

APLIKASI BERBASIS WEB LAPORAN PENGADUAN KEJAHATAN (STUDI KASUS : POLSEK BALEENDAH)

CRIME COMPLAINT REPORT APPLICATION WEB-BASED (CASE STUDY : POLSEK BALEENDAH)

Kevin Sanjay Sirait¹, Muhammad Barja Sanjaya, S. T., M. T., OCA.², Pramuko Aji, S. T., M. T.³,
¹²³Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom
kevinsirait@student.telkomuniversity.ac.id¹, mbarja@tass.telkomuniversity.ac.id²,
pramukoaji@tass.telkomuniversity.ac.id³

Abstrak

Laporan Pengaduan Kejahatan merupakan sebuah aplikasi yang membantu masyarakat dalam urusan keamanan, dan ketentraman di wilayah Baleendah. Dalam melaksanakan tugasnya, Laporan Pengaduan Kejahatan bekerja sama dengan Polisi untuk mengadukan permasalahan di lingkungan masyarakat mengenai potensi ancaman keamanan. Dibutuhkan Aplikasi Laporan Pengaduan Kejahatan pada wilayah Baleendah Berbasis Web untuk mempercepat dan mempermudah proses pengaduan kejahatan kepada Laporan Pengaduan Kejahatan serta menjamin utuhnya data-data pengaduan yang akan di laporkan kepada Polisi di wilayah Baleendah. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemograman JAVA sebagai web server. Basis Data dibuat menggunakan PhpMyAdmin dan MySQL.

Kata Kunci : Aplikasi Web, Basis Data , Laporan Pengaduan Kejahatan

Out its duties, the Crime Complaint Report works with the Police to complain about problems in the community regarding potential security threats. A Crime Complaint Report Application in the Web-based Baleendah area is needed to speed up and simplify the crime complaints process to the Crime Complaint Report and guarantee the full data of complaints that will be reported to the Police in Baleendah area. This application is made using the JAVA programming language as a web server. The database is created using PhpMyAdmin and MySQL.

Keywords : Web application, Database, Crime Complaint Report

Abstract

The Crime Complaints Report is an application that helps the community in matters of security, and peace in the area of Baleendah. In carrying

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Keamanan masyarakat merupakan salah satu fungsi penting untuk pemeliharaan keamanan dan ketertiban lingkungan masyarakat, menegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada lingkungan masyarakat. Sering terjadi kasus atau kejadian di sekitar lingkungan masyarakat. Oleh karena itu Petugas keamanan harus melakukan pelaporan kejadian untuk mencatat semua kejadian tersebut. Contoh kejadian kriminal adalah pencurian, perampokan, penganiayaan, perjudian dan narkoba. Salah satu pentingnya dilakukan pelaporan adalah agar terselenggaranya perlindungan, pengayoman dan pelayanan lingkungan masyarakat, serta terbinanya ketentraman di lingkungan masyarakat dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia. Laporan kejadian dibuat oleh Petugas Keamanan dan SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu), untuk bahan penentu arah kebijakan pimpinan kedepannya.

Dalam mengajukan Laporan Pengaduan Kejahatan harus melalui beberapa proses yang telah di tentukan oleh Petugas di Baleendah. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan proses - proses pengajuan Laporan Pengaduan Kejahatan sebagai berikut :

1. Tahap pertama, sebelum mengajukan laporan Pengaduan Kejahatan syarat pertama yaitu memiliki bukti berupa foto, tempat kejadian, memberi Kartu Tanda Penduduk sebagai masyarakat. Setelah syarat-syarat lengkap, proses selanjutnya adalah pengecekan tempat kejadian oleh Petugas Keamanan yang dilakukan langsung ketika ada yang melaporkan, bahwa ada nya tindak kejahatan. Setelah cek tempat kejadian,

Laporan Pengaduan Kejahatan ditanda tangani oleh Kepala Polsek Baleendah.

