

HASIL PENELITIAN

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS KEKERASAN (SIPKAKER)
TERHADAP PEREMPUAN DAN ANAK BERBASIS WEB
STUDI KASUS DINAS PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN
PERLINDUNGAN ANAK KAB. KOLAKA**

**Untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat
Strata Satu (S1)**



Diajukan Oleh:

**LINDA APRILIA MADARIA
16121287**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS SEMBILANBELAS NOVEMBER KOLAKA
KOLAKA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

HASIL PENELITIAN

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS KEKERASAN (SIPKAKER)
TERHADAP PEREMPUAN DAN ANAK BERBASIS WEB
STUDI KASUS DINAS PEMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN
PERLINDUNGAN ANAK KAB. KOLAKA**

Diajukan Oleh

LINDA APRILIA MADARIA
16121287

Telah disetujui

Pada Tanggal

Pembimbing I

Rabiyah Adawiyah S.Kom.,M.Si
NIDN. 0913018203

Pembimbing II

Muh. Nurtanzis Sutoyo S.Kom.,M.Cs
NIDN. 0921068401

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT atas seluruh rahmat dan hidaya-Nya yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini.

Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawahkan umatnya keluar dari zaman kejahiliah menuju zaman modern seperti yang dirasakan sampai saat ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terselesainya hasil penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua dan Keluarga tercinta terima kasih atas doa motivasi, serta dukungan yang diberikan kepada saya, sehingga penulis dapat menyelesaikan hasil penelitian ini.
2. Bapak DR. Azhari S.STP.,M.Si, selaku rektor Universitas Sembilanbelas November Kolaka
3. Ibu Noorhasanah Z S.Si.,M.Eng, selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi dan seligus penasehat akademik yang telah memberikan dukungan kepada penulis hasil ini
4. Bapak Anjar Pradipta S.Kom.,M.Kom, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka
5. Ibu Rabiyah Adawiyah S.Kom.,M.Si selaku pembimbing I dan Bapak Muh. Nurtanzis Sutoyo, S.Kom., M.Cs selaku pembimbing II, yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam hasil penelitian ini.
6. Kepada para pegawai di Kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak yang telah memberikan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan riset tersebut

7. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Teknologi Informasi program studi Sistem Informasi, yang telah membimbing penulis selama menuntut ilmu di Universitas Sembilanbelas November Kolaka
8. Seluruh rekan mahasiswa(i) terkhusus teman-teman di Fakultas Teknologi Informasi jurusan Sistem Informasi angkatan 2016 yang senantiasa memberikan dukungan dan kerjasama yang kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan hasil penelitian ini.

Tidak ada yang sempurna dimuka bumi ini, begitupun dengan hasil penelitian ini. Penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran penulis harapkan. Besar harapan penulis agar hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Kolaka, 06 September 2021

Linda Aprilia Madaria

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 BatasanTujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Kajian Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Sistem.....	8
2.2.2 Karakteristik Sistem.....	9
2.2.3 Informasi	10
2.2.4 Dimensi Informasi	11
2.2.5 Sistem Informasi	11
2.2.6 Komponen Informasi	12
2.2.7 Pelaporan	12
2.2.8 Definisi Kekerasan	13

2.3	Metode Pengembangan Sistem	14
2.3.1	<i>Waterfall</i>	15
2.3.2	Keunggulan Metode <i>Waterfall</i>	16
2.3.3	Kekurangan Metode <i>Waterfall</i>	16
2.4	Metode Pengujian Sistem	16
2.4.1	<i>Black Box Testing</i>	16
2.5	Basisdata	17
2.6	Pemrograman WEB	17
2.6.1	<i>Website</i>	17
2.6.2	<i>Hypertext Markup Language (HTML)</i>	17
2.6.3	PHP	18
2.6.4	<i>MySQL</i>	18
2.6.5	<i>Browser</i>	19
2.6.6	XAMPP	19
2.7	Diagram Arus Data (<i>Data Flow Diagram</i>)	19
2.8	<i>Flowchart</i>	20
2.9	<i>Flowmap</i>	20
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN.....	23
3.1	Tempat Penelitian	23
3.2	Sumber Data	23
3.3	Teknik Pengumpulan Data	24
3.4	Teknik Pengembangan Sistem	24
3.5	Perangkat Yang Digunakan	26
3.4.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	25
3.4.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	26
4.1.1 Mendefinisikan Sistem	26
4.2 Perancangan Database	27
4.2.1 <i>Flowmap</i> Diagram	27
4.2.2 Struktur Tabel	30
4.2.3 Relasi Tabel	34
4.3 Perancangan Sistem	35
4.3.1 Diagram Konteks	35
4.3.2 Diagram Arus Data (<i>Data Flow</i> Diagram)	36
4.3.3 <i>Flowchart</i> Admin dan Masyarakat	37
4.4 Implementasi	49
4.5 Pengujian	84
4.5.1 Pengujian Pada Akses Halaman Admin dan Masyarakat	84
4.5.2 Pengujian Pada Akses Halaman Admin	85
4.5.3 Pengujian Pada Akses Halaman Masyarakat	90
4.5.4 Kesimpulan Hasil Pengujian	93
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fase Pengembangan Sistem Model <i>Waterfall</i>	15
Gambar 4.1 <i>Flowmap</i> Desain sistem yang diusulkan.....	28
Gambar 4.2 Relasi Tabel	34
Gambar 4.3 Diagram Konteks	35
Gambar 4.4 Data <i>Flow</i> Diagram Level 1	36
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Admin	38
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Masyarakat	40
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> login	41
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Halaman Laporan Masuk	42
Gambar 4.9 <i>Flowchart</i> Halaman Laporan Verifikasi	43
Gambar 4.10 <i>Flowchart</i> Halaman Laporan Selesai	44
Gambar 4.11 <i>Flowchart</i> Halaman Belum Verifikasi	45
Gambar 4.12 <i>Flowchart</i> Halaman Selesai Verifikasi	45
Gambar 4.13 <i>Flowchart</i> Halaman Profil Saya	46
Gambar 4.14 <i>Flowchart</i> Halaman User	46
Gambar 4.15 <i>Flowchart</i> Halaman Buat Laporan	47
Gambar 4.16 <i>Flowchart</i> Halaman Laporan Cek Resi	47
Gambar 4.17 <i>Flowchart</i> Halaman Laporan History Selesai	48
Gambar 4.18 <i>Flowchart</i> Halaman Profil saya	49
Gambar 4.19 <i>Flowchart</i> Halaman Profil Edit	49
Gambar 4.20 Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 4.21 Halaman Buat Akun	51
Gambar 4.22 Halaman Dashboard Admin	53

Gambar 4.23 Halaman Dashboard masyarakat	54
Gambar 4.24 Halaman Laporan masuk	61
Gambar 4.25 Halaman Laporan Verifikasi	63
Gambar 4.26 Halaman Laporan Selesai	64
Gambar 4.27 Halaman Belum verifikasi.....	65
Gambar 4.28 Halaman Selesai Verifikasi	67
Gambar 4.29 Halaman Profil Saya	68
Gambar 4.30 Halaman <i>User</i>	70
Gambar 4.31 Halaman Buat Laporan	71
Gambar 4.32 Halaman Laporan Cek Resi	73
Gambar 4.33 Halaman Laporan History Selesai	77
Gambar 4.34 Halaman Profil Saya	78
Gambar 4.35 Halaman Profil Edit	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Peneliti terdahulu.....	6
Tabel 2.2 Simbol Diagram Arus Data (Menurut E.Sutanta, 2011)	20
Tabel 2.3 Simbol <i>Flowchart</i> (Menurut Indrajani, 2011)	21
Tabel 2.4 Simbol <i>Flowmap</i> (Menurut Dermawan, 2015).....	22
Tabel 3.1 Rancangan Rencana Penelitian	23
Tabel 4.1 Struktur Tabel <i>user</i>	30
Tabel 4.2 Struktur Tabel klien	30
Tabel 4.3 Struktur Tabel pekerjaan_klien	31
Tabel 4.4 Struktur Tabel keluarga_klien	32
Tabel 4.5 Struktur Tabel laporan	33
Tabel 4.6 Coding Halaman <i>Login</i>	50
Tabel 4.7 Coding Halaman Buat Akun	51
Tabel 4.8 Coding Halaman Dashboard	54
Tabel 4.9 Coding Halaman Laporan Masuk	61
Tabel 4.10 Coding Halaman Laporan verifikasi	63
Tabel 4.11 Coding Halaman Laporan Selesai	65
Tabel 4.12 Coding Halaman Belum verifikasi	66
Tabel 4.13 Coding Halaman Selesai Verifikasi	67
Tabel 4.14 Coding Halaman Profil Saya	68
Tabel 4.15 Coding Halaman <i>User</i>	70
Tabel 4.16 Coding Halaman Buat Laporan	71
Tabel 4.17 Coding Halaman Laporan Cek Resi	73
Tabel 4.18 Coding Halaman Laporan History Selesai	77

Tabel 4.19 Coding Halaman Profil Saya	78
Tabel 4.20 Coding Halaman Profil Edit	79
Tabel 4.21 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman <i>Login</i>	84
Tabel 4.22 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Buat Akun	85
Tabel 4.23 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Laporan Masuk	85
Tabel 4.24 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Laporan Verifikasi	86
Tabel 4.25 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Laporan Selesai	87
Tabel 4.26 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Belum Verifikasi	88
Tabel 4.27 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Selesai Verifikasi	88
Tabel 4.28 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Profil Saya	89
Tabel 4.29 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman <i>User</i>	89
Tabel 4.30 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Buat Laporan	90
Tabel 4.31 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Laporan Cek Resi	91
Tabel 4.32 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Laporan History Selesai	92
Tabel 4.33 Pengujian <i>Black Box</i> Halaman Profil Edit	93

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Maraknya kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak selama ini merupakan masalah sosial dan kemanusiaan yang perlu mendapat perhatian. Dimana kini berjatuh korban tindak kekerasan yang umumnya kalangan perempuan dan anak-anak. Kekerasan terhadap perempuan seringkali disebut sebagai kekerasan berbasis gender karena hal ini berawal dari subordinasi perempuan dimasyarakat dan superioritas laki- laki. Situasi dan kondisi perempuan dengan laki- laki harus didahulukan, diprioritaskan dan di istimewa. Terbentuklah budaya patriarkhi yang kuat dimana laki- laki yang mendominasi struktur keluarga yang mana perempuan secara historis dilihat sebagai seorang yang tidak mampu menangani urusannya sendiri tanpa kepemimpinan.

Demikian halnya dengan anak, banyak terjadi kasus-kasus kekerasan terhadap anak. Anak sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Kuasa, wajib dilindungi dan dijaga kehormatan, martabat dan harga dirinya secara wajar dan proporsional, baik secara hukum, ekonomi, politik, sosial dan budaya, serta dijamin hak hidupnya untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan fitrah dan kodratnya. Karena itu segala bentuk perlakuan yang mengganggu dan merusak hak- hak dasarnya harus segera dihentikan.

Penyebab kekerasan cenderung kompleks dan seringkali hal itu tidak bisa di kaitkan dengan satu faktor saja, terdapat berbagai macam faktor yang mempengaruhi terjadinya tindak kekerasan terhadap perempuan dan anak, seperti pergaulan, hiburan, lingkungan sosial, masalah rumah tangga, faktor ekonomi, atau media sosial. Terdapat banyak jenis kekerasan yang terjadi terhadap perempuan dan anak antara lain; kekerasan fisik, kekerasan psikologis dan kekerasan seksual. Hal ini tentu saja mengakibatkan bukan hanya gangguan secara fisik dan mental namun juga gangguan secara sosial.

Permasalahan kekerasan terhadap perempuan dan anak terjadi bukan hanya karena kepedulian masyarakat yang berkurang, namun karena berbagai macam faktor seperti masyarakat tidak cepat mengambil tindakan/keputusan ketika mengetahui adanya tindak kekerasan di lingkungan mereka, selain itu jauhnya layanan tempat pelaporan juga menjadi faktor penyebab sulitnya masyarakat untuk melaporkan kasus tindak kekerasan tersebut.

Kekerasan terhadap perempuan dan anak jelas telah melanggar UU No 39 tentang Hak Asasi Manusia. Hal ini sangat disayangkan mengingat Indonesia adalah negara hukum yang menjunjung tinggi hak asasi manusia (HAM). Perlindungan terhadap perempuan dari tindak pidana kesusilaan diatur dalam KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana) yang merupakan dasar dari hukum pidana. Hukum pidana menentukan suatu perbuatan terlarang sebagai tindak pidana dan ancaman saksi pidananya bagi pelakunya. Tindak pidana kesusilaan diatur dalam KUHP, yaitu bab XIV tentang kejahatan kesusilaan (Pasal 281-303), dan Bab VI tentang termasuk pengemisan, perjudian, mabuk. Kasus yang berkaitan dengan seksualitas, antara lain: tindak pidana perzinahan (Pasal 284), perkosaan (Pasal 285), pencabulan (Pasal 289), dan perdagangan perempuan (Pasal 297), kejahatan menyangkut perkawinan (Pasal 279 KUHP, PP No. 9 Tahun 1975 Pasal 45).

Menurut pasal 1 nomor 2, Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak disebutkan bahwa perlindungan anak adalah segala kegiatan untuk menjamin dan melindungi anak dan hak-haknya agar dapat hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi, secara optimal sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.

Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kolaka yang berada di Jl. Pemuda No. 28 merupakan pelaksana pemerintah daerah yang bertugas sebagai penyelenggara negara di bidang pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak yang di pimpin oleh seorang Kepala Dinas. Yang memiliki 3 (tiga) bidang terdiri dari bidang kualitas hidup perempuan dan kualitas keluarga, bidang pemenuhan hak anak, dan bidang perlindungan hak perempuan dan perlindungan khusus anak. Setiap bidang memiliki tugas dan

fungsinya masing-masing berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pusat pelayanan terpadu pemberdayaan perempuan dan anak (P2TP2A) adalah unit yang berada di bawah bidang perlindungan hak perempuan dan perlindungan khusus anak yang menjadi pusat kegiatan terpadu yang menyediakan pelayanan bagi perempuan dan anak korban kekerasan di Kabupaten Kolaka. P2TP2A memfasilitasi kebutuhan perempuan dan anak korban kekerasan untuk memenuhi hak-hak korban. Oleh karena itu, masyarakat atau korban kekerasan dapat langsung melaporkan tindakan kekerasan yang dialaminya secara langsung untuk segera ditindak lanjuti. Dalam proses pelaporannya masyarakat atau korban datang dan mengisi formulir pelaporan, hal tersebut menimbulkan suatu permasalahan baru yaitu proses tersebut dinilai kurang efektif dan efisien karena menghabiskan banyak waktu, biaya dan tenaga. Selain itu, minimnya data kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak yang dihasilkan oleh unit tersebut juga terjadi karena faktor yang sama. Oleh karena itu penulis bermaksud untuk membangun media yang memungkinkan masyarakat atau korban kekerasan dapat melaporkan tindak kekerasan yang terjadi secara *online* dengan memanfaatkan teknologi berbasis *website* yang memudahkan proses pelaporan.

Sehubungan dengan itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah system informasi yang dijadikan sebuah laporan akhir dengan judul “sistem informasi pelaporan kasus kekerasan (SIPKAKER) terhadap perempuan dan anak berbasis web pada kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kolaka.”

1.2 Rumusan Masalah

Apakah sistem informasi pelayanan pelaporan kasus kekerasan (SIPKAKER) terhadap perempuan dan anak berbasis website akan efektif bagi masyarakat dan Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak di Kabupaten Kolaka?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan lebih mudah dan terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah hanya dari pelaporan masyarakat, proses dan *output*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan sistem ini yaitu tersedianya layanan pelaporan kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak bagi masyarakat secara *online*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagi Mahasiswa
Hasil penelitian ini diharapkan sebagai tambahan ilmu tersendiri bagi penulis sebagai bekal untuk meningkatkan dunia pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal
- b. Bagi Pihak Instansi
Dapat memberikan pelayanan pelaporan yang lebih efektif dan efisien bagi masyarakat atau korban kekerasan.
- c. Bagi Pembaca
Dapat digunakan sebagai sumber informasi mengenai objek penelitian dan sebagai sarana untuk menambah wawasan dan pemikiran tentang pemanfaatan teknologi informasi pada objek yang bersangkutan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian-penelitian terdahulu yang membahas tentang judul dan metode adalah sebagai berikut :

Winadya Primazni (2016) Sistem Pelaporan Dan Monitoring Kegiatan Pusat Informasi Dan Konseling Remaja (PIK-R), dalam proses pengumpulan data atau laporan sering terjadi keterlambatan karena jarak antara sekolah dan dinas yang berjauhan dan proses pelaporan yang masih manual yang akan memungkinkan terjadi kesalahan laporan pada setiap sekolah dan instansi, dan penumpukan laporan berupa berkas-berkas, sehingga membuat laporan kurang efektif.

Muhammad Nasihin (2018) Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Dan Sms Gateway, keluhan masyarakat saat ini dibatasi oleh media. Sebagian masyarakat masih merasa segan atau takut untuk melaporkan peristiwa yang sedang terjadi di wilayah tersebut. Sementara dari pihak pemerintah merasa kesulitan apabila sekedar menerima SMS begitu saja tanpa adanya aturan, tentu akan menyulitkan bagi pihak operator menerima pengaduan masyarakat untuk membaca SMS yang masuk.

Armelyta (2018) Layanan Sistem Informasi Pengaduan Kekerasan SILARAS Terhadap Perempuan Dan Anak, pada umumnya masyarakat takut untuk melaporkan kepada pihak yang berwenang secara langsung dengan anggapan bahwa nyawa mereka dapat terancam dan takut menjadi saksi apabila kasus tersebut ditindak lanjuti. Kurangnya pemahaman masyarakat dalam menggunakan program, kurangnya sumber daya manusia dalam mengelola program SILARAS, dan kurangnya biaya dalam keamanan situs SILARAS.

Alivia Agiesta Novitasari (2019) Sistem Informasi Pengaduan Gangguan PDAM Tanah Laut Berbasis Web, gangguan pelanggan terjadi setiap hari diberbagai daerah dengan berbeda-beda gangguan seperti pipa bocor, air macet. Tidak hanya itu gangguan juga terjadi ketika masyarakat ingin melakukan

pengaduan secara manual sehingga mempersulit masyarakat dan terkesan berbelit-belit.

Perbedaan penelitian terdahulu dan sekarang yaitu, peneliti terdahulu masih melakukan penelitian secara manual sehingga mempersulit masyarakat dan terkesan berbelit-belit sedangkan penelitian yang sekarang menyediakan fitur layanan pelaporan kasus kekerasan terhadap perempuan dan anak secara online dan berbasis web agar dapat digunakan secara efektif dan efisien. Sistem ini mempermudah masyarakat untuk melakukan pelaporan mengenai kasus yang dialami oleh perempuan dan anak, sehingga dengan adanya sistem pelaporan ini maka masyarakat tidak lagi datang ke kantor untuk melapor. Sistem ini juga diharapkan dapat membantu memaksimalkan kinerja pihak instansi agar lebih mudah merespon laporan yang masuk dengan cepat dan segera menindaklanjuti kasus yang telah dilaporkan.

Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel 2.1 tentang tinjauan pustaka penelitian terdahulu.

Tabel 2.1 Peneliti terdahulu

No	Penelitian/Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1	Winadya Primazni (2016)	Sistem Pelaporan Dan Monitoring Kegiatan Pusat Informasi Dan Konseling Remaja (PIK-R).	Hasil penelitian ini sistem yang diusulkan berbasis web sehingga dapat dengan mudah melakukan pelaporan dan monitoring untuk kegiatan PIK-R. Karena dalam website ini akan mengurangi penumpukan dokumen keterlambatan pengumpulan laporan yang terjadi selama ini, serta membuat data lebih terintegrasi dengan adanya sistem, karena setiap kader di

			instansi maupun sekolah tinggal memasukan laporan tersebut.
2	Muhammad Nasihin (2018)	Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Dan Sms Gateway.	Hasil penelitian ini teknologi informasi dapat menjadi alat untuk membantu masyarakat agar lebih mudah melakukan pelaporan. Dengan adanya sistem informasi pengaduan masyarakat diharapkan menjadi media yang dapat menghubungkan masyarakat dengan pemerintah kecamatan Pontianak Selatan. Sistem ini dibangun menggunakan PHP dan GAMMU. Masyarakat mengirim laporan berupa SMS yang kemudian diproses oleh sistem untuk ditampilkan di situs web sehingga dapat dipantau dan diverifikasi oleh pemerintah kecamatan Pontianak selatan dan akan menginformasikannya kepada masyarakat.
3	Armelyta (2018)	Layanan Sistem Informasi Pengaduan Kekerasan SILARAS Terhadap Perempuan Dan	Dari hasil penelitian ini bahwa program SILARAS merupakan program pengaduan melalui situs online yang di akses melalui media elektronik seperti laptop dan handphone. Program SILARAS ini dibuat untuk

		Anak	mempengaruhi masyarakat dalam melaporkan kekerasan yang dialami sendiri maupun yang dilihatnya, khususnya kekerasan yang dialami perempuan dikota padang. Program ini juga memberikan fasilitas pelapor dengan merahasiakan identitas pelapor, agar terjamin keselamatannya dalam melakukan pengaduan.
4	Alivia Agiesta Novitasari (2019)	Sistem Informasi Pengaduan Gangguan PDAM Tanah Laut Berbasis Web	Dari hasil penelitian ini membangun sistem informasi pengaduan berbasis web yang digunakan secara online. Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat membantu pelanggan untuk melaporkan gangguan tanpa harus datang ke kantor dan memudahkan admin HUBLANG untuk melakukan transaksi dengan bagian admin teknik.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegrasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (Machmud, 2013).

Sistem menurut Mulyadi (2008) adalah sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan subsistem-subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama.

Menurut Sutanto dalam Djahir dan Pratita (2015:6) mengemukakan bahwa sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.

Hutahaeen (2015:2) mengemukakan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran tertentu.

Sistem adalah Sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. (Winarto, 2006).

2.2.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem (Hutahaeen, 2015:3) yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Komponen

Sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem dapat berupa sub sistem atau bagian - bagian dari sistem.

2. Batasan sistem (*boundary*).

Daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luar dinamakan dengan batasan sistem. Batasan sistem ini memungkinkan sistem dipandang sebagai satu kesatuan dan juga menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan luar sistem (*environment*).

Apapun yang berada di luar batas dari sistem dan mempengaruhi sistem tersebut dinamakan dengan lingkungan luar sistem. Lingkungan luar yang

bersifat menguntungkan wajib dipelihara dan yang merugikan harus dikendalikan agar tidak mengganggu kelangsungan sistem.

4. Penghubung sistem (*interface*)

Media penghubung diperlukan untuk mengalirkan sumber-sumber daya dari subsistem ke subsistem lainnya dinamakan dengan penghubung sistem.

5. Masukkan sistem (*input*)

Energi yang dimasukkan ke dalam sistem dinamakan dengan masukan sistem (*input*) dapat berupa perawatan dan masukan sinyal. Perawatan ini berfungsi agar sistem dapat beroperasi dan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk menghasilkan keluaran (*output*).

6. Keluaran sistem (*output*)

Hasil dari energi yang telah diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dinamakan dengan keluaran sistem (*output*). Informasi merupakan contoh keluaran sistem.

7. Pengolah sistem

Untuk mengolah masukan menjadi keluaran diperlukan suatu pengolah yang dinamakan dengan pengolah sistem.

8. Sasaran sistem

Sistem pasti memiliki tujuan atau sasaran yang sangat menentukan input yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan.

2.2.3 Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna bagi pengguna yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi. (Kusrini, 2007).

Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang. (Machmud, 2013).

Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi

mengolah data menjadi informasi atau tepatnya mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya (Zefriyenni, 2015).

