

PROPOSAL SKRIPSI

APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN DAN REHABILITAS BAGI PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KALSEL BERBASIS WEB

Oleh :

**YAZID FAHMI
NPM: 19630289**



**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ISLAM KALIMANTAN
MUHAMMAD ARSYAD AL BANJARI
BANJARMASIN
2023**

DAFTAR ISI

Halaman

PROPOSAL SKRIPSI	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Landasan Teori.....	5
2.1.1 Pengertian Aplikasi	5
2.1.2 Pengertian Monitoring	5
2.1.3 Pengertian Administrasi.....	6
2.1.4 Pengertian Website	7
2.1.6 Perangkat Pendukung	8
2.1.7 Bahasa Pemrograman	9
2.1.8 Basis Data (MySQL)	10
2.1.9 UML (Unified Modeling Language)	10
2.2 Penelitian Terkait	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Teknik Pengumpulan Data	18
3.2 Analisis Sistem yang Berjalan	18
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
3.4 Rancangan Model Sistem	21
3.4.1 Diagram Use Case	21
3.4.2 Activity Diagram	22

3.4.3 Sequence Diagram.....	27
3.4.4 Class Diagram	32
3.5 Rancangan Basis Data	32
3.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem.....	37
3.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem.....	45
3.8 Tempat Dan Jadwal Penelitian.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan	19
Gambar 3.2 Use Case Diagram	21
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin Input Data Pegawai	22
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin Input Data Cuti.....	23
Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Input Data Mutasi.....	23
Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Input Data Absensi.....	24
Gambar 3.7 Activity Diagram Admin Input Data Gaji.....	24
Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Input Data Monitoring.....	25
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Input Data Perjalanan Dinas	25
Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Input Data Penilaian Kinerja.....	26
Gambar 3.13 Sequence Diagram Login	27
Gambar 3.14 Sequence Diagram Admin Input Data Pegawai	27
Gambar 3.15 Sequence Diagram Admin Input Data Cuti	28
Gambar 3.16 Sequence Diagram Admin Input Data Mutasi	28
Gambar 3.17 Sequence Diagram Admin Input Data Absensi.....	29
Gambar 3.18 Sequence Diagram Admin Input Data Gaji	29
Gambar 3.19 Sequence Diagram Admin Input Data Monitoring.....	30
Gambar 3.20 Sequence Diagram Admin Input Data Perjalanan Dinas	30
Gambar 3.21 Sequence Diagram Admin Input Data Penilaian Kinerja	31
Gambar 3.24 Class Diagram	32
Gambar 3.25 Rancangan Login	38
Gambar 3.26 Rancangan Form Dashboard	38

Gambar 3.27 Rancangan Form Input Data Pegawai.....	39
Gambar 3.28 Rancangan Form Input Data Cuti.....	39
Gambar 3.29 Rancangan Form Input Data Mutasi.....	40
Gambar 3.30 Rancangan Form Input Data Absensi	41
Gambar 3.31 Rancangan Form Input Data Gaji.....	41
Gambar 3.32 Rancangan Form Input Data Monitoring	42
Gambar 3.33 Rancangan Form Input Data Perjalanan Dinas	42
Gambar 3.34 Rancangan Form Input Data Penilaian Kinerja.....	43
Gambar 3.37 Rancangan Laporan Pegawai	46
Gambar 3.38 Rancangan Laporan Cuti.....	46
Gambar 3.39 Rancangan Laporan Mutasi.....	47
Gambar 3.40 Rancangan Laporan Absensi	48
Gambar 3.41 Rancangan Laporan Gaji.....	49
Gambar 3.42 Rancangan Laporan Monitoring	49
Gambar 3.43 Rancangan Laporan Perjalanan Dinas	50
Gambar 3.44 Rancangan Laporan Penilaian Kinerja.....	50
Gambar 3.45 Peta Lokasi Dinas Perhubungan Kota Banjarmasin	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Use Case Diagram.....	11
Tabel 2.2 Sequence Diagram.....	12
Tabel 2.3 Activity Diagram.....	13
Tabel 2.4 Class Diagram	14
Tabel 2.5 Penelitian Terkait	15
Tabel 3.1 Entitas Login.....	33
Tabel 3.2 Entitas Pegawai	33
Tabel 3.3 Entitas Cuti	34
Tabel 3.3 Entitas Mutasi	34
Tabel 3.3 Entitas Absensi.....	35
Tabel 3.4 Entitas Gaji	35
Tabel 3.5 Entitas Kegiatan	36
Tabel 3.6 Entitas Perjalanan Dinas	36
Tabel 3.6 Entitas Penilaian Kinerja	37
Tabel 3.10 Jadwal Penelitian.....	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era globalisasi seperti sekarang ini, hampir semua kegiatan manusia tidak lepas dari teknologi dan sistem yang sudah menjadi suatu bentuk kebutuhan pokok untuk manusia. Besarnya kebutuhan manusia akan sistem dan informasi juga memicu perkembangan komputer sebagai alat pendukung untuk mempermudah manusia dalam pengelolaan data. Kebutuhan teknologi komputer sekarang ini juga banyak di gunakan diberbagai bidang salah satunya adalah Dinas Perhubungan Kota Banjarmasin.

Badan Narkotika Nasional (disingkat BNN) adalah sebuah lembaga negara non kementerian (LNNK) indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas negara di bidang pencegahan, penyalahgunaan dan peredaran gelap psikotropika, prekursor, dan bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol. BNN dipimpin oleh seorang kepala yang bertanggung jawab langsung kepada Presiden Republik Indonesia. Dasar hukum BNN adalah Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika.

Pada Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan ini, Pengelolaan rekap data penangkapan pengguna narkoba sangat penting karena pengelolaan yang masih manual (Tulis Tangan dikertas) memungkinkan adanya kerusakan data (basah, hilang, sobek, dst.) serta kesalahan pada saat mengolah data sehingga di butuhkan suatu Aplikasi pengelolaan data yang dapat meningkatkan keamanan dan ketepatan dalam menyampaikan informasi. Maka dari itu, data bisa dikelola dengan rapi dan teratur agar lebih mudah dalam

pengecekan serta pengelolaan data. Dengan adanya pendataan yang baik mencegah terjadinya kesalahan.

Pengelolaan rekap data yang baik salah satu faktor pendorong dalam kinerja didalam BNNP Kalimantan Selatan. Agar memudahkan saat pengelolaan, penambahan, dan pengecekan data penangkapan. maka dari itu Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan membutuhkan sistem yang baik. Salah satu bentuk sistem harus diterapkan adalah adanya aplikasi rekap data penangkapan pengguna narkoba untuk membantu melaksanakan kegiatan pokok di Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan. Sehubungan dengan latar belakang di atas maka peneliti membuat sebuah laporan penelitian dengan judul”
APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN DAN REHABILITAS BAGI PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KALSEL BERBASIS WEB”

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka hal-hal yang akan diteliti oleh penulis dirumuskan sebagai berikut:

1. Sistem penginputan yang berjalan masih manual banyaknya data yang kurang akurat dan ketidak sinkronan data
2. Kesulitan dalam mencari berkas-berkas yang masih diarsipkan dan banyaknya data yang kurang akurat sehingga membuat data banyak yang terduplikat
3. Pengelolaan data masih dikelola dengan cara manual, seperti menggunakan buku catatan.

4. Proses data dan informasi sangat lambat dan tidak akurat.
5. Tidak adanya sistem backup data.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar pembahasan tidak melebar diperlukan adanya batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. mengambil studi kasus di Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan yang berlokasi di Jl. D. I. Panjaitan No.41, Kel. Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Prov. Kalimantan Selatan
2. Aplikasi dibuat dengan berbasis web yang hanya dapat diakses oleh pegawai dan *administrator* yang bertugas memajemen sistem aplikasi tersebut.
3. Aplikasi dibuat dengan bahasa pemrograman PHP menggunakan database MySQL dan framework Codeigniter.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web yang dapat memudahkan pegawai dalam mengelola rekap data.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pegawai dalam mengelola data sehingga bisa meningkatkan kinerja pada BNNP Kalimantan Selatan menjadi lebih baik.

2. Membuat data terdokumentasi dengan baik dan lebih aman karena tersimpan dalam database yang bisa di backup dalam bentuk file.
3. Meminimalkan waktu yang dibutuhkan untuk pencarian sebuah data menggunakan fitur pencarian yang ada pada aplikasi dengan cepat.
4. Meminimalisi penggunaan kertas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data. Jadi aplikasi secara umum adalah suatu proses dari cara manual yang ditransformasikan ke komputer dengan membuat sistem atau program agar data diolah lebih optimal (Jogiyanto, 2004).

Perangkat lunak/aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Aplikasi adalah software atau perangkat lunak yang dibuat untuk mengerjakan menyelesaikan masalah-masalah khusus (Daryanto, 2004).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang berisi perintah dan diinstal di sebuah device yang berfungsi untuk menyelesaikan masalah dan pengolahan data.

2.1.2 Pengertian Rekap Data

Rekap Data adalah proses menyederhanakan dan mengkondisikan data dan informasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber menjadi bentuk yang lebih sederhana dan mudah dipahami. (James C. Wetherbe, 1984). Selain ini rekap data

adalah proses untuk mengumpulkan, menganalisis, dan memberikan informasi dalam bentuk komunikasi yang mudah dipahami dan dapat digunakan untuk mengambil keputusan. (Ahmad et al, 2017). Rekap data juga bisa diartikan sebagai proses mengumpulkan, menganalisis, dan menyajikan data dalam bentuk yang bermanfaat dan efektif untuk tujuan pengambilan keputusan (Kumar, 2016)

2.1.3 Pengertian Rehabilitas

Rehabilitasi adalah proses membangun kembali atau memperbaiki kondisi fisik, mental, dan sosial dari individu dengan keterbatasan. Menurut para ahli, rehabilitasi adalah proses membantu seseorang untuk mencapai kondisi yang paling optimal dalam kehidupan sehari-hari.