2. Tahap kedua, Kepala keamanan akan memberikan tugas kepada petugas keamanan untuk memproses kejadian yang ada secara cepat dan tepat waktu, apabila pada saat proses berjalan belum ada perkembangan maka Petugas Keamanan menyimpan data atau laporan pengaduan kejahatan di komputer atau di loker tempat penyimpanan dokumen.

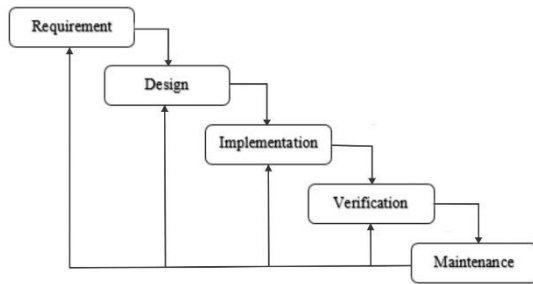
Dari proses tersebut masalah yang kemungkinan terjadi adalah kehilangan data yang disimpan diloker, kerusakan data akibat bencana alam, kesulitan dalam mencari data karena data yang tertumpuk menjadi satu.

Dari masalah yang ada, maka diperlukan aplikasi laporan Pengaduan Kejahatan untuk membantu dalam proses pelaporan, fasilitas yang akan disediakan yaitu laporan pengaduan kejahatan, verifikasi laporan pengaduan, kelola data user, melihat status pengajuan laporan oleh pelapor, kelola data penyelidikan.

Berikut merupakan model yang digunakan sebagai referensi pada penyusunan proyek akhir

II. METODE PENELITIAN

Pembangunan Aplikasi Berbasis Web Laporan Pengaduan Kejahatan menggunakan metodologi System Development Life Cycle (SDLC) model Waterfall agar dalam membangun sistem lebih berurutan, bertahap, dan lebih terorganisir pada setiap tahap yang dikerjakan. Penggunaan metode ini disesuaikan dengan pembangunan aplikasi yang masih dalam tahap kecil.



Gambar 1- 1
Metode Waterfall [Pressman 2015]

III. TINJAUAN PUSTAKA

Berikut merupakan tinjauan Pustaka yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir:

A. PEMODELAN

1. Unified Modelling Language (UML)

Standar bahasa dibutuhkan untuk mendefinisikan proses sebuah sistem, tujuannya adalah untuk memastikan sekaligus mengecek apakah proses yang dibuat sudah sesuai dengan standar yang berlaku pada umumnya, untuk itu dalam mendefinisikan proses pada sistem ini digunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia teknologi informasi untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML ini terdiri atas beberapa jenis untuk mendukung proses pembuatan Aplikasi, diantaranya *Business Process Model and Notation (BPMN)*, *UsecaseDiagram*, *Class Diagram*, dan (ERD)

2. Usecase Diagram

Jenis diagram lainnya untuk melengkapi penjelasan proses suatu sistem yaitu *Usecase Diagram*. *Usecase* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behaviour*) pada sistem informasi yang dibuat. *Usecase* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat

3. BPMN

Menentukan proses bisnis dalam model proses bisnis diperlukan standar yang menyediakan notasi grafis saat membuat proses bisnis diagram. Biasanya seorang *technical writer* dalam pembuatan dokumen yang berisikan detail proses suatu sistem, menggunakan *tools* dilengkapi dengan fitur-fitur notasi sebagai penghubung antara proses suatu sistem dengan proses sistem yang lain. *Tools* yang digunakan yaitu *Business Process Model and Notation (BPMN)*

4. Entity Relationship Diagram

Untuk membuat rancangan pemodelan basis data diperlukan *tools* yang dapat menggambarkan basis data yang digunakan di aplikasi pada diagram, yaitu digunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Karena notasinya lengkap dan mudah dalam penggunaannya.

