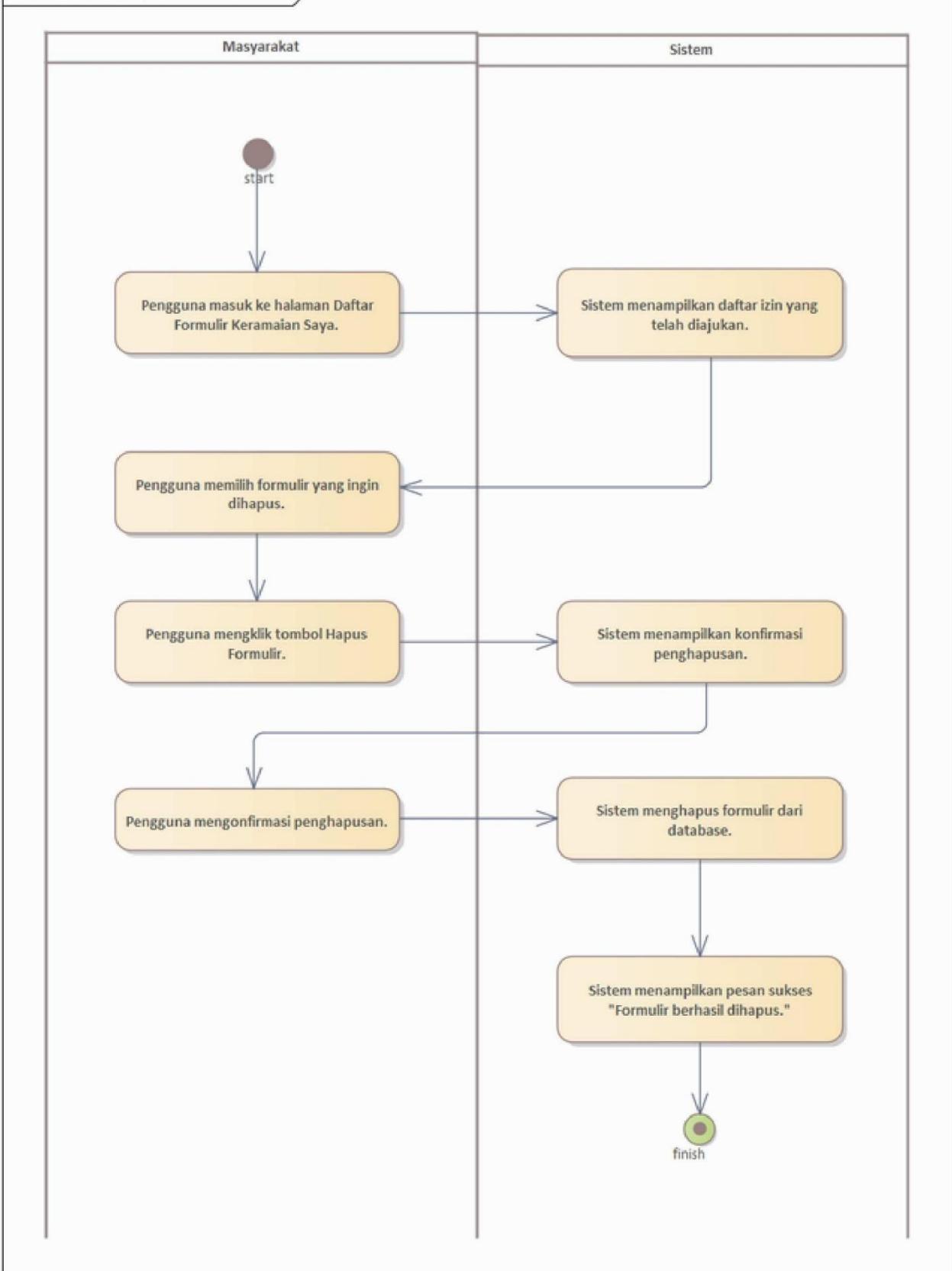
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Formulir Keramaian Saya. 2. Sistem menampilkan daftar izin yang telah diajukan. 3. Masyarakat memilih formulir yang ingin dihapus. 4. Masyarakat mengklik tombol Hapus Formulir. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Masyarakat mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus formulir dari database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Formulir berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: I. Formulir dihapus dari sistem dan tidak dapat dilihat. Lagi			
Exceptions: EI.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.45.2 Stimulus dan Respon

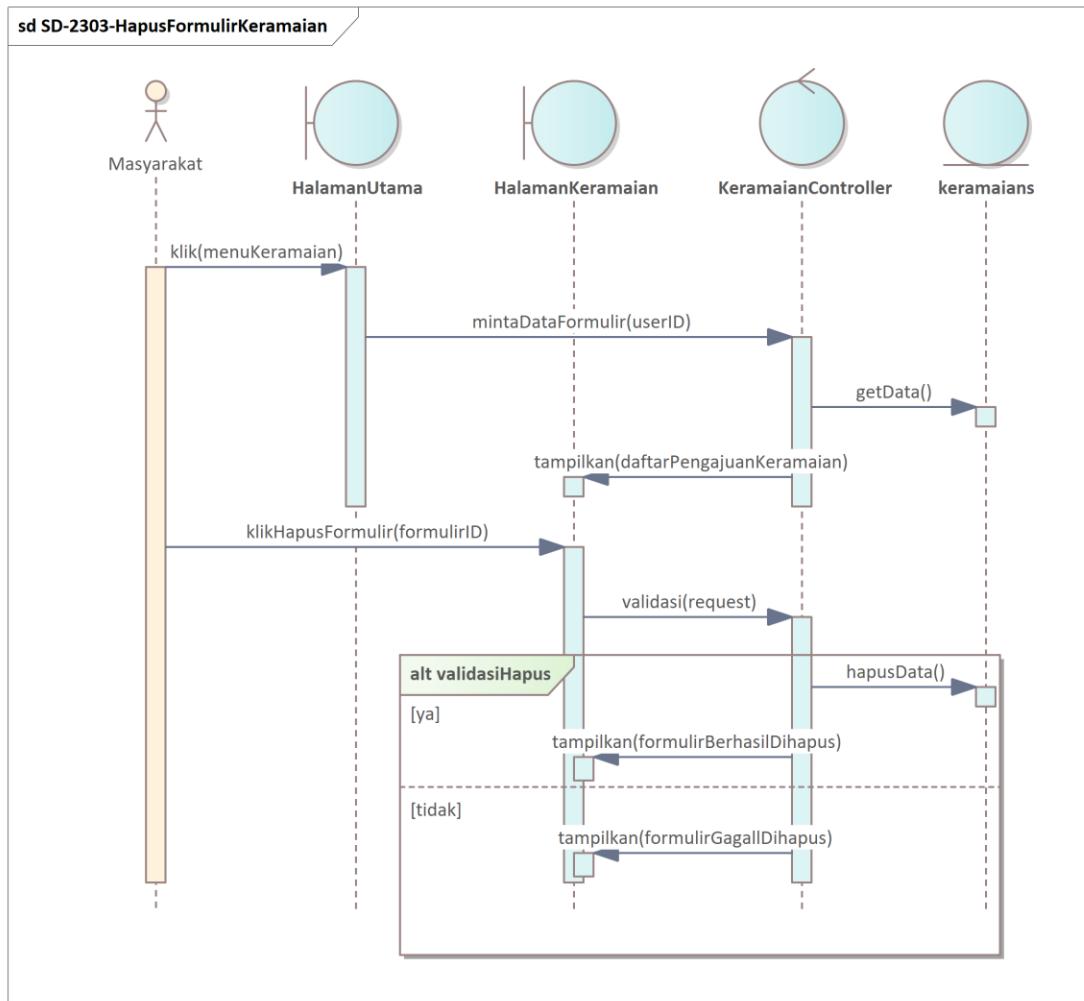
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman daftar izin keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar izin keramaian
Masyarakat memilih salah satu izin keramaian	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Masyarakat memilih “hapus”	Sistem menghapus izin keramaian di database

4.45.3 Activity Diagram

act AC-3203-MenghapusFormulirKeramaian



4.45.4 Sequence Diagram



4.46 Membuat Tanggapan Keramaian

4.46.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Keramaian

Use Case Name:	Membuat tanggapan izin keramaian	ID:	UC-1141	Priority:	High				
Actor:	Petugas Kepolisian								
Description: Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap izin keramaian yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan									
Trigger: Petugas ingin menanggapi izin keramaian yang telah masuk dalam sistem.									
Type:	External	Temporal							
Preconditions:									
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Izin Keramaian yang akan ditanggapi sudah tersedia dalam database.									

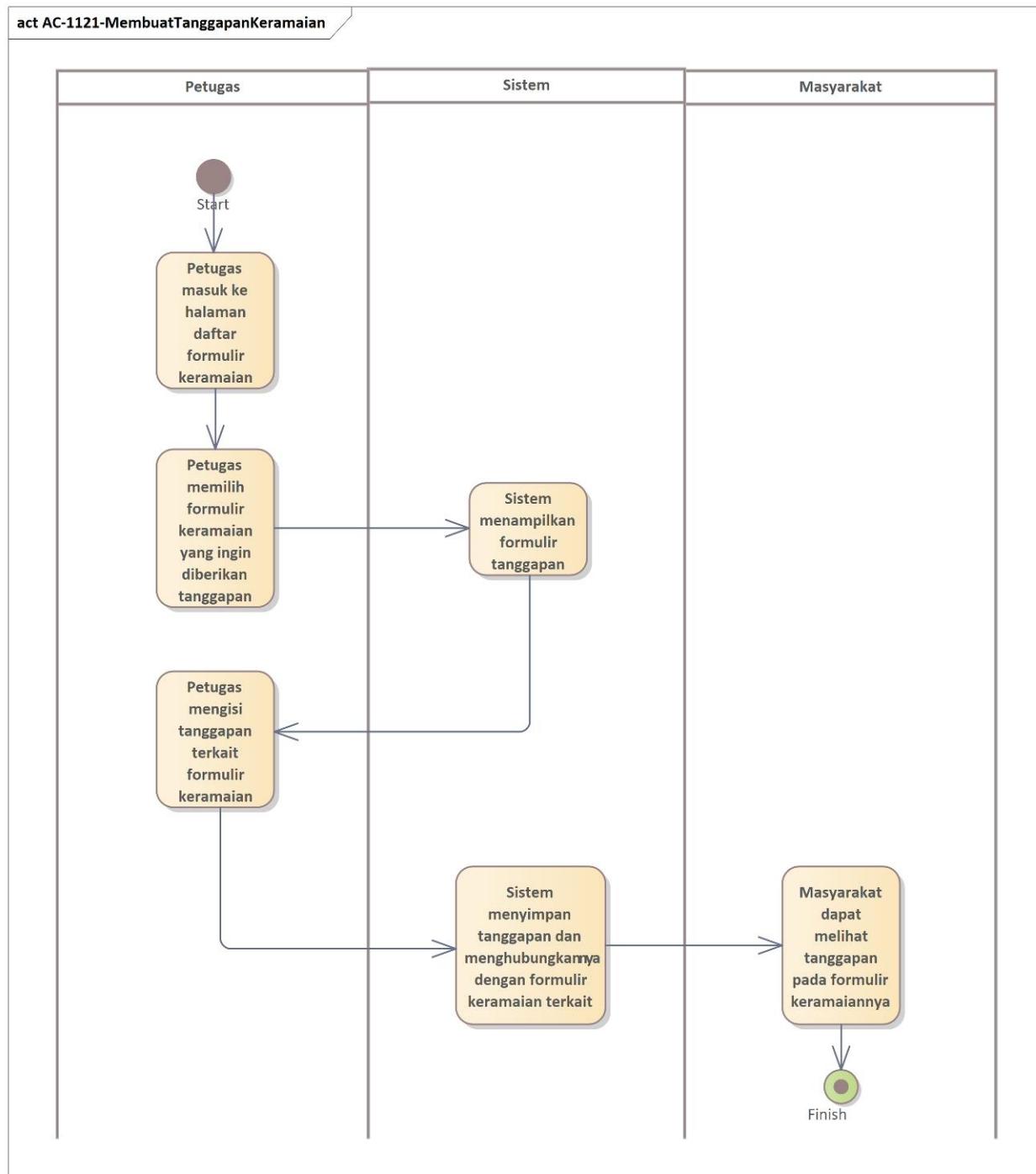
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Izin Keramaian. 2. Petugas memilih izin keramaian yang ingin diberikan tanggapan. 3. Petugas mengklik tombol Beri Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan. 5. Petugas mengisi tanggapan terkait izin keramaian. 6. Petugas menekan tombol Kirim Tanggapan. 7. Sistem menyimpan tanggapan dan menghubungkannya dengan izin keramaian terkait. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dikirim." 9. Pengguna dapat melihat tanggapan pada izin keramaianya.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan tersimpan dan dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.46.2 Stimulus dan Respon