Rehabilitasi telah lama dikenal, namun definisi yang digunakan oleh para ahli modern mulai berkembang pada tahun 1940-an. Pada tahun 1945, ahli rehabilitasi medis, Dr. Howard Rusk, menulis definisi pertama, yang berbunyi: "Reabilitasi adalah proses mengembalikan orang yang mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan keadaan yang normal, untuk mencapai tingkat kesehatan dan kesejahteraan yang terbaik yang mungkin dicapai."

Kemudian, pada tahun 1949, ahli rehabilitasi medis, Dr. William Rush Dunton, menggambarkan rehabilitasi sebagai proses "untuk mengembalikan orang yang mengalami masalah kesehatan secara optimal ke dalam kehidupan masyarakat".

Pada tahun 1959, ahli rehabilitasi medis, Dr. John Stanford, menulis definisi yang lebih komprehensif, yang menggambarkan rehabilitasi sebagai proses "mengembalikan seseorang yang mengalami masalah kesehatan secara fisik,

mental, dan sosial untuk mencapai tingkat kesehatan yang optimal ke dalam kehidupan masyarakat".

Pada tahun 1979, ahli rehabilitasi medis, Dr. Robert F. Krause, menyempurnakan definisi ini, menggambarkan rehabilitasi sebagai "proses membantu individu dengan keterbatasan untuk mencapai kesehatan dan kesejahteraan yang paling optimal dalam keseharian mereka".

2.1.4 Pengertian Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait di mana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (Hidayat, 2010).

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya dan lebih mudah digunakan karena tidak harus di *install* dulu di komputer atau aplikasi yang bisa langsung dijalankan dengan menggunakan Web Browser (Oetomo, 2007).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa website adalah kumpulan halaman yang dapat diakses melalui browser dan dapat menampilkan informasi dengan menggunakan jaringan internet.

2.1.6 Perangkat Pendukung

2.1.6.1 Xampp

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai *server* web pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel *server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi website tanpa harus *online* atau terakses dengan internet (Wicaksono, 2008).

2.1.6.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah sebuah aplikasi teks editor dari Microsoft yang mudah digunakan dan ringan. Text editor ini juga *support* dengan sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac OS dan mendukung bahasa pemrograman seperti Javascript, Typescript, Node.js serta C++, C#, Python, Go, Java, dan lainnya dengan bantuan *plugin* yang dapat dipasang melalui marketplace dari Visual Studio Code. Adapun fitur-fitur yang disediakan oleh Visual Studio Code yaitu Git Integration, Intellisense, Debugging dan fitur ekstensi yang dapat menambah kemampuan dari teks editor tersebut. Fitur-fitur tersebut juga akan terus bertambah dan berkembang seiring dengan meningkatnya versi dari aplikasi Visual Studio Code yang dilakukan rutin setiap bulan yang menjadikannya berbeda dengan teks editor lainnya (Yulianto W, 2019).

2.1.6.3 Browser

Web browser atau browser adalah perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan melihat halaman web atau mengakses program web (Shelly & Velmaart, 2011).

Web browser adalah *software* seperti Microsoft Internet Explorer dan Mozilla Firefox yang bisa kita gunakan untuk mengakses informasi pada *www* yang disimpan di *web service*. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa browser adalah aplikasi untuk dapat mengakses informasi menggunakan internet dengan mengakses alamat tertentu *www* atau World Wide Web (Chaffey, 2002).

2.1.7 Bahasa Pemrograman

2.1.7.1 PHP (Perl Hypertext Processor)

PHP (Perl Hypertext Processor) adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Dengan menggunakan program PHP, sebuah website akan lebih interaktif dan dinamis (Arief, 2011).

2.1.7.2 Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework* ataupun *tools* untuk memudahkan aplikasi web ataupun situs web *responsive* secara cepat, mudah dan gratis. Bootstrap sendiri terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan *grid, layout, typography, table, form, navigation* dan lain-lain. Di dalam bootstrap juga sudah terdapat *jquery plugin* untuk menghasilkan komponen UI yang cantik seperti *transitions*,

modal, dropdown, scrollspy, tooltip, tab, popover, alert, button, carousel dan lain-lain (Alatas, 2013).

2.1.8 Basis Data (MySQL)

MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau beberapa tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. MySQL termasuk jenis RDBMS (*Relational Database Management System*), sedangkan RDBMS sendiri akan lebih banyak mengenal istilah seperti tabel, baris dan kolom digunakan dalam perintah-perintah di MySQL. Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah table berupa *field-field* yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam *field* masing-masing memiliki tipe. MySQL pun merupakan salah satu jenis *database server* yang banyak digunakan dan sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL (*Structured Query Language*) sebagai bahasa dasar untuk mengakses *database* yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu DDL, DML dan DCL. MySQL bersifat *open source* sehingga bisa digunakan secara gratis (Andi & Madcoms, 2011).

2.1.9 UML (Unified Modeling Language)





Menurut Nugroho, “Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek”. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan yang kompleks sehingga lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami. Tujuan pemodelan dalam kerangka pengembangan sistem adalah sebagai sarana analisis, pemahaman, visualisasi, dan

komunikasi antar tim pengembang yang beranggotakan beberapa atau banyak anggota (Nugroho, 2010).

Beberapa diagram dalam UML yang akan digunakan dalam membantu pengembangan sistem yaitu :

1. *Use Case Diagram* merupakan unit koheren dari fungsionalitas sistem yang tampak dari luar dan diekspresikan sebagai urutan pesan-pesan yang dipertukarkan unit-unit sistem dengan satu atau lebih *actor* yang ada diluar sistem. Simbol dan keterangan *use case diagram* seperti pada tabel berikut






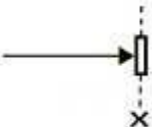
Tabel 2.1 Use Case Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
<p>Aktor</p> 	Mewakili peran orang, system yang lain atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
<p><i>Use case</i></p>  <p><i>New Usecase</i></p>	Abstraksi dari interaksi antara system dan <i>actor</i> .
<p>Generalisasi</p> 	Menunjukkan spesialisasi <i>actor</i> untuk dapat berpartisipasi dalam <i>use case</i> .
<p><i>Extend</i></p> 	Mempesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.

<p><i>Include</i></p> <p>-----></p>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>usecase</i> lainnya.
--	--







2. *Sequence Diagram* menekankan pada urutan waktu penerimaan *messege*, kita menjumpai garis hidup objek yaitu garis tegas *vertical* yang mencerminkan ekstensi sebuah objek sepanjang periode waktu. Simbol dan keterangan *sequence diagram* seperti pada tabel berikut.


Tabel 2.2 Sequence Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
<p>Objek</p> 	Berpartisipasi secara berurutan dengan mengirimkan atau menerima pesan dan ditempatkan di bagian atas diagram.
<p>Garis hidup objek</p> 	Menandakan kehidupan obyek selama urutan dan diakhiri tanda X pada titik dimana kelas tidak lagi berinteraksi.
<p>Waktu aktif</p> 	menandakan ketika suatu objek mengirim atau menerima pesan.
<p>Pesan</p> 	Objek mengirim satu pesan ke objek lainnya.
<p><i>Create</i></p> <p><<create>></p> 	Menyatakan suatu objek membuat objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat.
<p><i>Destroy</i></p> 	Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah objek yang diakhiri.

3. *Activity Diagram* atau Diagram Aktivitas menggambarkan alur aktivitas dalam aplikasi, menjelaskan proses masing-masing alur berawal dan proses aplikasi berakhir. Simbol dan keterangan *activity diagram* seperti pada tabel berikut.




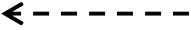
Tabel 2.3 Activity Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan system, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan system, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Action</i> 	Memperlihatkan masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain.
<i>Fork Node</i> 	Satu aliran pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
--	--

4. *Class Diagram* atau Diagram Kelas merupakan diagram yang memodelkan sekumpulan kelas, interface, kolaborasi dan relasi. Simbol dan keterangan *class diagram* seperti pada tabel berikut.

Tabel 2.4 Class Diagram

SIMBOL	KETERANGAN
<i>Class</i> 	Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama.
<i>Nary Association</i> 	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
<i>Generalization</i> 	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk(<i>oncestor</i>).
<i>Realization</i> 	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

2.2 Penelitian Terkait

Tabel 2.5 Penelitian Terkait

NO	JUDUL	NAMA dan TAHUN	MASALAH	APLIKASI	KETIDAKSESUAIAN
1.	Aplikasi Pendataan Kasus Narkotika Berbasis Web Pada Badan Narkotika Nasional Kota Gorontalo	(Noor Halimah, 2015)	Bagaimana merancang dan mengimplementasikan sebuah aplikasi pendataan kasus narkotika yang dapat memudahkan petugas dalam proses pendataan dan pencarian data kasus pada Seksi Pemberantasan Badan Narkotika Nasional Kota Gorontalo	PHP dan MySQL, Sistem operasi Windows 8, Notepad++	Ditambahkan fitur-fitur dan desain yang responsif agar memberikan tampilan yang lebih baik lagi.
Link : https://repository.ung.ac.id/skripsi/show/531312019/aplikasi-pendataan-kasus-narkotika-berbasis-web-pada-badan-narkotika-nasional-kota-gorontalo.html					

2.	Sistem Informasi Data Rehabilitasi Narkoba Pada Badan Narkotika Nasional Kota (BNNK) Pematangsiantar	(Azhar Fadilah Zuhri, 2020)	pendataan pasien yang di rehab sudah terkomputerisasi dengan menggunakan Microsoft Office Word. Tetapi belum mendukung untuk melakukan penyimpanan data kedalam database sehingga dapat menyebabkan kehilangan data serta kesulitan dalam pengaksesan kembali bila sewaktu-waktu data tersebut diperlukan	Adobe Dreamwaver CS6 dan Mysql, PHP	Sistem absensi karyawan ini diharapkan bisa dikembangkan lagi dalam bentuk aplikasi Android sehingga untuk mengaksesnya lebih efisien.
Link: http://seminar-id.com/prosiding/index.php/sainteks/article/view/443/436					