2.2.4 Dimensi Informasi

Informasi yang dihasilkan oleh pengolah informasi harus mempertimbangkan empat dimensi dasar informasi, dan memberi kontribusi pada nilai informasi, antara lain (Dahlan, 2017):

- a. Relevansi, informasi memiliki relevansi jika berkaitan langsung dengan masalah yang ada.
- b. Akurasi, idealnya semua informasi harus akurat karena akan mempengaruhi manajer dalam mengambil keputusan dan pada keputusan yang di ambil. Sehingga ketelitian merupakan sesuatu yang penting dalam pengambilan keputusan.
- c. Ketepatan waktu, informasi harus tersedia sebelum situasi krisis menjadi tidak terkendali atau kehilangan kesempatan. Manajer membutuhkan informasi yang menggambarkan apa yang terjadi sekarang dan terjadi dimasa lampau.
- d. Kelengkapan, manajer harus mampu memperoleh informasi yang menyajikan gambaran dari suatu masalah, dan manajer harus dapat menentukan jumlah rincian yang di perlukan.

2.2.5 Sistem Informasi

1. Sistem informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk (Dengen, 2009:48).
2. Azhar Susanto (2008) Sistem informasi adalah kumpulan dari subsistem apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna.

3. Menurut Laudon yang dikutip oleh Mukti, dkk (2013) Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, menyediakan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.
4. Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan - laporan yang diperlukan. (Robert yang dikutip oleh Minarni dan Saputra, 2011).

2.2.6 Komponen Sistem Informasi

Stair (2007:9) menjelaskan bahwa sistem informasi berbasis komputer dalam suatu organisasi terdiri dari komponen-komponen berikut :

1. Perangkat keras, yaitu perangkat keras komponen untuk melengkapi kegiatan masukan data, memproses data, dan keluaran data.
2. Perangkat lunak, program dan instruksi yang diberikan kekomputer.
3. Database, yaitu kumpulan data dan informasi yang diorganisasikan sedemikian rupa sehingga mudah diakses pengguna system informasi.
4. Telekomunikasi, yaitu yang menghubungkan antara pengguna sistem dengan sistem computer secara bersama-sama kedalam suatu jaringan kerja yang efektif.
5. Manusia, personel dari suatu sistem informasi, meliputi manajer, analisis, programmer, dan operator, serta tanggung jawab terhadap perawatan sistem.

2.2.7 Pelaporan

Pelaporan (*Reporting*) menurut Luther M. Gullick dalam bukunya *Papers on the Science of Administration* merupakan salah satu fungsi manajemen berupa penyampaian perkembangan atau hasil kegiatan atau pemberian keterangan mengenai segala hal yang berkaitan dengan tugas dan fungsi-fungsi kepada

pejabat yang lebih tinggi, baik secara lisan maupun tertulis sehingga dalam penerimaan laporan dapat memperoleh gambaran bagaimana pelaksanaan tugas orang yang memberi laporan.

Pelaporan merupakan catatan yg memberikan informasi tentang kegiatan tertentu dan hasilnya disampaikan ke pihak yang berwenang atau berkaitan dengan kegiatan tertentu (Siagian, 2003).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa laporan adalah suatu bentuk penyampaian informasi yang didukung oleh data yang lengkap sesuai dengan fakta sehingga informasi yang diberikan dapat dipercaya serta mudah dipahami. Dalam penyampaiannya, laporan dapat bersifat lisan maupun tertulis.

2.2.8 Definisi Kekerasan

Kekerasan adalah sebuah tindakan yang mengacu pada sikap atau perilaku yang tidak manusiawi. Sehingga dapat menyakiti orang lain yang menjadi korban kekerasan tersebut dan juga tentu merugikan orang yang berbuat kekerasan karena pasti akan mendapatkan hukuman sesuai hukum yang berlaku. Kekerasan juga dapat mengakibatkan kematian pada seseorang.

Karena orang yang mengalami kekerasan tentu akan menjadikan baik tubuh maupun jiwanya terguncang. Kekerasan juga dapat diartikan sebagai tindakan agresi dan atau pelanggaran yang bentuknya bermacam-macam seperti penyiksaan, pemukulan, pemerkosaan, terorisme, dan lain-lain yang akan menyebabkan atau dimaksudkan untuk menyakiti orang lain baik secara fisik maupun psikolog.

Sedangkan menurut Ria (2018) bahwa kekerasan terhadap perempuan dan anak bukan merupakan konsep baru, namun pemaknaan mengenai batasan kekerasan terhadap perempuan dan anak nampaknya belum ada definisi tunggal dan jelas dari para ahli atau pemerhati masalah-masalah perempuan.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Salah satu metode perancangan yang dapat digunakan adalah Metode Waterfall. Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*” atau model waterfall. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model *Waterfall model* (model air terjun) merupakan model pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan didalam *software engineering* (SE).

1. Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan user yang sedang dan akan mengolah data nilai untuk mengukur dan menentukan tujuan yang akan dihasilkan dari perancangan sistem informasi sehingga data dan informasi yang didapat akan memudahkan pada tahap analisa.

2. Analisa

Tahap ini adalah analisa sitem yang berjalan dengan menggunakan flowmap untuk mengetahui gambaran umum pada sistem yang sedang berjalan.

3. Desain

Tahap ini adalah desain sistem yang akan dirancang dengan memanfaatkan flowmap usulan dan diagram kontek sebagai acuan dalam membangun sistem.

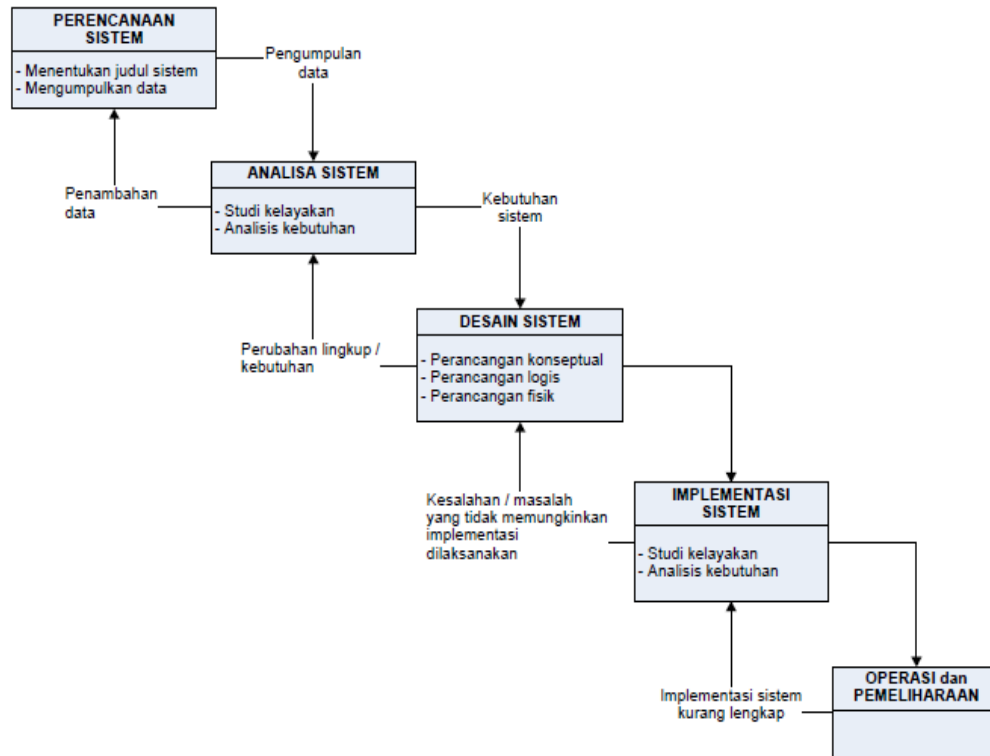
4. Implementasi

Tahap ini adalah tahap bagaimana menjabarkan proses perancangan sistem kedalam aplikasi yang digunakan untuk dapat mengetahui proses coding serta hasil dari perancangan sebagai implementasi yang akan mempermudah user dalam mengoperasikan sistem.

5. Kesimpulan

Tahap ini adalah kesimpulan dari seluruh tahapn perancangan dengan mengedepankan kepuasan pengguna:

Secara umum, tahap pengembangan sistem model *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Sangkay, 2015) :



Gambar 2.1 Fase Pengembangan Sistem Model *Waterfall*

2.3.1 *Waterfall*

Waterfall merupakan salah satu metode pengembangan sistem informasi yang bersifat sistematis dan sekuensial, artinya setiap tahapan dalam metode ini dilakukan secara berurutan dan berkelanjutan. (Nasution, 2012:118).

Menurut Rizky (2011:61), waterfall model sebagai salah satu teori dasar dan seakan wajib dipelajari dalam konteks siklus hidup perangkat lunak, merupakan sebuah siklus hidup yang terdiri dari mulai fase hidup perangkat lunak sebelum terjadi hingga pasca produksi. Waterfall model memiliki definisi sendiri bahwa sebuah hidup perangkat lunak memiliki sebuah proses yang linear dan sekuensial.

Metode *waterfall* atau metode air terjun merupakan salah satu siklus hidup klasik (*Classic life cycle*) dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini

menggambarkan pendekatan yang cukup sistematis juga berurutan pada pengembangan software, mulai dari :

1. Spesifikasi kebutuhan pengguna
2. Perencanaan
3. Permodelan
4. Konstruksi
5. Penyerahan sistem ke pengguna
6. Serta perawatan sistem

2.3.2 Keunggulan Metode *Waterfall*

Di bawah ini adalah beberapa kelebihan mengembangkan software dengan metode waterfall, antara lain :

1. Metode ini adalah model pengembangan yang paling handal dan paling lama digunakan oleh para developer
2. Cocok untuk membuat software dengan skala besar
3. Cocok untuk mengembangkan sistem yang bersifat generic
4. Pengerjaan proyek sistem akan mudah dikontrol dan terjadwal dengan baik

2.3.3 Kekurangan Metode *Waterfall*

Selain kelebihan, tentunya setiap metode pengembangan software memiliki kekurangan, adapun kekurangan dari waterfall yaitu :

1. Persyaratan sistem harus digambarkan dengan jelas
2. Rincian proses harus benar-benar jelas dan tidak boleh berubah
3. Sulit untuk beradaptasi jika ada perubahan spesifikasi pada suatu tahapan pengembangan.

2.4 Metode Pengujian Sistem

2.4.1 *Black Box Testing*

Pengujian metode *Black box* merupakan pengujian terhadap fungsionalitas *input/output* dari suatu perangkat lunak. Penguji mendefinisikan sekumpulan kondisi *input* kemudian melakukan sejumlah pengujian terhadap program

sehingga menghasilkan suatu *output* yang nilainya dapat dievaluasi

Black box testing mencoba untuk menemukan kesalahan dalam kategori (Tenia, 2015) :

- a. Fungsi tidak bena atau hilang
- b. Kesalahan interface atau antarmuka
- c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- d. Kesalahan kinerja atau perilaku
- e. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

2.5 Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan secara logikal serta deskripsi dari data tersebut, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi suatu organisasi. Membangun basis data adalah langkah awal dari pembuatan sebuah aplikasi. Keberhasilan dalam membangun basis data akan menyebabkan program lebih mudah dibaca, mudah dikembangkan dan mudah mengikuti perkembangan perangkat lunak (Diah, 2016).

2.6 Pemrograman WEB

2.6.1 Website

Menurut Rudyanto (2011), Web Adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya menggunakan protokol HTTP (*Hyper Transfer Protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

Beberapa jenis *browser* diantaranya *internet explorer* yang diproduksi oleh *microsoft*, *mozilla firefox* dan *safari* yang diproduksi oleh *Apple*.

2.6.2 Hypertext Markup Language (HTML)

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Oleh karena itu agar dapat membuat program aplikasi diatas halaman web, anda

terlebih dahulu harus mengenal dan menguasai *HTML* (Sunarfrihantono, 2002). Sedangkan menurut Setiawan (2005), *HTML* merupakan framework internet, hampir semua situs web yang ada menggunakan *HTML* untuk menampilkan teks, grafik, suara, dan animasinya.

2.6.3 *PHP*

PHP adalah bahasa server-side scripting yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman web yang dinamis. Maksud dari *server-side scripting* adalah sintaks dan perintah-perintah yang diberikan akan sepenuhnya akan dijalankan di server tetapi disertakan pada dokumen *HTML*. Pembuatan web ini merupakan kombinasi antara *PHP* sendiri sebagai bahasa pemrograman dan *HTML* sebagai pembangun halaman web (Sunarfrihantono, 2002).

PHP adalah bahasa *server side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena *PHP* merupakan *server-sidescripting* maka sintaks dan perintah-perintah *PHP* akan diesksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format *HTML*. Salah satu keunggulan yang dimiliki *PHP* adalah kemampuannya untuk melakukan koneksi ke berbagai macam *software* sistem manajemen basis data atau *Database Management Systems (DBMS)*, sehingga dapat menciptakan suatu halaman web dinamis. *PHP* mempunyai koneksitas yang baik dengan beberapa *DBMS* seperti *Oracle*, *Sybase*, *mSQL*, *MySQL*, *Microsoft SQL Server*, *Solid*, *PostgreSQL*, *Adabas*, *FilePro*, *Velocis*, *dBase*, *Unix dbm*, dan tidak terkecuali semua *database ber-interface ODBC* (Kusbianto dan David S, 2018).

2.6.4 *MySQL*

MySQL adalah multiuser database yang menggunakan bahasa *Structured Query Language (SQL)*. *MySQL* dalam operasi *client server* melibatkan *server daemon MySQL* disisi server dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi client. *MySQL* mampu mengangani data yang cukup besar (Sunarfrihantono, 2002).

Menurut Nugroho (2013), *MySQL* adalah *software* atau program Database *Server*. Sedangkan *SQL* adalah bahasa pemrogramannya, bahasa permintaan (*query*) dalam *database server* termasuk dalam *MySQL* itu sendiri. *SQL* juga dipakai dalam *software database server* lain, seperti *SQL Server*, *Oracle*, *PostgreSQL* dan lainnya.

2.6.5 Browser

Browser merupakan suatu program yang dirancang untuk mengambil informasi dari suatu *server computer* pada jaringan internet. Jadi untuk mengakses web diperlukan suatu program yaitu web *browser* atau bisa disebut *browser* saja (Sutarman, 2007). Sedangkan menurut Shelly dan Velmaart (2011), web *browser* atau *browser* adalah perangkat lunak aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan melihat halaman web atau mengakses program web.

2.6.6 XAMPP

XAMPP adalah kompilasi *software* yang membungkus *apache HTTP Server*, *MySQL*, *PHP*, dan *Perl*. Dengan menggunakan *XAMPP*, instalasi paket *software* yang dibutuhkan untuk proses pengembangan web (*Apache HTTP Server*, *MySQL*, dan *PHP*) dapat dilakukan dengan mudah, tanpa harus dilakukan secara terpisah (Sendiri-sendiri) (Raharjo, 2015). Sedangkan menurut (Nugroho 2013), *XAMPP* adalah paket program web lengkap yang dapat Anda pakai untuk belajar pemrograman web, khususnya *PHP* dan *MySQL*.




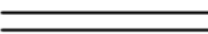
2.7 Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Menurut E.Sutanta (2011), Diagram Arus Data (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan system sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

Diagram aliran data adalah alat yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dalam sistem, sumber dan tujuan data, proses yang mengolah data tersebut serta tempat penyimpanannya.

Simbol-simbol yang digunakan dalam Diagram Arus Data adalah sebagai berikut :

Tabel 2.2 Simbol Diagram Arus Data (Menurut E.Sutanta, 2011)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Entitas (Entity)	Objek aktif yang mengirim dan menerima aliran data dari proses
	Proses	Objek yang mentransformasikan (mengubah data)
	Data Flow	Objek yang menggambarkan aliran data
	Data Store	Objek yang menggambarkan tempat penyimpanan data

2.8 Flowchart

Menurut Indrajani (2011), *flowchart* merupakan gambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.

Flowchart adalah penyajian yang sistematis tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi atau penggambaran secara grafik langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program.

Menurut Arifianto (2014) dalam penulisan *flowchart* digunakan dua model, yaitu :

a. Flowchat Sistem











Flowchat sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan didalam sistem didalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang ada didalam sistem.

b. Flowchart Program

Flowchart program merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program.

Berikut ini gambaran simbol-simbol standar yang digunakan pada penggambaran *flowchart* serta contoh penggunaannya dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 Simbol *Flowchart* (Menurut Indrajani, 2011)





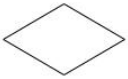



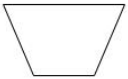
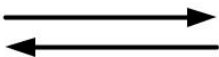

SIMBOL	KETERANGAN
	Simbol Terminal, untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	Simbol input/output, untuk menyatakan proses input dan aoutput tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
	Simbol Proses, menunjukan kegiatan proses dari operasi program komputer
	Simbol Database, untuk melambangkan data yang tdisimpan dalam hard driver
	Simbol Dokumen, untuk mencetak dokumen laporan ke printer
	Simbol Arus/Flow, untuk menyatakan jalannya arus dari proses
	Simbol Decision, untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan mnghasilkan dua kemungkinan jawaban, Ya/Tidak
	Simbol <i>Connector</i> , untuk menghubungkan gambar dalam satu halaman
	Simbol <i>Predefine</i> Proses, untuk pelaksanaan suatu bagian ((sub/program)/prosedur
	Simbol <i>Display</i> , menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, ploter, printer, dan sebagainya

2.9 Flowmap

Menurut Dermawan (2015), *Flowmap* adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowmap* menolong programmer dan analisis untuk memecahkan masalah kedalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoprasian.

Berikut ini gambaran simbol-simbol standar yang digunakan pada penggambaran *flowmap* serta contoh penggunaannya dapat dilihat pada Tabel 2.4

Tabel 2.4 Simbol *Flowmap* (Menurut Dermawan, 2015)

Simbol	Keterangan
	Simbol Terminator, berfungsi untuk menunjukkan awal dan akhir suatu proses bisnis yang digambarkan.
	Simbol Input manual, berfungsi untuk menunjukkan input yang dimasukkan oleh keyboard.
	Simbol manual Storage, berfungsi sebagai penyimpanan manual.
	Simbol Pita magnetic, berfungsi untuk menyimpan data yang berhubungan dengan pita magnetic.
	Simbol Decision, Berfungsi sebagai proses keputusan.
	Simbol Document, berfungsi untuk menggambarkan input atau output suatu dokumen baik untuk proses manual, mekanik dan komputer.
	Simbol Proses, Mempresentasikan input data atau output data yang diproses atau informasi.
	Simbol Storage, berfungsi untuk menggambarkan penyimpanan data yang disimpan dalam harddisk .
	Simbol Operation, berfungsi untuk menggambarkan suatu proses operasi yang ditangani dengan cara manual tanpa proses komputerisasi.
	Simbol Aliran, berfungsi untuk menunjukkan proses-proses yang berjalan pada sistem.
	Simbol connector, berfungsi sebagai aliran penghubung pada suatu halaman yang sama.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Tempat Penelitian

Tempat yang akan dijadikan tempat penelitian adalah Kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak yang beralamat di Jalan Pemuda No. 28 Kecamatan Kolaka, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara. Adapun Rencana jadwal Penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini :

Tabel 3.1 Rancangan Rencana Penelitian

No	Kegiatan	Bulan											
		Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
2	Studi Literatur												
3	Analisis Kebutuhan												
4	Desain												
5	Testing												
6	Implementasi												

3.2 Sumber Data

Sehubung dengan permasalahan dalam penelitian maka sumber data yang digunakan adalah :

1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh pertama kali dan merupakan segala informasi yang diperoleh dari informan dan melalui wawancara yang dicatat oleh peneliti secara langsung dari objek penelitian.

2. Data sekunder, yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dan berhubungan dengan penelitian seperti dokumen, buku, catatan-catatan, makalah, laporan, arsip, dan monografi.

3.3 Teknik pengumpulan data

Untuk memperoleh data-data yang digunakan dalam membangun sistem maka teknik atau metode pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pengamatan (*observasi*)

Metode pengamatan atau observasi adalah kegiatan untuk mendapatkan data yang faktual dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kondisi fisik, fasilitas dan perilaku secara langsung pada objek penelitian. Mengumpulkan data secara langsung terhadap objek yang diteliti dan diambil dari hasil pengamatan gejala yang dapat menunjang penelitian ini.

2. Wawancara (*interview*)

Interview adalah pengumpulan data melalui tanya jawab secara langsung dan terarah kepada beberapa informan yang dianggap dapat memberikan informasi mengenai beberapa hal yang relevan dengan penelitian.

3. Studi pustaka

Studi pustaka yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa kegiatan yaitu mempelajari beberapa literatur melalui media internet maupun buku rujukan yang berhubungan dengan objek penelitian.

3.4 Teknik pengembangan sistem

1. Perencanaan

Tahap perencanaan melibatkan user yang sedang dan akan mengolah data nilai untuk mengukur dan menentukan tujuan yang akan dihasilkan dari perancangan sistem informasi sehingga data dan informasi yang didapat akan memudahkan pada tahap analisa.

2. Analisa

Tahap ini adalah analisa sistem yang berjalan dengan menggunakan flowmap untuk mengetahui gambaran umum pada sistem yang sedang berjalan.

3. Desain

Tahap ini adalah desain sistem yang akan dirancang dengan memanfaatkan flowmap usulan dan diagram kontek sebagai acuan dalam membangun sistem.

4. Implementasi

Tahap ini adalah tahap bagaimana menjabarkan proses perancangan sistem kedalam aplikasi yang digunakan untuk dapat mengetahui proses coding serta hasil dari perancangan sebagai implementasi yang akan mempermudah user dalam mengoperasikan sistem.

5. Kesimpulan

Tahap ini adalah kesimpulan dari seluruh tahapan perancangan dengan mengedepankan kepuasan pengguna.

3.5 Perangkat Yang Digunakan

Media yang digunakan dalam memenuhi kebutuhan sistem adalah sebagai berikut :

3.5.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Laptop

Mouse

Processor : Intel (R) Celeron (R) Processor N3350

Memory : 2 GB DDR3 L Memory

Harddisk : 500 GB HDD

3.5.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Sistem Operasi : Windows 10

Browser : Mozilla Firefox

Bahasa Pemrograman : Hypertext Preprocessor atau PHP

Database : MySQL server

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Seiring meningkatnya kemajuan teknologi hingga kemudahan yang ada, perlunya menerapkan sebuah sistem yang membantu kegiatan yang bersifat administrasi. Dengan begitu kemudahan dapat dirasakan bagi pengguna layanan yang terintegrasi.

Terkait pada prosedur kegiatan yang dilakukan saat ini oleh pihak Dinas PPPA Kabupaten Kolaka masih mengalami kesulitan dalam mengelola kegiatan administrasi yang kurang efektif serta waktu yang lama untuk masyarakat ketika melakukan administrasi. Seperti saat ini masih menggunakan formulir yang di isi tulis tangan hingga pengelolaan laporan yang kurang tertata. Kegiatan yang masih manual itu tentunya membuat sebagian masyarakat merasa repot jika harus mengunjungi dinas terkait guna menyelesaikan administrasi pengaduan pelaporan. Sehingga dengan diterapkannya sistem baru yang terintegrasi nantinya dapat diakses secara *online* oleh pihak terkait yaitu Admin dinas PPPA dan masyarakat guna melakukan administrasi pengaduan pelaporan lewat online saja.