Entity relationship diagram (ERD) adalah representasi grafis dari sistem informasi yang menunjukkan hubungan antara orang, objek, tempat, rancangan atau kejadian di dalam sebuah sistem yang dapat membantu mendefinisikan proses bisnis dan dapat digunakan sebagai relasional *database*.

B. PEMBANGUNAN

Pembangunan Aplikasi Laporan Pengaduan Kejahatan menggunakan tools pemodelan sebagai berikut:

1. Bootstrap

Bootstrap merupakan *framework* atau *tools* untuk membuat aplikasi web maupun situs web yang *responsive* secara cepat, mudah, gratis, dan dapat berjalan pada *browser – browser* seperti Chrome, Firefox, Opera, dan *Internet Explorer*. Bootstrap dapat terdiri dari CSS dan HTML yang berfungsi menghasilkan *layout*, *grid*, *typography*, tabel, form, *navigation*, dan lain – lain. Kemudian dalam

bootstrap juga terdapat *jQuery plugins* untuk menghasilkan komponen antar muka yang mengatur transisi, *dropdown*, *dropdown*, *scrollspy*, *tooltip*, *tav*, *alert*, *button*, *carousel* dan lain – lain [1].

2. Hypertext Markup Language (HTML)

HTML merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menulis halaman web. Biasanya mempunyai ekstensi *.htm*, *.html* atau *.shtml*. HTML tersusun atas tag-tag yang digunakan untuk menentukan tampilan dari dokumen HTML yang diterjemahkan oleh browser. Tag HTML tidak *case sensitive*. Jadi bisa menggunakan `<HTML>` atau `<html>`. Keduanya menghasilkan keluaran yang sepadan.

HTML dapat dibaca oleh berbagai macam platform. Selain itu juga merupakan bahasa pemrograman yang fleksibel, dapat disisipi atau digabungkan dengan bahasa pemrograman lain, seperti PHP, Javascript dan lainnya. Jika ada kesalahan pada penulisan HTML, browser tidak memperlihatkan *syntax error*, tetapi hanya tidak menampilkannya [2].

3. Cascading Style Sheets (CSS)

Cascade style sheets atau kepanjangan dari CSS merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web terlihat lebih rapi, untuk itu jika kumpulan *style* tersebut dapat dikelola secara baik dan benar maka manajemen tampilan menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami oleh pengguna. Cara kerja CSS sangat mudah kita cukup menuliskan berdasarkan *style* (*selector*, *id* dan *class*) maka secara otomatis *style* tersebut bekerja pada dokumen HTML [3].

4. Codeigniter

framework yang bersifat *opensource* disertai kelengkapan paket instalasi seperti *userguide*

menjadi pilihan bagi programmer yaitu Codeigniter. Codeigniter adalah sebuah *framework* pengembangan aplikasi (*Application Development Framework*) menggunakan PHP sebagai suatu kerangka untuk bekerja atau membuat program lebih sistematis [4]. Codeigniter dibangun berbasis MVC (*Model*, *View*, *Controller*) yang memisahkan antara tampilan dan logis aplikasi.

- a. Model adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap operasi basis data, baik itu DDL maupun DML yang berupa fungsi-fungsi operasional basis data yang dapat dipanggil oleh *CodeIgniter* [4].
- b. *View* adalah bagian yang menangani tampilan. Bagian inilah yang bertugas untuk mempresentasikan data kepada *user*. *Codeigniter* berbentuk struktur HTML yang berisikan variabel data yang dikirimkan oleh *Controller* [4].
- c. *Controller* adalah bagian yang mengatur hubungan antara *model* dan *view*. *Controller* adalah otak dari kinerja aplikasi, dan terdiri dari fungsi-fungsi yang bersifat operasional serta logika. Saat ada *request* yang masuk, *controller* menangani dan memprosesnya untuk kemudian ditampilkan dalam *view* [4].