3.	Rancang Bangun Sistem Aplikasi Rehabilitasi (SIREHAB) dalam Pengelolaan dan Pengendalian Pecandu Narkotika dengan Menerapkan Metode Agile Software Development di Wilayah POLDA Jambi	(Fattachul Huda Aminuddin, 2022)	di Provinsi Jambi saat ini masih belum tersedia sistem pelaporan tentang pengelolaan dan pengendalian data pecandu narkotika secara online	<i>agile software development</i>	Sistem diharapkan dapat dikembangkan lebih baik lagi, mengingat masih minimnya fitur yang disediakan pada sistem yang diusulkan.
link: http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/bits/article/view/1393/950					

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menganalisa Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada Bnnp Kalsel Berbasis Web, penulis menggunakan beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai identifikasi dan analisa kebutuhan sistem, antara lain:

a) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diteliti di BNNP Kalimantan Selatan.

b) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pegawai-pegawai yang ada mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

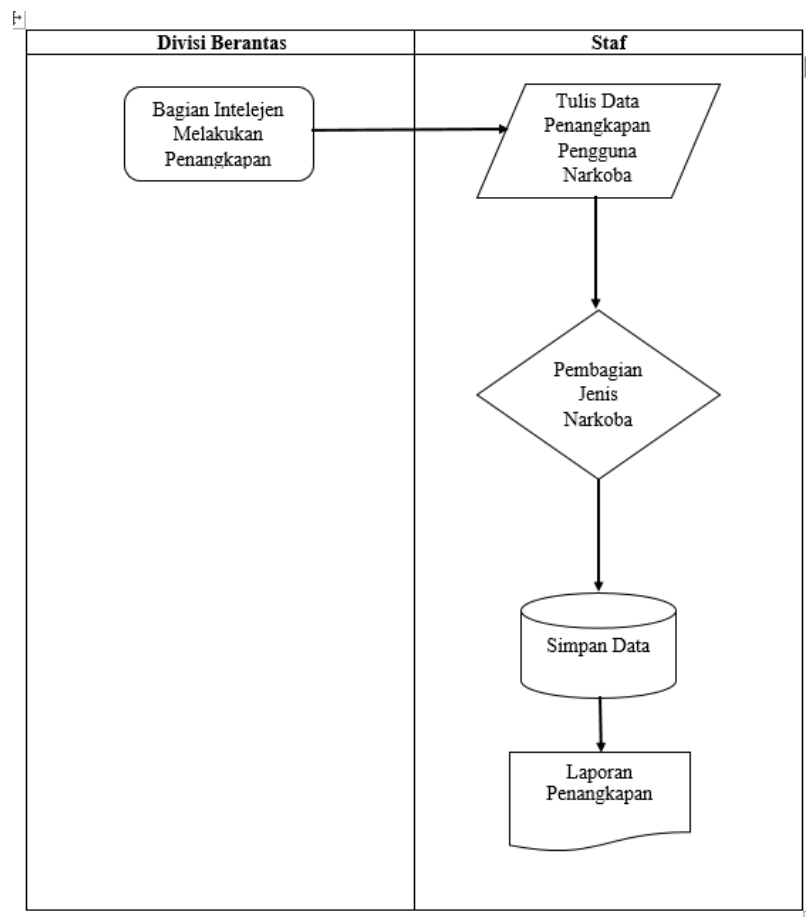
c) Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data melalui tinjauan pustaka yaitu dengan mempelajari buku-buku dan bahan kuliah yang memiliki hubungan erat dengan penelitian ini sebagai bahan analisis lebih lanjut.

3.2 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada tahapan ini dilakukan sebuah analisa terhadap sistem yang sedang berjalan di Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan. Hal tersebut bertujuan untuk dapat lebih jelas mengetahui permasalahannya dan kendala yang

dihadapi. Dari penelitian langsung, terlihat bahwa proses pengolahan data yang dilakukan masih manual (Tulis Tangan) sebagai proses pengolahan data dan penyajian informasi sehingga membutuhkan waktu yang lama. Oleh karena itu sudah sepatutnya menggunakan sistem komputer, sehingga dapat membantu dan mempermudah dalam mengolah data. dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana sistem yang ada di Badan Narkotika Nasional Provinsi Kalimantan Selatan dalam melakukan pengolahan data. Adapun aliran sistem informasi yang sedang berjalan



Gambar 3.1 Flowchart Sistem Yang Berjalan

Untuk Kekurangan dari segi Laporan yang masih menggunakan excel ataupun word sebagai tolak ukur dan catatan laporan. sehingga saat pendataan masih kurang efisien, maka dari itu akan lebih mudah jika laporan didata melalui web yang sudah terorganisir dan terkomputerisasi dengan baik..

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem sangat diperlukan dalam mendukung kinerja sistem, apakah sistem informasi yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan atau belum, karena kebutuhan sistem akan mendukung tercapainya tujuan suatu aplikasi.

a) Kebutuhan Perangkat Keras

Agar sebuah sistem dapat berjalan dengan baik dan mempunyai kemampuan yang memadai. Spesifikasi minimum perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah :

- 1) Prosesor Intel Corei3
- 2) RAM 4 GB
- 3) SSD 256 GB
- 4) LCD / LED Monitor
- 5) Mouse dan Keyboard

b) Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan mendukung dalam pembuatan dan pengoperasian sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

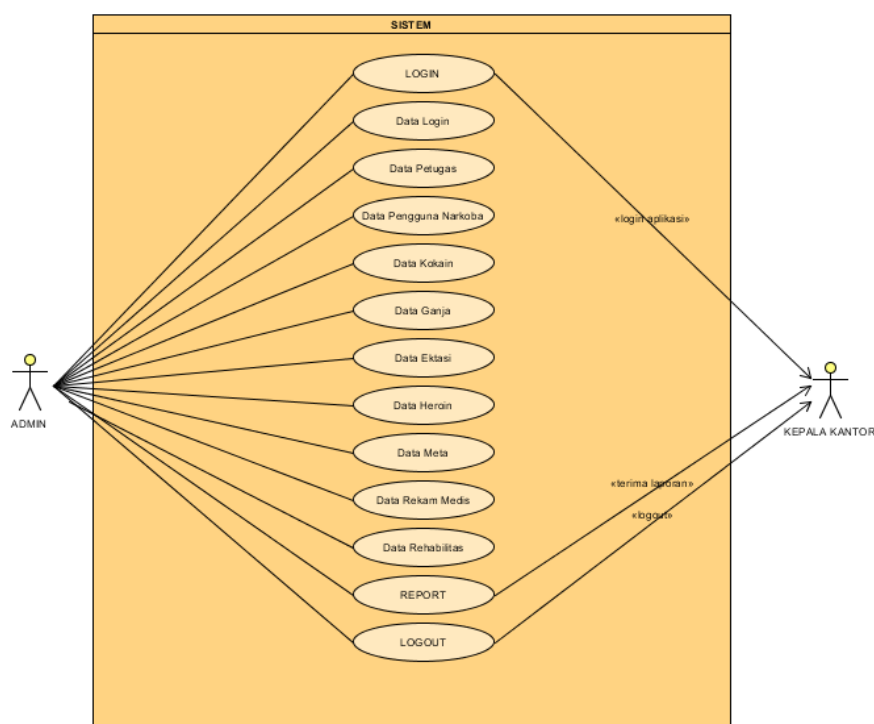
- 1) Sistem Operasi Windows 7/8/10/11
- 2) Bahasa Pemrograman:PHP, HTML

- 3) Visual Studio Code
- 4) Baslamiq Mockup 3
- 5) Star UML
- 6) Microsoft Office

3.4 Rancangan Model Sistem

3.4.1 Diagram Use Case

Diagram use case Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web sebagai berikut :



Gambar 3.2 Use Case Diagram

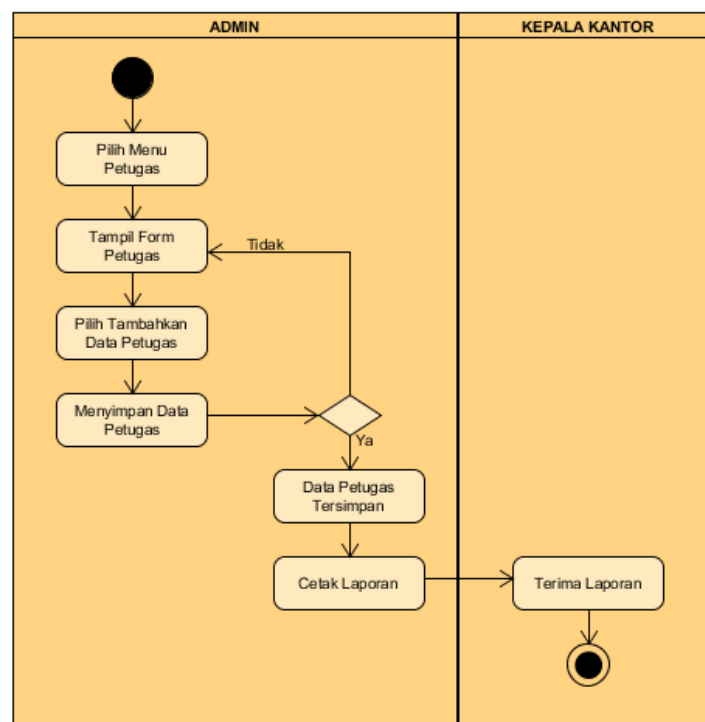
Diagram Use Case ini menggambarkan alur penggunaan aplikasi oleh admin dan kepala kantor. Admin login terlebih dahulu jika berhasil sistem akan masuk

ke dashboard admin. Use Case disini menjelaskan fungsi apa saja yang bisa digunakan oleh Admin dan kepala kantor, Admin bisa menggunakan semua fungsi dan mengelola semua data yang ada di aplikasi beserta laporan yang akan ditujukan ke kepala kantor.