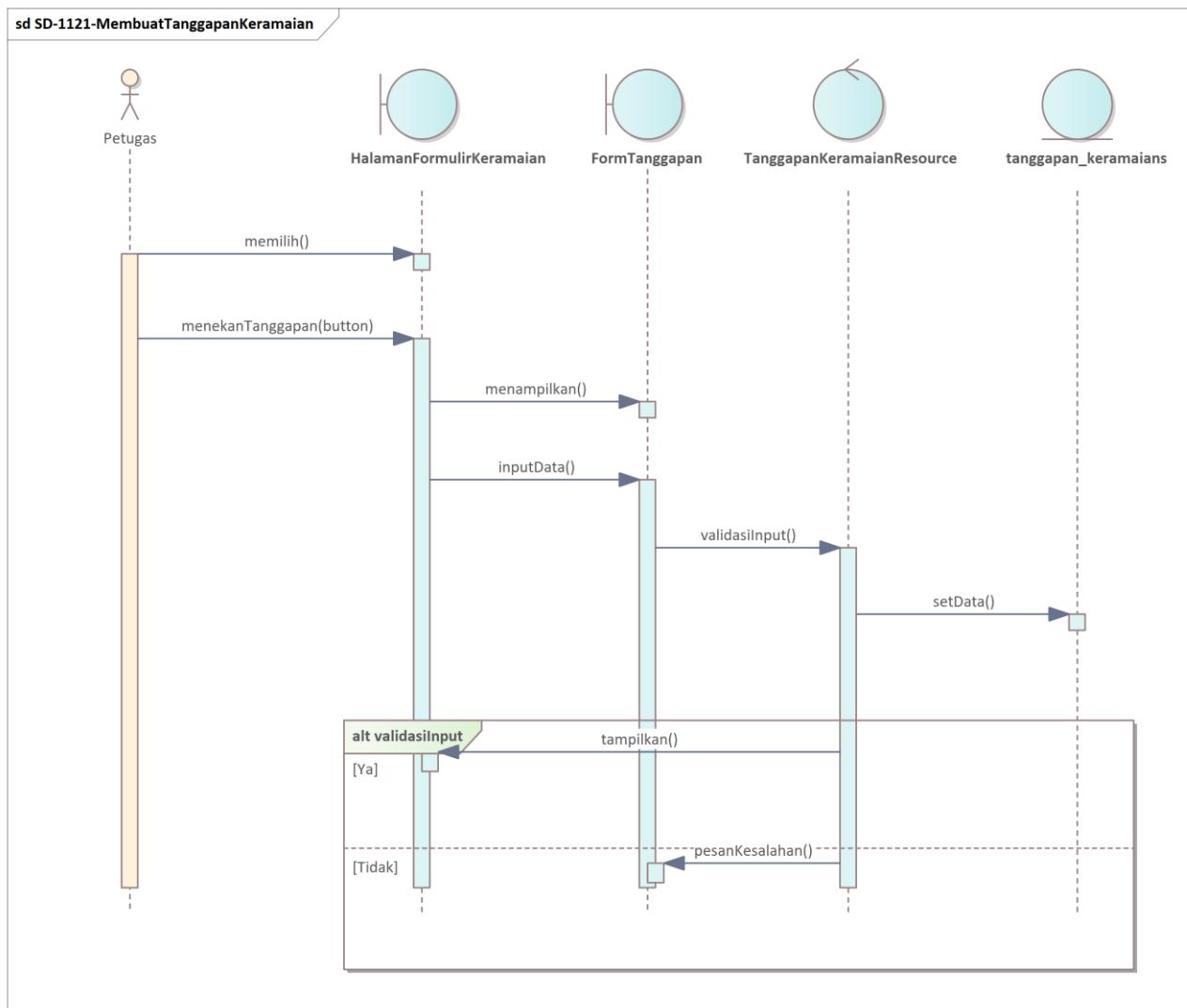
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian
Petugas mengklik tombol “New Tanggapan”	Sistem menampilkan form tanggapan keramaian
Petugas memasukkan isi tanggapan, tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian dan pesan berhasil “tanggapan berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian
-----------------------------------	---

4.46.3 Activity Diagram



4.46.4 Sequence Diagram



4.47 Mengedit Tanggapan Keramaian

4.47.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Keramaian

Use Case Name: Mengedit tanggapan izin keramaian **ID:** UC-1142 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.

Trigger: Petugas ingin mengubah isi tanggapan yang telah diberikan.

Type: External Temporal

Preconditions:

1. Petugas sudah login ke sistem.
2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.

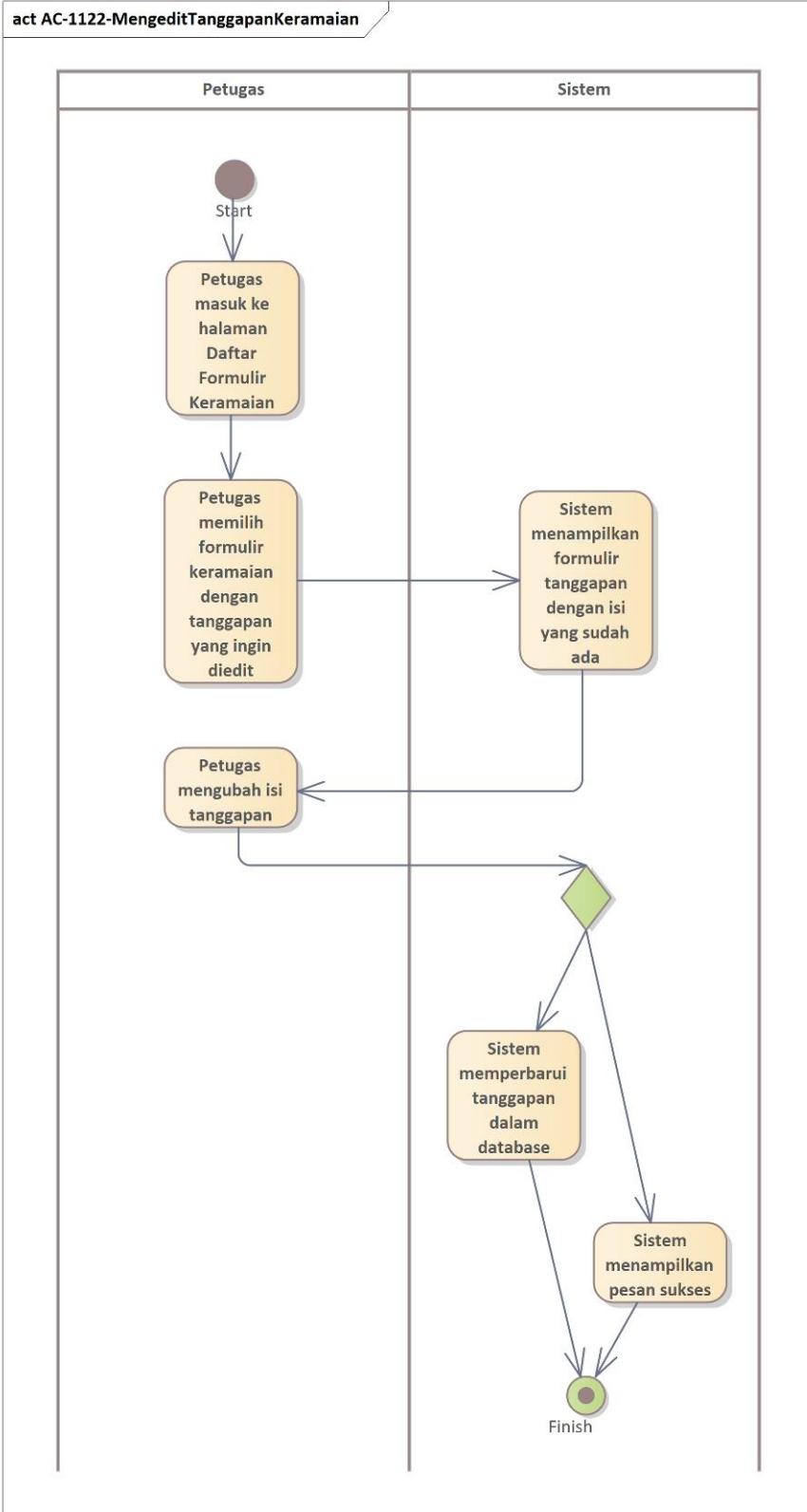
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Izin Keramaian. 2. Petugas memilih izin keramaian dengan tanggapan yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan dengan isi yang sudah ada. 5. Petugas mengubah isi tanggapan. 6. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem memperbarui tanggapan dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.47.2 Stimulus dan Respon

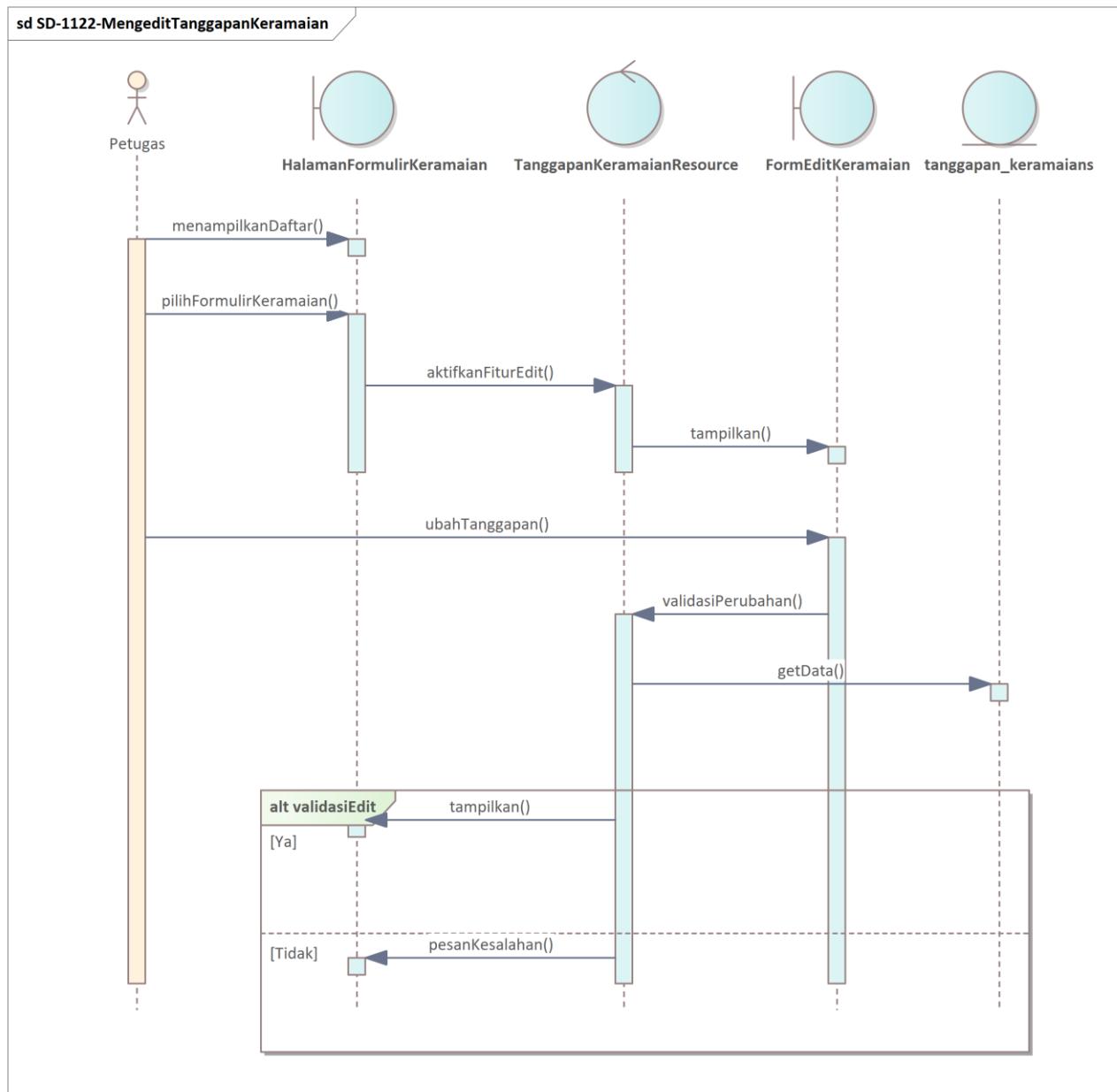
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian
Petugas memilih salah satu tanggapan keramaian	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit tanggapan keramaian
Petugas memasukkan isi tanggapan / tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Submit"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian dan pesan berhasil "tanggapan berhasil diupdate" serta menyimpan data di database. Jika data

	tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian

4.47.3 Activity Diagram



4.47.4 Sequence Diagram



4.48 Menghapus Tanggapan Keramaian

4.48.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Keramaian

Use Case Name: Menghapus tanggapan izin keramaian **ID:** UC-1143 **Priority:** High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap izin keramaian jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.

Trigger: Petugas ingin menghapus tanggapan yang telah diberikan.