5. Basis Data

Dalam pengembangan sebuah Aplikasi dibutuhkan sebuah basis data yang dapat memanajemen data seperti mengelola *database* dengan cepat serta menampung data dalam jumlah sangat besar sehingga data yang tersimpan dalam *database* dapat diakses oleh *user* [1].

MySQL merupakan sebuah perangkat lunak sistem basis data yang digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi, dimana MySQL terintegrasi dengan PHP, kode kode PHP dapat mengeksekusi kueri SQL seperti *create*,

reset, *update* dan *delete*. Karena sistem pengelolaan datanya sederhana, memiliki tingkat keamanan yang bagus, dan mudah diakses maka, MySQL menjadi pilihan alternatif bagi *user* untuk membangun sebuah aplikasi [3].

6. Web Server

Web server adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai penerima permintaan yang dikirimkan melalui *browser* kemudian memberikan tanggapan permintaan dalam bentuk halaman situs web atau lebih umumnya dalam dokumen HTML. Namun, web server dapat mempunyai dua pengertian berbeda, yaitu sebagai bagian dari perangkat keras (*hardware*) maupun sebagai bagian dari perangkat lunak (*software*).

C. PENGUJIAN

Pengujian sistem ini dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi telah berjalan sesuai dengan yang dirancang sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk menjalankan fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat. Pengujian pada aplikasi ini menggunakan *black box testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

1. Black Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tahu sesuatu dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian *black box*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interfacenya*), fungsionalitasnya, tanpa mengetahui sesungguhnya yang terjadi dalam proses detailnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

2. User Acceptance Test (UAT)

User Acceptance Test (UAT) atau Uji Penerimaan Pengguna adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna, apabila hasil pengujian (*testing*) sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna [6]. Proses UAT didasarkan pada dokumen *requirement* yang disepakati bersama. *Dokumen requirement* adalah dokumen yang berisi lingkup pekerjaan *software* yang harus dikembangkan, dengan demikian maka dokumen ini semestinya menjadi acuan untuk pengujian [6].

IV. ANALISIS PERANCANGAN

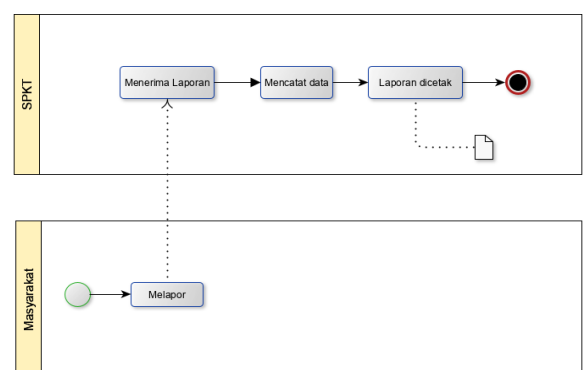
Berikut adalah perancangan untuk membangun Aplikasi Laporan Pengaduan Kejahatan dengan spesifikasi sebagai berikut:

A. Proses Bisnis

1. Proses Bisnis yang Berjalan

a. Sistem Saat Ini Pelaporan Tindak Kejahatan

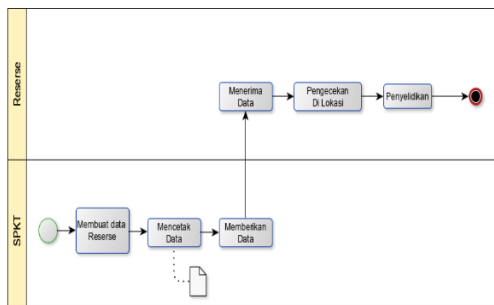
Tujuan dari proses bisnis ini adalah mencatat data laporan tindak kejahatan dari masyarakat. Pencatatan dilakukan oleh petugas SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) di Polsek Baleendah. Proses tersebut ditunjukkan pada gambar 1-2.