3.4.2 Activity Diagram

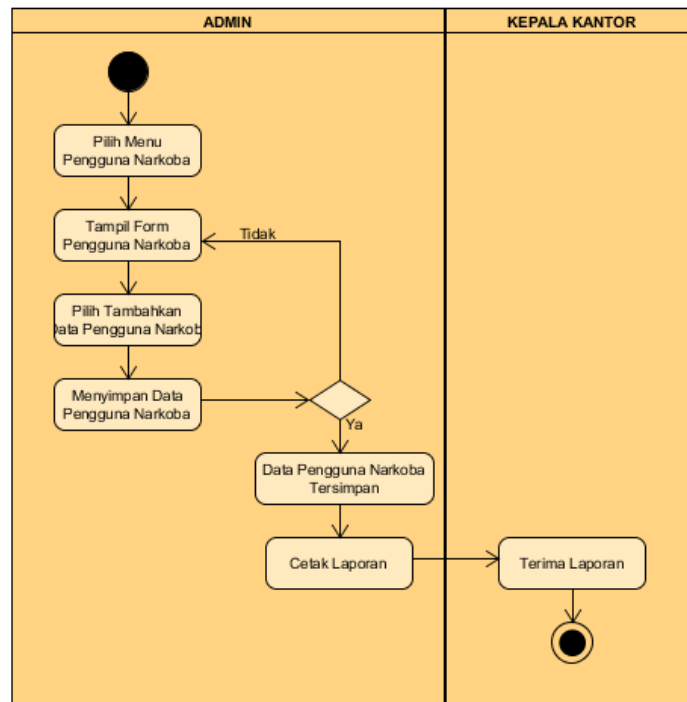
Activity Diagram Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web sebagai berikut :

1. Activity Diagram Admin Input Data Petugas



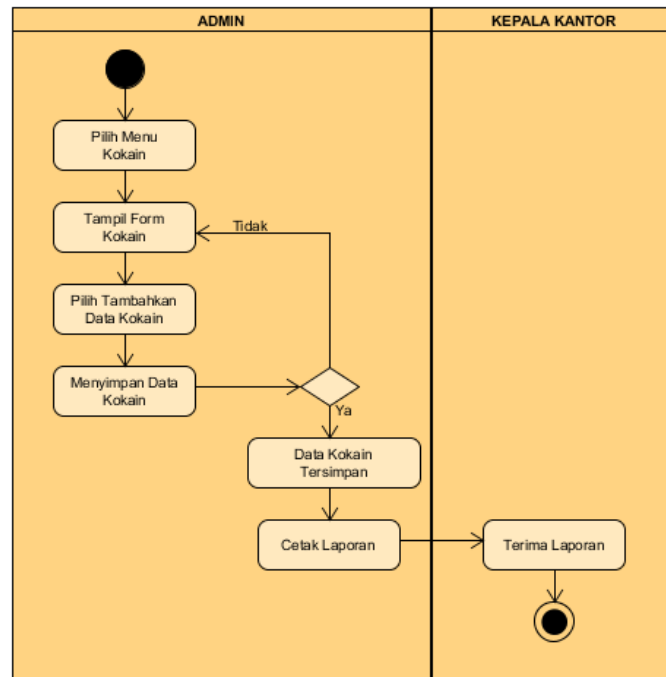
Gambar 3.3 Activity Diagram Admin Input Data Petugas

2. Activity Diagram Admin Input Data Pengguna Narkoba



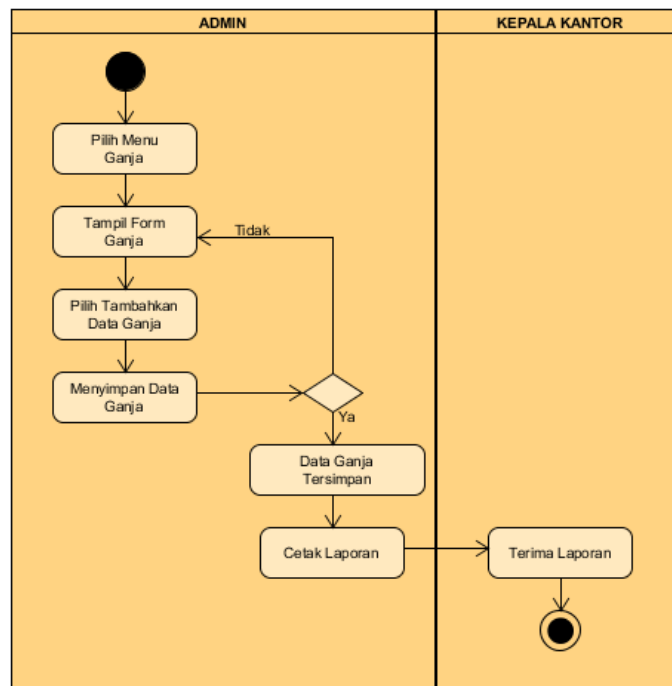
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin Input Data Pengguna Narkoba

3. Activity Diagram Admin Input Data Kokain



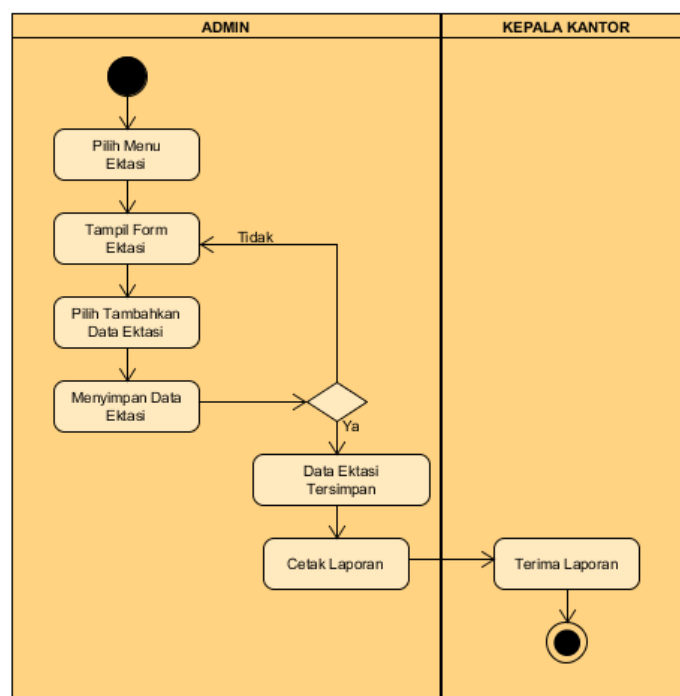
Gambar 3.5 Activity Diagram Admin Input Data Kokain

4. Activity Diagram Admin Input Data Ganja



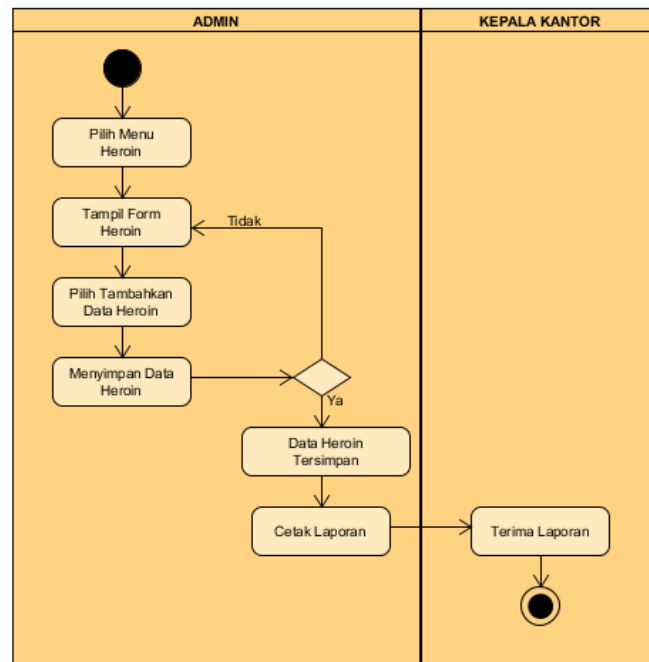
Gambar 3.6 Activity Diagram Admin Input Data Ganja

5. Activity Diagram Admin Input Data Ektasi



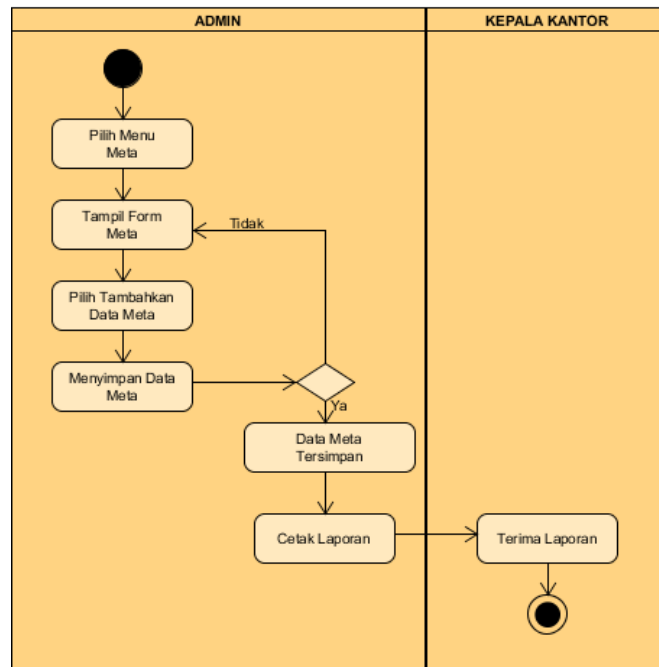
Gambar 3.7 Activity Diagram Admin Input Data Ektasi