4.1.1 Mendefinisikan Sistem

Sistem Sistem Informasi Pelaporan Kasus Kekerasan (SIPKAKER) Terhadap Perempuan Dan Anak Berbasis WEB Studi Kasus Dinas Pemberdayaan Perempuan Dan Perlindungan Anak merupakan aplikasi yang dibuat untuk membantu Dinas PPPA Kabupaten Kolaka dalam mengelola data laporan masyarakat saat melakukan pengaduan dengan cara Admin dinas PPPA dan masyarakat membuka aplikasi melalui masing-masing *platform* WEB *browser* dengan akses secara *online* dapat memberi kemudahan pengguna aplikasi untuk melakukan aktivitas manajemen data hingga pelaporan pengaduan oleh masyarakat. Dengan begitu sistem yang digunakan dapat mempermudah proses pelaporan yang sebelumnya masyarakat harus mengunjungi dinas PPPA untuk menyelesaikan administrasi dalam kegiatan pelaporan ditempat, dan sekarang

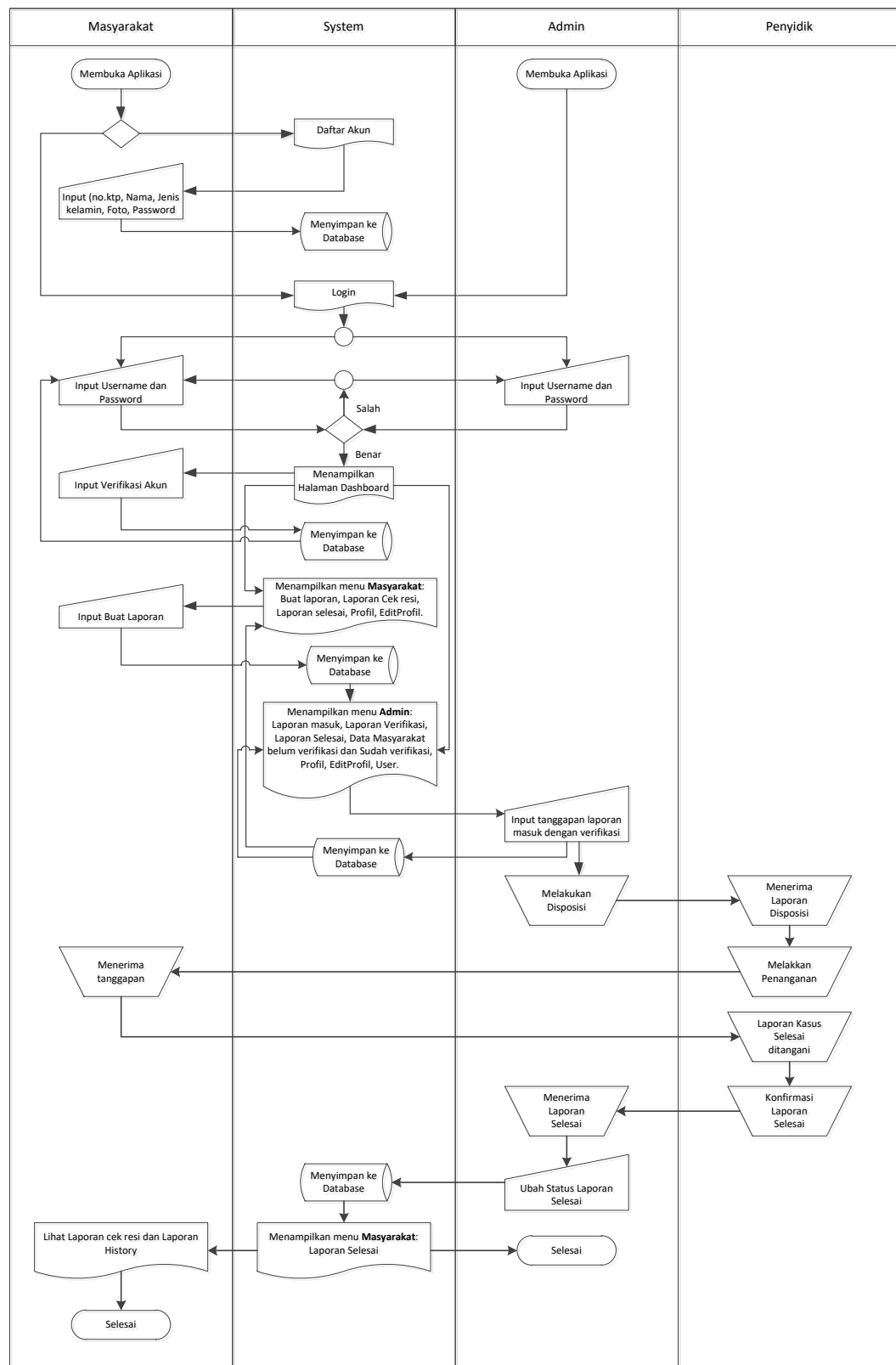
hanya perlu di akses secara *online* saja. Proses yang diterapkan, guna mendukung perkembangan zaman pada perkembangan teknologi informasi secara global.

4.2 Perancangan Database

Agar memudahkan peneliti membangun sistem, dibutuhkan beberapa rancangan meliputi perancangan database menggunakan *Flowmap* Diagram, Struktur tabel hingga relasi tabel pada basis datanya.

4.2.1 *Folowmap* Diagram

Flowmap mendeskripsikan rancangan sistem. Interaksi antara dua pengguna untuk mengakses aplikasi, yang mana Admin memiliki akses penuh. Sedangkan Masyarakat hanya melakukan kegiatan berdasarkan level akses yang dirancang dengan membuka *webiste* terlebih dahulu jika ingin melakukan pelaporan. Kemudian sistem akan menampilkan halaman utama yang dimana berisi form-form yang bisa dilihat oleh pelapor. Jika ingin melapor, pelapor hanya mengisi form yang telah disediakan oleh sistem dan sistem akan menyimpan data hasil dari pelaporan, selanjutnya admin menerima hasil pelaporan kemudian memproses kasus yang telah dilaporkan dan hasil laporan tersebut tersimpan di database setelah itu admin mendisposisikan pelaporan kasus tersebut lalu penyidik melakukan penjangkauan dari hasil laporan pelapor yang telah dilakukan. Adapun *Flowmap* diagram dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Flowmap Desain sistem yang diusulkan

Pada gambar 4,1 diatas, merupakan proses kegiatan sistem yang didesain dengan penggambaran *flowmap*. Ketika masyarakat dan admin berinteraksi dengan sistem kecuali penyidik. Dapat di gambarkan masyarakat membuka aplikasi kemudian terdapat pilihan apakah akan login atau membuat akun lebih dahulu. Ketika membuat akun maka data yang diinput akan tersimpan ke database. Selanjutnya ketika masyarakat maupun admin melakukan login di halaman yang sama, maka sistem akan memvalidasi terlebih dahulu jika inputan pada *username* dan *password* sudah valid. Jika tidak maka dikembalikan pada tampilan login. Jika benar maka akan dibawa ke halaman aplikasi yang tentunya memiliki hak akses berbeda untuk menggunakan aplikasi. Ketika masyarakat menginput pembuatan laporan pengaduan, maka akan tersimpan ke database. Data yang ada di database akan ditampilkan di menu yang tersedia untuk dikelola admin. Selanjutnya admin memilih menu laporan masuk kemudian menginput untuk menanggapi laporan masuk agar terverifikasi. Kemudian masyarakat dapat memantau laporan pengaduan pada menu laporan cek resi apakah sudah ditahap mana. Ketika admin melakukan disposisi atau peninjauan, maka admin langsung meneruskan ke penyidik. Selanjutnya penyidik menerima laporan untuk melakukan disposisi atau peninjauan, maka langkah penyidik langsung berhubungan dengan masyarakat dan masyarakatpun menerima tanggapan yang diberikan. Ketika persoalan sudah selesai terkait pada laporan yang dibuat oleh masyarakat yang ditangani penyidik, maka selesai sudah kegiatan penanganan. Selanjutnya penyidik memberikan konfirmasi pada admin bahwa laporan yang ditangani sudah selesai. Langkah selanjutnya admin menerima laporan selesai dan mengubah status laporan selesai hingga menyimpan ke database yang ditampilkan pada menu laporan selesai dan admin telah selesai melakukan proses tanggapan. Kemudian masyarakat melihat data-data laporan yang dibuat di menu laporan cek resi maupun laporan selesai dan selanjutnya masyarakat dapat mengakhiri kegiatan pengaduan.

4.2.2 Struktur Tabel

a. Tabel user

Rancangan tabel *user* digunakan untuk menyimpan data *Admin* dan Masyarakat untuk *login* pada Aplikasi SIPKAKER.

Tabel 4.1 Rancangan Tabel *user*

No.	Nama Kolom	Type Data	Value	Keterangan
1	<i>id_user</i>	<i>integer</i>	11	<i>Prymary Key, Autoincrement</i>
2	<i>no_ktp</i>	<i>varchar</i>	16	
3	<i>nama_lengkap</i>	<i>varchar</i>	100	
4	<i>Jenis_kelamin</i>	<i>varchar</i>	9	
5	<i>password</i>	<i>varchar</i>	50	
6	<i>password_konfir</i>	<i>varchar</i>	50	
7	<i>level</i>	<i>varchar</i>	20	
8	<i>foto</i>	<i>varchar</i>	225	

b. Tabel klien

Rancangan tabel klien digunakan untuk menyimpan data klien dan berhubungan dengan tabel user pada Aplikasi SIPKAKER.

Tabel 4.2 Rancangan Tabel klien

No.	Nama Kolom	Type Data	Value	Keterangan
1	<i>id_user</i>	<i>integer</i>	11	<i>Prymary Key, Autoincrement</i>
2	<i>nama_pangilan</i>	<i>varchar</i>	50	
3	<i>tempat_lahir_klien</i>	<i>varchar</i>	50	
4	<i>tgl_lahir_klien</i>	<i>date</i>		
5	<i>usia_klien</i>	<i>integer</i>	10	
6	<i>alamat_asal_klien</i>	<i>varchar</i>	100	
7	<i>kecamatan_klien</i>	<i>varchar</i>	50	
8	<i>kabupaten_klien</i>	<i>varchar</i>	50	
9	<i>provinsi_klien</i>	<i>varchar</i>	50	

10	no_telpon_klien	<i>varchar</i>	15	
11	pendidikan_klien	<i>varchar</i>	50	
12	status_pendidikan_klien	<i>varchar</i>	50	
13	agama_klien	<i>varchar</i>	20	
14	status_pernikahan_klien	<i>varchar</i>	20	
15	kebangsaan_klien	<i>varchar</i>	20	
16	pekerjaan_terakhir	<i>varchar</i>	50	
17	sumber_info_klien	<i>varchar</i>	50	

c. Tabel pekerjaan_klien

Rancangan tabel pekerjaan_klien digunakan untuk menyimpan data profil akun masyarakat yang terhubung dengan tabel klien pada Aplikasi SIPKAKER.

Tabel 4.3 Rancangan Tabel pekerjaan_klien

No.	Nama Kolom	Type Data	Value	Keterangan
1	id	<i>integer</i>	11	<i>Primary Key, Autoincrement</i>
2	id_user	<i>integer</i>	11	<i>Ascade</i>
3	jenis_pekerjaan_klien	<i>varchar</i>	50	
4	gaji_dijanjikan	<i>integer</i>	50	
5	gaji_diberikan	<i>integer</i>	50	
6	nama_majikan_klien	<i>varchar</i>	100	
7	alamat_majikan	<i>varchar</i>	100	
8	negara_majikan	<i>varchar</i>	100	
9	provinsi_majikan	<i>varchar</i>	100	
10	kota_majikan	<i>varchar</i>	100	
11	telepon_majikan	<i>varchar</i>	15	
12	alamat_kerja_klien	<i>varchar</i>	100	
13	sebutkan_rpk	<i>varchar</i>	100	
14	provinsi_rpk	<i>varchar</i>	100	
15	ko_rpk	<i>varchar</i>	100	
16	telepon_pekerja	<i>varchar</i>	15	

17	tgl_keberangkatan	<i>date</i>		
18	tgl_kepulangan	<i>date</i>		
19	tgl_mulai_kerja	<i>date</i>		
20	tgl_selesai_kerja	<i>date</i>		
21	lama_kerja_bulan	<i>integer</i>	10	
22	lama_kerja_tahun	<i>integer</i>	10	

d. Tabel keluarga_klien

Rancangan tabel keluarga_klien digunakan untuk menyimpan data keluarga_klien yang terhubung dengan tabel klien pada Aplikasi SIPKAKER.

Tabel 4.4 Rancangan Tabel keluarga_klien

No.	Nama Kolom	Type Data	Value	Keterangan
1	id	<i>integer</i>	11	<i>Primary Key, Autoincrement</i>
2	id_user	<i>integer</i>	11	<i>Ascade</i>
3	hub_klien_keluarga	<i>varchar</i>	50	
4	nama_keluarga	<i>varchar</i>	50	
5	usia_keluarga	<i>integer</i>	20	
6	alamat_keluarga	<i>varchar</i>	100	
7	kecamatan_keluarga	<i>varchar</i>	100	
8	kabupaten_keluarga	<i>varchar</i>	100	
9	provinsi_keluarga	<i>varchar</i>	100	
10	telepon_keluarga	<i>varchar</i>	15	
11	pekerjaan_keluarga	<i>varchar</i>	100	
12	status_keluarga	<i>varchar</i>	100	
13	keterangan_keluarga	<i>varchar</i>	100	

e. Tabel laporan

Rancangan tabel laporan digunakan untuk menyimpan data laporan pengaduan yang dapat diakses pengguna admin dan masyarakat pada Aplikasi SIPKAKER.

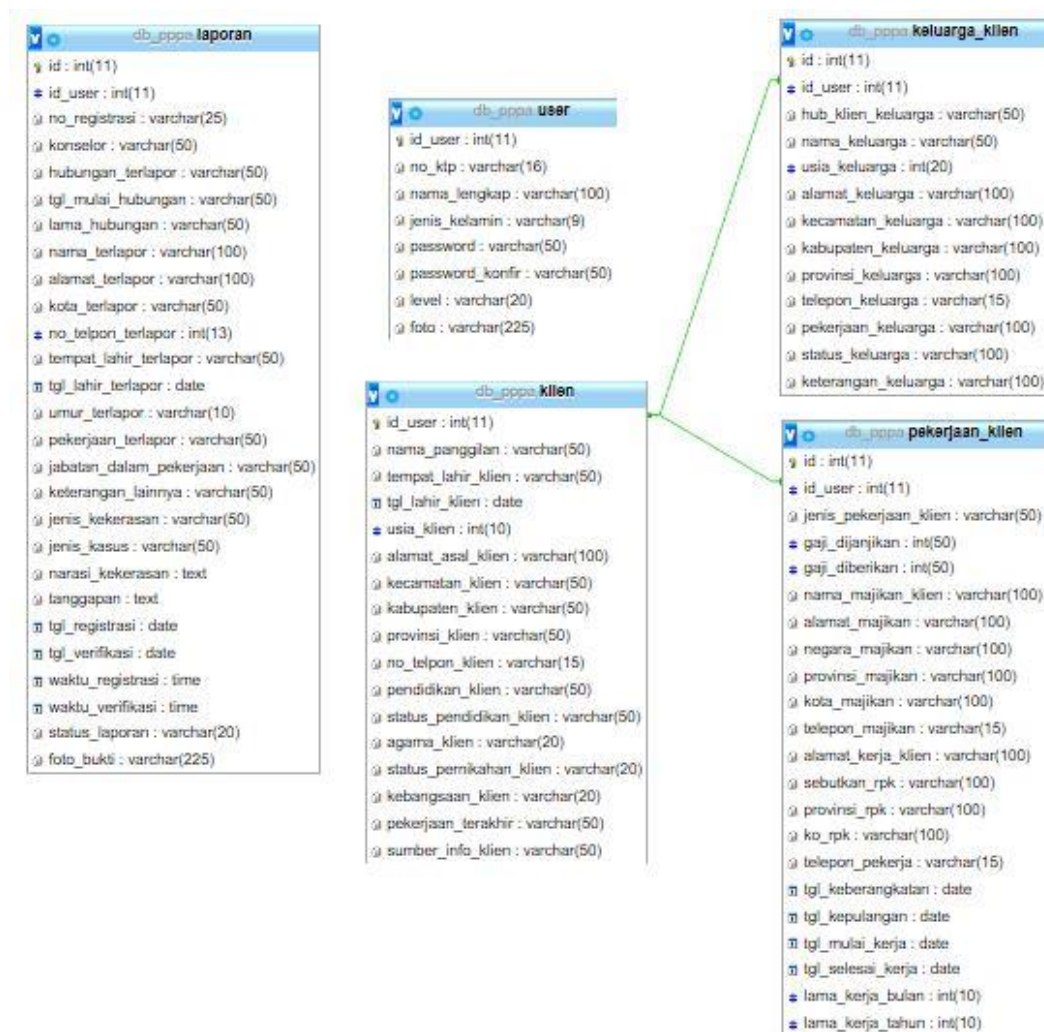
Tabel 4.5 Rancangan Tabel laporan

No.	Nama Kolom	Type Data	Value	Keterangan
1	id	<i>integer</i>	11	<i>Primary Key, Autoincrement</i>
2	id_user	<i>integer</i>	11	
3	no_registrasi	<i>varchar</i>	25	
4	konselor	<i>varchar</i>	50	
5	hubungan_terlapor	<i>varchar</i>	50	
6	tgl_mulai_hubungan	<i>varchar</i>	50	
7	lama_hubungan	<i>varchar</i>	50	
8	nama_terlapor	<i>varchar</i>	100	
9	alamat_terlapor	<i>varchar</i>	100	
10	kota_terlapor	<i>varchar</i>	50	
11	no_telpon_terlapor	<i>varchar</i>	13	
12	tempat_lahir_terlapor	<i>varchar</i>	50	
13	tgl_lahir_terlapor	<i>date</i>		
14	umur_terlapor	<i>varchar</i>	10	
15	pekerjaan_terlapor	<i>varchar</i>	50	
16	jabatan_dalam_pekerjaan	<i>varchar</i>	50	
17	keterangan_lainnya	<i>varchar</i>	50	
18	jenis_kekerasan	<i>varchar</i>	50	
19	jenis_kasus	<i>varchar</i>	50	
20	narasi_kekerasan	<i>text</i>		
21	tanggapan	<i>text</i>		
22	tgl_registrasi	<i>date</i>		
23	tgl_verifikasi	<i>date</i>		

24	waktu_registrasi	<i>time</i>		
25	waktu_verifikasi	<i>time</i>		
26	status_laporan	<i>varchar</i>	20	
37	foto_bukti	<i>varchar</i>	225	

4.2.3 Relasi

Adapun desain Relasi yang yang terhubung pada tabel menggunakan fungsi primary key, foreik key, Ascade, hingga query pemanggilan data tabel pada aplikasi yang berfungsi sebagai penyimpanan basisdata. Dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah:

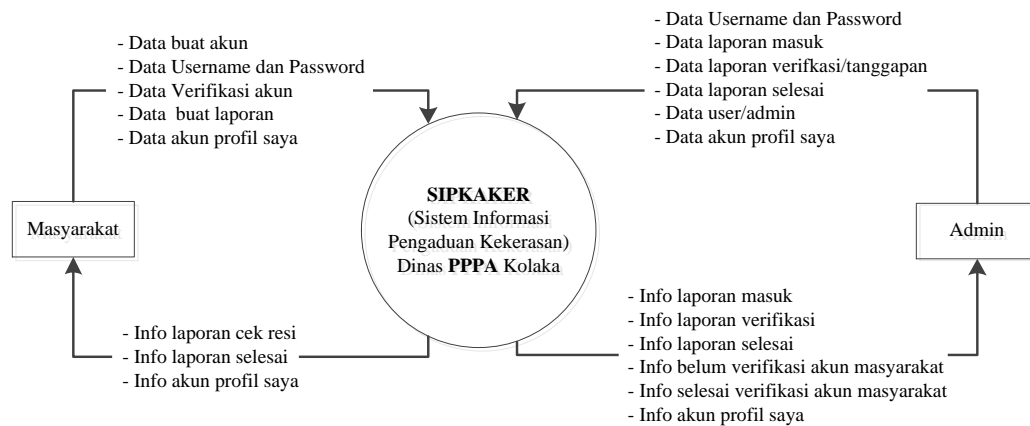


Gambar 4.2 Basisdata Siphaker

4.3 Perancangan Sistem

4.3.1 Diagram Konteks

Diagram konteks dibawah menggambarkan sistem secara keseluruhan mengenai aliran informasi yang diproses dari satu bagian ke bagian lainnya.



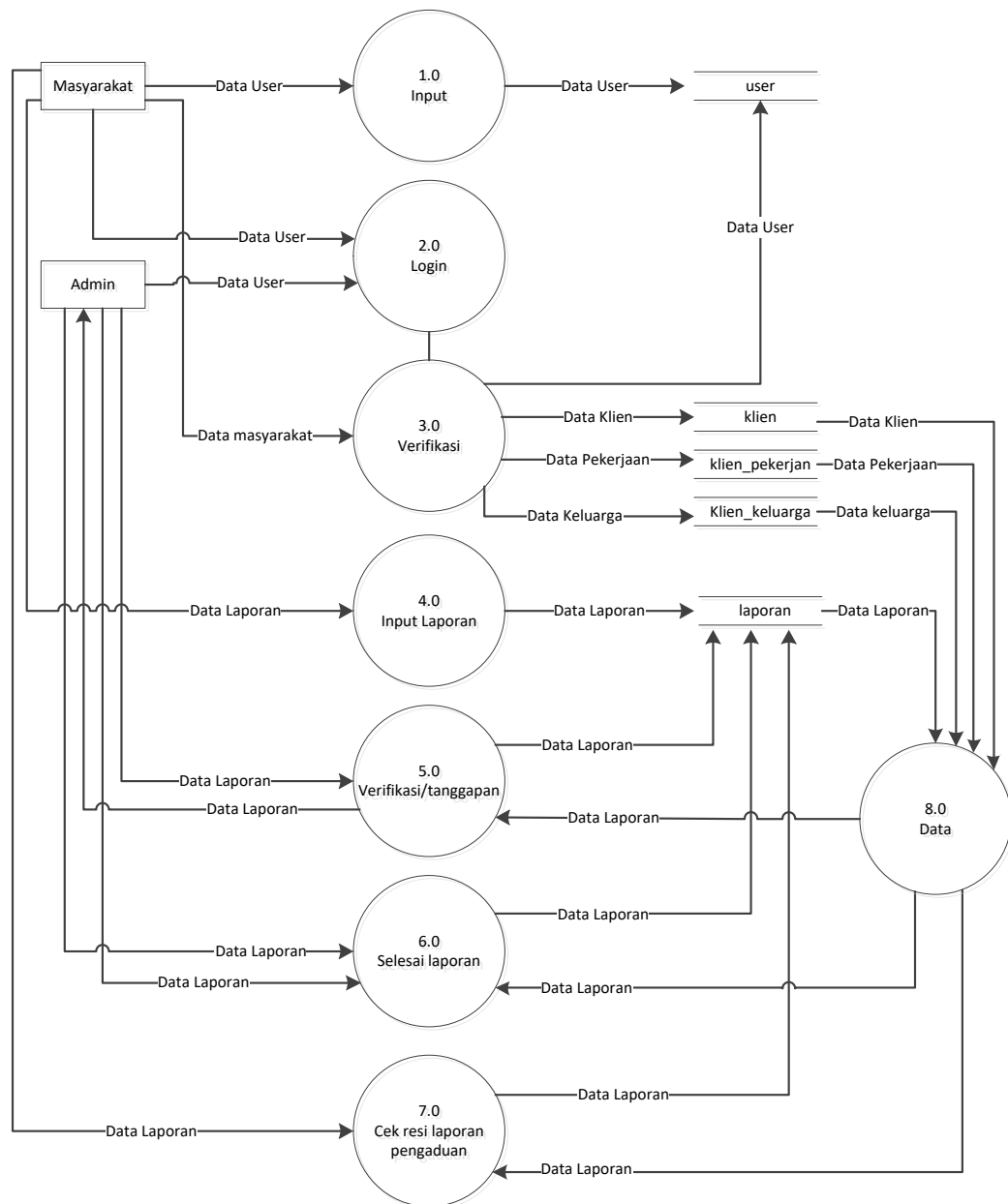
Gambar 4.3 Basisdata Sipkaker

Dari gambar diatas dapat diterangkan.

1. Masyarakat menginput data buat akun, kemudian menginputkan data username dan password untuk login, kemudian menginput data verifikasi akun, Kemudian melakukan penginputan data buat laporan dan mengubah data akun profil saya.
2. Masyarakat melihat info laporan cek resi, info laporan selesai dan info akun profil saya yang ditampilkan oleh sistem Sipkaker.
3. Admin menginput username dan password untuk login, kemudian input tanggapan data laporan masuk untuk verifikasi, Kemudian mengubah status data laporan verifikasi menjadi selesai, kemudian dapat menghapus data laporan selesai, kemudian mengelola data user admin dan mengubah data akun profil saya.
4. Admin melihat info laporan masuk, info laporan verifikasi, info laporan selesai, info akun masyarakat belum verifikasi, info akun masyarakat sudah verifikasi dan info akun profil saya yang ditampilkan oleh sistem Sipkaker.

4.3.2 Diagram Arus Data (Data Flow Diagram)

Diagram Arus Data atau disebut DFD. Adapun kegiatan pada penggambaran yang dilakukan terdapat dua hak akses antara Admin dan Masyarakat yang masing-masing aksesnya memiliki alur perbedaan.