Gambar 4 1 Pelaporan Tindak Kejahatan

b. Proses Verifikasi Laporan Pengaduan Kejahatan

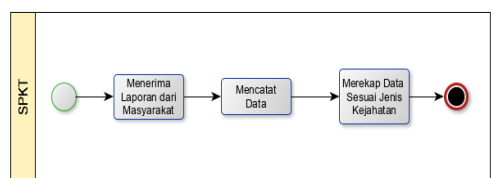
Tujuan dari proses bisnis kelola verifikasi laporan pengaduan kejahatan adalah memproses laporan pengaduan yang digunakan untuk melakukan penyelidikan oleh Reserse Polsek Baleendah.



Gambar 4 2 Verifikasi data laporan

c. Proses Bisnis Kelola Laporan Kejahatan

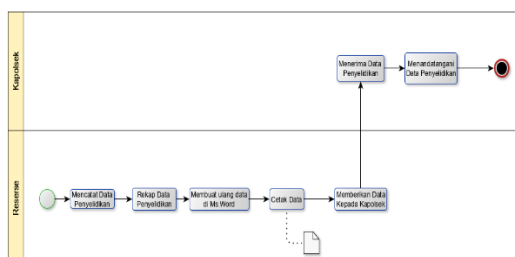
Tujuan dari proses bisnis laporan penyelidikan kejahatan adalah untuk memproses data laporan kejahatan yang digunakan untuk merekap semua jenis data kejahatan.



Gambar 4 3 Kelola laporan kejahatan

d. Proses Bisnis Membuat Data Laporan Penyelidikan

Tujuan dari proses bisnis membuat data laporan penyelidikan adalah memproses laporan penyelidikan yang diberikan kepada Kapolsek Baleendah dan ditandatangani oleh Kapolsek.

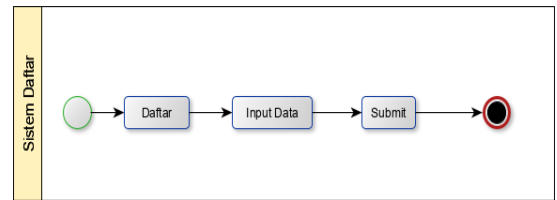


Gambar 4 4 Data Laporan Penyelidikan

2. Proses Bisnis yang Diusulkan

a. Proses Bisnis Usulan Daftar

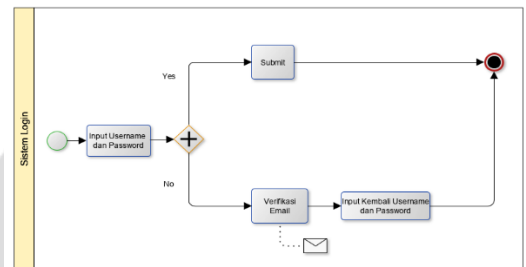
Berikut adalah proses bisnis usulan daftar digunakan untuk masyarakat mengisi data diri, username dan password dan setelah itu masuk ke dalam aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 4 5 Proses Bisnis Usulan Daftar

b. Proses Bisnis Usulan Login

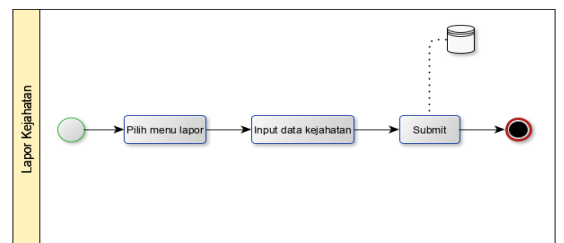
Berikut adalah proses bisnis usulan Login yang digunakan oleh SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu), Masyarakat, Reserse, dan Kapolsek untuk masuk ke dalam aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 4 6 Proses Bisnis Usulan Login

c. Proses Bisnis Usulan Laporan Kejahatan

Berikut adalah proses bisnis usulan laporan kejahatan yang digunakan untuk masyarakat melaporkan tindak kejahatan di dalam aplikasi laporan pengaduan kejahatan.