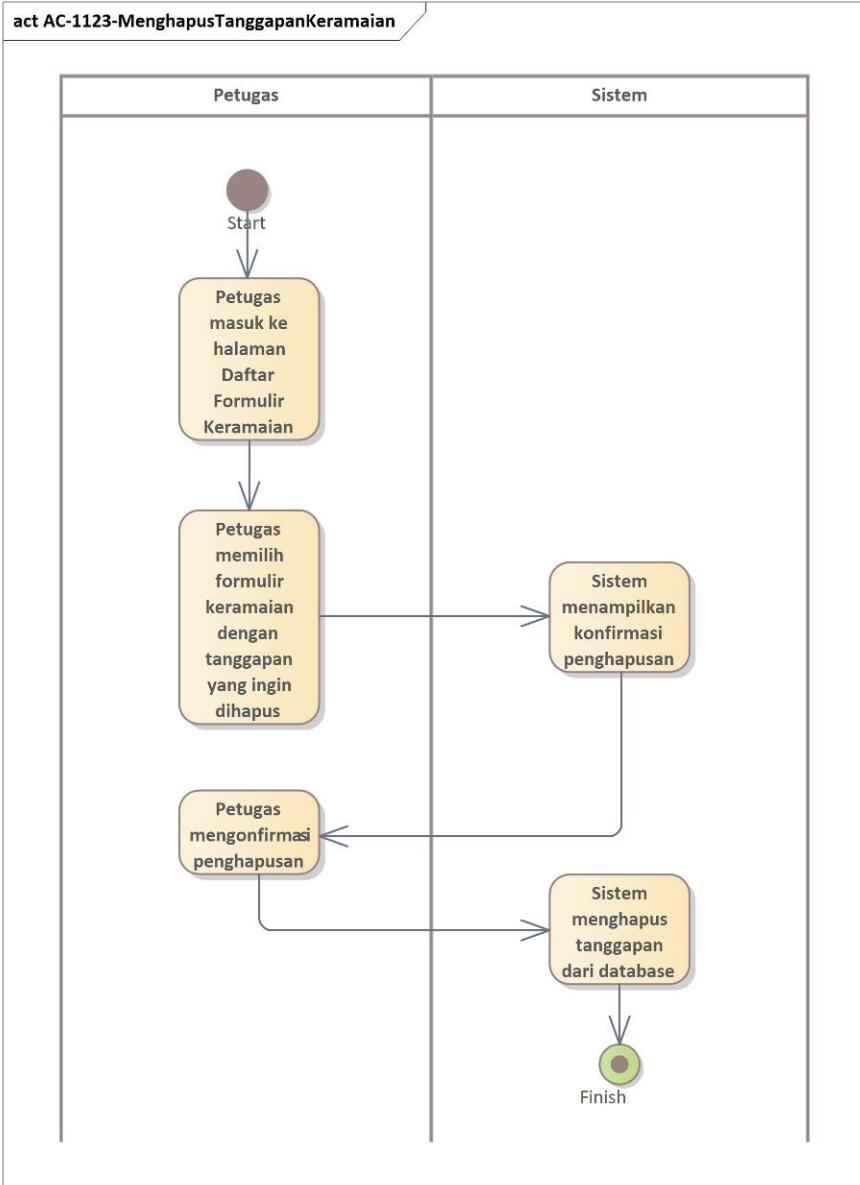
Type: External Temporal

Preconditions:			
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.			
Normal Course: <ol style="list-style-type: none">1. Petugas masuk ke halaman Daftar Izin Keramaian.2. Petugas memilih izin keramaian dengan tanggapan yang ingin dihapus.3. Petugas mengklik tombol Hapus Tanggapan.4. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan.5. Petugas mengonfirmasi penghapusan.6. Sistem menghapus tanggapan dari database.7. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions:			
1. Tanggapan dihapus dan tidak lagi dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

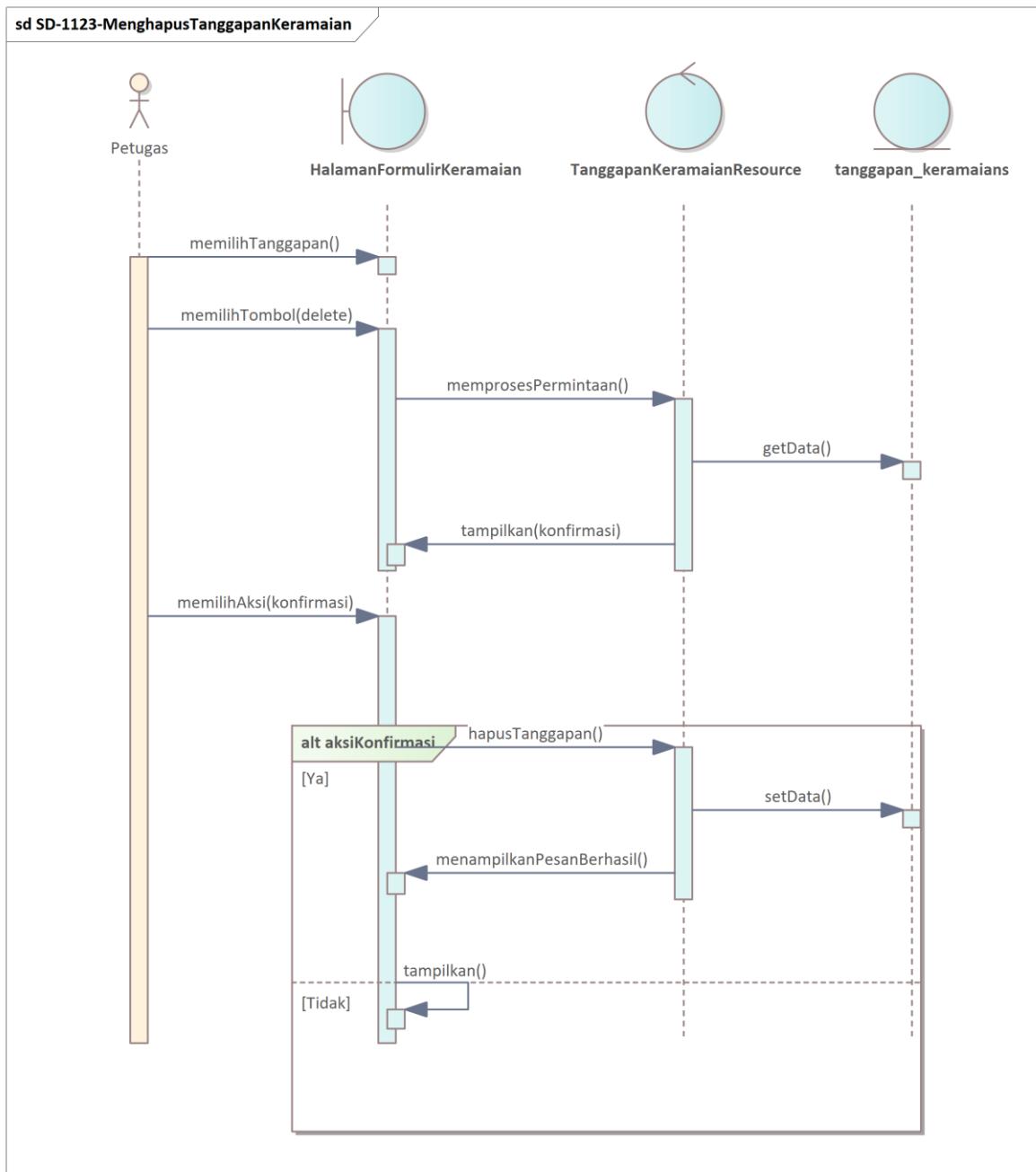
4.48.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar tanggapan keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian
Petugas memilih salah satu tanggapan keramaian	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus tanggapan keramaian di database

4.48.3 Activity Diagram



4.48.4 Sequence Diagram



4.49 Melihat Tanggapan Keramaian

4.49.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Keramaian

Use Case Name: Melihat tanggapan izin keramaian **ID:** UC-3944 **Priority:** High

Actor: Masyarakat

Description: Masyarakat dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap izin keramaian yang telah diajukan.

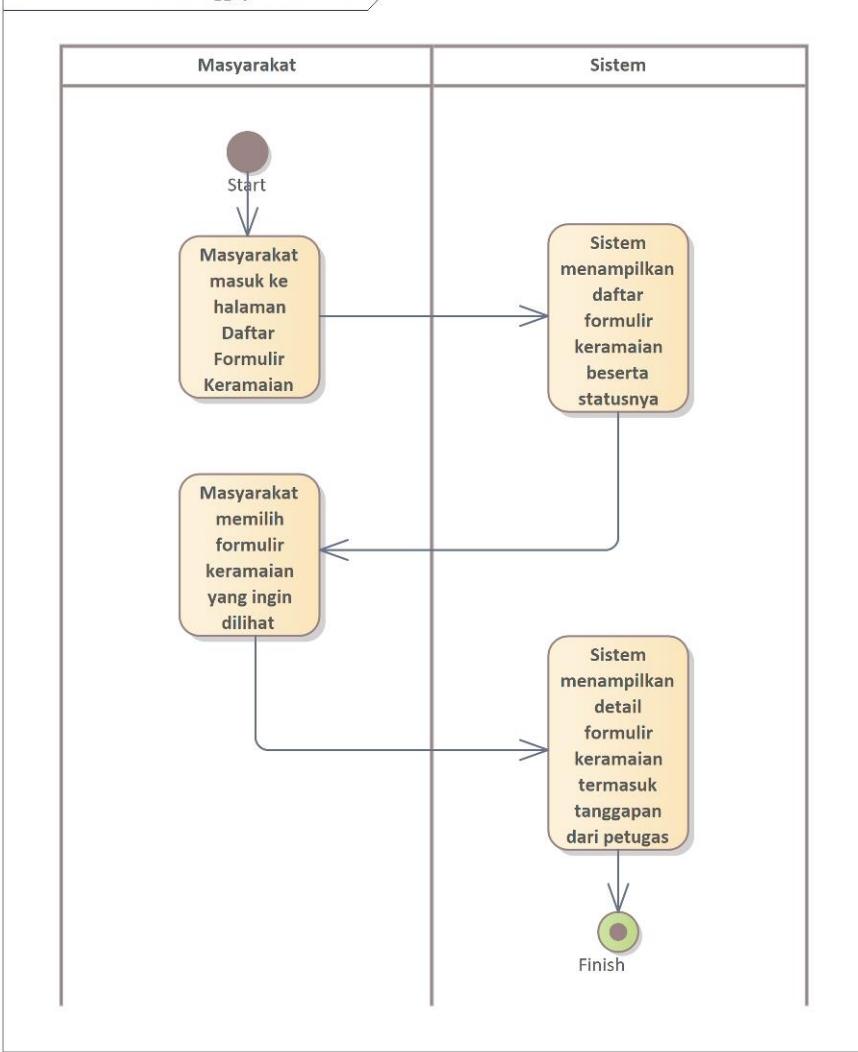
Trigger: Masyarakat dapat melihat status izin keramaian dan tanggapan dari pihak berwenang.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Izin Keramaian telah mendapatkan tanggapan dari petugas kepolisian 3. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Izin Keramaian 			
Normal Course:	Information for Steps		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sistem menampilkan daftar izin keramaian beserta statusnya. 2. Masyarakat memilih izin keramaian yang ingin dilihat. 3. Sistem menampilkan detail izin keramaian, termasuk tanggapan dari petugas 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Masyarakat dapat melihat informasi terkait tindak lanjut dari izin keramaian. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.49.2 Stimulus dan Respon

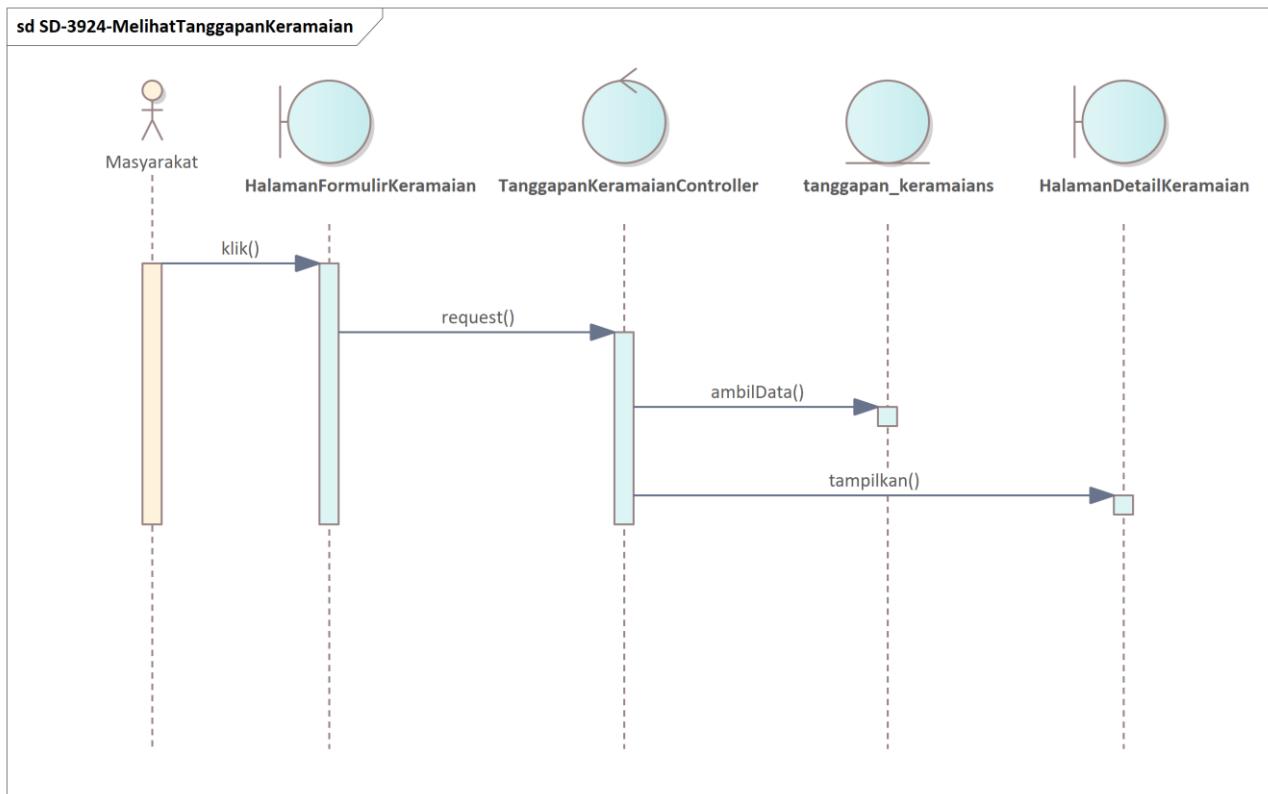
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman tanggapan keramaian	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan keramaian