Gambar 4.4 Data Flow Diagram Level 1

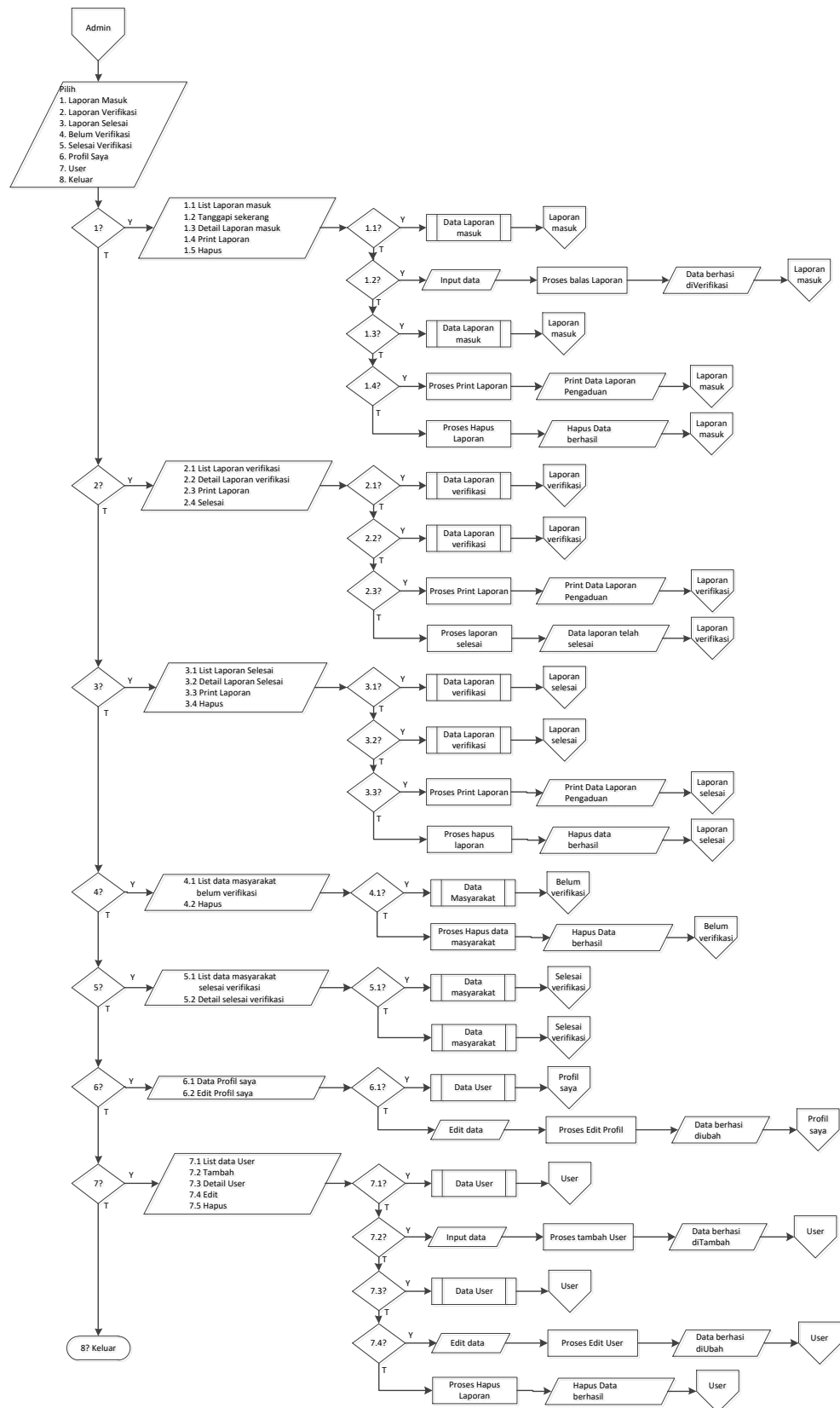
Pada penggambaran sistem 4.4 diatas merupakan alur sistem yang terdapat 8 proses yaitu proses input data user registrasi akun, input data login,

verifikasi data, melakukan input laporan, memberi tanggapan laporan menjadi status verifikasi, mengubah status laporan yang sudah verifikasi menjadi status selesai, pengecekan laporan pengaduan dan menampilkan data keseluruhan.

Masyarakat melakukan penginputan data user pada kegiatan registrasi akun yang kemudian data user tersimpan di tabel user. Kemudian masyarakat menginput data user untuk login begitupun admin menginput data user masing-masing. Selanjutnya ketika masyarakat telah input data login ke sistem maka sistem menampilkan kegiatan verifikasi data di masing-masing akun yang mana penginputan data user, data klien, data pekerjaan klien, dan data keluarga klien akan tersimpan pada tabel tersebut. Sehingga setelah proses verifikasi selesai maka masyarakat dapat melakukan kegiatan input pelaporan yang tersimpan pada data laporan di tabel laporan. Selanjutnya admin melakukan kegiatan tanggapan verifikasi laporan sehingga data laporan tersimpan di tabel laporan. Selanjutnya admin mengubah status data laporan yang telah diverifikasi menjadi selesai yang tersimpan di tabel laporan. Kemudian masyarakat melakukan kegiatan cek resi laporan untuk memantau data laporan yang tersimpan pada data laporan di tabel laporan.

4.3.3 *Flowchart* Admin dan Masyarakat

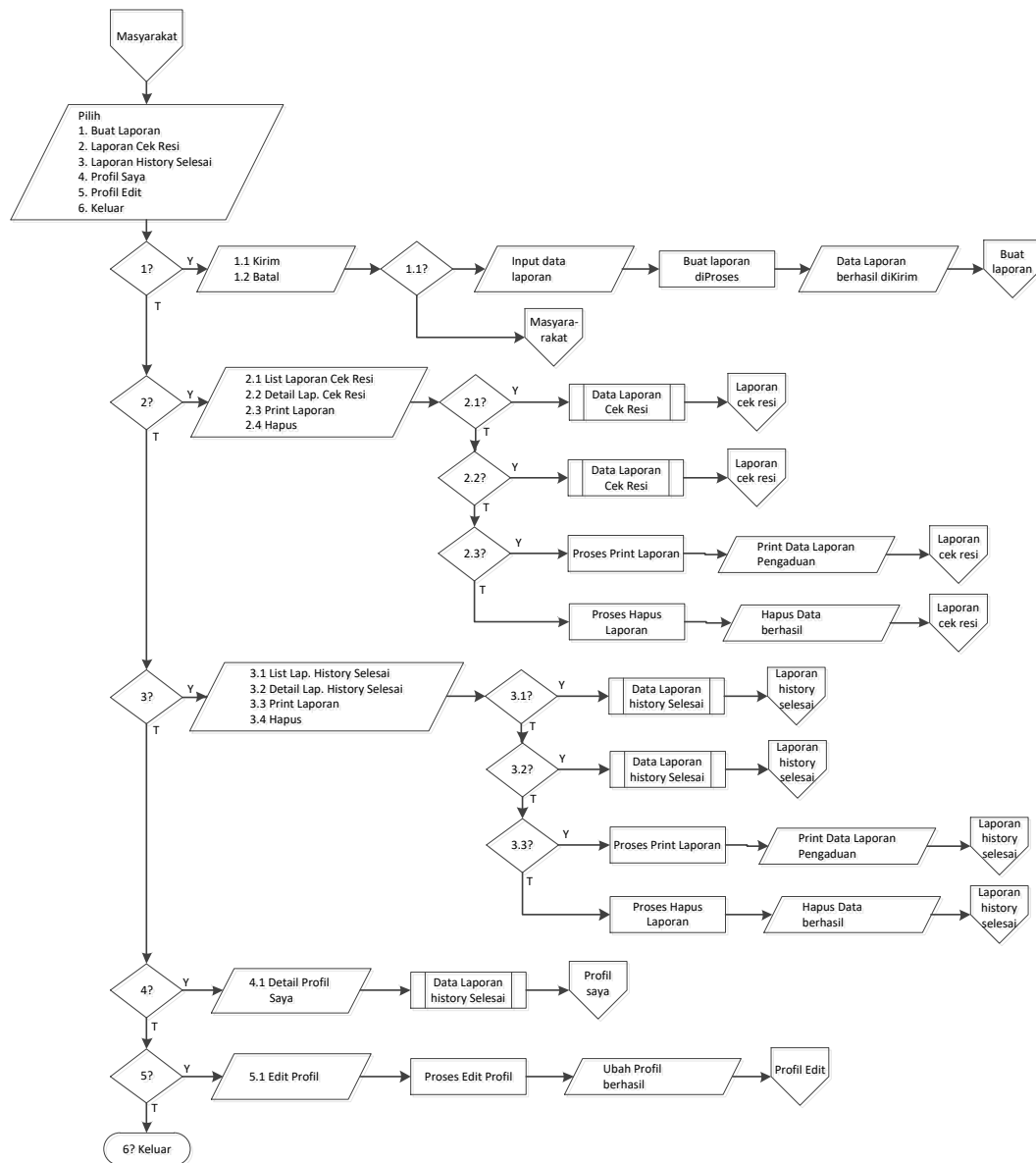
Adapun *Flowchart* admin dapat dilihat pada gambar 4.5 dibawah:



Gambar 4.5 Flowchart Admin

Pada menu admin terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan ada pilihan yang menampilkan list laporan masuk, tanggap sekarang, melihat detail laporan masuk, print laporan dan menghapus laporan. Ketika memilih proses 2 maka akan ada pilihan yang menampilkan list laporan verifikasi, detail laporan verifikasi, print laporan dan pilihan selesai untuk mengubah status laporan. Ketika memilih proses 3 akan ada pilihan yang menampilkan list laporan selesai, detail laporan selesai, print laporan dan hapus laporan selesai. Ketika memilih proses 4 maka akan ada pilihan yang menampilkan list data masyarakat yang belum melakukan verifikasi dan pilihan hapus untuk hapus akun user/masyarakat. Ketika memilih proses 5 maka akan ada pilihan yang menampilkan list data masyarakat yang sudah melakukan verifikasi dan pilihan detail selesai verifikasi untuk melihat akun yang sudah verifikasi. Ketika memilih proses 6 maka akan ada pilihan yang menampilkan data profil saya dan pilihan edit profil saya untuk ubah data akun. Ketika memilih proses 7 maka akan ada pilihan yang menampilkan list data user untuk akses admin, tambah user, detail user, edit user dan hapus data user. Ketika memilih proses 8 maka sistem akan keluar/logout.

Adapun *Flowchart* Masyarakat dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah:



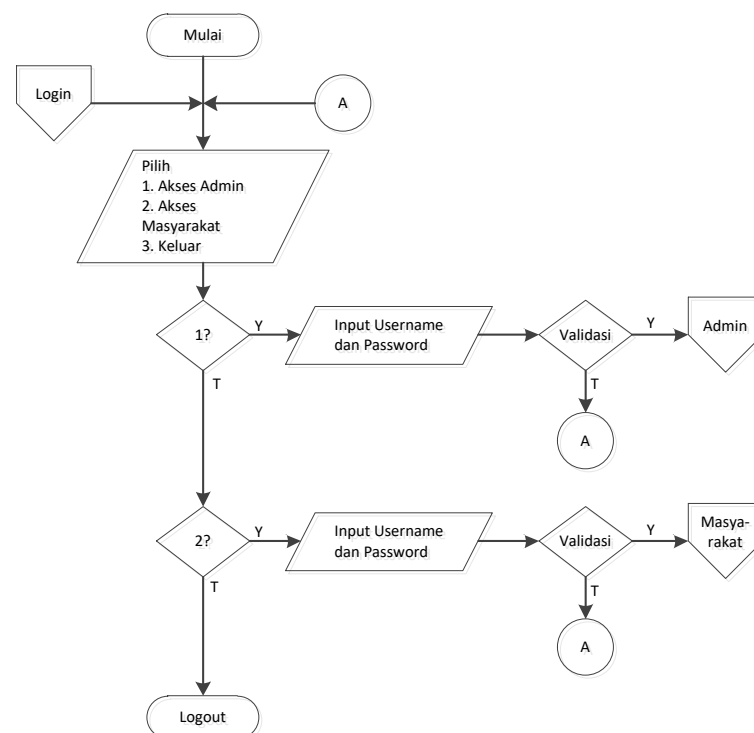
Gambar 4.6 Flowchart Masyarakat

Pada menu Masyarakat terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan ada pilihan yang menampilkan input pembuatan laporan pengaduan untuk mengirim dan pilihan batal jika tidak ingin mengirim laporan pengaduan. Ketika memilih proses 2 maka akan ada pilihan yang menampilkan list laporan cek resi, detail laporan cek resi, print laporan dan pilihan hapus untuk hapus laporan. Ketika memilih proses 3 akan ada pilihan yang menampilkan list laporan history selesai, detail laporan history selesai, print laporan dan hapus laporan selesai. Ketika memilih proses 4 maka akan ada pilihan yang

menampilkan detail profil saya. Ketika memilih proses 5 maka akan ada pilihan yang menampilkan edit profil masing-masing user. Ketika memilih proses 6 maka sistem akan keluar/logout.

4.3.3.1 Flowchart Login

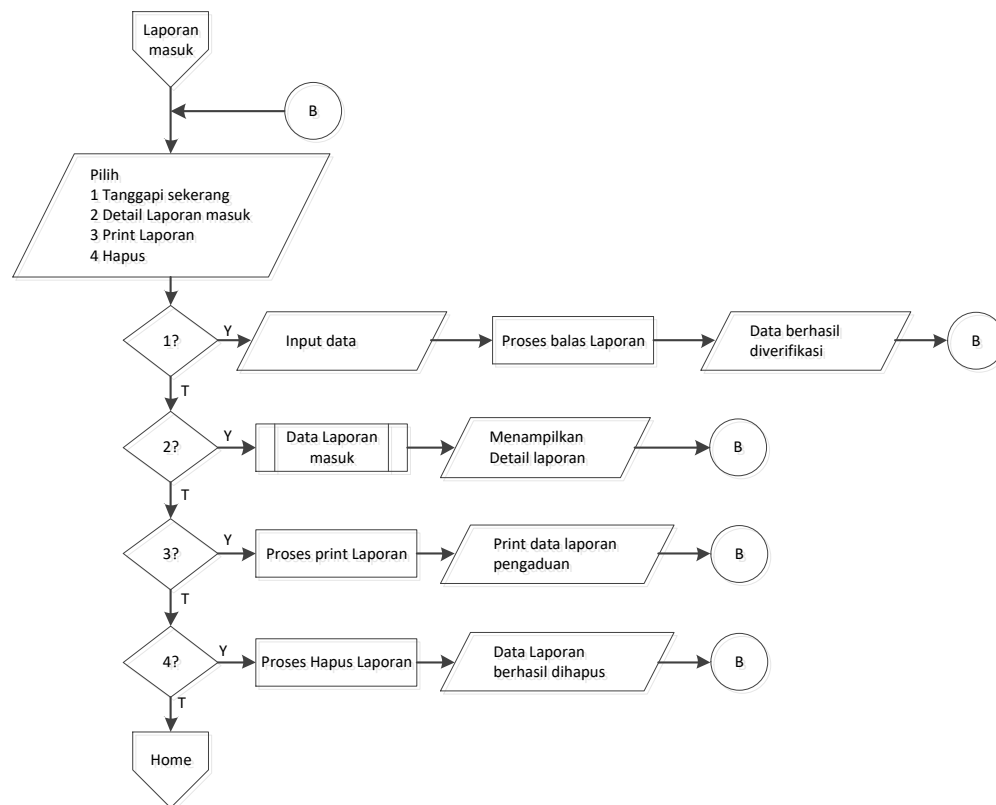
Adapun *Flowchart* halaman laporan masuk dapat dilihat pada gambar 4.6 dibawah:



Gambar 4.7 Flowchart login

Pada menu halaman login, menampilkan halaman yang sama untuk masyarakat dan admin. Ketika user memilih proses 1 dengan input username dan password dan kemudian sistem memvalidasi, jika salah maka masih menampilkan halaman login dengan simbol A. tetapi jika benar maka akan menampilkan halaman admin berdasarkan hak akses pada sistem. Begitupun ketika user memilih proses 2 dengan input username dan password dan kemudian sistem memvalidasi, jika salah maka masih menampilkan halaman login dengan simbol A. tetapi jika benar maka akan menampilkan halaman Masyarakat berdasarkan hak akses pada sistem.

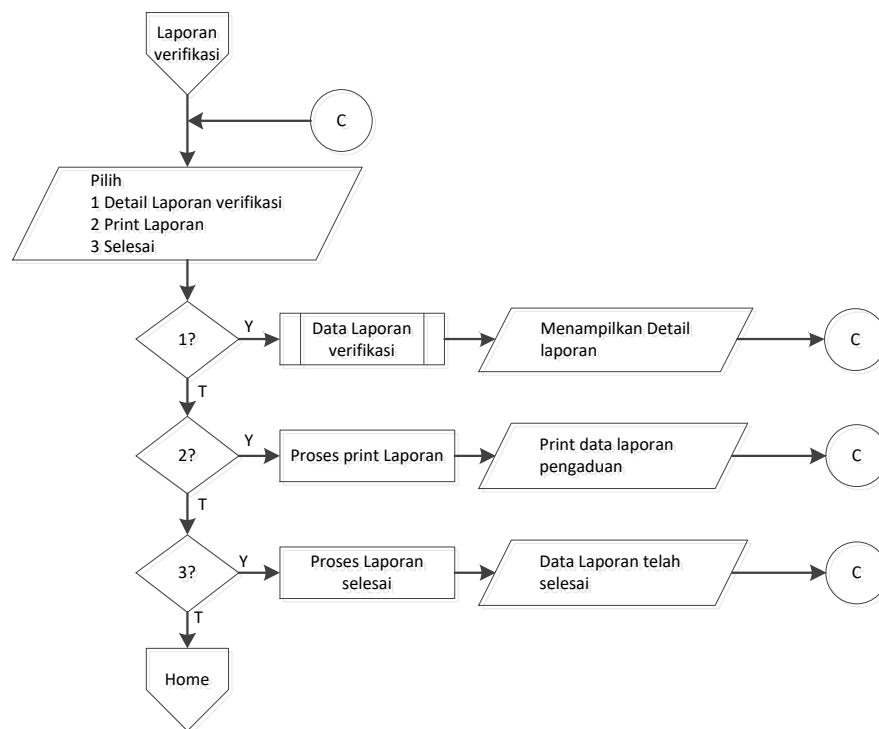
4.3.3.2 Flowchart Halaman Laporan Masuk



Gambar 4.8 Flowchart Halaman Laporan Masuk

Pada menu halaman laporan masuk yang diakses admin, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melakukan input data berupa tanggapan laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan masuk dengan simbol B. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat detail laporan masuk dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan masuk dengan simbol B. Ketika memilih proses 3 maka akan melihat print laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan masuk dengan simbol B. Ketika memilih proses 4 maka data laporan masuk yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman laporan masuk dengan simbol B.

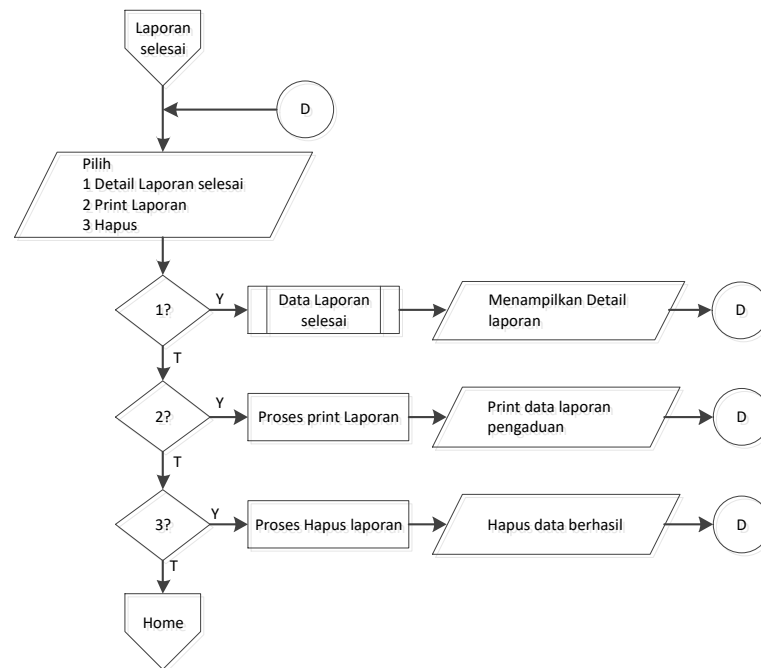
4.3.3.3 Flowchart Halaman Laporan Verifikasi



Gambar 4.9 Flowchart Halaman Laporan Verifikasi

Pada menu halaman laporan verifikasi yang diakses admin, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melihat detail laporan verifikasi dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan verifikasi dengan simbol C. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat print laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan verifikasi dengan simbol C. Ketika memilih proses 3 maka data laporan verifikasi yang dipilih untuk diubah status menjadi selesai akan hilang di halaman verifikasi dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman laporan verifikasi dengan simbol C.

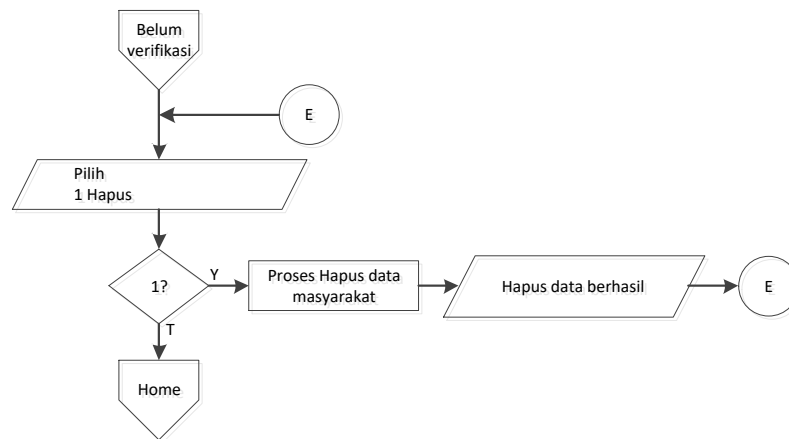
4.3.3.4 Flowchart Halaman Laporan Selesai



Gambar 4.10 Flowchart Halaman Laporan Selesai

Pada menu halaman laporan selesai yang diakses admin, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melihat detail laporan selesai dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan selesai dengan simbol D. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat print laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan selesai dengan simbol D. Ketika memilih proses 3 maka data laporan selesai yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman laporan selesai dengan simbol D.

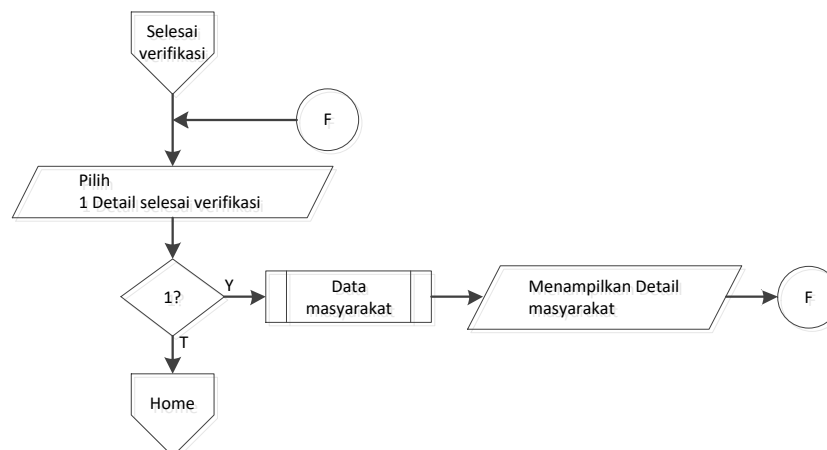
4.3.3.5 Flowchart Halaman Belum Verifikasi



Gambar 4.11 Flowchart Halaman Belum Verifikasi

Pada menu halaman belum verifikasi yang diakses admin, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka data user/masyarakat yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman belum verifikasi dengan simbol E.