6. Activity Diagram Admin Input Data Heroin



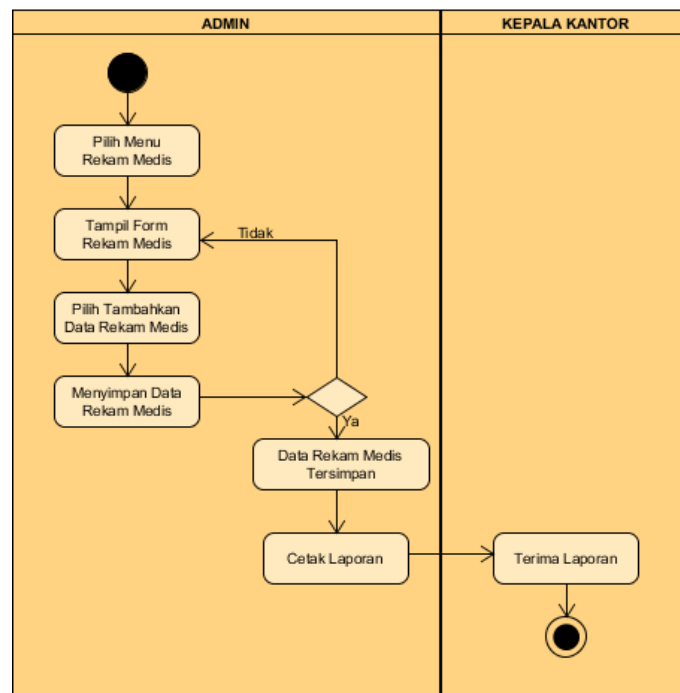
Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Input Data Heroin

7. Activity Diagram Admin Input Data Meta



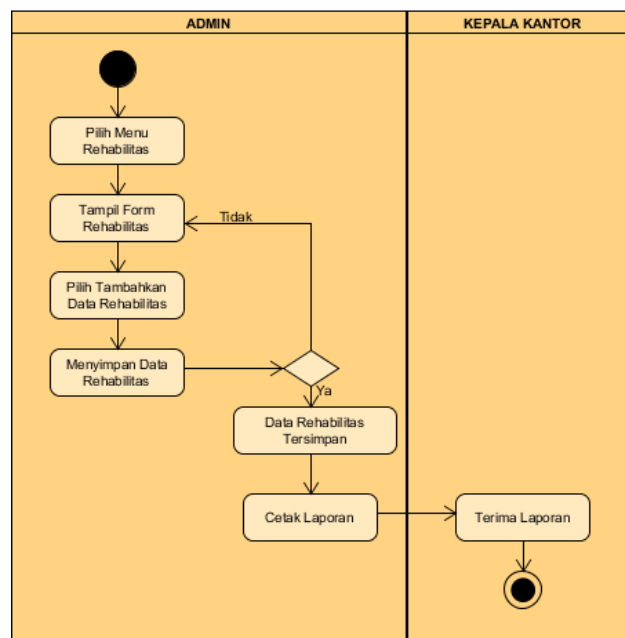
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Input Data Meta

8. Activity Diagram Admin Input Data Rekam Medis



Gambar 3.10 Activity Diagram Admin Input Data Rekam Medis

9. Activity Diagram Admin Input Data Rehabilitas

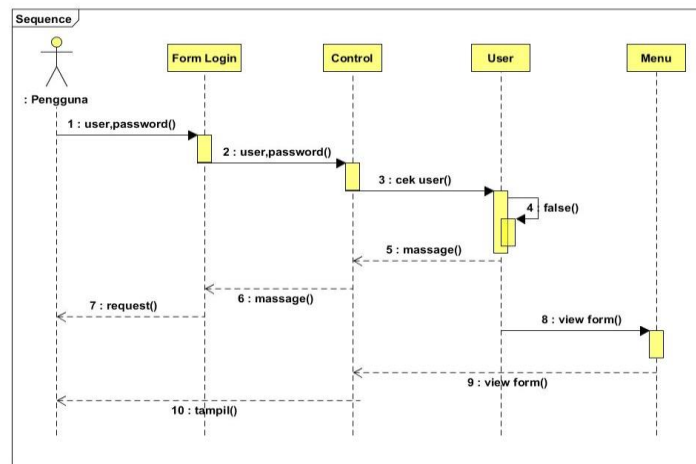


Gambar 3.11 Activity Diagram Admin Input Data Rehabilitas

3.4.3 Sequence Diagram

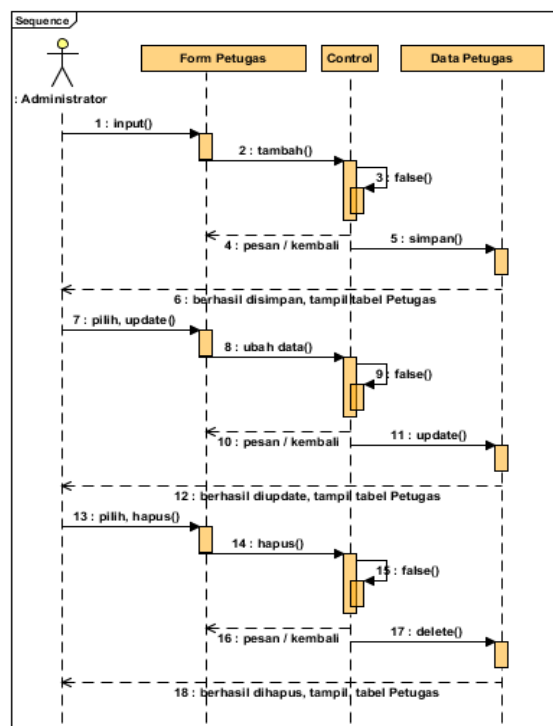
Sequence Diagram Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web sebagai berikut :

1. Sequence Diagram Login Pengguna



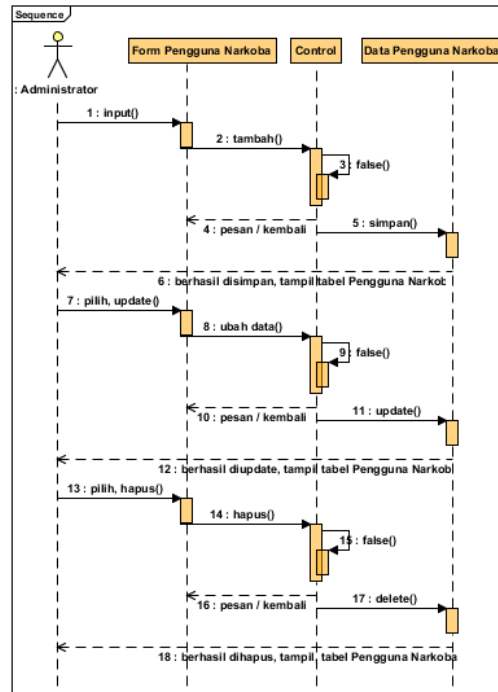
Gambar 3.12 Sequence Diagram Login

2. Sequence Diagram Admin Input Data Petugas



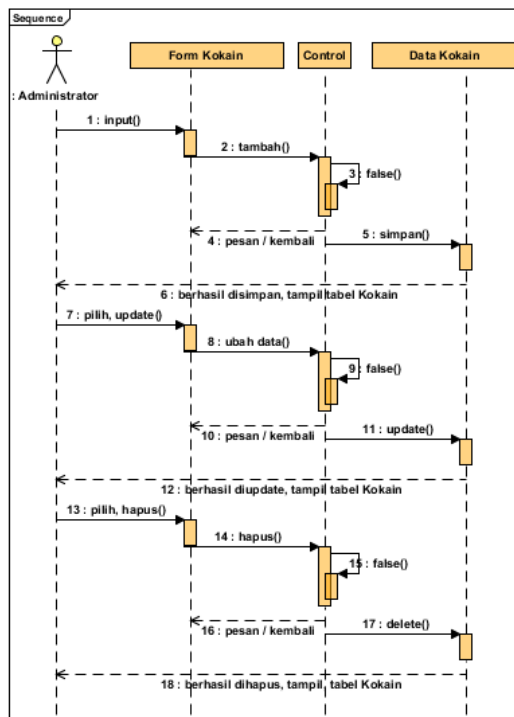
Gambar 3.13 Sequence Diagram Admin Input Data Petugas

3. Sequence Diagram Admin Input Data Pengguna Narkoba



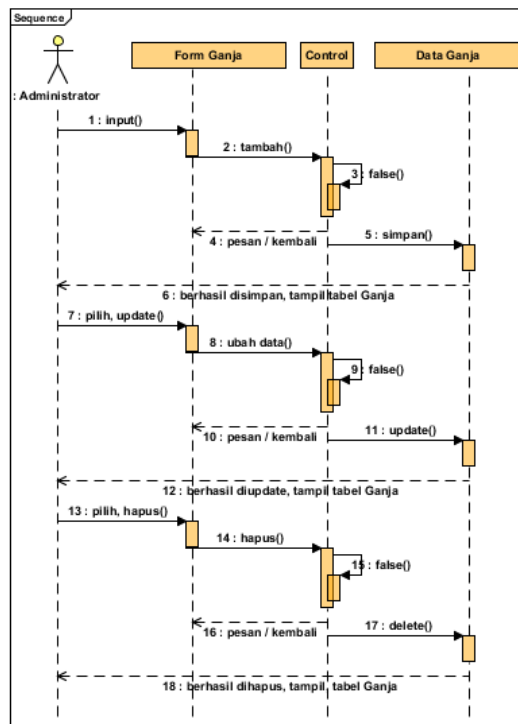
Gambar 3.14 Sequence Diagram Admin Input Data Pengguna Narkoba

