

ANALISA KEBUTUHAN APLIKASI BERBASIS WEB

“LAPOR PAK GANJAR”



NIM : A11.2020.12981

Nama : Reyhan Vito Idham Pratama

Kelas : A11.4301

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

2021

LINK FIGMA

- Link Desain Figma :
<https://www.figma.com/file/58k0J5dHXBkc03eyR2XqMQ/LAPOR-PAK-GANJAR?node-id=0%3A1>
- Link Prototype :
<https://www.figma.com/proto/58k0J5dHXBkc03eyR2XqMQ/LAPOR-PAK-GANJAR?page-id=0%3A1&node-id=209%3A4166&viewport=264%2C48%2C0.06&scaling=min-zoom&starting-point-node-id=209%3A4166>

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir tahap 1 ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya.

Shalawat serta salam senantiasa saya curahkan kepada baginda nabi kita Muhammad SAW. Nabi dan Rasul terakhir yang telah membimbing umatnya ke jalan yang benar dan sekaligus menyempurnakan akhlak melalui petunjuk wahyu illahi.

Adapun tujuan utama penulisan ini adalah untuk memenuhi tugas akhir uts tahap 1 mata kuliah Pemograman Berbasis Web semester ganjil. Tak lupa saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam penulisan makalah ini, khususnya Bapak Abu Salam M.Kom selaku dosen mata kuliah Pemograman Berbasis Web. Sehingga saya dapat menyelesaikan Analisa Kebutuhan Aplikasi Berbasis Web dengan judul ***“Lapor Pak Ganjar”***.

Demikian dalam penulisan makalah ini tentu masih banyak kelemahan dan kekurangannya, untuk itu saya meminta saran dan kritik yang membangun agar makalah ini dapat lebih baik lagi. Semoga makalah ini bermanfaat.

Amin ya Rabbal ‘Alamin.

Cepu, 02 November 2021

Reyhan Vito

DAFTAR ISI

ANALISA KEBUTUHAN APLIKASI BERBASIS WEB	i
LINK FIGMA	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan.....	2
BAB II PEMBAHASAN	3
2.1 Perancangan Aplikasi.....	3
2.1.1 Araitektur Sistem	3
2.1.2 Deskripsi Aktor	4
2.1.3 Spesifikasi Aplikasi.....	4
2.1.4 Deskripsi Aktor	5
2.1.5 Workflow Penggunaan Aplikasi	7
2.2 Alat dan Bahan.....	8
2.2.1 Perangkat Lunak.....	8
2.2.2 Perangkat Keras	8
2.2.1 Rincian Aplikasi.....	8
BAB III KESIMPULAN.....	9

DAFTAR TABEL

Table 1 Deskripsi Aktor	4
-------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo Laporan Pak Ganjar	3
--	---

BAB I

PENDALUHUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi saat ini sudah berkembang pesat di segala bidang perusahaan. Proses ini mengubah sistem yang semula masih manual menjadi terkomputerisasi. Salah satunya adalah system melaporkan aduan dan memberi aspirasi.

Pelayanan publik pada dasarnya adalah upaya sebuah organisasi baik langsung maupun tidak langsung untuk memenuhi kebutuhan dengan layanan yang baik. Informasi yang dapat diakses oleh publik dibutuhkan informasi yang cepat dan tepat waktu, tidak terkecuali pelayanan informasi di desa. Masyarakat di Jawa Tengah mempunyai aduan dan aspirasi akan tetapi tidak ada wadah untuk menampungnya. Banyak Instansi Pemerintah yang tidak mau menerima aduan dan aspirasi dari masyarakat. Sehingga masyarakat bingung harus menyampaikan lewat apa. Hal ini dapat membuat proses untuk melaporkan aduan dan memberi aspirasi terasa berat. Tugas ini menghasilkan sebuah sistem informasi publik berbasis web yang dapat mempermudah masyarakat untuk melaporkan aduan dan memberikan aspirasi sehingga dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

- 1.2.1 Bagaimana perancangan aplikasi *Lapor Pak Ganjar*?
- 1.2.2 Apa saja alat dan bahan yang dibutuhkan pada pembuatan aplikasi berbasis web *Lapor Pak Ganjar*?