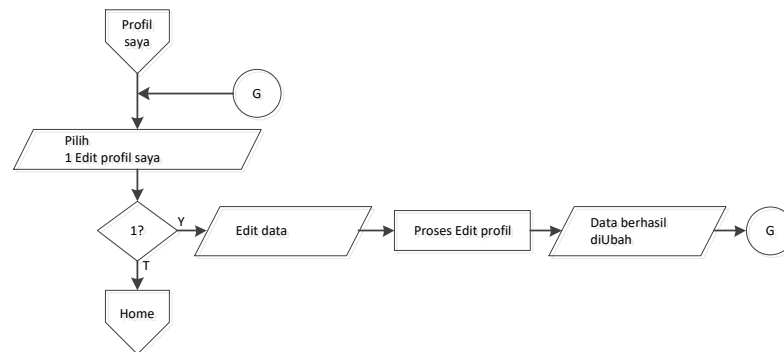
4.3.3.6 Flowchart Halaman Selesai Verifikasi



Gambar 4.12 Flowchart Halaman Selesai Verifikasi

Pada menu halaman selesai verifikasi yang diakses admin, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka akan melihat detail data user/masyarakat yang telah selesai melakukan verifikasi dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman selesai verifikasi dengan simbol F.

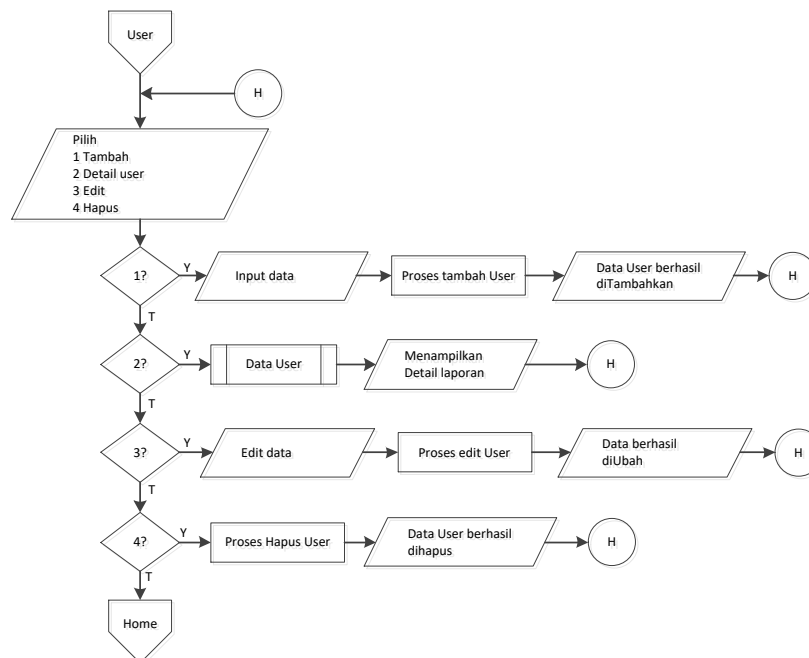
4.3.3.7 Flowchart Halaman Profil Saya



Gambar 4.13 Flowchart Halaman Profil Saya

Pada menu halaman profil saya yang diakses admin, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka akan melihat detail data user/masyarakat untuk diubah dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman profil saya dengan simbol G.

4.3.3.8 Flowchart Halaman User

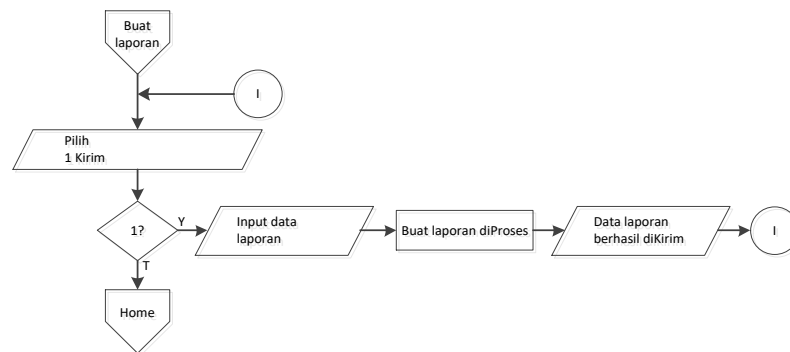


Gambar 4.14 Flowchart Halaman User

Pada menu halaman *user* yang diakses admin, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melakukan input data berupa data user dengan status admin dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman user dengan simbol H. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat detail

data user dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman user dengan simbol H. Ketika memilih proses 3 maka akan mengubah data masing-masing user dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman user dengan simbol H. Ketika memilih proses 4 maka data user yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman user dengan simbol H.

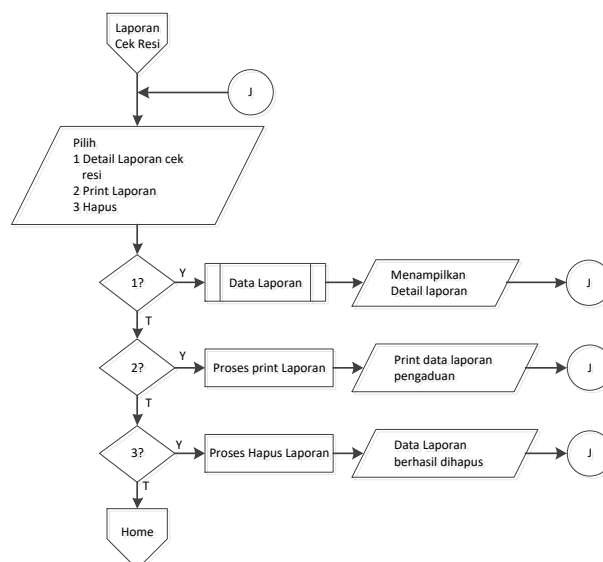
4.3.3.9 Flowchart Halaman Buat Laporan



Gambar 4.15 Flowchart Halaman Buat Laporan

Pada menu halaman buat laporan yang diakses masyarakat, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka input data laporan yang dimasukkan akan dikirim dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman buat laporan dengan simbol I.

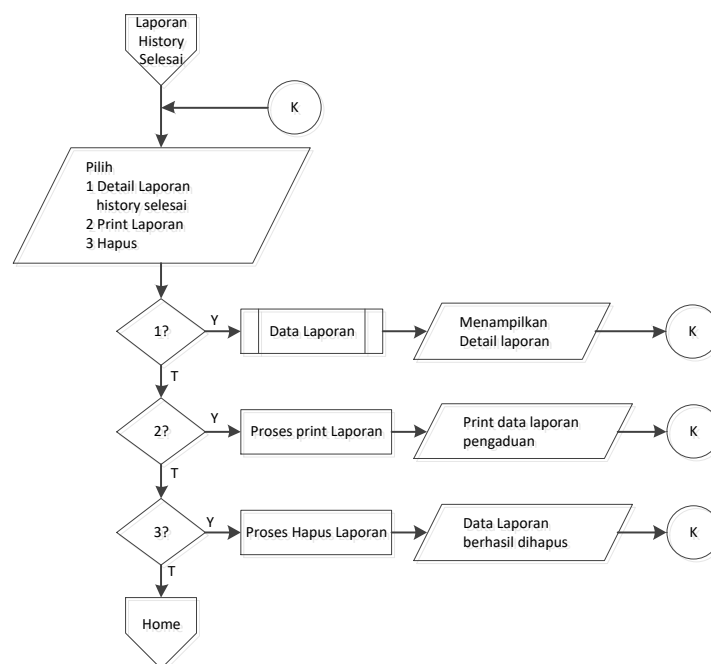
4.3.3.10 Flowchart Halaman Laporan Cek Resi



Gambar 4.16 Flowchart Halaman Laporan Cek Resi

Pada menu halaman laporan cek resi yang diakses masyarakat, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melihat detail laporan cek resi dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan cek resi dengan simbol J. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat print laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan cek resi dengan simbol J. Ketika memilih proses 3 maka data laporan yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman laporan cek resi dengan simbol J.

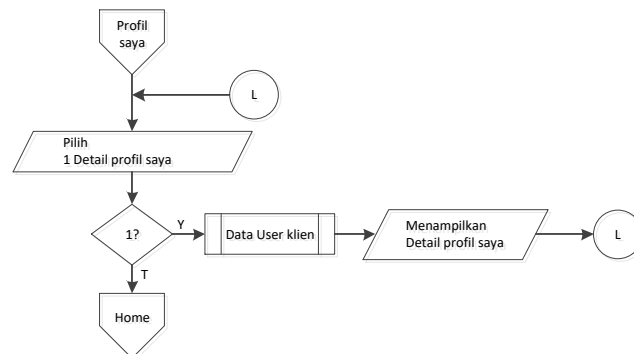
4.3.3.11 Flowchart Halaman Laporan History Selesai



Gambar 4.17 Flowchart Halaman Laporan History Selesai

Pada menu halaman laporan history selesai yang diakses masyarakat, terdapat beberapa proses kegiatan. Ketika memilih proses 1 maka akan melihat detail laporan history yang telah selesai ditangani dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan history selesai dengan simbol K. Ketika memilih proses 2 maka akan melihat print laporan dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman laporan history selesai dengan simbol K. Ketika memilih proses 3 maka data laporan yang dipilih untuk dihapus akan hilang dan ketika berhasil akan menampilkan kembali halaman laporan history selesai dengan simbol K.

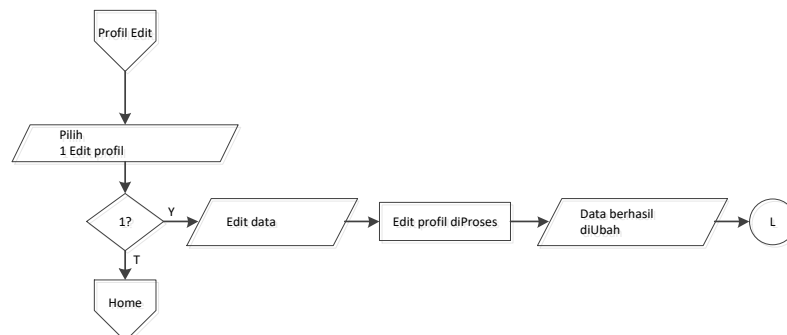
4.3.3.12 Flowchart Halaman Profil saya



Gambar 4.18 Flowchart Halaman Profil saya

Pada menu halaman profil saya yang diakses masyarakat, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka akan melihat detail data user/masyarakat secara mendetail dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman profil saya dengan simbol L.

4.3.3.13 Flowchart Halaman Profil Edit



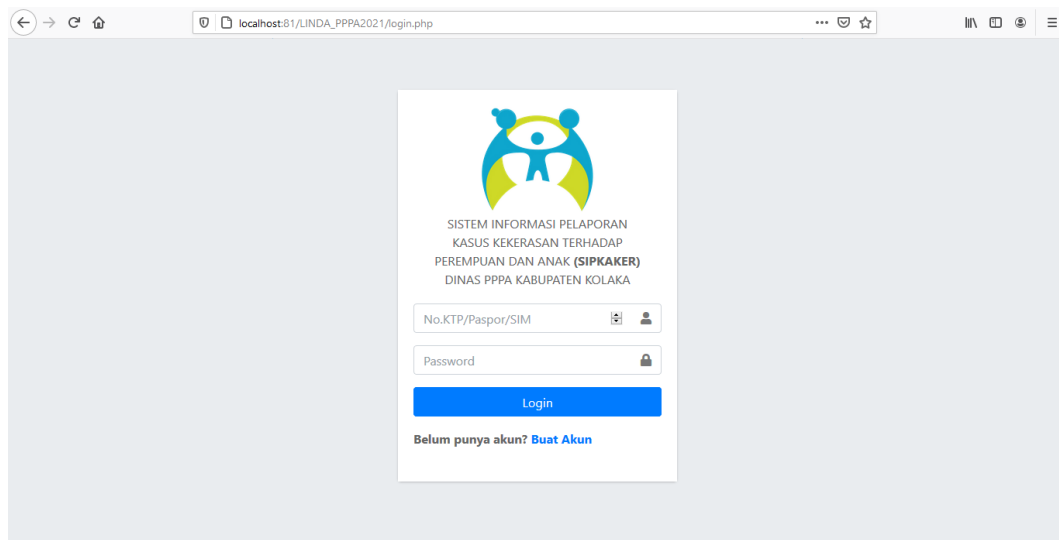
Gambar 4.19 Flowchart Halaman Profil Edit

Pada menu halaman profil edit yang diakses masyarakat, terdapat proses kegiatan yaitu ketika melakukan proses 1 maka akan menampilkan edit data user/masyarakat untuk diubah dan ketika sudah maka akan menampilkan kembali halaman profil saya dengan simbol L.

4.4 Implementasi

a. Halaman Login

Agar dapat mengakses halaman, Admin dan Masyarakat harus melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat dan buat akun untuk melakukan pendaftaran agar dapat menggunakan fitur aplikasi SIPKAKER. Halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.21.

Gambar 4.20 Halaman *Login*Tabel 4.6 Coding Halaman *Login*

Tabel Coding Halaman Login	
Session Login	<pre> <?php session_start(); include 'koneksi.php'; error_reporting(E_ALL ^ (E_NOTICE E_WARNING)); if (\$_SESSION['admin'] \$_SESSION['masyarakat'] \$_SESSION['verifikasi']) { header("location:index.php"); }else{ ?> </pre>
Tobol Login	<pre> <?php \$no_ktp = \$_POST['no_ktp']; \$password = \$_POST['password']; \$login = \$_POST['login']; if (\$login) { \$sql = \$koneksi->query("select * from user where no_ktp='\$no_ktp' and password='\$password' "); \$ketemu = \$sql->num_rows; \$data = \$sql->fetch_assoc(); if (\$ketemu >=1) { session_start(); if (\$data['level'] == "admin") { \$_SESSION['admin'] = \$data[id_user]; header("location:index.php"); </pre>

	<pre> } else if (\$data['level'] == "masyarakat") { \$_SESSION['masyarakat'] = \$data[id_user]; header("location:index.php"); } else if (\$data['level'] == "verifikasi") { \$_SESSION['verifikasi'] = \$data[id_user]; header("location:index.php"); } } else{ ?> <script type="text/javascript"> alert("Gagal login ! Terdapat kesalahan saat menginputkan No.KTP/Paspor/SIM dan Password atau anda belum daftar!") </script> <?php } } ?> </pre>
--	--

b. Halaman Buat Akun

Untuk proses buat akun, Masyarakat wajib melakukan proses penginputan data diri agar akun terdaftar pada aplikasi untuk mengaksesnya. Halaman buat akun dapat dilihat pada gambar 4.20.

Gambar 4.21 Halaman Buat Akun

Tabel 4.7 Coding Halaman Buat Akun

Tabel Coding Halaman Buat Akun	
Tobol Daftar	<pre> <?php error_reporting(E_ALL ^ (E_NOTICE E_WARNING)); \$koneksi = new mysqli("localhost", "root", "", "db_pppa"); </pre>

```

?>

<?php
if(isset($_POST['daftar'])) {

    $no_ktp = $_POST['no_ktp'];
    $nama_lengkap = $_POST['nama_lengkap'];
    $jenis_kelamin = $_POST['jenis_kelamin'];
    $password = $_POST['password'];
    $password_konfir = $_POST['password_konfir'];
    $level = $_POST['level'];

    $foto = $_FILES['foto']['name'];
    $lokasi = $_FILES['foto']['tmp_name'];
    // Rename nama fotonya dengan menambahkan tanggal dan
    jam upload
    $fotofix = date('dmY-His').('-').$no_ktp.'(-').$foto;

    //script validasi data
    $cek = mysqli_num_rows(mysqli_query($koneksi,"SELECT *
    FROM user WHERE no_ktp='$no_ktp'"));
    if ($cek > 0){
        echo "<script>
            window.alert('Maaf No.KTP/Paspor/SIM $no_ktp sudah
            terdaftar!')
            window.location='buat_akun.php'
            </script>";
    } else {
        move_uploaded_file($lokasi, "images/".$fotofix);
        mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO user (id_user,
        no_ktp, nama_lengkap, jenis_kelamin, password,
        password_konfir, level, foto)
        VALUES ('', '$no_ktp', '$nama_lengkap', '$jenis_kelamin',
        '$password', '$password_konfir', 'verifikasi', '$fotofix')");

        //proses input ke dua tabel
        $id_pk = $_POST['id'];
        $sql_klien = mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO klien
        (id, id_user) VALUES ('$id_pk', '$nama_lengkap')");

        $sql_pekerjaan = mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO
        pekerjaan_klien (id, id_user) VALUES ('', '$id_pk')");

        $sql_keluarga = mysqli_query($koneksi,"INSERT INTO
        pekerjaan_keluarga (id, id_user) VALUES ('', '$id_pk')");

```

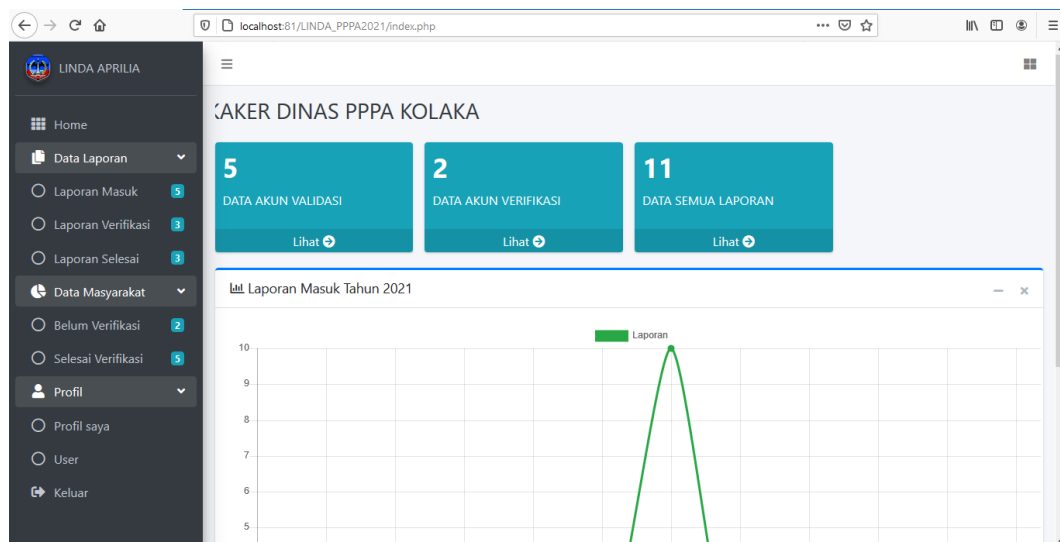
```

echo "<script>
window.alert('Pendaftaran berhasil. Silahkan Login !')
window.location='login.php'
</script>";
}
?>

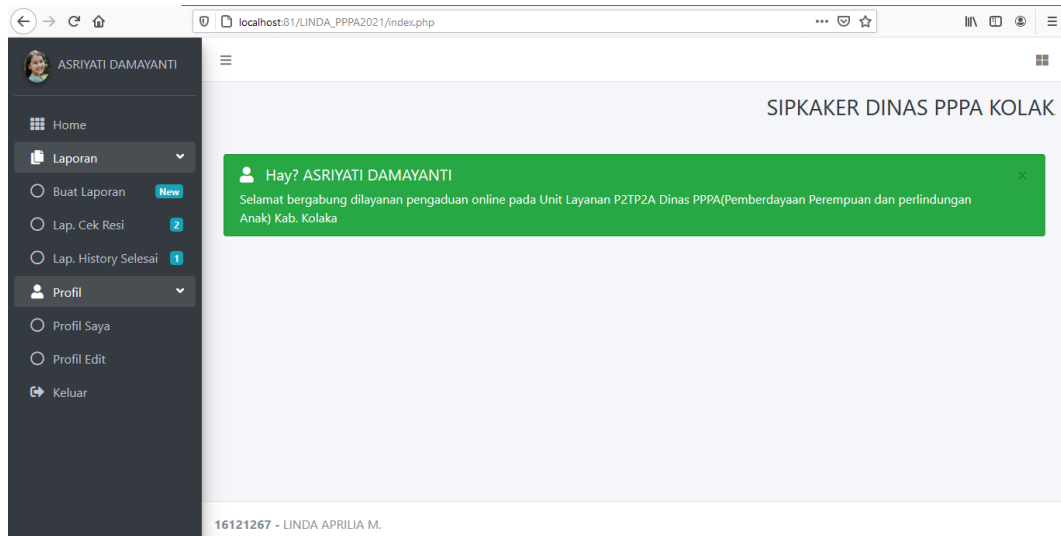
```

c. Halaman Dashboard

Setelah melakukan *login*, Sistem akan menampilkan halaman utama untuk melakukan kegiatan manajemen data laporan berdasarkan hak akses masing-masing Admin dan masyarakat. Dalam Kegiatanya admin dan masyarakat memiliki perbedaan interface pada aplikasi dengan fitur yang dapat diakses dimasing-masing pengguna. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 4.21 dan 4.22



Gambar 4.22 Halaman Dashboard Admin



Gambar 4.23 Halaman Dashboard masyarakat

Tabel 4.8 Coding Halaman Dashboard

Tabel Coding Halaman Dashboard	
Menampilkan Card Data akun validasi, data akun verifikasi dan data semua laporan	<pre> <?php \$sql_dm = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_dm from user where level='masyarakat'"); \$dm = \$sql_dm->fetch_assoc(); ?> <div class="small-box bg-info"> <div class="inner"> <h3><?php echo \$dm['jml_dm']; ?></h3> <p>DATA AKUN VALIDASI</p> </div> <div class="icon"> <i class="ion ion-bag"></i> </div> Lihat <i class="fas fa- arrow-circle-right"></i> </div> <?php \$sql_dbv = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_dbv from user where level='verifikasi'"); \$dbv = \$sql_dbv->fetch_assoc(); ?> <div class="small-box bg-info"> <div class="inner"> <h3><?php echo \$dbv['jml_dbv']; ?></h3> </pre>

	<pre> <p>DATA AKUN VERIFIKASI</p> </div> <div class="icon"> <i class="ion ion-bag"></i> </div> Lihat <i class="fas fa- arrow-circle-right"></i> </div> </div> <?php \$sql_dl = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_dl from laporan"); \$dl = \$sql_dl->fetch_assoc(); ?> <div class="small-box bg-info"> <div class="inner"> <h3><?php echo \$dl['jml_dl']; ?></h3> <p>DATA SEMUA LAPORAN</p> </div> <div class="icon"> <i class="ion ion-bag"></i> </div> Lihat <i class="fas fa- arrow-circle-right"></i> </div> </div> </pre>
Menampilkan <i>myChart.js</i>	<pre> <?php \$year = date("Y"); \$label = ["Januari", "Februari", "Maret", "April", "Mei", "Juni", "Juli" , "Agustus", "September", "Oktober", "November", "Desember"]; for(\$bulan = 1;\$bulan < 13;\$bulan++) { \$query = mysqli_query(\$koneksi,"select COUNT(*) as jumlah from laporan where MONTH(tgl_registrasi)='\$bulan'"); \$row = \$query->fetch_array(); \$jumlah_barang[] = \$row['jumlah']; } ?> </pre>
Session index.php	<pre> <?php include 'koneksi.php'; </pre>