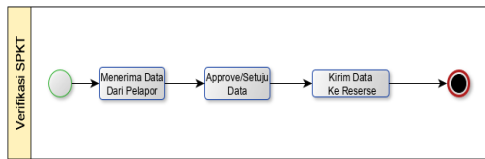


Gambar 4 7 Proses Bisnis Usulan Laporan Kejahatan

d. Proses Bisnis Usulan Verifikasi SPKT

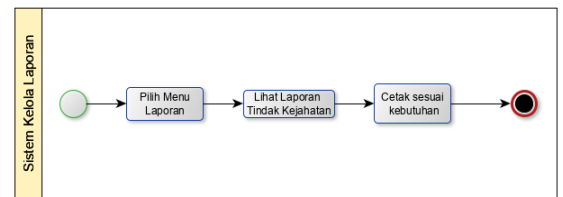
Berikut adalah proses bisnis usulan verifikasi SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) yang digunakan untuk menerima data dan menyetujui

data dari pelapor yang akan dikirim ke reserse untuk aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 4 8 Proses Bisnis Usulan Verifikasi SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu)

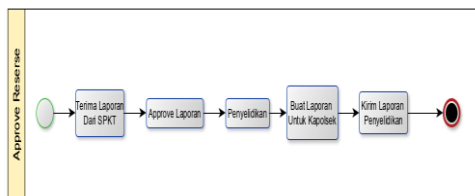
Pelayanan Kepolisian Terpadu), untuk aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 4 11 Proses Bisnis Usulan Kelola Laporan

e. Proses Bisnis Usulan Approve Reserse

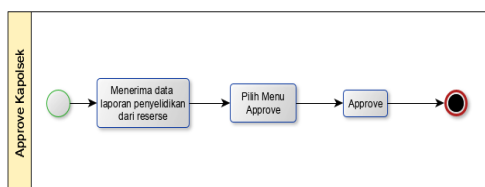
Berikut adalah proses bisnis usulan approve reserse yang digunakan untuk menyetujui laporan dari SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu), melakukan penyelidikan untuk membuat laporan kepada Kapolsek dan mengirimkan data laporan penyelidikan kepada Kapolsek, untuk aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 4 9 Proses Bisnis Usulan Approve Reserse

f. Proses Bisnis Usulan Approve Kapolsek

Berikut adalah proses bisnis usulan approve kapolsek yang digunakan untuk menyetujui data laporan penyelidikan dari reserse, untuk aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



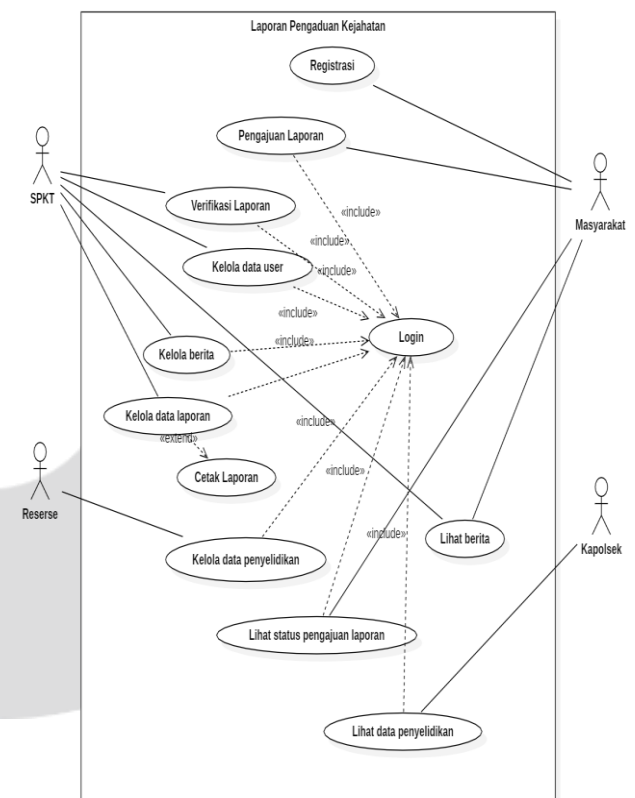
Gambar 4 10 Proses Bisnis Usulan Approve Kapolsek