1.3 Tujuan Penulisan

- 1.3.1 Mengetahui perancangan aplikasi berbasis web Lapor Pak Ganjar
- 1.3.2 Mengetahui alat dan bahan pada pembuatan aplikasi berbasis web *Lapor Pak Ganjar*

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Perancangan Aplikasi

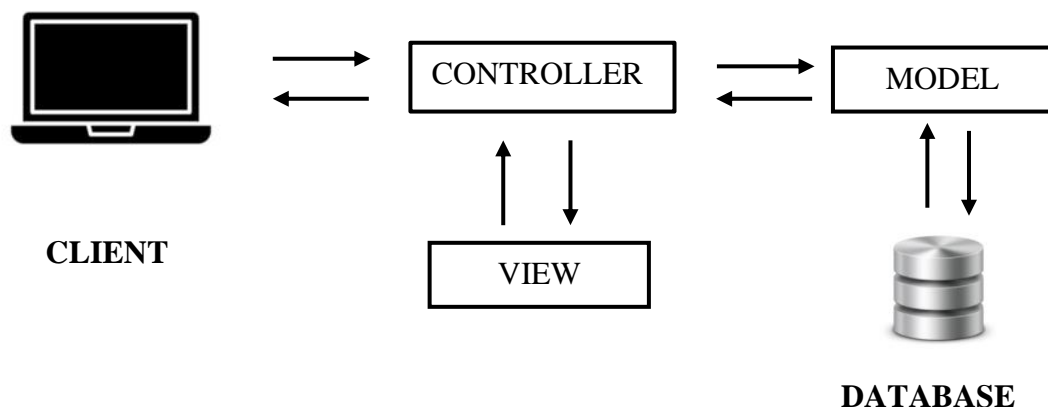


Gambar 1 Logo Laporan Pak Ganjar

Tema dari aplikasi berbasis web ini adalah Complaint it Up. Aplikasi ini bernama “Lapor Pak Ganjar”. Aplikasi berbasis web yang dapat digunakan konsumen untuk melakukan complain atau memberikan aspirasi terhadap apapun yang terjadi di Jawa Tengah. Data komplain tersebut akan disimpan dan diteruskan ke instansi terkait sebagai masukan.

2.1.1 Arsitektur Sistem

Arsitektur system yang digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web “Lapor Pak Ganjar” adalah arsitektur M-V-C (*Model-View-Controller*). Berikut merupakan rincian dari arsitektur tersebut :



Pada arsitektur diatas menerangkan bahwa *client* mengakses *controller* dimana *controller* berfungsi untuk mengatur penggunaan *model* dan *view*. *View* sendiri tampilan tatap muka yang dapat diakses langsung oleh client melalui *controller* terlebih dahulu. Sedangkan *model* berfungsi untuk mengatur penggunaan *database*.

2.1.2 Deskripsi Aktor

Terdapat dua actor yang terlibat dalam system ini, yaitu Admin dan User (Pelapor). Kedua actor tersebut di deskripsikan pada table berikut ini

AKTOR	DESKRIPSI
Admin	Admin tidak dapat menuliskan complain, tapi dapat membaca dan membalas complain.
Konsumen (Pelapor)	Setelah mendaftarkan diri dan login, Konsumen (Pelapor) dapat menuliskan complain terhadap apapun yang diinginkan. Akan tetapi harus sesuai konteks yang benar.