4.49.3 Activity Diagram

act AC-3924-MelihatTanggapanKeramaian



4.49.4 Sequence Diagram



4.50 Membuat Aspirasi

4.50.1 Scenario Use Case Membuat Aspirasi

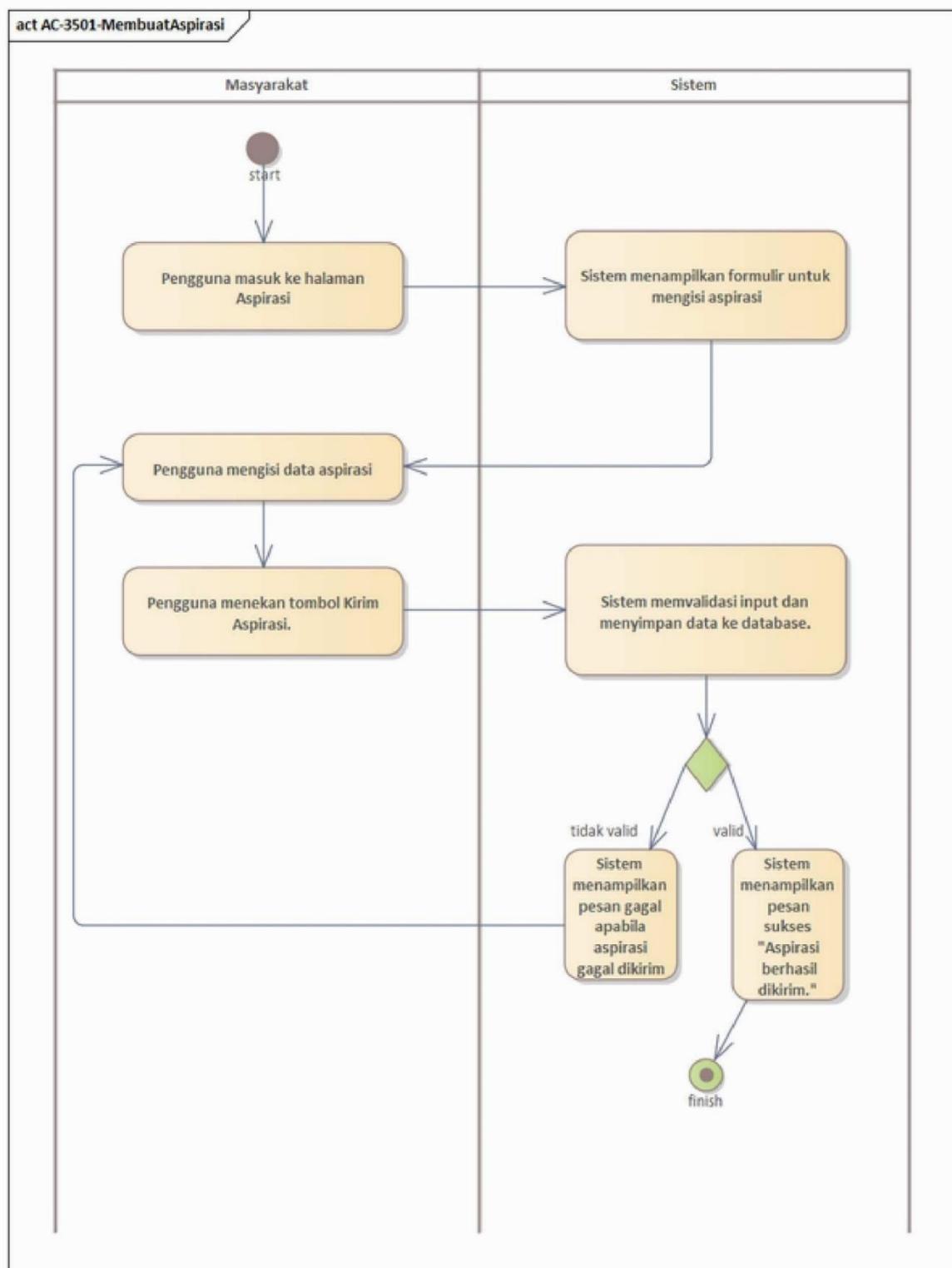
Use Case Name: Membuat aspirasi	ID: UC-3501	Priority: Medium		
Actor: Masyarakat				
Description: Masyarakat dapat menyampaikan aspirasi terkait kebijakan, pelayanan, atau isu sosial kepada pihak kepolisian.				
Trigger: Masyarakat ingin menyampaikan aspirasi kepada pihak kepolisian.				
Type: External				
Preconditions:				
1. Masyarakat sudah login ke sistem.				

Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Aspirasi. 2. Sistem menampilkan formulir untuk mengisi aspirasi. 3. Masyarakat mengisi data aspirasi 4. Masyarakat menekan tombol Kirim Aspirasi. 5. Sistem memvalidasi input dan menyimpan data ke database. 6. Sistem menampilkan pesan sukses "Aspirasi berhasil dikirim." 7. Aspirasi dapat dilihat oleh admin untuk dianalisis lebih lanjut.	Information for Steps		
Postconditions: 1. Aspirasi tersimpan dalam sistem dan dapat diakses oleh petugas kepolisian			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

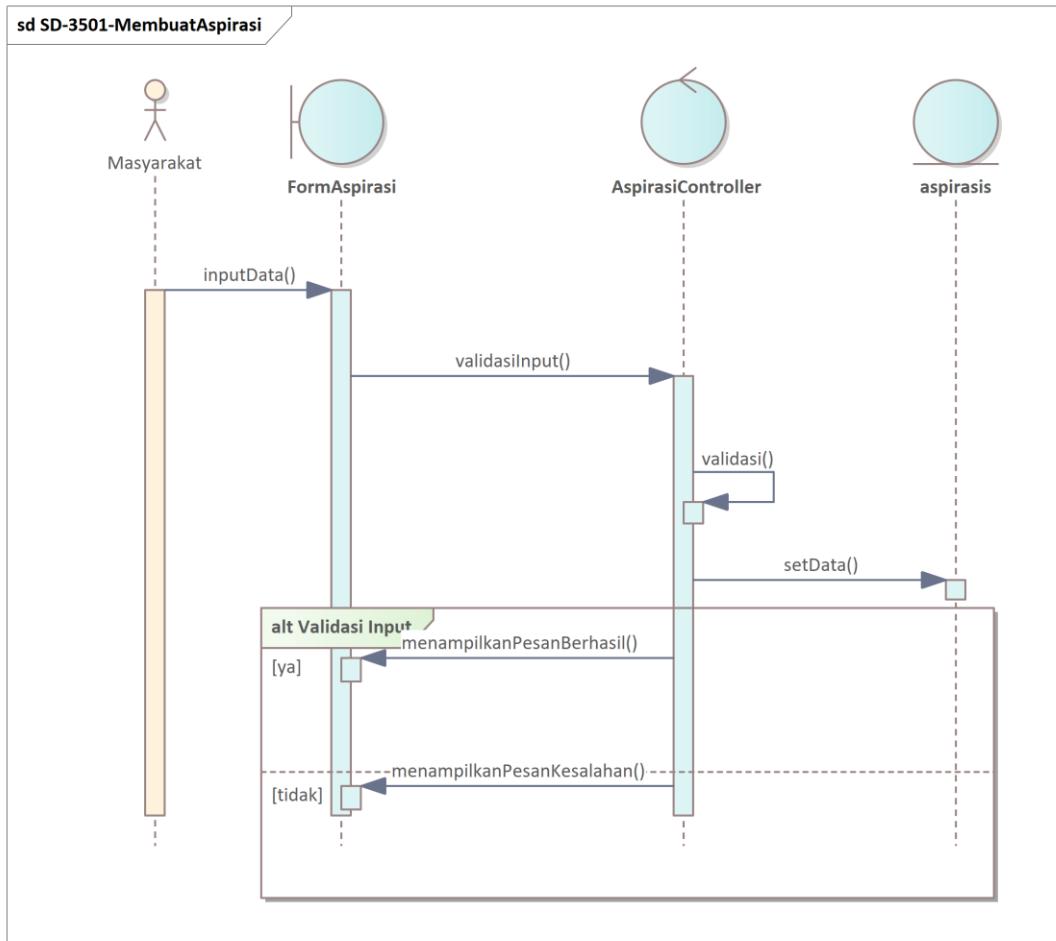
4.50.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi
Masyarakat mengklik tombol “Buat Aspirasi”	Sistem menampilkan form aspirasi
Masyarakat memasukkan judul, dan isi	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar aspirasi dan pesan berhasil “aspirasi berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Masyarakat mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi

4.50.3 Activity Diagram



4.50.4 Sequence Diagram



4.51 Mengedit Aspirasi

4.51.1 Scenario Use Case Mengedit Aspirasi

Use Case Name: Mengedit aspirasi	ID: UC-3502	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat mengedit aspirasi jika ada kesalahan atau ingin menambahkan informasi tambahan.		
Trigger: Masyarakat ingin memperbaiki atau memperbarui isi aspirasi yang sudah dikirim.		
Type: External		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Aspirasi masih bisa diedit (belum ditanggapi oleh petugas).		

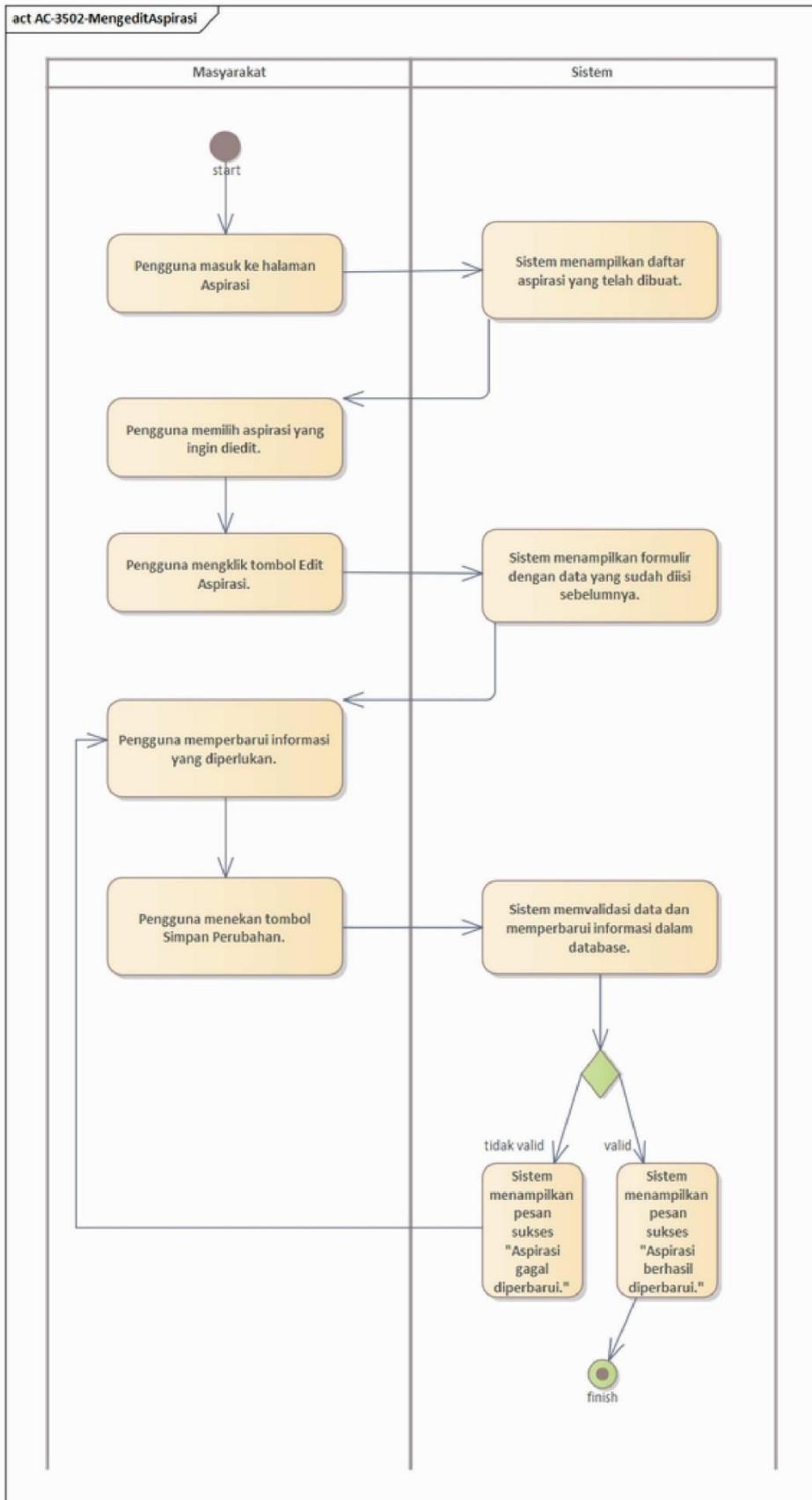
Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Aspirasi 2. Sistem menampilkan daftar aspirasi yang telah dibuat. 3. Masyarakat memilih aspirasi yang ingin diedit. 4. Masyarakat mengklik tombol Edit Aspirasi. 5. Sistem menampilkan formulir dengan data yang sudah diisi sebelumnya. 6. Masyarakat memperbarui informasi yang diperlukan. 7. Masyarakat menekan tombol Simpan Perubahan. 8. Sistem memvalidasi data dan memperbarui informasi dalam database. 9. Sistem menampilkan pesan sukses "Aspirasi berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Aspirasi diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.51.2 Stimulus dan Respon