g. Proses Bisnis Usulan Kelola Laporan

Berikut adalah proses bisnis usulan kelola laporan yang digunakan untuk melihat laporan tindak kejahatan dan mencetak laporan tindak kejahatan yang dilakukan oleh SPKT(Sentra

B. Usecase Diagram

Pada Gambar 1-13 Use Case Diagram ini terdapat 4 aktor yaitu SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) Kepolisian, Masyarakat, Reserse, dan Kapolsek.



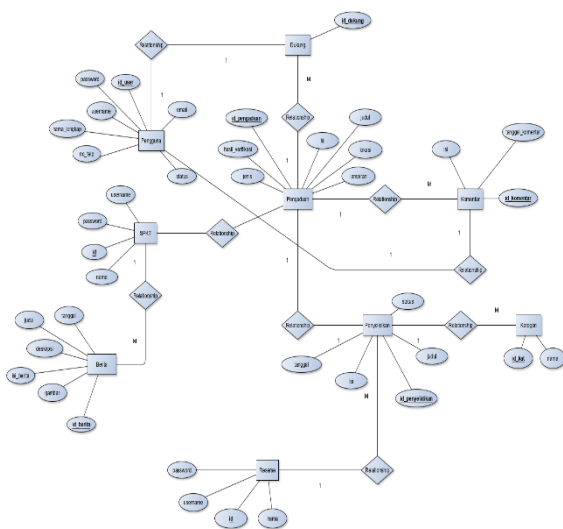
Gambar 4 12 Use Case Diagram

- a. Masyarakat sebagai pengguna atau user untuk mengajukan tindak kejahatan.
- b. SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) sebagai pengelola data pengaduan kejahatan yang di

- masuk oleh pengguna atau user .
- c. Reserse Kepolisian sebagai tindak lanjut dan menanggapi adanya tindak kejahatan.
- d. Kapolsek sebagai pengguna untuk melihat data penyelidikan.

C. Entity Relationship Diagram

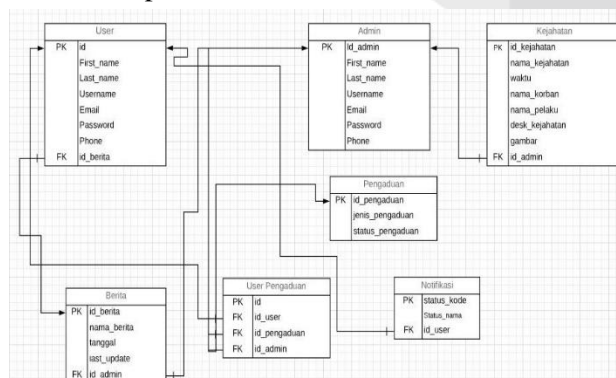
Berikut merupakan gambar 1-14 yang menjelaskan tentang perancangan basis data dalam sistem aplikasi. Total terdapat 9 entitas.



Gambar 4 13 Entity Relationship Diagram

D. Skema Relasi Tabel

Berikut relasi antar tabel dari entitas data yang akan di simpan didalam database.



Gambar 4 14 Skema Relasi Laporan Pengaduan Kejahatan.

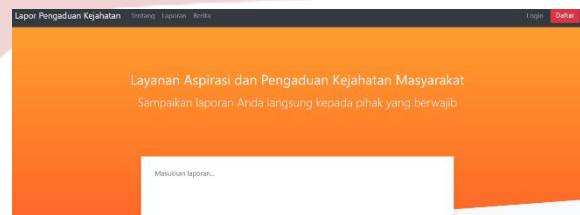
Berdasarkan gambar 4 14, merupakan relasi antar tabel yang akan digunakan untuk aplikasi berbasis web Laporan Pengaduan Kejahatan. Relasi tersebut merupakan hubungan antara data tabel satu dengan tabel yang lainnya.