Table 1 Deskripsi Aktor

2.1.3 Spesifikasi Aplikasi

Adapun spesifikasi yang harus ada pada aplikasi *Lapor Pak Ganjar* :

1. Konsumen (Pelapor) dan Instansi dapat melakukan registrasi
2. Konsumen (Pelapor) dan Instansi dapat melakukan login
3. Konsumen (Pelapor) dapat melakukan lupa kata sandi
4. Konsumen (Pelapor) dapat menuliskan komplain. Adapun data komplain yang harus disimpan ke dalam basis data adalah:
 - Nama Lengkap Pelapor
Berisi tentang nama lengkap pelapor
 - Jenis Laporan
Jenis laporan ada dua yaitu aduan dan aspirasi
 - Nomer whatsapp / no telepon pelapor

Berisi Nomer Nomer whatsapp / no telepon pelapor yang bisa dihubungi.

- Kabupaten / Kota Pelapor

Di bagian ini terdapat seluruh Kabupaten / Kota di Jawa Tengah yang berjumlah 36. Pengguna secara otomatis tinggal memilih kabupaten/kota dengan cara mengklik.

- Laporan Anda

Berisi tentang aduan atau aspirasi yang ingin disampaikan. Selain itu terdapat lampiran file untuk menambahkan file supaya laporan menjadi lebih actual dan akurat.

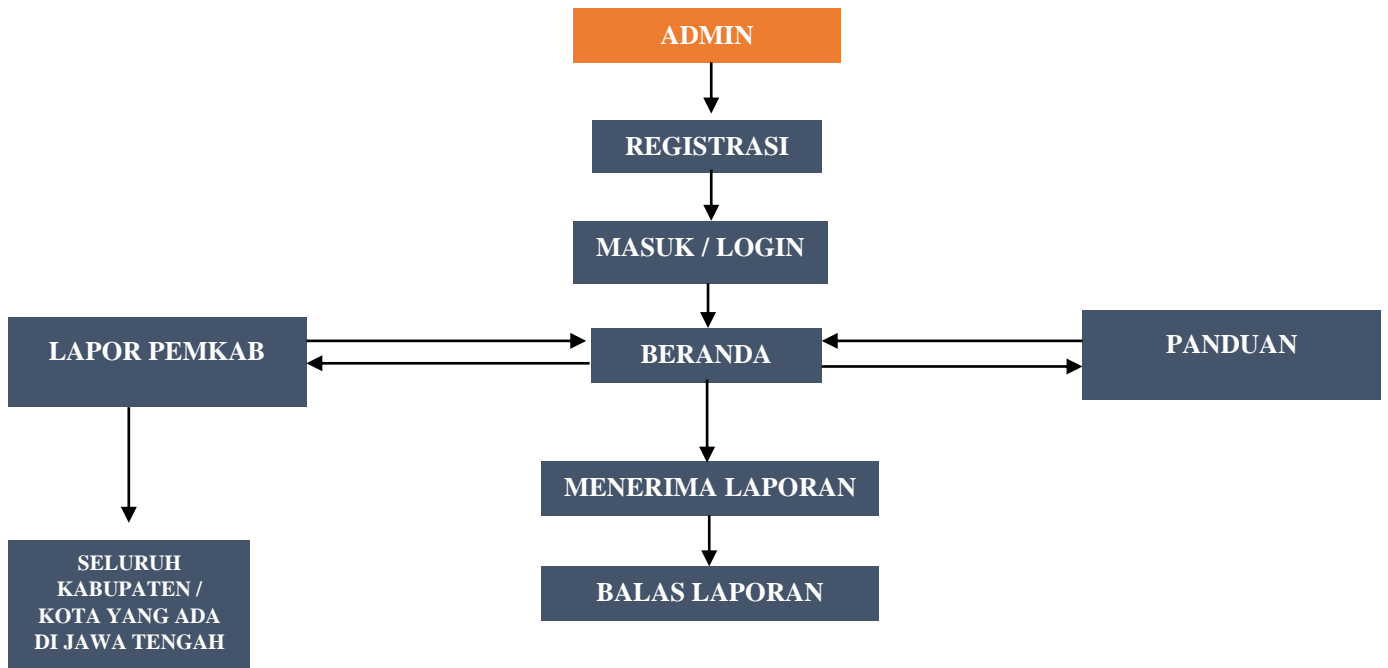
5. Konsumen (Pelapor) dapat menambahkan lampiran file
6. Konsumen (Pelapor) dapat melihat data komplain yang pernah ditulisnya
7. Konsumen (Pelapor) dapat melaporkan langsung ke Pemkab jika laporan belum dibalas oleh admin
8. Instansi dapat melihat komplain yang sesuai dengan kategori instansinya
9. Admin dapat melihat semua laporan
10. Admin dapat memberikan komentar pada laporan
11. Konsumen (Pelapor) dapat membaca komentar dari instansi yang dikomplain sebelumnya
12. Pengunjung umum hanya bisa melihat 1 laporan terbaru.