	<pre>include 'tgl_indo.php'; error_reporting(E_ALL ^ (E_NOTICE E_WARNING)); session_start(); if (\$_SESSION['admin'] \$_SESSION['masyarakat'] \$_SESSION['verifikasi']) { ?></pre>
Sesion akses kemenu	<pre><?php if (\$_SESSION['admin']) { \$user = \$_SESSION['admin']; } elseif (\$_SESSION['masyarakat']) { \$user = \$_SESSION['masyarakat']; } elseif (\$_SESSION['verifikasi']) { \$user = \$_SESSION['verifikasi']; } \$sql = \$koneksi->query("select * from user where id_user='\$user'"); \$data = \$sql->fetch_assoc(); ?></pre>
Fungsi Menghitung jumlah data pada masing- masing Halaman	<pre><?php \$perhistory = \$data['id_user']; \$sql = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_lc from laporan where id_user='\$perhistory' "); \$lc = \$sql->fetch_assoc(); ?> <li class="nav-item"> <i class="far fa-circle nav-icon"></i> <p>Lap. Cek Resi</p> <?php echo \$lc['jml_lc']; ?> <?php \$perhistory = \$data['id_user']; \$sql = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_lh from laporan where id_user='\$perhistory' and status_laporan='selesai'"); \$lm = \$sql->fetch_assoc(); ?> <li class="nav-item"> <i class="far fa-circle nav-icon"></i> <p>Lap. History Selesai</p> <?php echo \$lm['jml_lh']; ?></pre>

```

    </a>
  </li>

  <?php
  $sql = $koneksi->query("select COUNT(*) as jml_lm from
  laporan where status_laporan='dikirim'");
  $lm = $sql->fetch_assoc();
  ?>
  <li class="nav-item">
    <a href="?page=data_laporan/laporan_masuk" class="nav-
    link">
      <i class="far fa-circle nav-icon"></i>
      <p>Laporan Masuk</p>
      <span class="badge badge-info right"><?php echo
  $lm['jml_lm']; ?></span>
    </a>
  </li>

  <?php
  $sql = $koneksi->query("select COUNT(*) as jml_lv from
  laporan where status_laporan='verifikasi'");
  $lv = $sql->fetch_assoc();
  ?>
  <li class="nav-item">
    <a href="?page=data_laporan/laporan_verifikasi" class="nav-
    link">
      <i class="far fa-circle nav-icon"></i>
      <p>Laporan Verifikasi</p>
      <span class="badge badge-info right"><?php echo
  $lv['jml_lv']; ?></span>
    </a>
  </li>

  <?php
  $sql = $koneksi->query("select COUNT(*) as jml_ls from
  laporan where status_laporan='selesai'");
  $ls = $sql->fetch_assoc();
  ?>
  <li class="nav-item">
    <a href="?page=data_laporan/laporan_selesai" class="nav-
    link">
      <i class="far fa-circle nav-icon"></i>
      <p>Laporan Selesai</p>
      <span class="badge badge-info right"><?php echo
  $ls['jml_ls']; ?></span>
    </a>

```

	<pre> ?php \$sql = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_bv from user where level='verifikasi'"); \$bv = \$sql->fetch_assoc(); ?> <li class="nav-item"> <i class="far fa-circle nav-icon"></i> <p>Belum Verifikasi</p> <?php echo \$bv['jml_bv']; ?> <?php \$sql = \$koneksi->query("select COUNT(*) as jml_sv from user where level='masyarakat'"); \$sv = \$sql->fetch_assoc(); ?> <li class="nav-item"> <i class="far fa-circle nav-icon"></i> <p>Selesai Verifikasi</p> <?php echo \$sv['jml_sv']; ?> </pre>
Fungsi Mengakses Halaman	<pre> <?php \$page = \$_GET['page']; \$aksi = \$_GET['aksi']; // Laporan Masuk if (\$page == "data_laporan/laporan_masuk") { if (\$aksi == "") { include "page/data_laporan/laporan_masuk/laporan_masuk.php"; } if (\$aksi == "hapus") { include "page/data_laporan/laporan_masuk/ hapus.php"; } } </pre>

```

// Laporan Verifikasi
if ($page == "data_laporan/laporan_verifikasi") {
    if ($aksi == "") {
        include
"page/data_laporan/laporan_verifikasi/laporan_verifikasi
.php";
    }
}
// Laporan Selesai
if ($page == "data_laporan/laporan_selesai") {
    if ($aksi == "") {
        include
"page/data_laporan/laporan_selesai/laporan_selesai.php";
    }
    if ($aksi == "hapus") {
        include "page/data_laporan/laporan_selesai/hapus
.php";
    }
}

// data masyarakat
if ($page == "data_masyarakat/belum_verifikasi") {
    if ($aksi == "") {
        include
"page/data_masyarakat/belum_verifikasi/belum_verifikasi
.php";
    }
    if ($aksi == "hapus") {
        include
"page/data_masyarakat/belum_verifikasi/hapus.php";
    }
}
if ($page == "data_masyarakat/selesai_verifikasi") {
    if ($aksi == "") {
        include
"page/data_masyarakat/selesai_verifikasi/selesai_verifikasi
.php";
    }
}
// profil admin
if ($page == "profil/user") {
    if ($aksi == "") {
        include "page/profil/user/user.php";
    }
    if ($aksi == "tambah") {
        include "page/profil/user/tambah.php";
    }
}

```

```

    }
    if ($saksi == "edit") {
        include "page/profil/user/edit.php";
    }
    if ($saksi == "hapus") {
        include "page/profil/user/hapus.php";
    }
    if ($saksi == "detail_user") {
        include "page/profil/user/detail_user.php";
    }
}

// profil User masyarakat
if ($page == "profil/profil") {
    if ($saksi == "") {
        include "page/profil/profil/profil.php";
    }
}

// proses edit akun user
if ($page == "profil/profil_edit") {
    if ($saksi == "") {
        include "page/profil/profil_edit/edit_profil.php";
    }
}

// Laporan
if ($page == "laporan") {
    if ($saksi == "") {
        include "page/laporan/buat_laporan.php";
    }
}

if ($page == "laporan_cek") {
    if ($saksi == "") {
        include "page/laporan_cek/laporan_cek.php";
    }
}

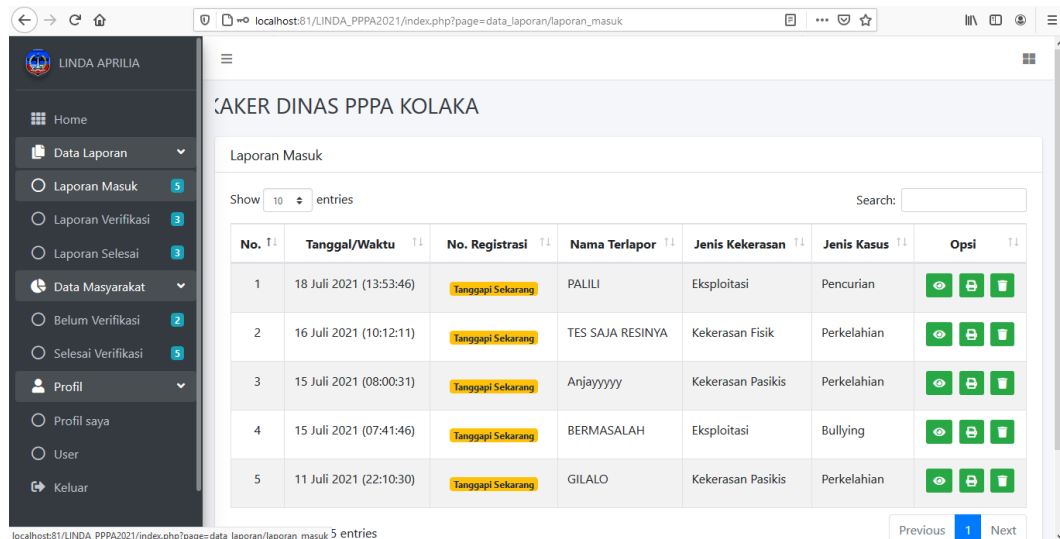
if ($page == "laporan_history") {
    if ($saksi == "") {
        include "page/laporan_history/laporan_history.php";
    }
}

if ($page == "") {
    include "home.php";
}
?>

```

d. Halaman Laporan Masuk

Pada Halaman Laporan Masuk akan menampilkan sejumlah data Laporan yang dikirimkan oleh masing-masing pengguna/masyarakat untuk melakukan pengaduan yang kemudian disanggah oleh admin dan memverifikasi laporan. Halaman ini dapat diakses oleh admin saja.



Gambar 4.24 Halaman Laporan masuk

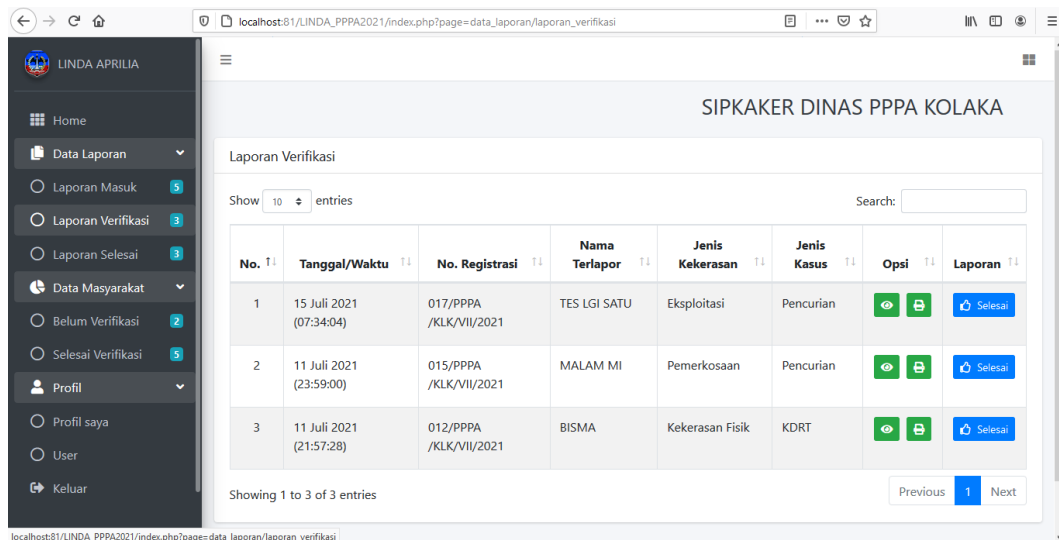
Tabel 4.9 Coding Halaman Laporan Masuk

Tabel Coding Halaman Laporan Masuk	
Menampilkan Data Laporan Masuk	<pre> <tr> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo tgl_indo(\$data['tgl_registrasi'])?> (<?php echo \$data['waktu_registrasi'])?></td> <td><button type="button" class="btn btn-dangger btn-md" data-toggle="modal" data-target="#modal_lg_verifikasi<?php echo \$data['id']?>"> Tanggapi Sekarang </button> </td> <td><?php echo \$data['nama_terlapor']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kekerasan']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kasus']?></td> </tr> </pre>
Tombol Tanggapi sekarang	<pre> <?php date_default_timezone_set('Asia/Makassar'); \$ttl_verifi = date("Y-m-d"); \$waktu_verifi = date("H:i:s a"); </pre>

	<pre> if (isset(\$_POST['verifi'])) { \$id_verifi = \$_POST['id']; \$tanggapan = \$_POST['tanggapan']; \$status_laporan = \$_POST['status_laporan']; \$sql = \$koneksi->query("update laporan set tanggapan='\$tanggapan', tgl_verifikasi='\$tgl_verifi', waktu_verifikasi='\$waktu_verifi', status_laporan='\$status_laporan' where id='\$id_verifi'"); if (\$sql) { ?> <script type="text/javascript"> alert("Data berhasil diVerifikasi dan ditanggapi"); window.location.href="?page=data_laporan/laporan_masuk"; </script> <?php } } ?> </pre>
Tomol Detail menampilkan modal	<pre> <button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button> </pre>
Tombol Print	<pre> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print laporan masuk" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-print"></i> </pre>
Tombol Hapus	<pre> <a href="?page=data_laporan/laporan_masuk&aksi=hapus&id= <?php echo \$data['id']?>" title="Hapus laporan masuk" onclick="return confirm('Anda yakin akan menghapus')" class="btn btn-success btn-sm"> <i class="nav-icon fas fa- trash"></i>?> </pre>

e. Halaman Laporan Verifikasi

Pada Halaman Laporan verifikasi akan menampilkan sejumlah data laporan yang sudah diverifikasi untuk di tindak lanjuti atau disposisi. Halaman ini dapat diakses oleh Admin saja dan dapat dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Halaman Laporan Verifikasi

Tabel 4.10 Coding Halaman Laporan verifikasi

Tabel Coding Halaman Laporan verifikasi	
Tampil Data Laporan Verifikasi	<pre> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo tgl_indo(\$data['tgl_registrasi'])?> (<?php echo \$data['waktu_registrasi']?>)</td> <td> <?php echo \$data['no_registrasi']?> </td> <td><?php echo \$data['nama_terlapor']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kekerasan']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kasus']?></td> </pre>
Tomol Detail menampilkan modal	<pre> <button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button> </pre>
Tombol Print	<pre> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print Laporan Verifikasi" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-print"></i> </pre>
Tombol Selesai	<pre> </td> <td align="center"> <form method="POST"> <input type="hidden" name="id" value="<?php echo \$data['id']; ?>"> <input type="hidden" name="status_laporan" value="selesai"> <button type="submit" name="ubahverifikasi" class="btn btn-primary btn-sm" title="Laporan selesai" onclick="return confirm('Apakah status laporan pengaduan telah selesai?')"><i </pre>

```

class="far fa-thumbs-up mr-1"></i> Selesai</button>&nbsp;
</form>
</td>
</tr>

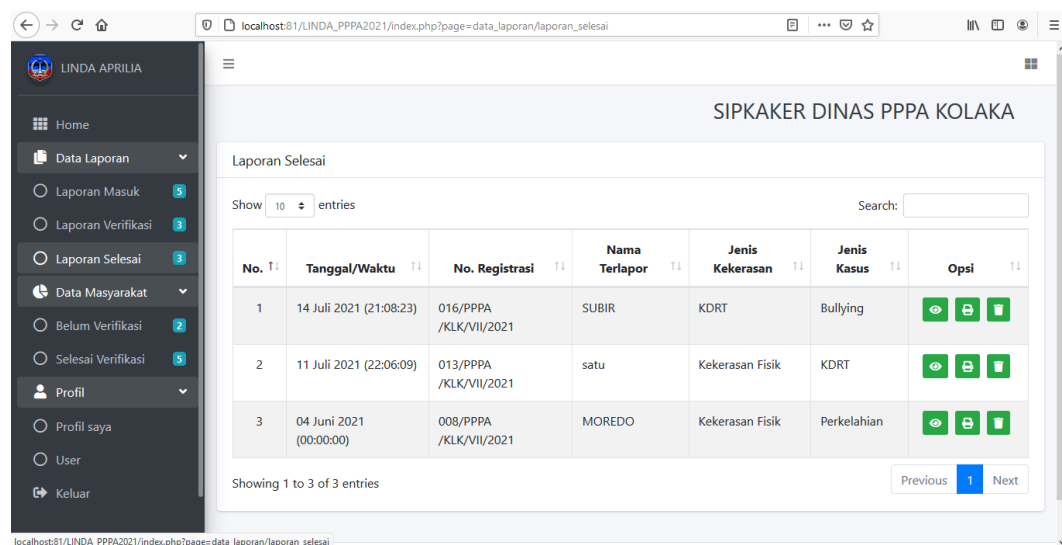
<?php
if (isset($_POST['ubahverifikasi'])) {

$id_lp = $_POST['id'];
$status_lp = $_POST['status_laporan'];
$sql = $koneksi->query("update laporan set
status_laporan='$status_lp' where id='$id_lp'");
if ($sql) {
?>
<script type="text/javascript">
    alert("Laporan yang ditanggapi telah selesai! ");
    window.location.href="?page=data_laporan/laporan_verifikasi";
</script>
<?php
}}
?>

```

f. Halaman Laporan Selesai

Pada halaman Laporan selesai akan menampilkan data Laporan selesai yang berisi data pengaduan yang telah diselesaikan oleh pihak dinas PPPA kepada masyarakat. Halaman ini dapat diakses oleh admin saja. Halaman laporan selesai dapat dilihat pada gambar 4.25 dibawah.



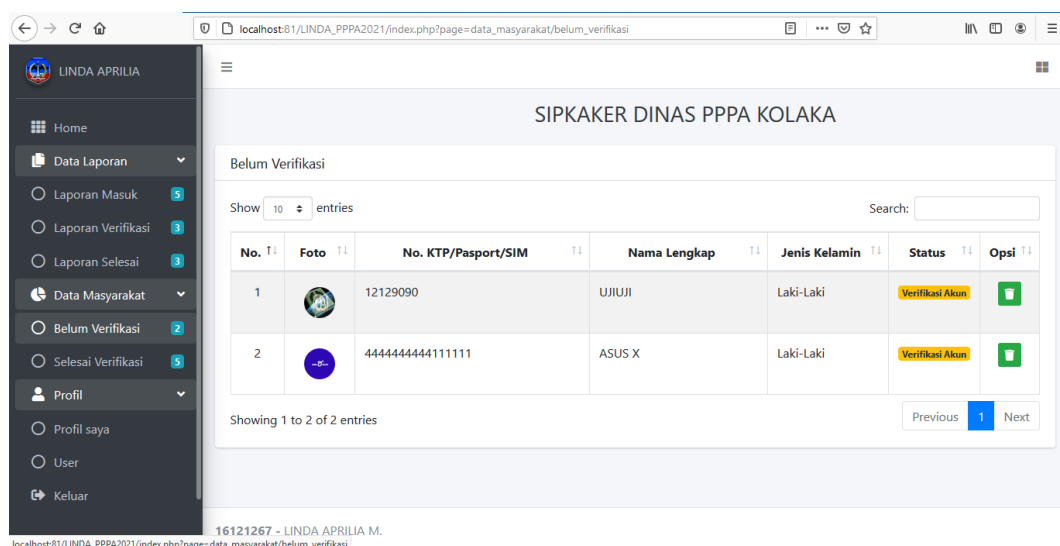
Gambar 4.26 Halaman Laporan Selesai

Tabel 4.11 Coding Halaman Laporan Selesai

Tabel Coding Halaman Laporan Selesai	
Tampil Data Laporan Selesai	<pre> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo tgl_indo(\$data['tgl_registrasi'])?> (<?php echo \$data['waktu_registrasi'])?></td> <td><?php echo \$data['no_registrasi'])?></td> <td><?php echo \$data['nama_terlapor'])?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kekerasan'])?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kasus'])?></td> </pre>
Tomol Detail menampilkan modal	<pre> <button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button> </pre>
Tombol Print	<pre> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print laporan selesai" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-print"></i> </pre>
Hapus Laporan	<pre> <a href="?page=data_laporan/laporan_selesai&aksi=hapus&id= <?php echo \$data['id']?>" title="Hapus laporan" class="btn btn- success btn-sm" target="_blank" onclick="return confirm('Anda yakini akan menghapus laporan terakhir?')"><i class="nav-icon fas fa-trash"></i> </pre>

g. Halaman Belum Verifikasi

Pada halaman belum verifikasi akan menampilkan data akun masyarakat yang belum melakukan verifikasi data guna mengisi data yang diperlukan untuk pengguna layanan. Halaman ini dapat diakses oleh Admin saja.



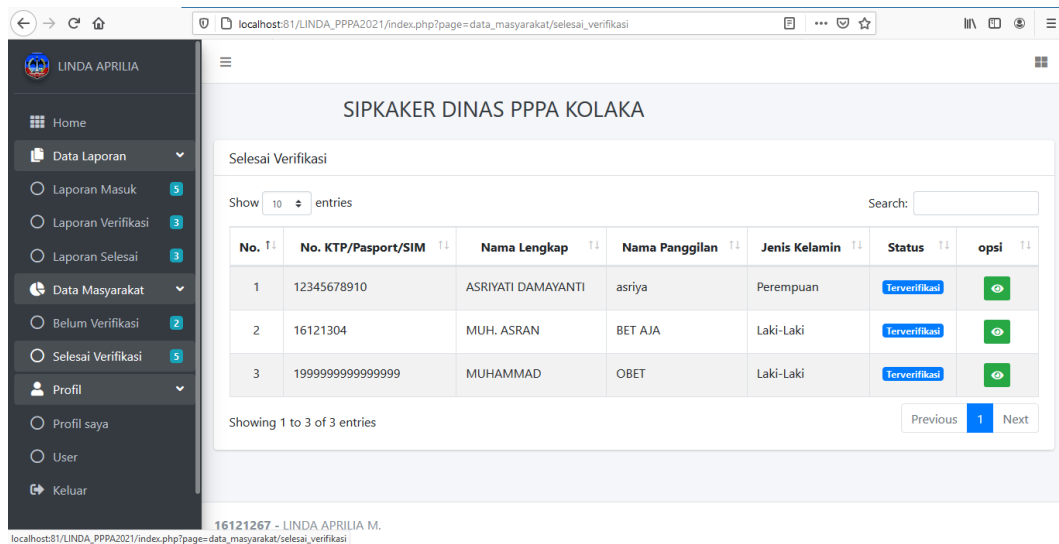
Gambar 4.27 Halaman Belum verifikasi

Tabel 4.12 Coding Halaman Belum verifikasi

Tabel Coding Halaman Belum verifikasi	
Tampil Data Belum Verifikasi	<pre> <?php \$no = 1; \$sql = \$koneksi->query("select * from user where level='verifikasi' order by id_user DESC "); while (\$data = \$sql->fetch_assoc()) { ?> <tr> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td align="center"> <button type="button" class="btn btn-dangger btn-md" data- toggle="modal" data-target="#modal_sm_gmbr">?php echo \$data['id_user']?>> <img class="rounded-circle" src="images/<?php echo \$data['foto']?>" width="40" height="40"> </button> </td> <td><?php echo \$data['no_ktp']?></td> <td><?php echo \$data['nama_lengkap']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kelamin']?></td> <td align="center"> Verifikasi Akun </td> </pre>
Tombol Hapus Akun	<pre> <td align="center"> <a href="?page=data_masyarakat/belum_verifikasi&aksi=hapus& id_user=<?php echo \$data['id_user']?>" title="Hapus Akun" onclick="return confirm('Anda yakin akan menghapus?')" class="btn btn-success btn-sm"> <i class="nav-icon fas fa- trash"></i> </td> </pre>

h. Halaman Selesai Verifikasi

Pada halaman Selesai verifikasi akan menampilkan data akun masyarakat yang sudah melakukan verifikasi data, agar admin dapat mengecek apakah data yang di verifikasi pengguna/masyarakat telah diinput. Halaman ini dapat diakses oleh Admin saja dan dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Selesai Verifikasi

Tabel 4.13 Coding Halaman Selesai Verifikasi

Tabel Coding Halaman Selesai Verifikasi	
Tampil Data Selesai Verifikasi	<pre> <?php \$no = 1; include 'query_selesai_verifikasi.php'; while (\$data = \$sql->fetch_assoc()) { ?> <tr> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo \$data['no_ktp']?></td> <td><?php echo \$data['nama_lengkap']?></td> <td><?php echo \$data['nama_panggilan']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kelamin']?></td> <td align="center"> Terverifikasi </td> </tr> </pre>
Tomol Detail menampilkan modal	<pre> <button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button> </pre>

i. Halaman Profil Saya

Pada halaman Profil saya akan menampilkan data akun serta fitur edit profil. Halaman ini dapat diakses oleh Admin saja dan dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Halaman Profil Saya

Tabel 4.14 Coding Halaman Profil Saya

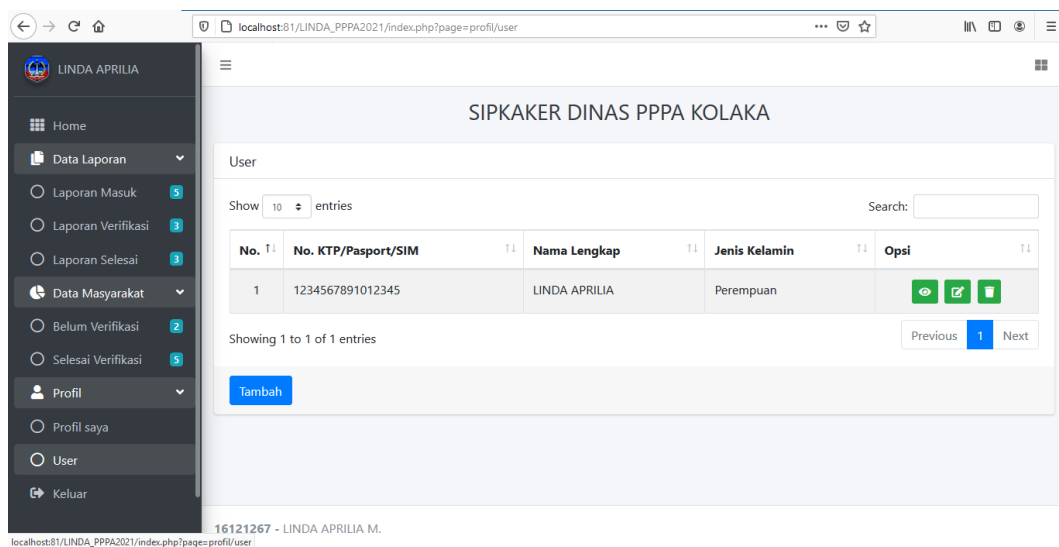
Tabel Coding Halaman Selesai Verifikasi	
Tampil Data Profil saya	<pre> <table class="table"> <div align="center"> <img src="images/<?php echo \$data['foto']; ?>" alt="" class="foto-preview rounded-circle shadow" width="200" height="200"> </div>
 <tr> <th style="width:35%">No.KTP/
Paspor/SIM</th> <td style="width:65%">: <?php echo \$data['no_ktp']?></td> </tr> <tr> <th>Nama Lengkap</th> <td>: <?php echo \$data['nama_lengkap']?></td> </tr> <tr> <th>Jenis Kelamin</th> <td>: <?php echo \$data['jenis_kelamin']?></td> </tr> <tr> <th>Password</th> <td title="Jangan diberitahukan kesiapapun">: <?php echo \$data['password']?></td> </tr> <tr> <th>Password Konfir</th> <td title="Jangan diberitahukan kesiapapun">: <?php echo </pre>

	<pre> \$data['password_konfir']?></td> </tr> </table> </pre>
Tombol Edit	<pre> <li class="nav-item">Edit Profil <?php if (isset(\$_POST['ubah'])) { \$nama_lengkap = \$_POST['nama_lengkap']; \$jenis_kelamin = \$_POST['jenis_kelamin']; \$password = \$_POST['password']; \$password_konfir = \$_POST['password_konfir']; \$foto = \$_FILES['foto']['name']; \$lokasi = \$_FILES['foto']['tmp_name']; // Rename nama fotonya dengan menambahkan tanggal,jam dan // nim upload \$fotofix = date('dmY-His').('-').\$ktp_f.('-').\$foto; if (!empty(\$lokasi)) { // Proses Replace unlink fotoku if (file_exists("images/\$foto_u")) { unlink("images/\$foto_u"); } \$upload = move_uploaded_file(\$lokasi, "images/".\$fotofix); \$sql = \$koneksi->query("update user set nama_lengkap='\$nama_lengkap', jenis_kelamin='\$jenis_kelamin', password='\$password', password_konfir='\$password_konfir', foto='\$fotofix' where id_user='\$user'"); if (\$sql) { ?> <script type="text/javascript"> alert("Data Berhasil Diubah"); window.location.href="?page=profil/profil"; </script> <?php } }else{ \$sql = \$koneksi->query("update user set nama_lengkap='\$nama_lengkap', jenis_kelamin='\$jenis_kelamin', password='\$password', password_konfir='\$password_konfir' where id_user='\$user'"); if (\$sql) { ?> </pre>

	<pre> <script type="text/javascript"> alert("Data Berhasil Disimpan"); window.location.href="?page=profil/profil"; </script> <?php } } } ?> </pre>
--	--

j. Halaman User

Pada halaman *User* akan menampilkan data pengguna aplikasi yang berperan sebagai admin. Halaman ini dapat diakses oleh Admin saja.