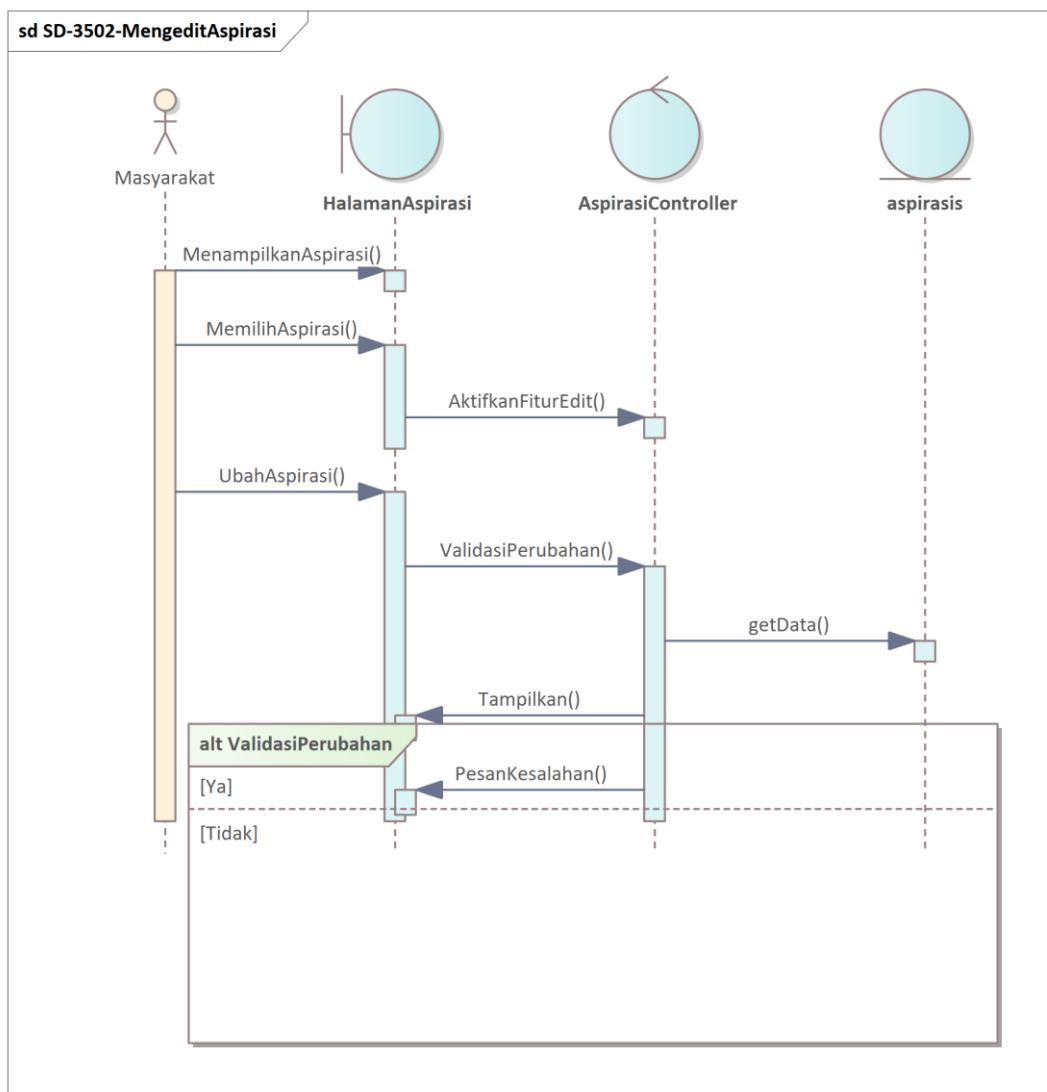
Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi
Masyarakat memilih salah satu aspirasi	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Masyarakat memilih “edit”	Sistem menampilkan form edit aspirasi
Masyarakat memasukkan judul / dan isi	Sistem melakukan validasi format
Masyarakat mengklik tombol “Simpan”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar aspirasi dan pesan berhasil “aspirasi berhasil diupdate” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.

Masyarakat	mengklik	tombol	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi
------------	----------	--------	--

4.51.3 Activity Diagram



4.51.4 Sequence Diagram



4.52 Melihat Aspirasi

4.52.1 Scenario Use Case Melihat Aspirasi

Use Case Name: Melihat Aspirasi	ID: UC-1304	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat melihat daftar aspirasi.		
Trigger: Petugas ingin memeriksa laporan yang masuk.		
Type: External		
Preconditions:		
<ol style="list-style-type: none"> Petugas sudah login ke sistem. Aspirasi telah tersimpan dalam database. 		

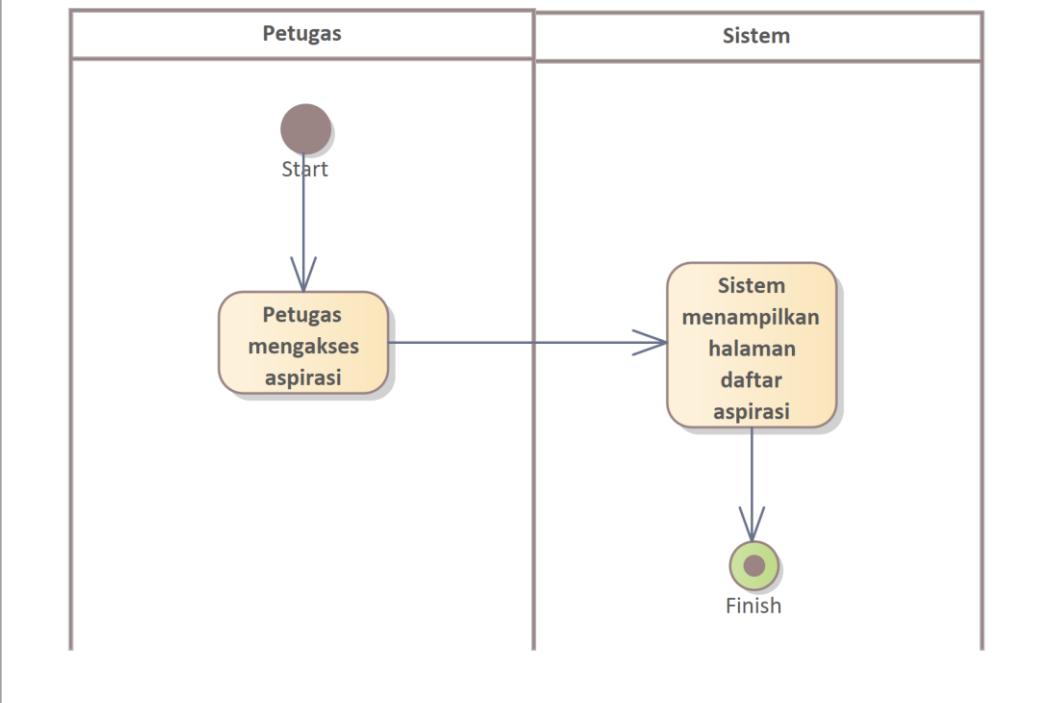
Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Aspirasi. 2. Sistem menampilkan daftar aspirasi	Information for Steps		
Postconditions: 1. Petugas dapat melihat daftar aspirasi.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.52.2 Stimulus dan Respon

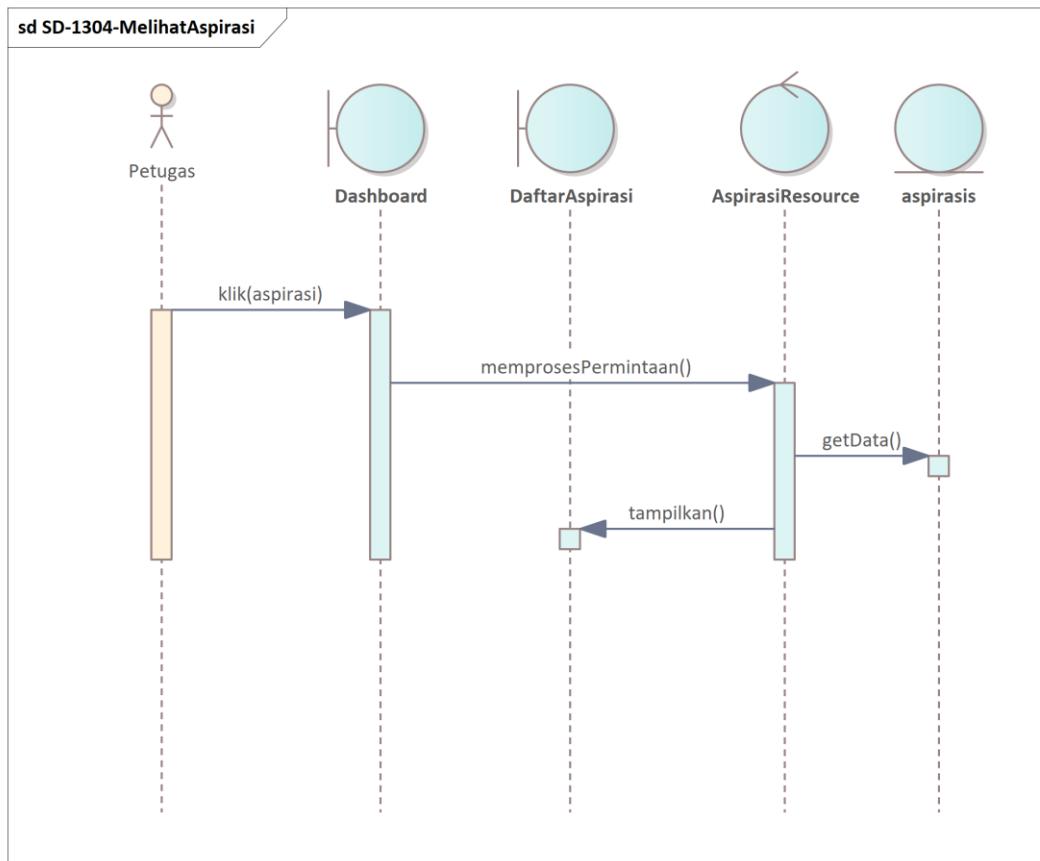
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi

4.52.3 Activity Diagram

act AC-1304-MelihatAspirasi



4.52.4 Sequence Diagram



4.53 Menghapus Aspirasi

4.53.1 Scenario Use Case Menghapus Aspirasi

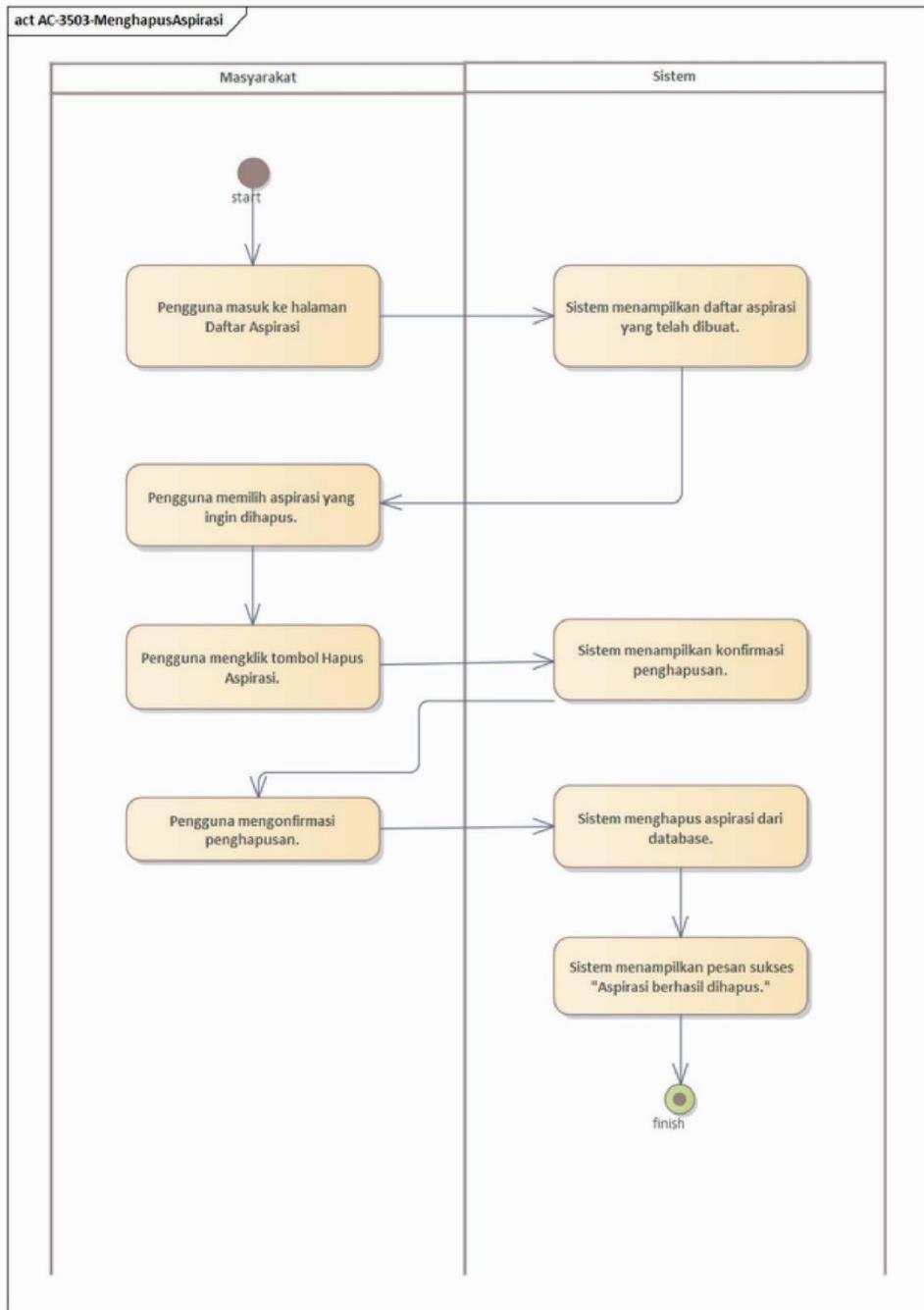
Use Case Name: Menghapus Aspirasi	ID: UC-3503	Priority: Medium
Actor: Masyarakat		
Description: Masyarakat dapat menghapus aspirasi yang telah dikirim jika tidak ingin ditampilkan lagi.		
Trigger: Masyarakat ingin menghapus aspirasi yang telah dibuat.		
Type: External Temporal		
Preconditions:		
1. Masyarakat sudah login ke sistem.		
2. Aspirasi masih bisa dihapus (belum ditanggapi petugas).		