2.1.4 Deskripsi Aktor

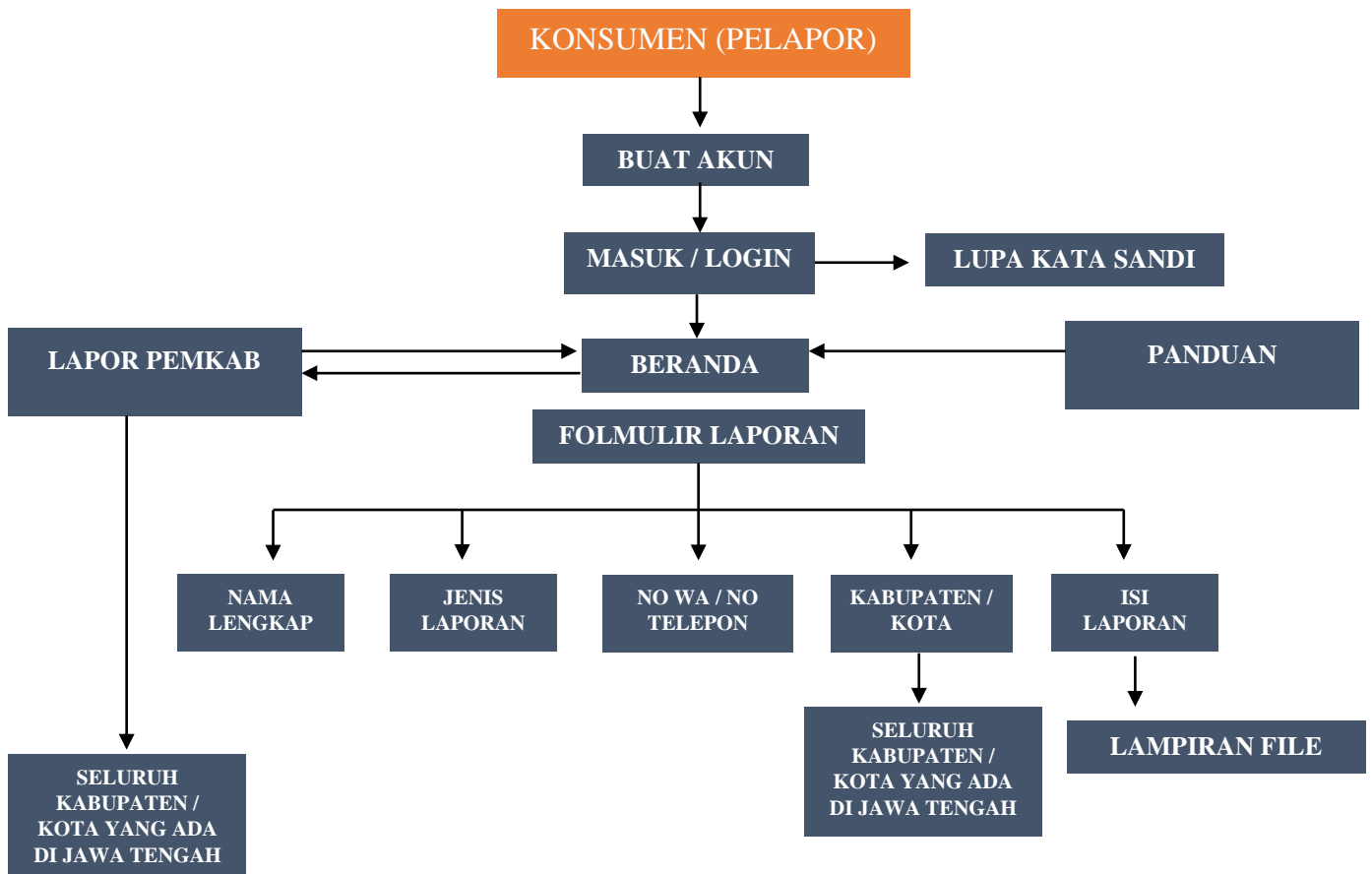
Terdapat dua actor yang terlibat dalam system ini, yaitu Admin dan User (Pelapor). Kedua actor tersebut di deskripsikan pada table berikut ini