Gambar 4.30 Halaman *User*

Tabel 4.15 Coding Halaman *User*

Tabel Coding Halaman <i>User</i>	
Tampil Data <i>User</i>	<pre> <?php \$no = 1; \$sql = \$koneksi->query("select * from user where level='admin'"); while (\$data = \$sql->fetch_assoc()) {?> <tr> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo \$data['no_ktp']?></td> <td><?php echo \$data['nama_lengkap']?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kelamin']?></td> </pre>
Tombol Tambah	<pre> <div class="card-footer"> <H3 class="card-title" >Tambah</H3> </div> </pre>

Tomol Detail menampilkan modal	<pre><button type="button" class="btn btn-success btn-sm" data-toggle="modal" data-target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id_user']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button></pre>
Tombol Edit	<pre><a href="?page=profil/user&aksi=edit&id_user=<?php echo \$data['id_user']?>" title="Edit User" class="btn btn-success btn-sm"><i class="nav-icon fas fa-edit"></i></pre>
Tombol Hapus	<pre><a href="?page=profil/user&aksi=hapus&id_user=<?php echo \$data['id_user']?>" title="Hapus User" onclick="return confirm('Anda yakin akan menghapus')" class="btn btn-success btn-sm"> <i class="nav-icon fas fa-trash"></i></pre>

k. Halaman Buat Laporan

Pada halaman Buat laporan digunakan untuk menginput data laporan pengaduan yang diteruskan pada admin dinas PPPA. Halaman ini dapat diakses masyarakat saja.

Gambar 4.31 Halaman Buat Laporan

Tabel 4.16 Coding Halaman Buat Laporan

Tabel Coding Halaman Buat Laporan	
Tombol Kirim Laporan	<pre><input type="submit" name="simpan" onclick="return confirm('Pastikan laporan yang diinputkan sesuai untuk mengirim!')" class="btn btn- btn-primary" value="Kirim"> <?php \$id_user_lapor = \$data['id_user']; \$konselor = \$data['nama_lengkap']; \$status_lap ='dikirim';</pre>

```

date_default_timezone_set('Asia/Makassar');
$tgl_kirim_lap = date("Y-m-d");
$waktu_kirim_lap = date("H:i:s a");

if (isset($_POST['simpan'])) {

    $hubungan_terlapor = $_POST['hubungan_terlapor'];
    $tgl_mulai_hubungan = $_POST['tgl_mulai_hubungan'];
    $lama_hubungan = $_POST['lama_hubungan'];
    $nama_terlapor = $_POST['nama_terlapor'];
    $alamat_terlapor = $_POST['alamat_terlapor'];
    $negara_terlapor = $_POST['negara_terlapor'];
    $provinsi_terlapor = $_POST['provinsi_terlapor'];
    $kota_terlapor = $_POST['kota_terlapor'];
    $no_telpon_terlapor = $_POST['no_telpon_terlapor'];
    $tempat_lahir_terlapor = $_POST['tempat_lahir_terlapor'];
    $tgl_lahir_terlapor = $_POST['tgl_lahir_terlapor'];
    $umur_terlapor = $_POST['umur_terlapor'];
    $pekerjaan_terlapor = $_POST['pekerjaan_terlapor'];
    $jabatan_dalam_pekerjaan =
    $_POST['jabatan_dalam_pekerjaan'];
    $keterangan_lainnya = $_POST['keterangan_lainnya'];
    $jenis_kekerasan = $_POST['jenis_kekerasan'];
    $jenis_kasus = $_POST['jenis_kasus'];
    $narasi_kekerasan = $_POST['narasi_kekerasan'];
    $tanggapan = $_POST['tanggapan'];

    $sql = $koneksi->query("insert into laporan
(id_user,no_registrasi,konselor,hubungan_terlapor,tgl_mulai_h
ubungan,lama_hubungan,nama_terlapor,alamat_terlapor,Negara
_terlapor,provinsi_terlapor,kota_terlapor,no_telpon_terlapor,
tempat_lahir_terlapor,tgl_lahir_terlapor,umur_terlapor,pekerjaa
n_terlapor,jabatan_dalam_pekerjaan,keterangan_lainnya,jenis_
kekerasan,jenis_kasus,narasi_kekerasan,tanggapan,tgl_registra
si,waktu_registrasi,status_laporan)
values('$id_user_lapor','$nomorbaru',
'$konselor','$hubungan_terlapor','$tgl_mulai_hubungan','$lama_
hubungan','$nama_terlapor','$alamat_terlapor','$negara_terlapor
','$provinsi_terlapor','$kota_terlapor','$no_telpon_terlapor','$tem
pat_lahir_terlapor','$tgl_lahir_terlapor','$umur_terlapor','$peker
jaan_terlapor','$jabatan_dalam_pekerjaan','$keterangan_lainnya
','$jenis_kekerasan','$jenis_kasus','$narasi_kekerasan','$tangga
pan','$tgl_kirim_lap', '$waktu_kirim_lap','$status_lap')");

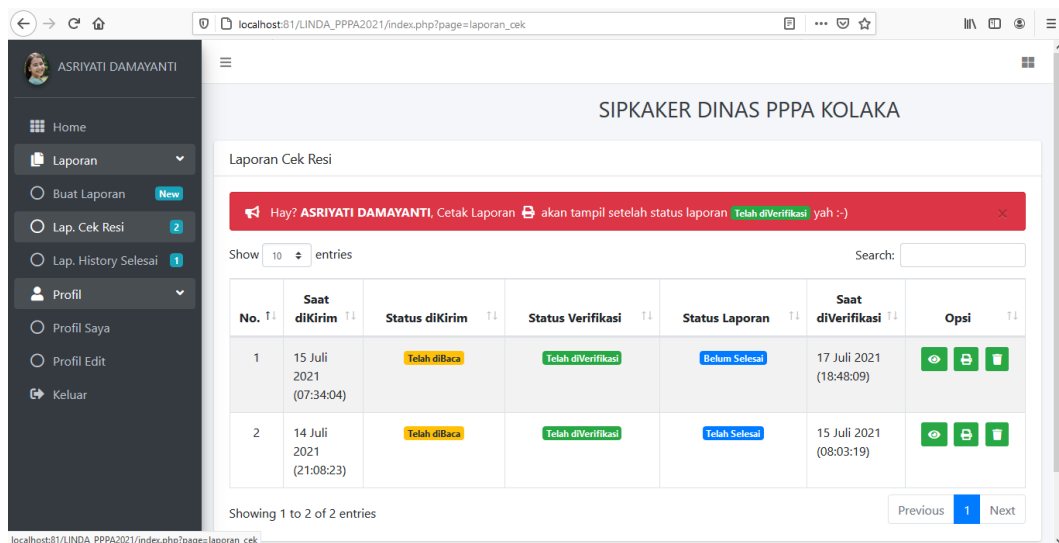
    if ($sql) {
        ?>

```

	<pre> <script type="text/javascript"> alert("Laporan Berhasil diKirim"); window.location.href="?page=laporan"; </script> <?php } } ?> </pre>
Tombol Batal	<code>Batal</code>

I. Halaman Laporan Cek Resi

Pada halaman Laporan Cek Resi menampilkan semua status laporan yang dapat diketahui sejauh mana laporan yang diberikan kepada dinas PPPA dalam penanganannya. Halaman ini dapat masyarakat saja.



Gambar 4.32 Halaman Laporan Cek Resi

Tabel 4.17 Coding Halaman Laporan Cek Resi

Tabel Coding Halaman Laporan Cek Resi	
Tampil Laporan Cek Resi	<pre> <tr> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo tgl_indo(\$data['tgl_registrasi'])?> (<?php echo \$data['waktu_registrasi'])?></td> <td align="center"> <?php \$lap11 = \$data['status_laporan']; \$add1 = 'dikirim'; //script validasi data dikirim if (\$lap11 == \$add1){ echo 'Telah diKirim'; </pre>

```

    } else{
        echo 'Telah diBaca';
    }
    ?>
</span>
</td>
<td align="center">
    <span class="badge badge-success right"><?php
    $lap22 = $data['status_laporan'];
    $addv1 = 'verifikasi';
    $addv2 = 'dikirim';
    if ($lap22 == $addv2){
        echo 'Belum diVerifikasi';
    } elseif($lap22 == $addv1){
        echo 'Telah diVerifikasi';
    }else{
        echo 'Telah diVerifikasi';
    }
    ?>
    </span>
</td>
<td align="center">
    <span class="badge badge-primary right"><?php
    $lap33 = $data['status_laporan'];
    $add3 = 'selesai';
    if ($lap33 == $add3){
        echo 'Telah Selesai';
    } else{
        echo 'Belum Selesai';
    }
    ?>
    </span>
</td>
<td>
    <?php
    //Fungsi tombol untuk akses laporan verifikasi dan selesai
    $cetak1 = $data['status_laporan'];
    $nilaicetak1 = 'dikirim';
    $nilaicetak2 = 'verifikasi';
    if ($cetak1 == $nilaicetak1){
        ?>

        <small><a class="text-warning">Menunggu Waktu
Verifikasi</a></small>
    <?php
    } elseif($cetak1 == $nilaicetak2){

```

```

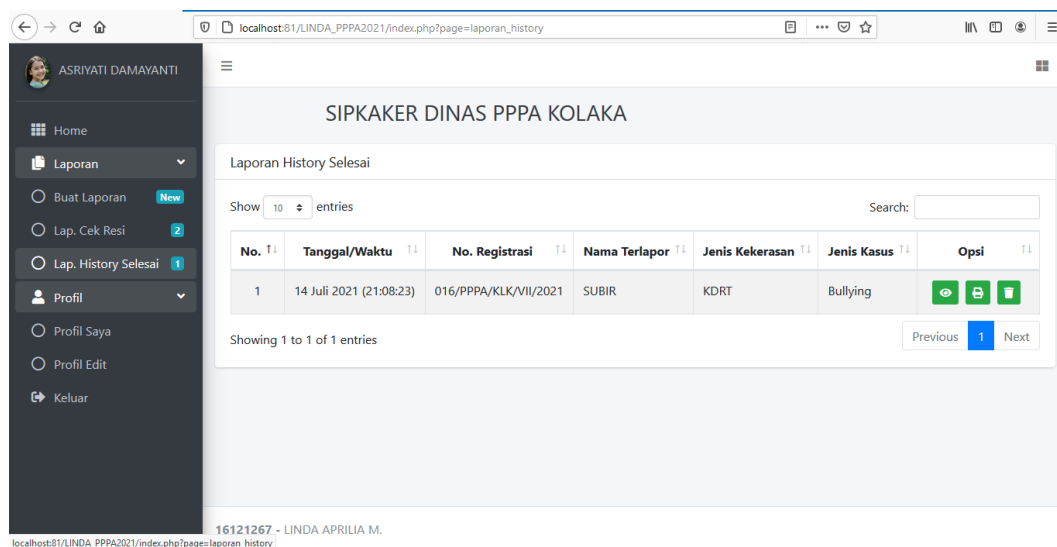
?>
<!-- Tampil untuk status pesan Selesai-->
<a><?php echo tgl_indo($data['tgl_verifikasi'])?> (<?php
echo $data['waktu_verifikasi']?>)</a>
<?php
} else {
?>
<!-- Tampil untuk status pesan verifikasi-->
<a><?php echo tgl_indo($data['tgl_verifikasi'])?> (<?php
echo $data['waktu_verifikasi']?>)</a>
<?php
}
?>
</td>
<td align="center">
<button type="button" class="btn btn-success btn-sm"
title="Detail" data-toggle="modal" data-
target="#modal_lg_user<?php echo $data['id']?>">
<i class="fas fa-eye"></i>
</button>&nbsp;
<?php
//Fungsi tombol untuk akses laporan verifikasi dan selesai
$cek1 = $data['status_laporan'];
$nilaicek1 = 'verifikasi';
$nilaicek2 = 'selesai';
if ($cek1 == $nilaicek1){
?>
<!-- Tampil untuk status pesan verifikasi-->
<a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo $data['id']
?>" title="Print laporan masuk" class="btn btn-success btn-sm"
target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-
print"></i></a>&nbsp;
<?php
} elseif ($cek1 == $nilaicek2){
?>
<!-- Tampil untuk status pesan Selesai-->
<a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo $data['id']
?>" title="Print laporan masuk" class="btn btn-success btn-sm"
target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-
print"></i></a>&nbsp;
<?php
} else {
echo '&nbsp;';
}
?>
<a

```

	<pre>href="?page=data_laporan/laporan_masuk&aksi=hapus&id= <?php echo \$data['id']?>" title="Hapus laporan masuk" onclick="return confirm('Anda yakin akan menghapus')" class="btn btn-success btn-sm"> <i class="nav-icon fas fa- trash"></i> </td> </tr> <tr> <td>Tombol Detail Modal</td> <td><button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button></td> </tr> <tr> <td>Menampilakn Tombol Print setelah laporan diverifikasi</td> <td><?php //Fungsi tombol untuk akses laporan verifikasi dan selesai \$cetak1 = \$data['status_laporan']; \$nilaicetak1 = 'verifikasi'; \$nilaicetak2 = 'selesai'; if (\$cetak1 == \$nilaicetak1){ ?> <!-- Tampil untuk status pesan verifikasi--> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print laporan masuk" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa- print"></i>&nbsp; <?php } elseif(\$cetak1 == \$nilaicetak2){ ?> <!-- Tampil untuk status pesan Selesai--> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print laporan masuk" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa- print"></i>&nbsp; <?php }else{ echo '&nbsp;'; } ?></td> </tr> <tr> <td>Tombol Hapus</td> <td><a href="?page=data_laporan/laporan_masuk&aksi=hapus&id= <?php echo \$data['id']?>" title="Hapus laporan masuk" onclick="return confirm('Anda yakin akan menghapus')" class="btn btn-success btn-sm"> <i class="nav-icon fas fa- trash"></i></td> </tr></pre>
--	---

m. Halaman Laporan History Selesai

Pada halaman Laporan History Selesai untuk menampilkan data laporan yang telah diselesaikan atau tuntas dalam penanganan. Halaman ini hanya bisa diakses oleh masyarakat saja.



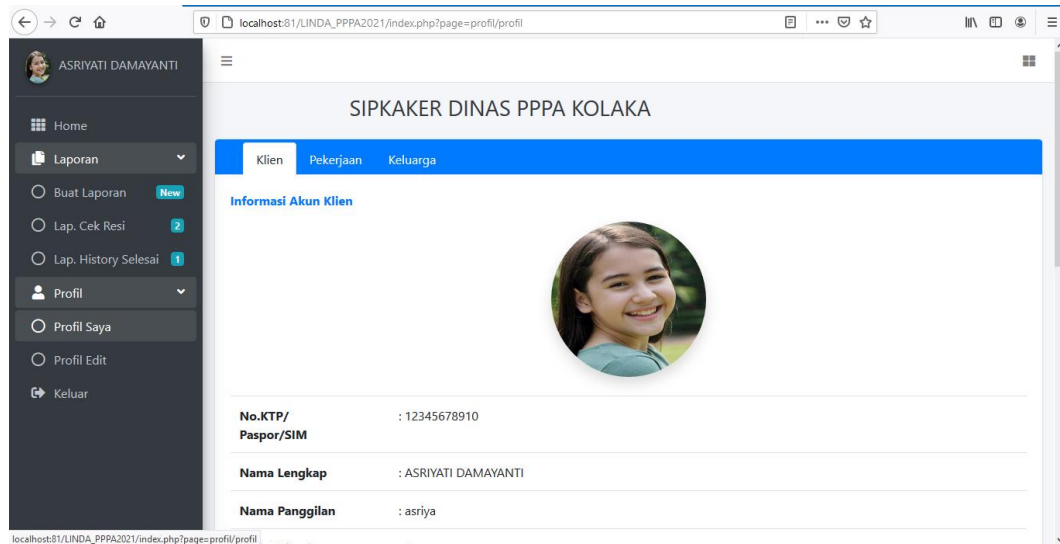
Gambar 4.33 Halaman Laporan History Selesai

Tabel 4.18 Coding Halaman Laporan History Selesai

Tabel Coding Halaman Laporan History Selesai	
Tampil Laporan History Selesai	<pre> <td align="center"><?php echo \$no++;?></td> <td><?php echo tgl_indo(\$data['tgl_registrasi'])?> (<?php echo \$data['waktu_registrasi'])?></td> <td><?php echo \$data['no_registrasi'])?></td> <td><?php echo \$data['nama_terlapor'])?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kekerasan'])?></td> <td><?php echo \$data['jenis_kasus'])?></td> </pre>
Tombol Detail Modal	<pre> <button type="button" class="btn btn-success btn-sm" title="Detail" data-toggle="modal" data- target="#modal_lg_user<?php echo \$data['id']?>"> <i class="fas fa-eye"></i> </button> </pre>
Tombol Print	<pre> <a href="dokumen/formulir.php?id=<?php echo \$data['id']?>" title="Print laporan selesai" class="btn btn-success btn-sm" target="_blank"><i class="nav-icon fas fa-print"></i> </pre>
Tombol Hapus	<pre> <a href="?page=data_laporan/laporan_selesai&aksi=hapus&id= <?php echo \$data['id']?>" title="Hapus laporan" class="btn btn- success btn-sm" target="_blank" onclick="return confirm('Anda yakini akan menghapus laporan terakhir?')"><i class="nav-icon fas fa-trash"></i> </pre>

n. Halaman Profil Saya

Pada Halaman Profil Saya menampilkan data akun pengguna Aplikasi. Halaman ini hanya bisa diakses oleh masyarakat.



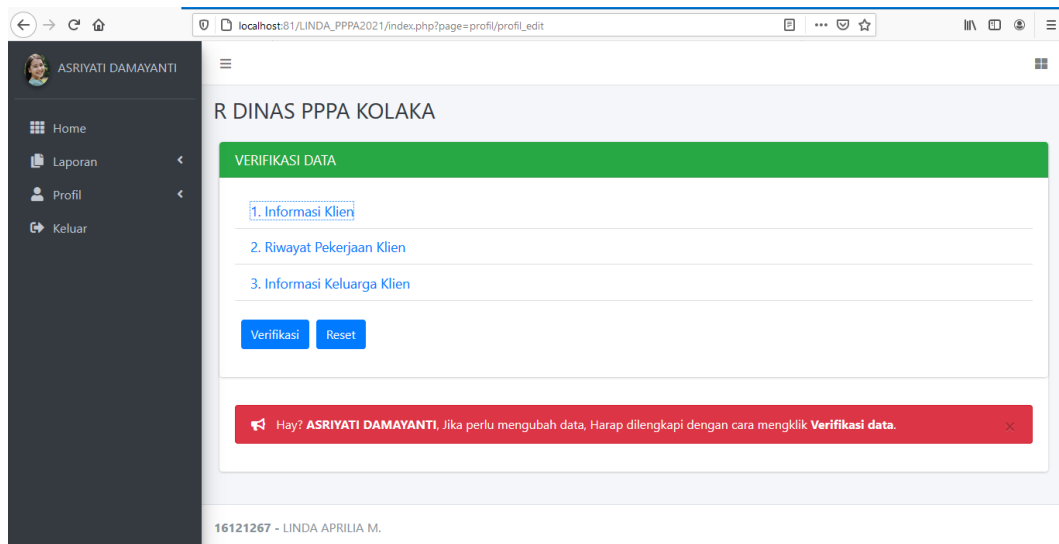
Gambar 4.34 Halaman Profil Saya

Tabel 4.19 Coding Halaman Profil Saya

Tabel Coding Halaman Profil Saya	
Tampil Data Profil Saya	<pre> <?php //mengambil id data user \$data_klien =\$data['id_user']; \$sql1 = \$koneksi->query("select * from klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_klien = \$sql1->fetch_assoc(); \$sql2 = \$koneksi->query("select * from pekerjaan_klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_kerja = \$sql2->fetch_assoc(); \$sql3 = \$koneksi->query("select * from keluarga_klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_keluarga = \$sql3->fetch_assoc(); ?> </pre>

o. Halaman Profil Edit

Pada Halaman Profil Edit menampilkan Semua data saat melakukan verifikasi yang kemudian dapat diedit secara valid/benar. Halaman ini dapat dilihat oleh masyarakat saja dan dapat dilihat pada gambar 4.35.