Normal Course: 1. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Aspirasi 2. Sistem menampilkan daftar aspirasi yang telah dibuat. 3. Masyarakat memilih aspirasi yang ingin dihapus. 4. Masyarakat mengklik tombol Hapus Aspirasi. 5. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 6. Masyarakat mengonfirmasi penghapusan. 7. Sistem menghapus aspirasi dari database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Aspirasi berhasil dihapus."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Aspirasi dihapus dari sistem dan tidak dapat dilihat lagi			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

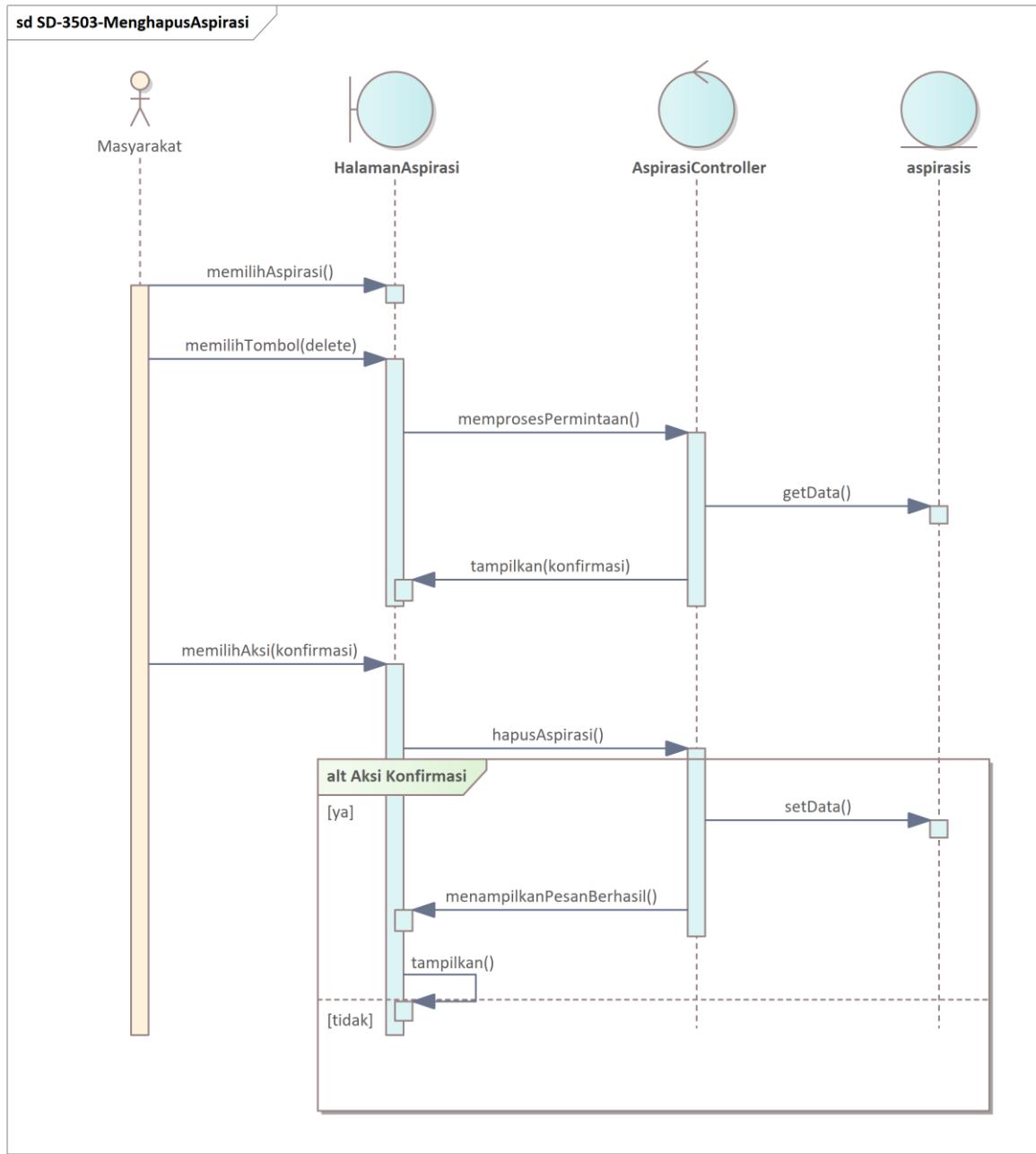
4.53.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman daftar aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar aspirasi
Masyarakat memilih salah satu aspirasi	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Masyarakat memilih “hapus”	Sistem menghapus aspirasi di database

4.53.3 Activity Diagram



4.53.4 Sequence Diagram



4.54 Membuat Tanggapan Aspirasi

4.54.1 Scenario Use Case Membuat Tanggapan Aspirasi

Use Case Name: Membuat tanggapan aspirasi

ID: UC-1121

Priority: High

Actor: Petugas Kepolisian

Description: Petugas dapat memberikan tanggapan terhadap aspirasi yang masuk agar pelapor mendapatkan informasi mengenai tindak lanjut yang dilakukan

Trigger: Petugas ingin menanggapi aspirasi yang telah masuk dalam sistem.

Type: External Temporal			
Preconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Aspirasi yang akan ditanggapi sudah tersedia dalam database. 			
Normal Course:	Information for Steps		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Aspirasi. 2. Petugas memilih aspirasi yang ingin diberikan tanggapan. 3. Petugas mengklik tombol Beri Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan. 5. Petugas mengisi tanggapan terkait aspirasi. 6. Petugas menekan tombol Kirim Tanggapan. 7. Sistem menyimpan tanggapan dan menghubungkannya dengan aspirasi terkait. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dikirim." 9. Pengguna dapat melihat tanggapan pada aspirasinya. 			
Postconditions:			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Tanggapan tersimpan dan dapat dilihat oleh pelapor. 			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

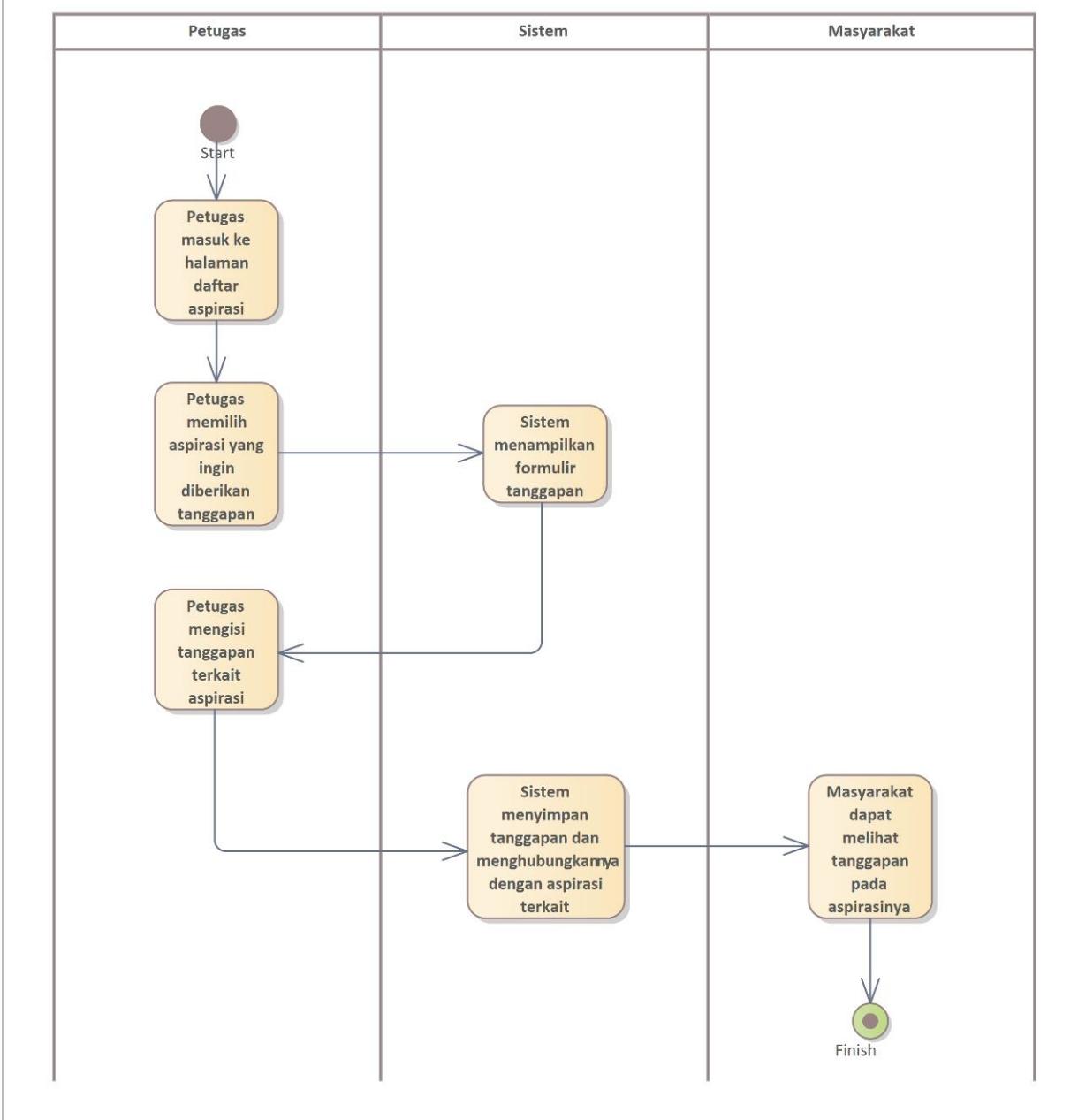
4.54.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi
Petugas mengklik tombol “New Tanggapan”	Sistem menampilkan form tanggapan aspirasi
Petugas memasukkan jenis tanggapan, isi tanggapan, tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol “Create”	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi dan pesan berhasil “tanggapan

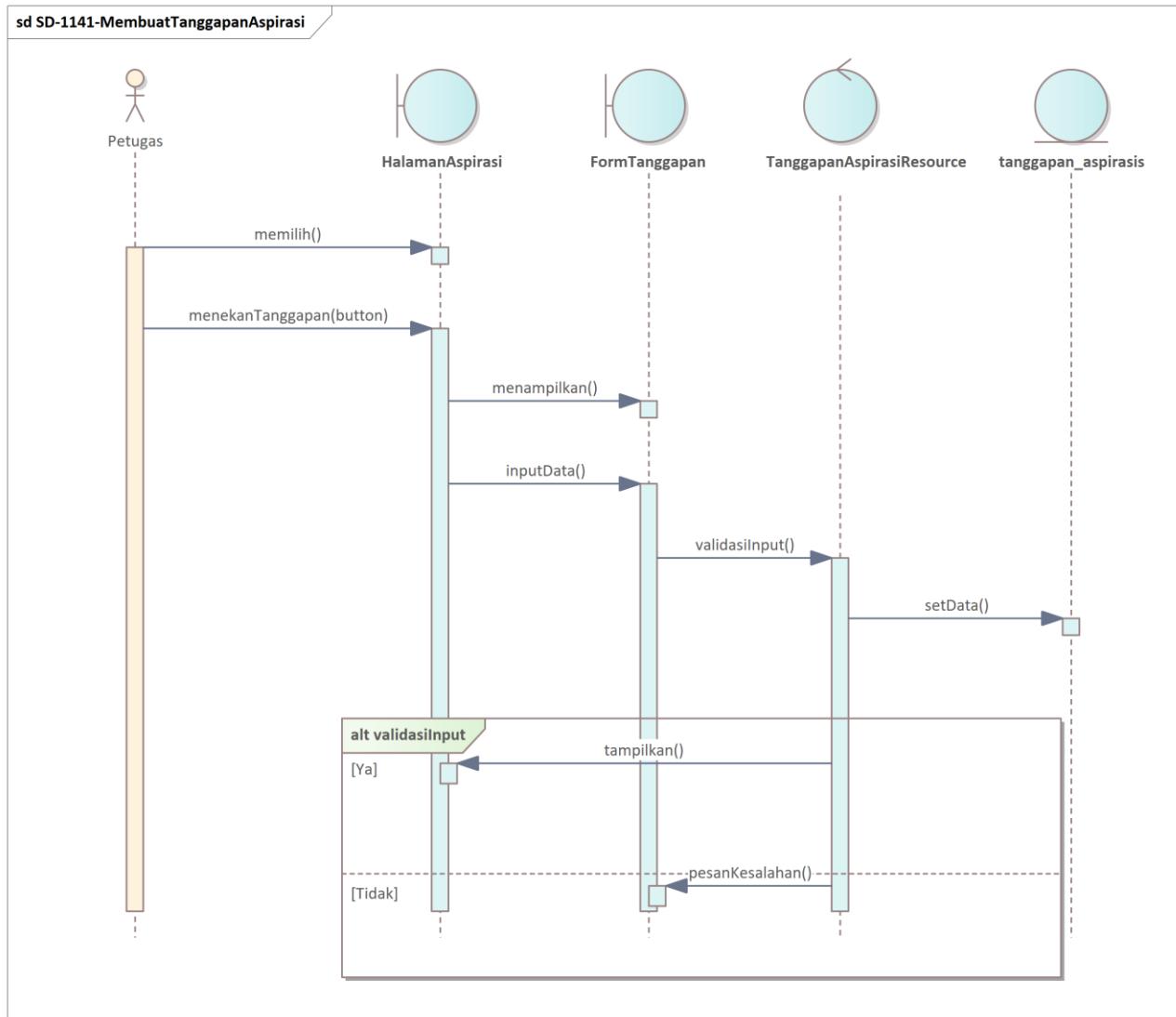
	berhasil ditambahkan” serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid, sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi

4.54.3 Activity Diagram

act AC-1141-MembuatTanggapanAspirasi



4.54.4 Sequence Diagram



4.55 Mengedit Tanggapan Aspirasi

4.55.1 Scenario Use Case Mengedit Tanggapan Aspirasi

Use Case Name: Mengedit tanggapan aspirasi	ID: UC-1122	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat mengedit tanggapan jika terdapat kesalahan atau perlu melakukan revisi informasi.		
Trigger: Petugas ingin mengubah isi tanggapan yang telah diberikan.		
Type: External		
Preconditions:		
1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.		