AKTOR	DESKRIPSI
Admin	Admin tidak dapat menuliskan complain, tadi dapat membaca dan membalas complain.
Konsumen (Pelapor)	Setelah mendaftarkan diri dan login, User (Pelapor) dapat menuliskan complain terhadap apapun yang diinginkan. Akan tetapi harus sesuai konteks yang benar.

A. ADMIN



B. KONSUMEN (PELAPOR)



2.1.5 Workflow Penggunaan Aplikasi

1. Konsumen (pelapor) melakukan registrasi.
2. Konsumen (pelapor) melakukan login
3. Jika konsumen lupa kata sandi dapat melakukan lupa password.
4. Admin melakukan pengecekan dan konfirmasi kata sandi baru.
5. Admin melakukan pengecekan akun Konsumen (pelapor).
6. Admin melakukan konfirmasi pada akun Konsumen (pelapor).
7. Konsumen (pelapor) melakukan login ke dalam aplikasi.
8. Konsumen (pelapor) menuliskan komplain terhadap sesuatu.
9. Admin mendapatkan notifikasi
10. Admin menerima laporan baik aduan maupun aspirasi
11. Jika laporan sesuai dengan konteks admin akan memproses laporan
12. Jika tidak sesuai konteks admin akan membalas laporan dan membatalkan laporan
13. Konsumen (pelapor) dapat membaca komentar yang diberikan terkait terhadap komplain yang diberikan
14. Admin mengupdate 1 laporan terbaik setiap hari dan ditampilkan di homepage
15. Pengunjung dapat mengeksplorasi 1 laporan terbaru.

2.2 Alat dan Bahan

Dalam perancangan aplikasi berbasis website Laporan Pak Ganjar terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses perancangan aplikasi.

2.2.1 Perangkat Lunak

1. Perangkat Lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah :
 - a. Sistem Operasi : Windows 10 Pro 64-bit
 - b. Database : MySQL
 - c. Web Server : Apache Web Server
 - d. Database Manager : PhpMyAdmin
 - e. Editor Grafik : Figma

2.2.2 Perangkat Keras

2. Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah :
 - a. Processor Intel Core i5 10TH GEN
 - b. HDD 1 TB
 - c. SSD 512 GB

2.2.1 Rincian Aplikasi

- a. Nama Aplikasi : Laporan Pak Ganjar
- b. Compatible : Semua Browser

BAB III

KESIMPULAN

Kesimpulan saya membuat aplikasi berbasis web dengan nama *Lapor Pak Ganjar* karena belakangan ini banyak masyarakat yang sudah tidak percaya dengan instansi pemerintahan tetapi tidak tau harus melapor kemana. Selain itu masyarakat lebih percara melaporkan segala sesuatu baik aspirasi maupun aduan melalui instgram Bapak Ganjar Pranowo selaku Gubernur Jawa Tengah. Respon cepat dari Pak Ganjar membuat masyarakat semakin yakin bahwa pemerintah masih memikirkan rakyatnya. Dengan adanya aplikasi ini saya berharap masyarakat lebih aktif dalam menyuarakan suaranya di tempat yang semestinya.