4. Sequence Diagram Admin Input Data Kokain



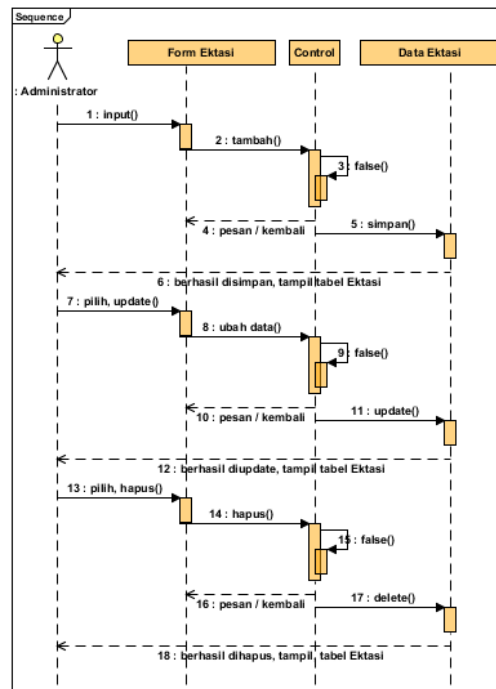
Gambar 3.15 Sequence Diagram Admin Input Data Kokain

5. Sequence Diagram Admin Input Data Ganja



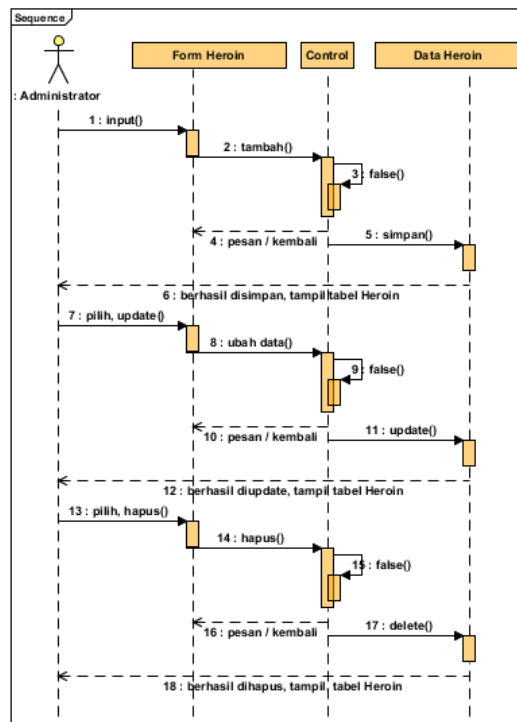
Gambar 3.16 Sequence Diagram Admin Input Data Ganja

6. Sequence Diagram Admin Input Data Ektasi



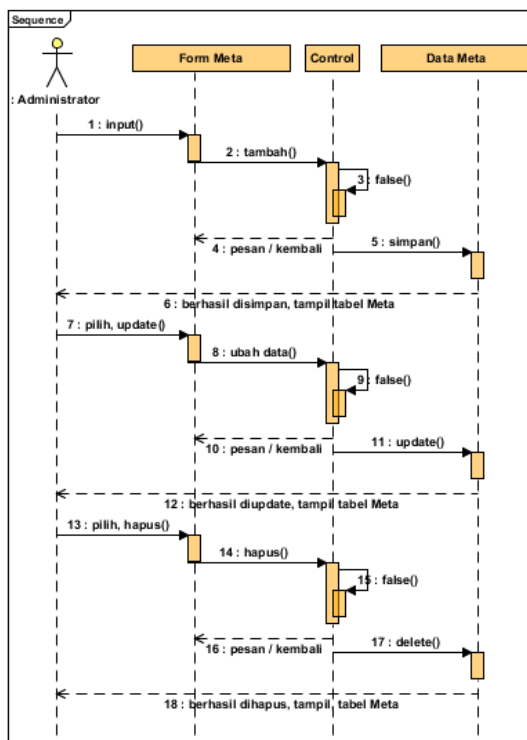
Gambar 3.17 Sequence Diagram Admin Input Data Ektasi

7. Sequence Diagram Admin Input Data Heroin



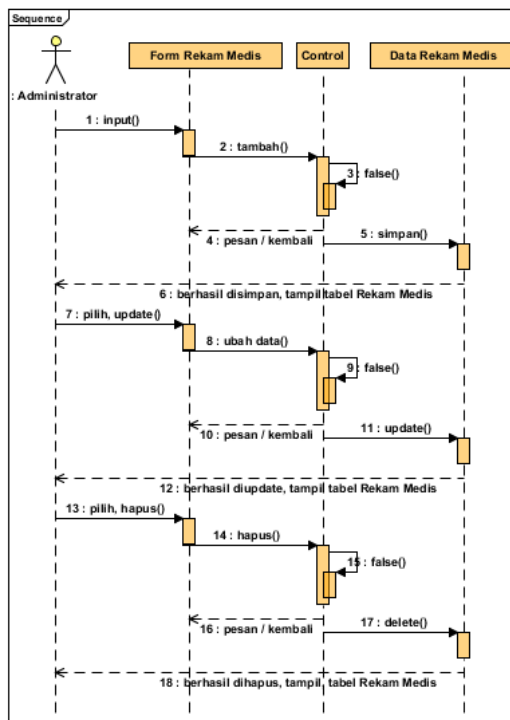
Gambar 3.18 Sequence Diagram Admin Input Data Heroin

8. Sequence Diagram Admin Input Data Meta



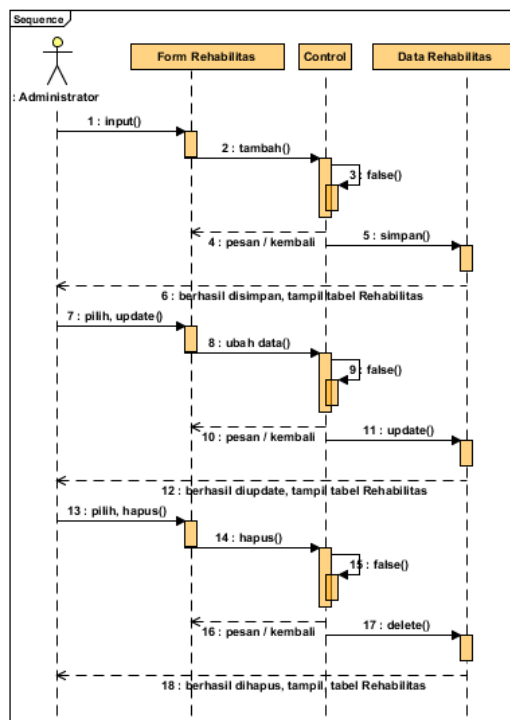
Gambar 3.19 Sequence Diagram Admin Input Data Meta

9. Sequence Diagram Admin Input Data Rekam Medis



Gambar 3.20 Sequence Diagram Admin Input Data Rekam Medis

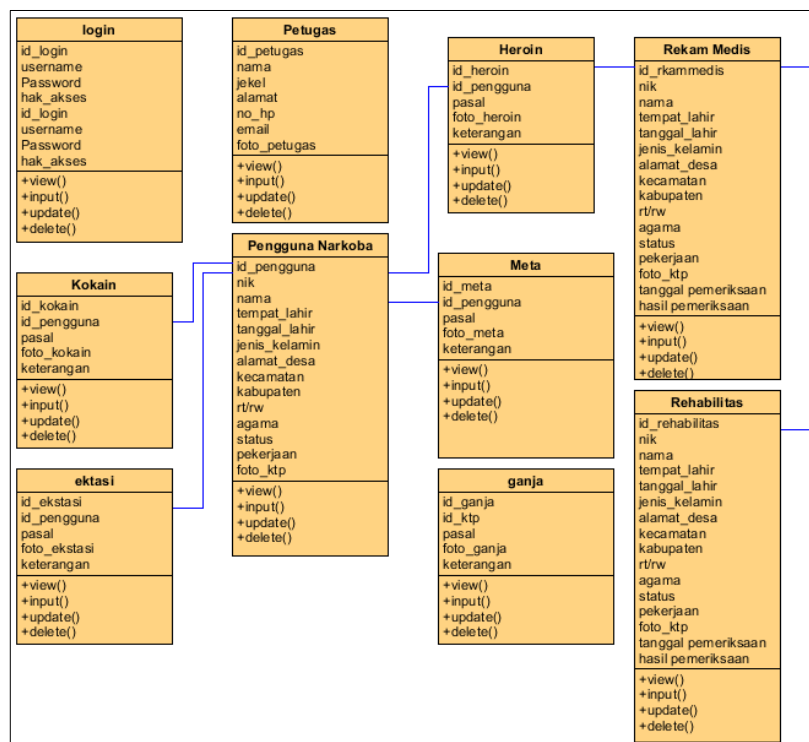
10. Sequence Diagram Admin Input Data Rehabilitas



Gambar 3.21 Sequence Diagram Admin Input Data Rehabilitas

3.4.4 Class Diagram

Class diagram adalah sebuah class yang menggambarkan struktur dan penjelasan class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain. Pada pembuatan Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web, class diagram dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.22 Class Diagram

3.5 Rancangan Basis Data

Rancangan *database* terdiri dari beberapa tabel yang mana ada tabel yang saling berhubungan. Dalam pembuatan *database* ini, digunakan MySQL sebagai *database server*. Berikut ini adalah rancangan tabel *database server* :

1. Rancangan Struktur Tabel Login

Nama Tabel : Login

Fungsi : Berisi data login beserta hak aksesnya

Tabel 3.1 Entitas Login

No	Filed Name	Type	Width	Keterangan
1	id_login	int	11	primary key
2	username	varchar	100	
3	Password	varchar	100	
4	hak_akses	enum		

2. Rancangan Struktur Tabel Petugas

Nama Tabel : Petugas

Fungsi : Berisi data Petugas pada BNNP Kalsel

Tabel 3.2 Entitas Petugas

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_petugas	varchar	11	Primary key
2	nama	varchar	30	
3	jekel	enum	'LK','PR'	
4	alamat	varchar	50	
5	no_hp	varchar	20	
6	email	varchar	20	
7	foto_petugas	varchar	200	