Normal Course: 1. Petugas masuk ke halaman Daftar Aspirasi. 2. Petugas memilih aspirasi dengan tanggapan yang ingin diedit. 3. Petugas mengklik tombol Edit Tanggapan. 4. Sistem menampilkan formulir tanggapan dengan isi yang sudah ada. 5. Petugas mengubah isi tanggapan. 6. Petugas menekan tombol Simpan Perubahan. 7. Sistem memperbarui tanggapan dalam database. 8. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil diperbarui."	Information for Steps		
Postconditions: 1. Tanggapan diperbarui dengan informasi terbaru.			
Exceptions: E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

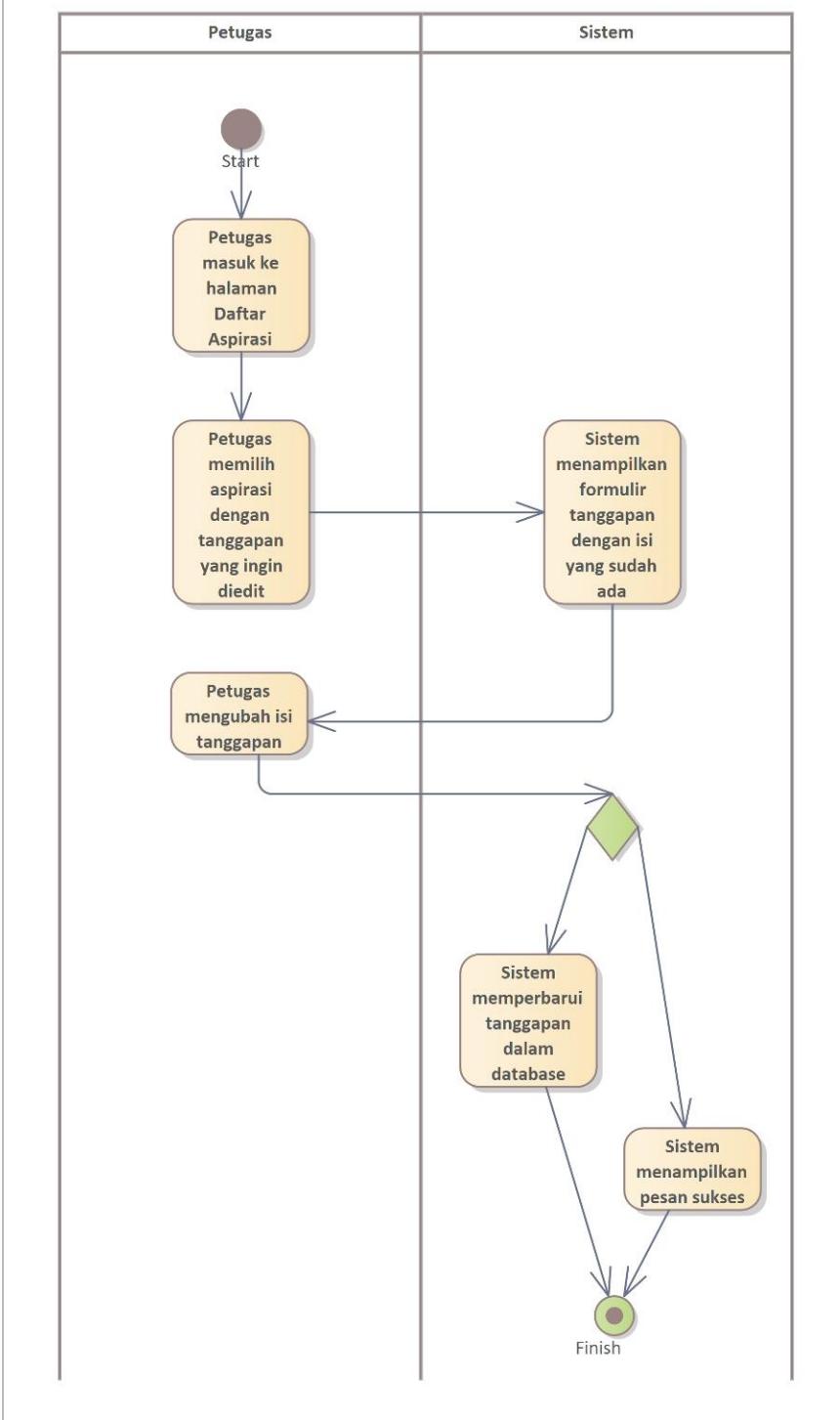
4.55.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi
Petugas memilih salah satu tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan pilihan edit dan hapus
Petugas memilih "edit"	Sistem menampilkan form edit tanggapan aspirasi
Petugas memasukkan jenis tanggapan / isi tanggapan / tanggal	Sistem melakukan validasi format
Petugas mengklik tombol "Submit"	Sistem melakukan validasi seluruh field. Jika data valid, sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi dan pesan berhasil "tanggapan berhasil diupdate" serta menyimpan data di database. Jika data tidak valid,

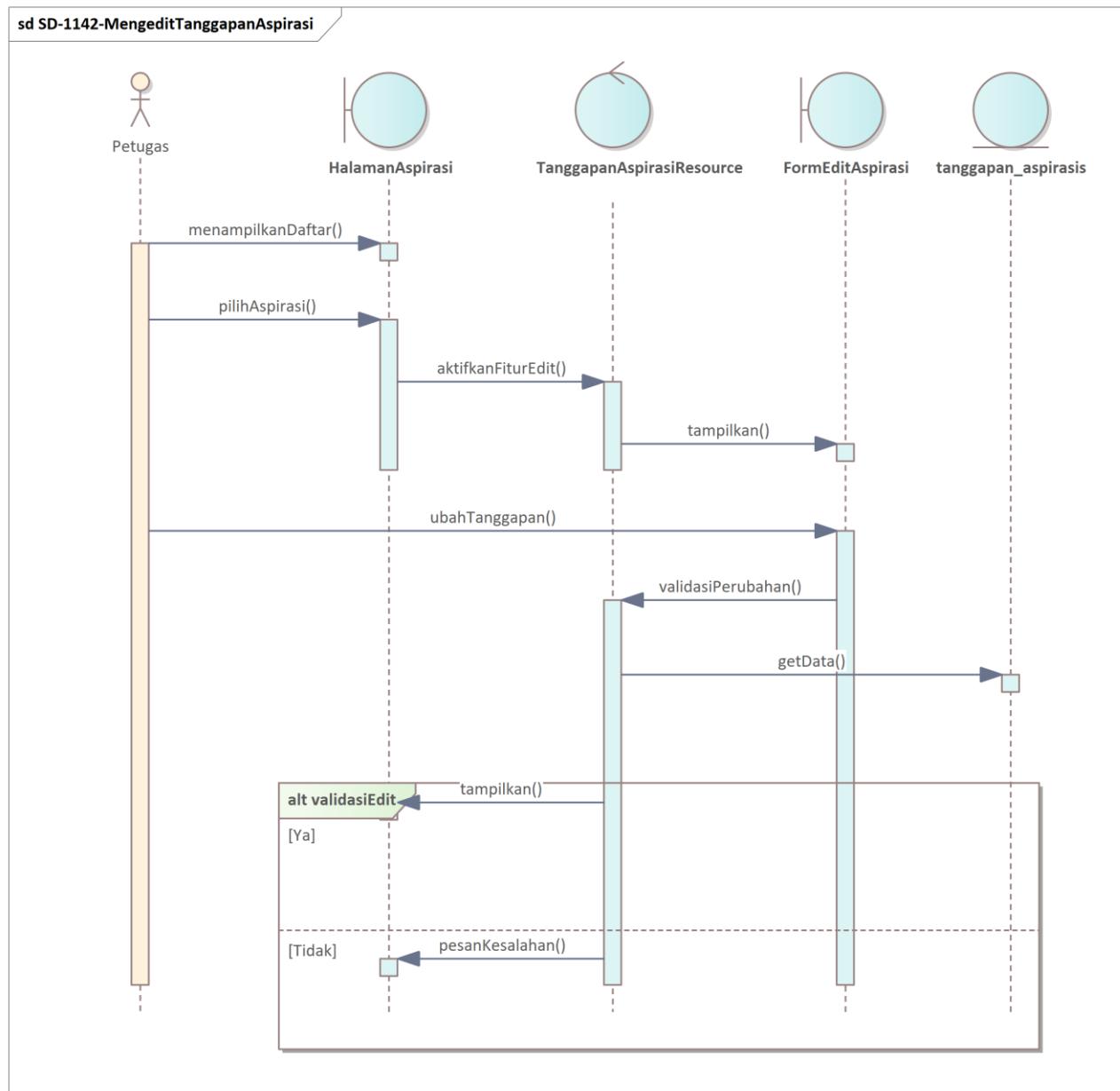
	sistem menampilkan pesan kesalahan tergantung kesalahan yang terjadi.
Petugas mengklik tombol “Kembali”	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi

4.55.3 Activity Diagram

act AC-1142-MengeditTanggapanAspirasi



4.55.4 Sequence Diagram



4.56 Menghapus Tanggapan Aspirasi

4.56.1 Scenario Use Case Menghapus Tanggapan Aspirasi

Use Case Name: Menghapus tanggapan aspirasi	ID: UC-1123	Priority: High
Actor: Petugas Kepolisian		
Description: Petugas dapat menghapus tanggapan terhadap aspirasi jika terdapat kesalahan atau informasi yang tidak valid.		
Trigger: Petugas ingin menghapus tanggapan yang telah diberikan.		
Type: External		

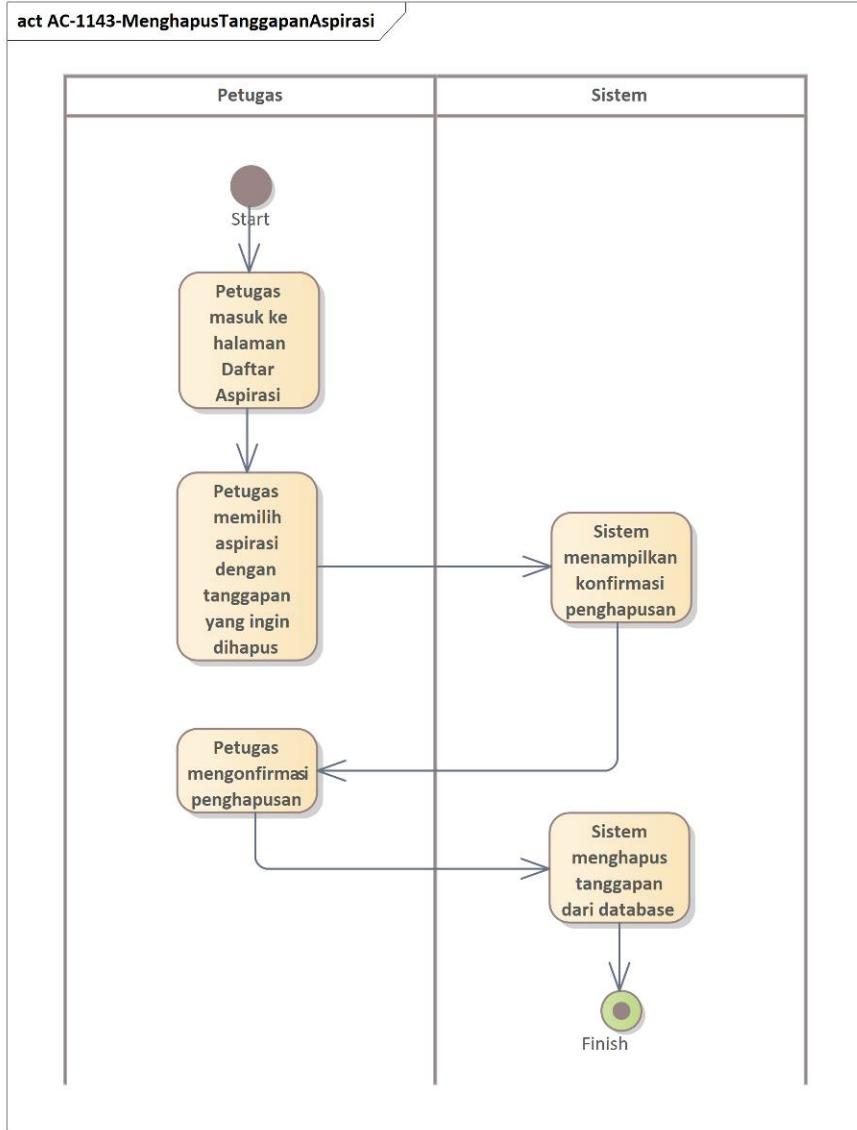
Preconditions:	1. Petugas sudah login ke sistem. 2. Tanggapan sudah tersedia dalam database.		
Normal Course:	Information for Steps		
1. Petugas masuk ke halaman Daftar Aspirasi. 2. Petugas memilih aspirasi dengan tanggapan yang ingin dihapus. 3. Petugas mengklik tombol Hapus Tanggapan. 4. Sistem menampilkan konfirmasi penghapusan. 5. Petugas mengonfirmasi penghapusan. 6. Sistem menghapus tanggapan dari database. 7. Sistem menampilkan pesan sukses "Tanggapan berhasil dihapus."			
Postconditions:			
1. Tanggapan dihapus dan tidak lagi dapat dilihat oleh pelapor.			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