Gambar 4.35 Halaman Profil Edit

Tabel 4.20 Coding Halaman Profil Edit

Tabel Coding Coding Halaman Profil Edit	
Tampil Data Profil Edit	<pre> <?php //mengambil id data user \$data_klien =\$data['id_user']; \$sql1 = \$koneksi->query("select * from klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_klien = \$sql1->fetch_assoc(); \$sql2 = \$koneksi->query("select * from pekerjaan_klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_kerja = \$sql2->fetch_assoc(); \$sql3 = \$koneksi->query("select * from keluarga_klien where id_user='\$data_klien'"); \$d_keluarga = \$sql3->fetch_assoc(); ?> </pre>
Tombol Validasi	<pre> <input type="submit" name="ubah" onclick="return confirm('Pastikan data yang diinputkan benar untuk mengakhiri!')" class="btn btn- btn-primary" value="Verifikasi"> <!-- Proses Edit Profil --> <?php // Proses Replace unlink fotoku \$foto_u = \$data['foto']; // memberikan nama id ktp di ftp \$ktp_f = \$data['no_ktp']; // id untuk ubah berdasarkan tabel \$idpake = \$data['id_user']; </pre>

```

if (isset($_POST['ubah'])) {

//User tabel
$nama_lengkap = $_POST['nama_lengkap'];
$jenis_kelamin = $_POST['jenis_kelamin'];
$password = $_POST['password'];
$password_konfir = $_POST['password_konfir'];

$foto = $_FILES['foto']['name'];
$lokasi = $_FILES['foto']['tmp_name'];

// Rename nama fotonya dengan menambahkan tanggal,jam dan
nim upload
$fotofix = date('dmY-His').('-').$ktp_f.('-').$foto;

if (!empty($lokasi)) {
// Proses Replace unlink fotoku
if (file_exists("images/$foto_u")) {
    unlink("images/$foto_u");
}
$upload = move_uploaded_file($lokasi, "images/".$fotofix);

$sql = $koneksi->query("update user set
nama_lengkap='$nama_lengkap', jenis_kelamin='$jenis_kelamin',
password='$password', password_konfir='$password_konfir',
foto='$fotofix' where id_user='$idpake'");

if ($sql) {
    ?>
    <script type="text/javascript">
        alert("Data Berhasil Diubah");
        window.location.href="?page=profil/profil";
    </script>
    <?php
    }
}else{
    $sql = $koneksi->query("update user set
nama_lengkap='$nama_lengkap', jenis_kelamin='$jenis_kelamin',
password='$password', password_konfir='$password_konfir'
where id_user='$idpake'");
    if ($sql) {
        ?>
        <script type="text/javascript">
            alert("Data berhasil diUbah dan diSimpan");
            window.location.href="?page=profil/profil";

```

```

</script>
<?php
}
}
// klien tabel
$nama_panggilan = $_POST['nama_panggilan'];
$tempat_lahir_klien = $_POST['tempat_lahir_klien'];
$ttl_lahir_klien = $_POST['ttl_lahir_klien'];
$usia_klien = $_POST['usia_klien'];
$alamat_asal_klien = $_POST['alamat_asal_klien'];
$kecamatan_klien = $_POST['kecamatan_klien'];
$kabupaten_klien = $_POST['kabupaten_klien'];
$provinsi_klien = $_POST['provinsi_klien'];
$no_telp_klien = $_POST['no_telp_klien'];
$pendidikan_klien = $_POST['pendidikan_klien'];
$status_pendidikan_klien = $_POST['status_pendidikan_klien'];
$agama_klien = $_POST['agama_klien'];
$status_pernikahan_klien = $_POST['status_pernikahan_klien'];
$kebangsaan_klien = $_POST['kebangsaan_klien'];
$pekerjaan_terakhir = $_POST['pekerjaan_terakhir'];
$sumber_info_klien = $_POST['sumber_info_klien'];
// klien pekerjaan tabel
$jenis_pekerjaan_klien = $_POST['jenis_pekerjaan_klien'];
$gaji_dijanjikan = $_POST['gaji_dijanjikan'];
$gaji_diberikan = $_POST['gaji_diberikan'];
$nama_majikan_klien = $_POST['nama_majikan_klien'];
$alamat_majikan = $_POST['alamat_majikan'];
$negara_majikan = $_POST['negara_majikan'];
$provinsi_majikan = $_POST['provinsi_majikan'];
$kota_majikan = $_POST['kota_majikan'];
$telepon_majikan = $_POST['telepon_majikan'];
$alamat_kerja_klien = $_POST['alamat_kerja_klien'];
$sebutkan_rpk = $_POST['sebutkan_rpk'];
$provinsi_rpk = $_POST['provinsi_rpk'];
$ko_rpk = $_POST['ko_rpk'];
$telepon_pekerja = $_POST['telepon_pekerja'];
$ttl_keberangkatan = $_POST['ttl_keberangkatan'];
$ttl_kepulangan = $_POST['ttl_kepulangan'];
$ttl_mulai_kerja = $_POST['ttl_mulai_kerja'];
$ttl_selesai_kerja = $_POST['ttl_selesai_kerja'];
$lama_kerja_bulan = $_POST['lama_kerja_bulan'];
$lama_kerja_tahun = $_POST['lama_kerja_tahun'];
// Klien keluarga tabel
$hub_klien_keluarga = $_POST['hub_klien_keluarga'];
$nama_keluarga = $_POST['nama_keluarga'];
$usia_keluarga = $_POST['usia_keluarga'];

```

```

$alamat_keluarga = $_POST['alamat_keluarga'];
$kecamatan_keluarga = $_POST['kecamatan_keluarga'];
$kabupaten_keluarga = $_POST['kabupaten_keluarga'];
$provinsi_keluarga = $_POST['provinsi_keluarga'];
$telepon_keluarga = $_POST['telepon_keluarga'];
$pekerjaan_keluarga = $_POST['pekerjaan_keluarga'];
$status_keluarga = $_POST['status_keluarga'];
$keterangan_keluarga = $_POST['keterangan_keluarga'];

// Proses ubah ditabel klien
$sql_klien = $koneksi->query("update klien set
nama_panggilan='$nama_panggilan',
tempat_lahir_klien='$tempat_lahir_klien',
tgl_lahir_klien='$tgl_lahir_klien',
usia_klien='$usia_klien',
alamat_asal_klien='$alamat_asal_klien',
kecamatan_klien='$kecamatan_klien',
kabupaten_klien='$kabupaten_klien',
provinsi_klien='$provinsi_klien',
no_telpon_klien='$no_telpon_klien',
pendidikan_klien='$pendidikan_klien',
status_pendidikan_klien='$status_pendidikan_klien',
agama_klien='$agama_klien',
status_pernikahan_klien='$status_pernikahan_klien',
kebangsaan_klien='$kebangsaan_klien',
pekerjaan_terakhir='$pekerjaan_terakhir',
sumber_info_klien='$sumber_info_klien' where
id_user='$idpake'");
if ($sql_klien) {
    ?>
    <script type="text/javascript">
        alert("Data berhasil diUbah dan diSimpan");
        window.location.href="?page=profil/profil";
    </script>
    <?php
}
// Proses ubah ditabel pekerjaan_klien
$sql_pekerjaan = $koneksi->query("update pekerjaan_klien set
jenis_pekerjaan_klien='$jenis_pekerjaan_klien',
gaji_dijanjikan='$gaji_dijanjikan',
gaji_diberikan='$gaji_diberikan',
nama_majikan_klien='$nama_majikan_klien',
alamat_majikan='$alamat_majikan',
negara_majikan='$negara_majikan',
provinsi_majikan='$provinsi_majikan',
kota_majikan='$kota_majikan',

```

	<pre> telepon_majikan='\$telepon_majikan', alamat_kerja_klien='\$alamat_kerja_klien', sebutkan_rpk='\$sebutkan_rpk', provinsi_rpk='\$provinsi_rpk', ko_rpk='\$ko_rpk', telepon_pekerja='\$telepon_pekerja', tgl_keberangkatan='\$tgl_keberangkatan', tgl_kepulangan='\$tgl_kepulangan', tgl_mulai_kerja='\$tgl_mulai_kerja', tgl_selesai_kerja='\$tgl_selesai_kerja', lama_kerja_bulan='\$lama_kerja_bulan', lama_kerja_tahun='\$lama_kerja_tahun' where id_user='\$idpake'); if (\$sql_pekerjaan) { ?> <script type="text/javascript"> alert("Data berhasil diUbah dan diSimpan"); window.location.href="?page=profil/profil"; </script> <?php } // Proses ubah ditabel keluarga_klien \$sql_pekerjaan = \$koneksi->query("update keluarga_klien set hub_klien_keluarga='\$hub_klien_keluarga', nama_keluarga='\$nama_keluarga', usia_keluarga='\$usia_keluarga', alamat_keluarga='\$alamat_keluarga', kecamatan_keluarga='\$kecamatan_keluarga', kabupaten_keluarga='\$kabupaten_keluarga', provinsi_keluarga='\$provinsi_keluarga', telepon_keluarga='\$telepon_keluarga', pekerjaan_keluarga='\$pekerjaan_keluarga', status_keluarga='\$status_keluarga', keterangan_keluarga='\$keterangan_keluarga' where id_user='\$idpake'); if (\$sql_pekerjaan) { ?> <script type="text/javascript"> alert("Data berhasil diUbah dan diSimpan"); window.location.href="?page=profil/profil"; </script> <?php } } ?> </pre>
Tombol Reset	<pre> Reset </pre>

4.5 Pengujian

Dalam pengujian perangkat lunak, menggunakan metode pengujian *Black box*. Pengujian *Black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Pengujian perangkat lunak ini dilakukan pada modul-modul yang ada pada Aplikasi SIPKAKER yang bertujuan menguji apakah sesuai dengan kebutuhan yang ditentukan. Adapun Pengujiannya sebagai berikut :

4.5.1 Pengujian Pada Akses Halaman Admin dan Masyarakat

a. Halaman Login

Tabel 4.21 Pengujian *Black Box* Halaman *Login*

Hasil Uji Login (Data Valid)			
Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
<i>User name</i> dan <i>Password</i> Valid	Menampilkan Halaman <i>Dashboard</i>	<i>Input User name</i> dan <i>Password</i> sesuai diDatabase	[X] Berhasil [] Gagal
Hasil Uji Login (Data tidak Valid)			
Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
<i>Username</i> dan <i>Password</i> not Valid	Tidak dapat Menampilkan Halaman <i>Dashboard</i>	<i>Input Username</i> dan <i>Password</i> tidak sesuai diDatabase	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman *login* memberikan hasil bahwa ketika Admin dan Masyarakat melakukan *login* dengan data valid/benar yaitu saat menginputkan *user name* dan *password* sesuai pada tabel *user* didatabase tentunya diharapkan Admin dan Masyarakat dapat melihat Halaman *dashboard*. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian melakukan pengujian dengan menginput *user name* dan *password* salah/tidak *valid* atau datanya tidak ada didatabase maka yang diharapkan *Font Desk* dan Kabeng tidak dapat masuk kedalam sistem/halaman *dashboard*. Dari hasil pengujian dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil karena tidak bisa masuk kedalam aplikasi.

b. Halaman Buat Akun

Tabel 4.22 Pengujian *Black Box* Halaman Buat Akun

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Daftar	Menampilkan <i>Form</i> Login untuk masuk diaplikasi dan berhasil menambah data masyarakat	Tombol Verifikasi Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol <i>Login</i>	Menampilkan <i>Form</i> <i>Login</i> semula	Menampilkan <i>form login</i>	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman Buat Akun memberikan hasil bahwa ketika Masyarakat melakukan buat akun dengan menginput data valid/benar maka yang diharapkan Masyarakat dapat melihat Form login untuk bisa masuk diaplikasi. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil. Begitupun ketika mengklik login dibawah form pendaftaran maka sistem akan menampilkan *form login*.

4.5.2 Pengujian Pada Akses Halaman Admin

a. Halaman Laporan Masuk

Tabel 4.23 Pengujian *Black Box* Halaman Laporan Masuk

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Tanggapi Sekarang	Menampilkan <i>Form</i> modal dengn pesan tanggapan verifikasi dan data laporan beralih ke halaman laporan verifikasi	Tombol Tanggapi sekarang Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap laporan masuk	Dapat melihat detail tiap Laporan masuk	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Print	Menampilkan data	Tombol Print	[X] Berhasil

	laporan ke bentuk file pdf untuk diprint	Sesuai yang diharapkan	[] Gagal
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data laporan masuk yang dipilih	Data laporan yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman laporan masuk memberikan hasil bahwa ketika Admin melakukan tanggap laporan dengan menginput data valid/benar yaitu saat di *form* halaman laporan masuk maka yang diharapkan Admin dapat melihat laporan berhasil diverifikasi dan tidak tampil lagi di *form*. Dari hasil pengujian fungsi hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan tombol detail maka yang diharapkan Admin melihat detail setiap data laporan masuk. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan tombol print maka yang diharapkan Admin dapat memprint laporan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Admin menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi laporan yang telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

b. Halaman Laporan Verifikasi

Tabel 4.24 Pengujian *Black Box* Halaman Laporan Verifikasi

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap laporan	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Print	Menampilkan data laporan verifikasi ke bentuk file pdf untuk diprint	Tombol Print Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Klik tombol Selesai	Data laporan yang telah diverifikasi dapat dialihkan menjadi status laporan selesai	Tombol Selesai Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
---------------------	---	---------------------------------------	-----------------------------

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman laporan verifikasi memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol detail maka yang diharapkan Admin melihat detail setiap data laporan verifikasi. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan tombol print maka yang diharapkan Admin dapat memprint laporan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Admin menekan tombol Selesai maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi laporan yang telah di klik selesai untuk mengubah status laporan dari status verifikasi sebelumnya. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

c. Halaman Laporan Selesai

Tabel 4.25 Pengujian *Black Box* Halaman Laporan Selesai

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap laporan selesai	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Print	Menampilkan data laporan selesai ke bentuk file pdf untuk diprint	Tombol Print Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data laporan selesai yang dipilih	Data laporan yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman laporan Selesai memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol detail maka yang

diharapkan Admin melihat detail setiap data laporan selesai. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan tombol print maka yang diharapkan Admin dapat memprint laporan selesai. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Admin menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi laporan selesai yang telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

d. Halaman Belum Verifikasi

Tabel 4.26 Pengujian *Black Box* Halaman Belum Verifikasi

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data masyarakat yang belum verifikasi yang dipilih	Data masyarakat yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman laporan Selesai memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi data masyarakat yang belum verifikasi dan telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

e. Halaman Selesai Verifikasi

Tabel 4.27 Pengujian *Black Box* Halaman Selesai Verifikasi

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap data masyarakat yang telah melakukan verifikasi	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman selesai verifikasi memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol detail maka yang diharapkan Admin melihat detail setiap data lengkap masyarakat yang telah menyelesaikan verifikasi. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

f. Halaman Profil Saya

Tabel 4.28 Pengujian *Black Box* Halaman Profil Saya

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Edit Profil	Menekan tombol Update dan berhasil mengubah data Profil	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Batal	Beralih ke menu Utama/Home	Tombol Batal Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman Profil saya memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol Edit Profil maka yang diharapkan Admin dapat mengubah setiap data kemudian menekan tombol Update. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Admin menekan tombol batal maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi halaman edit profil yang kemudian beralih ke halaman home/utama. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

g. Halaman User

Tabel 4.29 Pengujian *Black Box* Halaman User

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Tambah	Menampilkan <i>Form</i> Tambah <i>User</i> dan berhasil menambah data User	Tombol Tambah Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap data <i>User</i>	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Ubah	Menampilkan <i>Form</i> Ubah dan berhasil mengubah data <i>User</i>	Tombol Ubah Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data <i>User</i> yang dipilih	Data <i>User</i> yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman *User* memberikan hasil bahwa ketika Admin menekan tombol Tambah dengan menginput data valid/benar maka yang diharapkan Admin melihat data *User* yang telah ditambahkan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan tombol detail maka yang diharapkan Admin melihat detail setiap data *User*. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika Admin menekan edit profil kemudian menginputkan data di *form user* maka yang diharapkan data berhasil berubah. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Admin menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Admin tidak melihat lagi data *User* yang telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

4.5.3 Pengujian Pada Akses Halaman Masyarakat

a. Halaman Buat Laporan

Tabel 4.30 Pengujian *Black Box* Halaman Buat Laporan

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol	Menyimpan data	Tombol Kirim	[X] Berhasil

Kirim	Barang baru. Bukan data yang sudah ada	Sesuai yang diharapkan	[] Gagal
Klik tombol Batal	Beralih ke menu Utama/Home	Tombol Batal Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman buat laporan memberikan hasil bahwa ketika Masyarakat menekan tombol kirim maka laporan yang *diinput* yang berisi pengaduan dapat dilihat oleh Admin. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Masyarakat menekan tombol batal maka yang diharapkan Masyarakat tidak melihat lagi halaman edit profil yang kemudian beralih ke halaman home/utama. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

b. Halaman Laporan Cek Resi

Tabel 4.31 Pengujian *Black Box* Halaman Laporan Cek Resi

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap laporan yang diadukan	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Print	Menampilkan data laporan yang diadukan ke bentuk file pdf untuk diprint	Tombol Print Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data laporan pegaduan yang dipilih	Data laporan pengaduan yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman laporan cek resi memberikan hasil bahwa ketika Masyarakat menekan tombol detail maka yang

diharapkan Masyarakat melihat detail laporan yang diadukan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika masyarakat menekan tombol print maka yang diharapkan Masyarakat dapat memprint progress laporan yang diadukan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Masyarakat menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Masyarakat tidak melihat lagi data resi laporan yang telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

c. Halaman Laporan History Selesai

Tabel 4.32 Pengujian *Black Box* Halaman Laporan History Selesai

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Detail	Menampilkan <i>Form</i> modal Detail tiap laporan yang diadukan	Tombol Detail Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Print	Menampilkan data laporan yang diadukan ke bentuk file pdf untuk diprint	Tombol Print Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Hapus	Dapat Menghapus data laporan pengaduan yang dipilih	Data laporan pengaduan yang dipilih berhasil terhapus	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas pengujian yang dilakukan sama pada halaman laporan cek resi. Yang mana pengujian *black box* pada halaman laporan history selesai memberikan hasil bahwa ketika Masyarakat menekan tombol detail maka yang diharapkan Masyarakat melihat detail laporan yang diadukan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Selanjutnya pengujian ketika masyarakat menekan tombol print maka yang diharapkan Masyarakat dapat memprint progress laporan yang diadukan. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Masyarakat menekan tombol Hapus maka yang diharapkan Masyarakat tidak melihat lagi data resi laporan yang telah dihapus. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

d. Halaman Profil Edit

Tabel 4.33 Pengujian *Black Box* Halaman Profil Edit

Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Klik tombol Verifikasi	Menekan tombol Verifikasi dan berhasil mengubah data Profil	Tombol Verifikasi Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal
Klik tombol Reset	Data yang diinputkan dapat dikembalikan keinputan semula	Tombol Reset Sesuai yang diharapkan	[X] Berhasil [] Gagal

Pada tabel diatas, pengujian *black box* halaman Profil Edit memberikan hasil bahwa ketika Masyarakat mengubah data dan menekan tombol verifikasi maka yang diharapkan Masyarakat dapat melihat data yang telah diubah di halaman Profil Saya. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

Kemudian pengujian ketika Masyarakat menekan tombol Reset maka yang diharapkan Masyarakat melihat kembali data *inputan* sebelumnya sebelum menekan tombol verifikasi. Dari hasil pengujian fungsi pada aplikasi dapat dikatakan hasilnya benar/pengujian berhasil.

4.5.4 Kesimpulan Hasil Pengujian

Pada proses pengujian *black box* yang telah dilakukan pada Aplikasi SIPKAKER, Dapat disimpulkan bahwa Aplikasi dapat digunakan dengan baik.

Akan tetapi pengujian yang dilakukan dapat dikatakan belum sempurna, dikarenakan hanya dilakukan pada sisi pengujian. Semua yang dilakukan pada proses pengujian ini diharapkan dapat mewakili pengujian fungsi lain disistem Aplikasi SIPKAKER.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul Sistem Informasi Pelaporan Kasus Kekerasan (SIPKAKER) Terhadap Perempuan dan Anak Berbasis Web pada kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kolaka, maka dapat disimpulkan :

1. Penerapan sistem baru SIPKAKER atau disebut Sistem Informasi Pelaporan kasus kekerasan dapat membantu pengguna aplikasi, yaitu Admin dan Masyarakat dalam mengelola manajemen kegiatan berupa masyarakat dapat dengan mudah melakukan proses pelaporan pengaduan dengan *input* data yang diperlukan dan Admin dapat melakukan pemantauan laporan pengaduan dengan tahapan yang diatur pada dinas terkait yaitu Dinas PPPA Kolaka dimana sebelumnya proses yang dilakukan masyarakat harus melakukan pelaporan pengaduan secara manual dengan mengisi formulir yang memakan waktu, begitupun admin memerlukan sistem yang terintegrasi untuk manajemen data laporan pengaduan yang diperlukan sehingga kesalahan tidak terjadi lagi.
2. Dengan adanya fitur Print laporan pada sistem baru SIPKAKER atau disebut Sistem Informasi Pelaporan kasus kekerasan, Admin dan Masyarakat dapat dengan mudah melakukannya. Hal ini tentunya dapat mengatasi formulir masyarakat ketika tercecer, sobek dan tidak perlu menulis tangan lagi. Dengan begitu fitur ini terasa mudah bagi masyarakat untuk melihat secara digital karena data tersimpan langsung didatabase sistem untuk masing-masing masyarakat.
3. Terdapat fitur verifikasi data yang berfungsi ketika Masyarakat telah membuat akun, maka saat melakukan *login* sistem akan meminta masyarakat untuk mewajibkan melakukan verifikasi data yang berisi *input* data yang diperlukan.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang dijabarkan diatas, yaitu berjudul Sistem Informasi Pelaporan Kasus Kekerasan (SIPKAKER) Terhadap Perempuan dan Anak Berbasis Web pada kantor Dinas Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak Kabupaten Kolaka ini masih jauh dari kesempurnaan apabila ada yang peneliti berniat mengembangkan aplikasi ini, maka disarankan hal-hal berikut :

1. Pengembangan aplikasi SIPKAKER dapat ditambahkan integrasi raja ongkir sebagai base data ketika mencari lokasi alamat yang akurat bagi masyarakat nantinya.
2. Pengembangan selanjutnya dapat berupa penambahan fitur chat lewat *website* ataupun membuatkan *gateway* notifikasi status laporan pengaduan lewat sms, email maupun whatsapp.
3. Memperbaiki keamanan sistem aplikasi apabila diperlukan untuk dilakukan *hosting* atau *onlinekan* maka aplikasi ini perlu diberikan *Framework* seperti Codeigniter, Laravel dan lainnya sehingga tingkat keamanan aplikasi dirasa lebih baik dalam keamanan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arel Riedsa Adiguna, dkk. (2018). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Gudang pada PT Mitra Pinasthika Mulia Surabaya*.
- Adiguna Wijaya, A. (2016). *Penggunaan QR Code Sarana Penyampaian Promosi Dan Informasi Kebun Binatang Berbasis Android*.
- Dahlan Abdullah. (2017). *Merancang Aplikasi Perpustakaan Menggunakan SDLC*
- Danu Wira Pangestu. (2003). *Teori Dasar Sistem Informasi Manajemen (SIM)*. Surakarta : IlmuKomputer.com
- Deni Mahdiana. (2011). *Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang Dengan Metodologi Berorientasi Obyek : Studi Kasus Pt. Liga Indonesia*.
- Diah Puspitasari. (2016). *Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web*.
- Esfimal Malau, A. B. R. (2018). *Sistem Informasi Manajemen Perpustakaan Dengan Barcode Di GKI Gunung Sahari Jakarta*.
- Farihin Lazim, A. Z. (2016). *Digital Inventory Untuk Pendataan Barang Menggunakan Barcode Di Laboratorium Stt Nurul Jadid*.
- Gellysa Urva, H. (2015). *Pemodelan UML E-Marketing Minyak Goreng*.
- Irfan Fahrizal, S. M. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Pergudangan Sparepart Berbasis Sms Gateway*.
- Joseph Dedy Irawan, E. (2018). *Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko*.
- Julitta Dewayani, F. (2016). *Sistem Informasi Monitoring Persediaan Spareparts Motor Dengan Menggunakan Metode FIFO Pada Toko Adil Jaya Motor Semarang*.

- Rizan Machmud. (2013). *Peranan Penerapan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Lembaga Pemasyarakatan Narkotika (Lapastika) Bollangi Kabupaten Gowa.*
- Setiawan Budi Kusuma, A. (2017). *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Aplikasi Point Of Sale Berbasis Website Pada Ud. Es Drop Cita Rasa.*
- Syafri Arlis. (2016). *Sistem Keamanan Aktivitas Komputer Anak Berbasis Open Source.*
- Tenia Wahyunningrum, D. (2015). *Implementasi dan Pengujian Web E-commerce untuk Produk Unggulan Desa.*
- Tri Purwanto, R. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Web Terintegrasi Barcode.*
- Yudha Yudhanto. (2003). *Sejarah Teknologi Barcode.* Surakarta : IlmuKomputer.com
- Yoseph P. K. Kelen, O. (2019). *Sistem Penjadwalan Distribusi Produk Sepeda Motor Menggunakan Metode Distribution Requirement Planning (Drp) Pada Pt. Nusantara Surya Sakti (Nss) Cabang Kefamenanu.*