3. Rancangan Struktur Tabel Pengguna Narkoba

Nama Tabel : pengguna

Fungsi : Berisi data identitas pengguna narkoba

Tabel 3.3 Entitas Pengguna Narkoba

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_pengguna	int	11	Primary key
2	nik	varchar	20	Indeks
3	nama	varchar	40	
4	tempat_lh	varchar	15	
5	tgl_lh	date		
6	jekel	enum	'lk','pr'	
7	alamat	varchar	50	
8	desa	varchar	15	
9	kecamatan	varchar	20	
10	kabupaten	varchar	20	
11	rt	varchar	4	
12	rw	varchar	4	
13	agama	varchar	15	
14	kawin	enum	'Menikah','Belum menikah'	
15	pekerjaan	varchar	30	
16	foto_ktp	varchar	200	

4. Rancangan Struktur Tabel kokain

Nama Tabel : kokain

Fungsi : Berisi data pengguna narkoba dengan jenis kokain

Tabel 3.4 Entitas Kokain

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_kokain	int	11	primary key

2	id_pengguna	int	11	indeks
3	pasal	text		
4	foto_kokain	varchar	200	
5	keterangan	varchar	100	

5. Rancangan Struktur Tabel Ganja

Nama Tabel : absensi

Fungsi : Berisi data pengguna narkoba dengan jenis ganja

Tabel 3.5 Entitas Ganja

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_ganja	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	pasal	text		
4	foto_ganja	varchar	200	
5	keterangan	varchar	100	

6. Rancangan Struktur Tabel Ekstasi

Nama Tabel : Eksatsi

Fungsi : Berisi data pengguna narkoba dengan jenis ekstasi

Tabel 3.6 Entitas Ekstasi

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_ekstasi	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	pasal	text		
4	foto_ekstasi	varchar	200	
5	keterangan	varchar	100	

7. Rancangan Struktur Tabel Heroin

Nama Tabel : kegiatan

Fungsi : Berisi data pengguna narkoba dengan jenis heroin

Tabel 3.7 Entitas Heroin

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_heroin	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	pasal	text		

8. Rancangan Struktur Tabel Perjalanan Dinas

Nama Tabel : Perjalanan dinas

Fungsi : Berisi data perjalanan dinas pada dishub kota Banjarmasin

Tabel 3.8 Entitas Perjalanan Dinas

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_meta	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	pasal	text		
4	foto_meta	varchar	200	
5	keterangan	varchar	100	

9. Rancangan Struktur Tabel Rekam Medis

Nama Tabel : rekam medis

Fungsi : Berisi data pengguna yang melakukan rekam medis

Tabel 3.9 Entitas Penilaian Kinerja

NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_rekammedis	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	Tanggal_pemeriksaan	date		
4	Hasil_pemeriksaan	varchar	200	

10. Rancangan Struktur Tabel Rehabilitas

Nama Tabel : rehabilitas

Fungsi : Berisi data pengguna yang di rehabilitas

Tabel 3.10 Entitas Penilaian Kinerja

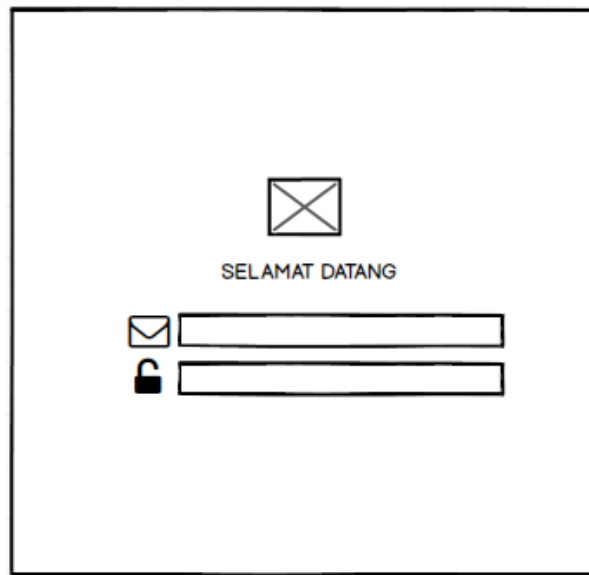
NO	FIELD NAME	TYPE	WIDTH	KETERANGAN
1	id_rehabilitas	int	11	primary key
2	id_pengguna	int	11	indeks
3	Tanggal_rehabilitas	date		
4	Program_rehabilitas	enum		

3.6 Rancangan Antarmuka Masukan Sistem

Adapun rancangan antarmuka masukan sistem dari Aplikasi Rekap Data Penangkapan Dan Rehabilitas Bagi Pengguna Narkoba Pada BNNP Kalsel Berbasis Web adalah sebagai berikut :

1. Rancangan Form Login

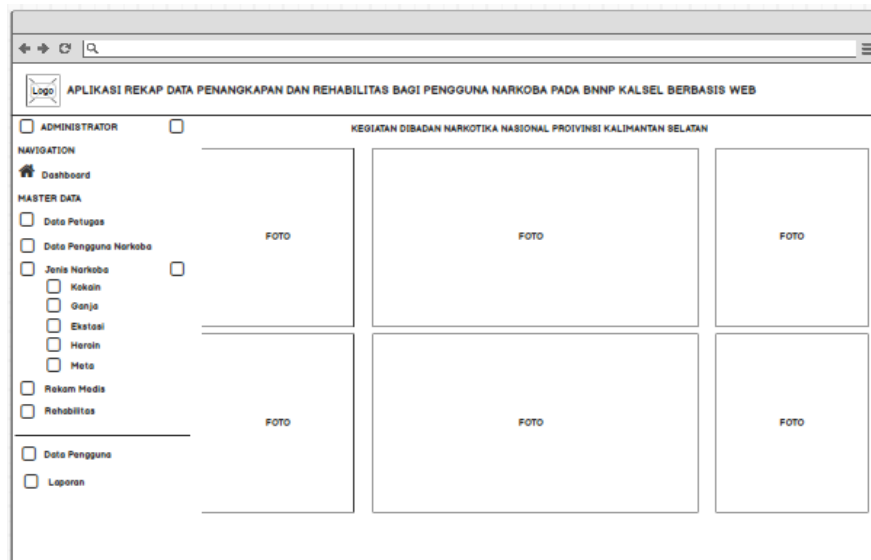
Rancangan form login menampilkan tampilan saat akan login pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.23 Rancangan Login

2. Rancangan Form Dashboard

Rancangan form dashboard menampilkan tampilan setelah login pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.24 Rancangan Form Dashboard

3. Rancangan Form Input Data User

Rancangan form input data user menampilkan tampilan input data user pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a browser address bar and a logo. Below the logo, the title 'APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI' is displayed. On the left, there's a sidebar with a 'NAVIGATION' section containing 'Dashboard' and 'MASTER DATA'. The 'MASTER DATA' section has several checkboxes: 'Data Petugas', 'Data Pengguna Narkoba', 'Jenis Narkoba' (with sub-options: Kokain, Ganja, Ekstasi, Heroin, Meta), 'Rekam Medis', 'Rehabilitas', 'Data Pengguna', and 'Laporan'. The main content area is titled 'TAMBAH DATA USER' and contains four input fields: 'Nama Pengguna', 'Username', 'Password', and 'Level'. At the bottom of this section are two buttons: 'SIMPAN' and 'BATAL'.

Gambar 3.25 Rancangan Form Input Data User

4. Rancangan Form Input Data Petugas

Rancangan form input data petugas menampilkan tampilan input data petugas pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a browser address bar and a logo. Below the logo, the title 'APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI' is displayed. On the left, there's a sidebar with a 'NAVIGATION' section containing 'Dashboard' and 'MASTER DATA'. The 'MASTER DATA' section has several checkboxes: 'Data Petugas', 'Data Pengguna Narkoba', 'Jenis Narkoba' (with sub-options: Kokain, Ganja, Ekstasi, Heroin, Meta), 'Rekam Medis', 'Rehabilitas', 'Data Pengguna', and 'Laporan'. The main content area is titled 'TAMBAH DATA PETUGAS' and contains six input fields: 'Nama', 'Jenis Kelamin', 'Alamat', 'No Handphone', 'Email', and 'Foto Petugas'. The 'Foto Petugas' field has a 'Choose File' button. At the bottom of this section are two buttons: 'SIMPAN' and 'BATAL'.

Gambar 3.26 Rancangan Form Input Data Petugas

5. Rancangan Form Input Data Pengguna Narkoba

Rancangan form input data pengguna narkoba menampilkan tampilan input data pengguna narkoba pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows a web application interface. The title bar reads "APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI". On the left is a sidebar with a "NAVIGATION" menu containing options like "Dashboard", "MASTER DATA", "Data Petugas", "Data Pengguna Narkoba", "Jenis Narkoba", "Rekam Medis", "Rehabilitas", "Data Pengguna", and "Laporan". The "Data Pengguna Narkoba" option is selected. The main content area is titled "TAMBAH DATA PENGGUNA NARKOBA" and contains the following input fields:

- NIK
- Nama
- Tempat Lahir
- Tanggal Lahir
- Jenis Kelamin
- Alamat Desa
- Kecamatan
- Kabupaten
- RT/RW
- Agama
- Status
- Pekerjaan
- Foto KTP (with a "Choose File" button)

At the bottom of the form are two buttons: "SIMPAN" and "BATAL".

Gambar 3.27 Rancangan Form Input Data Pengguna Narkoba

6. Rancangan Form Input Data Kokain

Rancangan form input data kokain menampilkan tampilan input kokain pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI

ADMINISTRATOR

NAVIGATION

Dashboard

MASTER DATA

Data Petugas

Data Pengguna Narkoba

Jenis Narkoba

Kokain

Ganja

Ektasi

Heroin

Meta

Rekam Medis

Rehabilitas

Data Pengguna

Laporan

TAMBAH DATA JENIS KOKAIN

Data Pengguna

Pasal

Foto Barang Bukti

Choose File

Keterangan

SIMPAN BATAL

Gambar 3.28 Rancangan Form Input Data Kokain

7. Rancangan Form Input Data Ganja

Rancangan form input data ganja menampilkan tampilan input data ganja seperti pada gambar dibawah ini.

APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI

ADMINISTRATOR

NAVIGATION

Dashboard

MASTER DATA

Data Petugas

Data Pengguna Narkoba

Jenis Narkoba

Kokain

Ganja

Ektasi

Heroin

Meta

Rekam Medis

Rehabilitas

Data Pengguna

Laporan

TAMBAH DATA JENIS GANJA

Data Pengguna

Pasal

Foto Barang Bukti

Choose File

Keterangan

SIMPAN BATAL

Gambar 3.29 Rancangan Form Input Data Ganja

8. Rancangan Form Input Data Ektasi

Rancangan form input data ekstasi menampilkan tampilan input data ekstasi pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows a web application interface. At the top, there's a browser address bar and a logo. Below the logo, the title 'APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNHP KAI' is displayed. On the left side, there's a navigation menu with several categories: ADMINISTRATOR, NAVIGATION (containing Dashboard), MASTER DATA (containing Data Petugas, Data Pengguna Narkoba, Jenis Narkoba, Rekam Medis, Rehabilitas, Data Pengguna, and Laporan), and a sidebar with checkboxes for each of these categories. The 'Jenis Narkoba' category is selected, and its sub-items (Kokain, Ganja, Ekstasi, Heroin, Meta) are listed. The 'Ekstasi' sub-item is selected. The main content area is titled 'TAMBAH DATA JENIS EKSTASI'. It contains a form with the following fields: 'Data Pengguna' (text input), 'Pasal' (text input), 'Foto Barang Bukti' (file upload with a 'Choose File' button), and 'Keterangan' (text input). At the bottom of the form, there are two buttons: 'SIMPAN' (Save) and 'BATAL' (Cancel).

Gambar 3.30 Rancangan Form Input Data Ekstasi

9. Rancangan Form Input Data Heroin

Rancangan form input data heroin menampilkan tampilan input data heroin pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot shows the same web application interface as Gambar 3.30, but with the 'Heroin' sub-item under 'Jenis Narkoba' selected. The main content area is titled 'TAMBAH DATA JENIS HEROIN'. The form structure is identical to the one in Gambar 3.30, with fields for 'Data Pengguna', 'Pasal', 'Foto Barang Bukti' (with a 'Choose File' button), and 'Keterangan'. The 'SIMPAN' and 'BATAL' buttons are also present at the bottom of the form.

Gambar 3.31 Rancangan Form Input Data Heroin

10. Rancangan Form Input Data Meta

Rancangan form input data meta menampilkan tampilan input data meta pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

The screenshot displays a web application interface for recording data. The title bar reads 'APLIKASI REKAP DATA PENANGKAPAN PENGGUNA NARKOBA PADA BNNP KAI'. The left sidebar contains a navigation menu with the following items: ADMINISTRATOR, NAVIGATION (with a home icon and 'Dashboard' link), MASTER DATA (with checkboxes for 'Data Petugas', 'Data Pengguna Narkoba', 'Jenis Narkoba', 'Rekam Medis', 'Rehabilitas', 'Data Pengguna', and 'Laporan'), and a sub-menu under 'Jenis Narkoba' with checkboxes for 'Kokain', 'Ganja', 'Ekstasi', 'Heroin', and 'Meta'. The main content area is titled 'TAMBAH DATA JENIS METHAMPHETAMINE' and features a form with the following fields: 'Data Pengguna' (text input), 'Pasal' (text input), 'Foto Barang Bukti' (file upload with a 'Choose File' button), and 'Keterangan' (text input). At the bottom of the form are two buttons: 'SIMPAN' (Save) and 'BATAL' (Cancel).

Gambar 3.32 Rancangan Form Input Data Meta

11. Rancangan Form Input Data Rekam Medis

Rancangan form input data rekam medis menampilkan tampilan input data rekam medis pada aplikasi seperti terlihat pada gambar dibawah ini.

3.7 Rancangan Antarmuka Keluaran Sistem

1. Rancangan Laporan Petugas

Rancangan laporan petugas menampilkan tampilan hasil cetak laporan petugas seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
Jalan Mayjen JI. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN SEMUA PETUGAS

No	Nama	Jenis Kelamin	Alamat	No Handpphone	Email	Foto Petugas

Mengetahui,
Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.35 Rancangan Laporan Petugas

2. Rancangan Laporan Pengguna Narkoba

Rancangan laporan pengguna narkoba menampilkan tampilan hasil cetak laporan pengguna narkoba seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
Jalan Mayjen JI. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA

No	NIK	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Desa	Kecamatan	Kabupaten	RT/RW	Agama	Status	Pekerjaan	Foto KTP

Mengetahui,
Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.36 Rancangan Laporan Pengguna Narkoba

3. Rancangan Laporan Kokain

Rancangan laporan kokain menampilkan tampilan hasil cetak laporan kokain seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
 Jalan Mayjen JI. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Basah, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA JENIS KOKAIN

No	Data Pengguna	Pasal	Foto Barang Bukti	Keterangan

Mengetahui,
 Banjarmasin, d/m/yyyy
 Kepala UPPD Samsat
 Banjarmasin II

{.....}

Gambar 3.37 Rancangan Laporan Kokain

4. Rancangan Laporan Ganja

Rancangan laporan ganja menampilkan tampilan hasil cetak laporan ganja seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
 Jalan Mayjen Jl. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA JENIS GANJA

No	Data Pengguna	Pasal	Foto Barang Bukti	Keterangan

Mengetahui,
 Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
 Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.38 Rancangan Laporan Ganja

5. Rancangan Laporan Ektasi

Rancangan laporan ektasi menampilkan tampilan hasil cetak laporan ektasi seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
 Jalan Mayjen Jl. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA JENIS EKSTASI

No	Data Pengguna	Pasal	Foto Barang Bukti	Keterangan

Mengetahui,
 Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
 Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.39 Rancangan Laporan Ektasi

6. Rancangan Laporan Heroin

Rancangan laporan heroin menampilkan tampilan hasil cetak laporan heroin seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
Jalan Mayjen Zil O. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA JENIS HEROIN

No	Data Pengguna	Pasal	Foto Barang Bukti	Keterangan

Mengetahui,
Banjarmasin, d/m/yyyy
Kepala UPPD Samsat
Banjarmasin II

(_____)

Gambar 3.40 Rancangan Laporan Heroin

7. Rancangan Laporan Meta

Rancangan laporan Meta menampilkan tampilan hasil cetak laporan meta seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
 Jalan Mayjen JI. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN PENGGUNA NARKOBA JENIS METHAMPHETAMINE

No	Data Pengguna	Pasal	Foto Barang Bukti	Keterangan

Mengetahui,
 Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
 Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.41 Rancangan Laporan Meta

8. Rancangan Laporan Rekam Medis

Rancangan laporan rekam medis menampilkan tampilan hasil cetak laporan rekam medis seperti terlihat pada gambar berikut.

A Web Page

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
 Jalan Mayjen JI. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN REKAM MEDIS

No	Tanggal Rekam Medis	NIK Pengguna	Nama Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Desa	Kecamatan	Kabupaten RT/RW Agama	Status	Pekerjaan	Foto KTP	Aksi

Mengetahui,
 Banjarmasin, d/m/yyyy

Kepala UPPD Samsat
 Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.42 Rancangan Laporan Rekam Medis

9. Rancangan Laporan Rehabilitas

Rancangan laporan rehabilitas menampilkan tampilan hasil cetak laporan rehabilitas seperti terlihat pada gambar berikut.

Logo

BADAN NARKOTIKA NASIONAL REPUBLIK INDONESIA
PROVINSI KALIMANTAN SELATAN
Jalan Mayjen Ji. D. I. Panjaitan No.41, Antasan Besar, Kec. Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

LAPORAN REHABILITAS

No	Tanggal Rehabilitas	NIK Pengguna	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Alamat	Desa	Kecamatan	Kabupaten	RT/RW	Agama	Status Pekerjaan	Foto KTP	Aksi

Mengetahui,
Banjarmasin, d/m/yyyy
Kepala UPPD Samsat
Banjarmasin II

(.....)

Gambar 3.43 Rancangan Laporan Rehabilitas

3.8 Tempat Dan Jadwal Penelitian

A. Tempat Penelitian

Nama Instansi : Dinas Perhubungan Kota Banjarmasin

Alamat : Jl. Karya Bakti No.54, Kuin Cerucuk, Banjarmasin Barat,
Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70128, Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alatas, H. (2013). *Responsive Web Design Dengan PHP & Bootstrap*. Lokomedia.
- Andi, & Madcoms. (2011). *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MYSQL*. Andi Offset.
- Arief, M. R. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. CV. Andi Offset.
- Daryanto. (2004). *Memahami Kerja Internet*. CV. Yrama Widya.
- Hidayat, R. (2010). *Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian*. PT Elex Media Komputindo Kompas, Granedia.
- Jogiyanto, H. . (2004). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*.
- Kotler, P., & Kevin, L. (2008). *Manajemen Pemasaran, Terjemahan Bob Sabran, Edisi 13 Jilid 1*. Erlangga.
- Lijan, P. S. (2008). *Reformasi Pelayanan Publik*. Bumi Aksara.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Andi Offset.
- Oetomo, S. D. (2007). *Pengantar Teknologi Informas Internet: Konsep dan Aplikasi*. Andi Offset.
- Shelly, C., & Velmaart. (2011). *Discovering Computers “Menjelajah Dunia*. Salemba Infotek.
- Wicaksono, Y. (2008). *Membangun Bisnis Online dg Mambo*. PT. Alex Media Komputindo.
- Yulianto W, R. (2019). *Ekstensi dan Tema Visual Studio Code yang Saya*

Gunakan. <https://medium.com/kode-dan-kodean/ekstensi-dan-tema-visual-studio-code-yang-saya-gunakan-6c3555762816>