4.56.2 Stimulus dan Respon

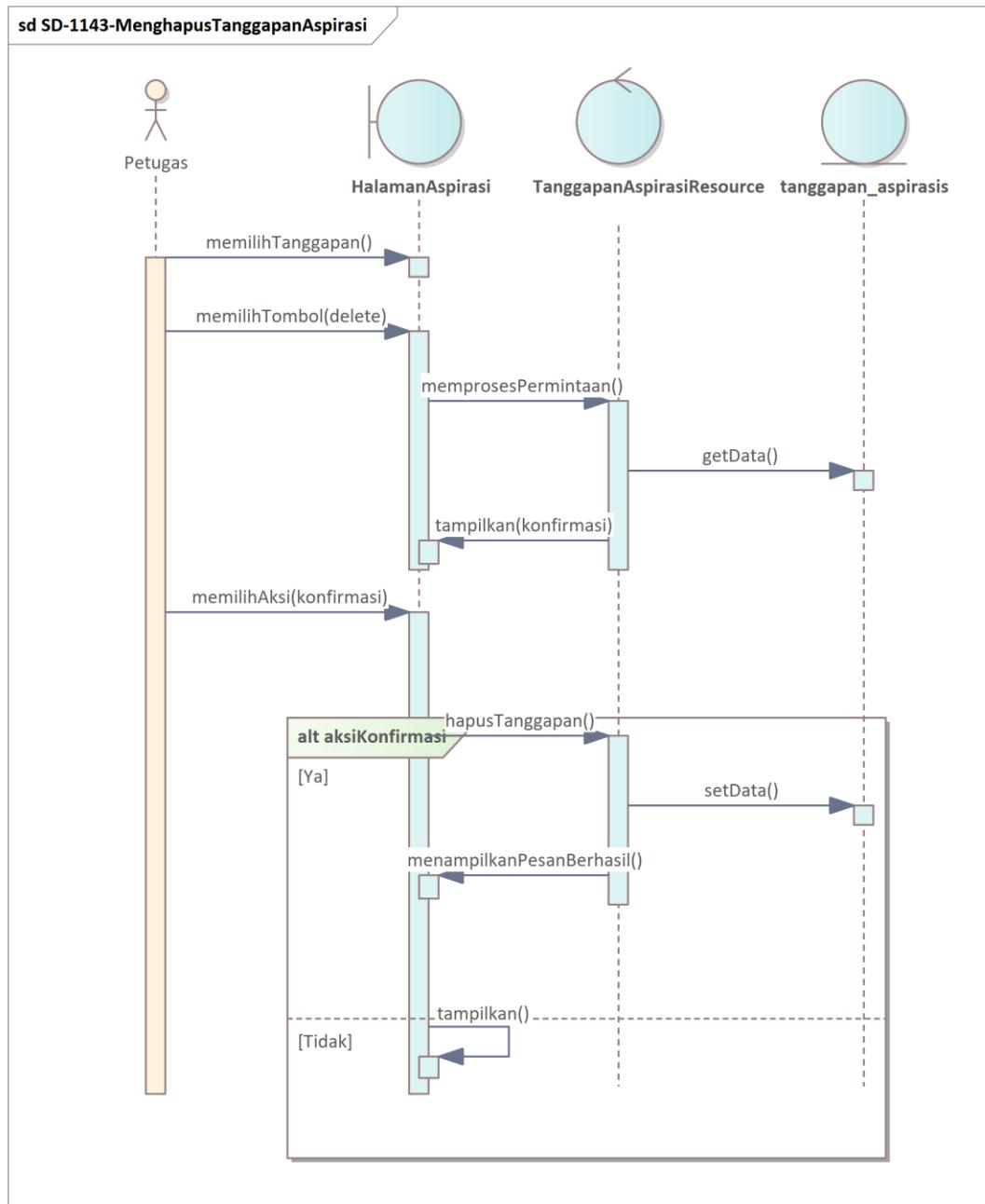
Action By User	Response from System
Petugas mengakses halaman daftar tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi
Petugas memilih salah satu tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan pilihan edit atau hapus
Petugas memilih "hapus"	Sistem menghapus tanggapan aspirasi di database

4.56.3 Activity Diagram

act AC-1143-MenghapusTanggapanAspirasi



4.56.4 Sequence Diagram



4.57 Melihat Tanggapan Aspirasi

4.57.1 Scenario Use Case Melihat Tanggapan Aspirasi

Use Case Name: Melihat tanggapan aspirasi

ID: UC-3924

Priority: High

Actor: Masyarakat

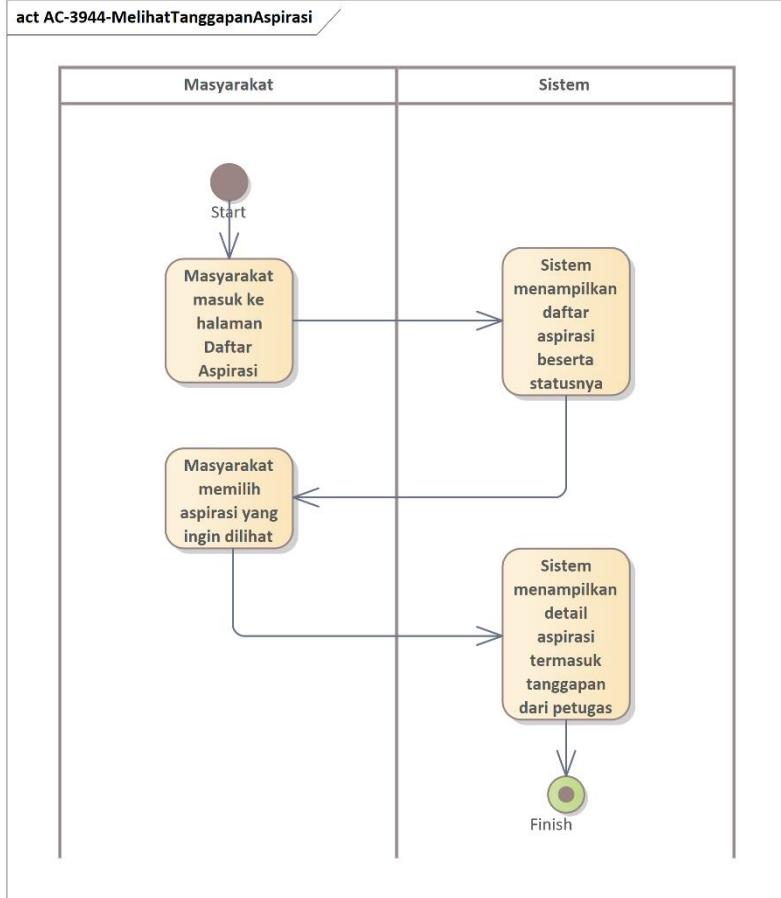
Description: Masyarakat dapat melihat tanggapan yang diberikan oleh petugas kepolisian terhadap aspirasi yang telah diajukan.

Trigger: Masyarakat dapat melihat status aspirasi dan tanggapan dari pihak berwenang.			
Type: External Temporal			
Preconditions:			
1. Masyarakat sudah login ke sistem. 2. Aspirasi telah mendapatkan tanggapan dari petugas kepolisian 3. Masyarakat masuk ke halaman Daftar Aspirasi			
Normal Course:			
1. Sistem menampilkan daftar aspirasi beserta statusnya. 2. Masyarakat memilih aspirasi yang ingin dilihat. 3. Sistem menampilkan detail aspirasi, termasuk tanggapan dari petugas	Information for Steps		
Postconditions:			
1. Masyarakat dapat melihat informasi terkait tindak lanjut dari aspirasi.			
Exceptions:			
E1.			
Summary Inputs	Source	Summary Outputs	Destination

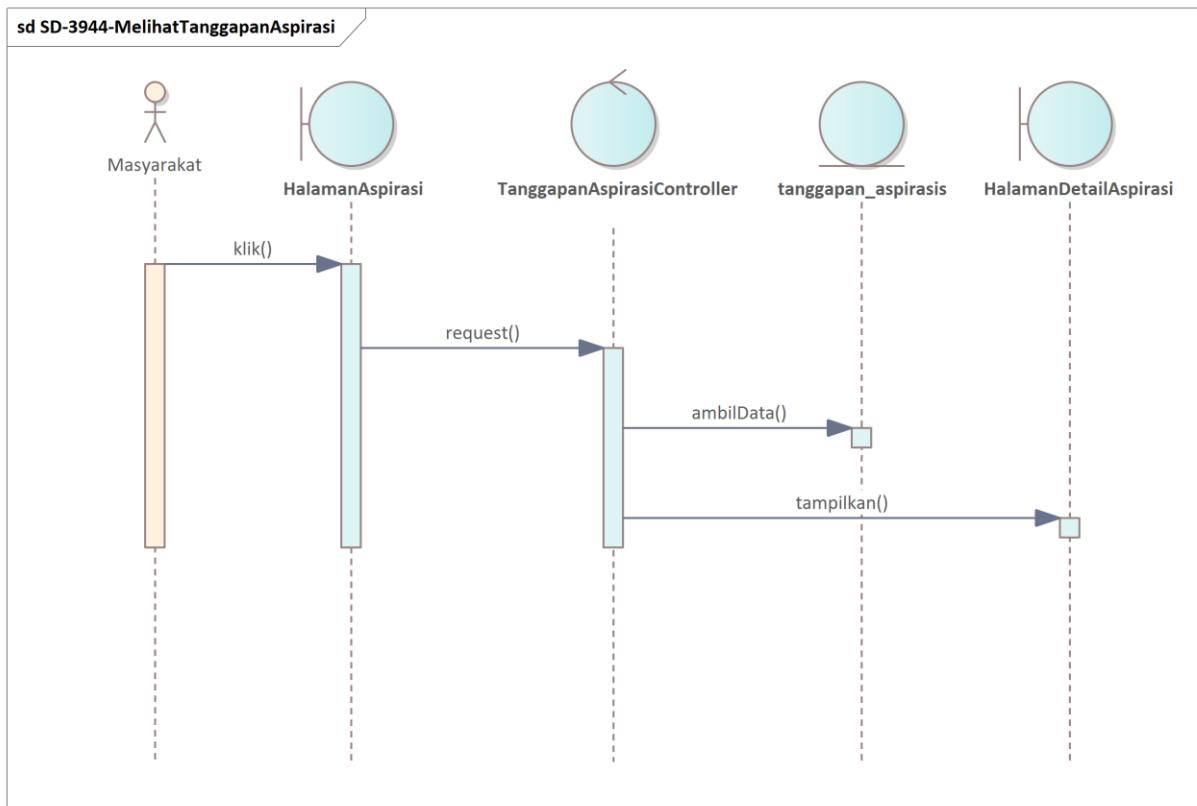
4.57.2 Stimulus dan Respon

Action By User	Response from System
Masyarakat mengakses halaman tanggapan aspirasi	Sistem menampilkan halaman daftar tanggapan aspirasi

4.57.3 Activity Diagram



4.57.4 Sequence Diagram



5. Non Functional Requirements

ID	Parameter	Kebutuhan
NFR-01	Availability	Sistem harus dapat diakses 24 jam sehari, 7 hari seminggu, termasuk pada hari libur nasional. Target ketersediaan sistem adalah minimal 99.5% uptime.
NFR-02	Reability	Fitur penting seperti pengiriman pengaduan dan tanggapan tidak boleh gagal. Jika terjadi kegagalan sistem, harus tersedia mekanisme rollback atau penyimpanan sementara agar data tidak hilang. Pengguna harus menerima notifikasi yang jelas jika terjadi gangguan.
NFR-03	Ergonomiy	<ul style="list-style-type: none"> - Antarmuka harus intuitif dan mudah dipelajari, membutuhkan pelatihan minimal bagi admin. - Desain harus responsif dan berfungsi dengan baik di perangkat desktop maupun mobile.
NFR-04	Portability	Sistem harus berjalan dengan benar pada versi terbaru dari browser web utama (Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari).
NFR-05	Performance / Response Time	<ul style="list-style-type: none"> - Waktu muat halaman (page load time) untuk halaman informasi utama (Beranda, Pengaduan, Tanggapan) tidak boleh lebih dari 3 detik pada koneksi internet yang stabil. - Respon dari sistem setelah aksi

		pengguna (misalnya, menyimpan data, melakukan pemesanan) harus diterima dalam waktu kurang dari 5 detik.
NFR-06	Safety	Jika sistem menyediakan informasi darurat atau kontak penting, informasi tersebut harus bersumber dari instansi resmi dan diperbarui secara berkala untuk menjamin akurasi.
NFR-07	Security	- Semua komunikasi antara klien dan server harus dienkripsi menggunakan HTTPS . - Kata sandi pengguna harus disimpan dalam format hash dan salted di database. - Sistem harus menerapkan Role-Based Access Control (RBAC) untuk memastikan pengguna hanya dapat mengakses fitur dan data sesuai perannya. - Sistem harus terlindungi dari kerentanan umum web seperti SQL Injection .

Catatan :

Availability : ketersediaan aplikasi, misalnya harus terus menerus beroperasi 7 hari perminggu, 24 jam per harianpa gagal

Reliability : keandalan, misalnya tidak pernah boleh gagal(atau kegagalan yang ditolerir adalah ...%) sehingga harus dipikirkan fault tolerant architecture. Biasanya hanya perlu untuk Critical Application yang jika gagal akan berakibat fatal.

Ergonomics : kenyamanan pakai bagi pengguna

Portability : kemudahan untuk dibawa dan dioperasikan ke mesin/sistem operasi/platform yang lain

Response time : Batasan waktu yang harus dipenuhi. Sangat penting untuk aplikasi Real Time.

Contoh: “Aplikasi harus mampu menampilkan hasil dalam 4 detik”, atau “ATM harus menarik kembali kartu yang tidak diambil dalam waktu 3 menit”

Safety: yang menyangkut keselamatan manusia, misalnya untuk SW yang dipakai pada sistem kontrol di pabrik

Security : aspek keamanan yang harus dipenuhi