V. IMPLEMENTASI

Berikut adalah implementasi sebuah perancangan antar muka yang akan dibuat dari aplikasi lapor pengaduan kejahatan menggunakan perhitungan setiap kejadian laporan kejahatan.

1. Implementasi Halaman Utama

Berikut adalah halaman utama lapor pengaduan kejahatan.

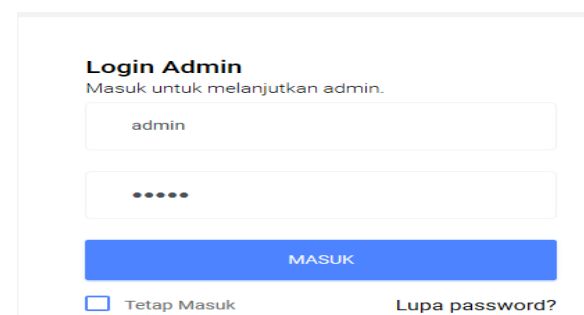
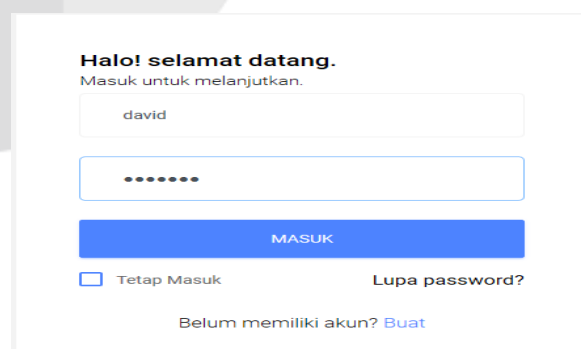


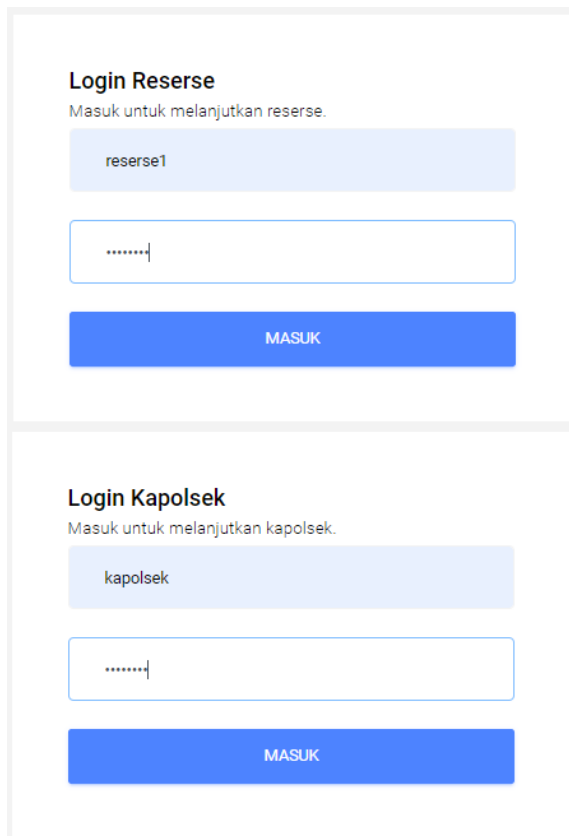
Gambar 5 1 Halaman Utama

Berdasarkan gambar 5 1, merupakan tampilan utama pada web pencatatan pelanggaran yang dapat diakses oleh umum.

2. Implementasi Halaman Login Masyarakat, Admin, Reserse, Kapolsek

Berikut adalah halaman login admin dan masyarakat



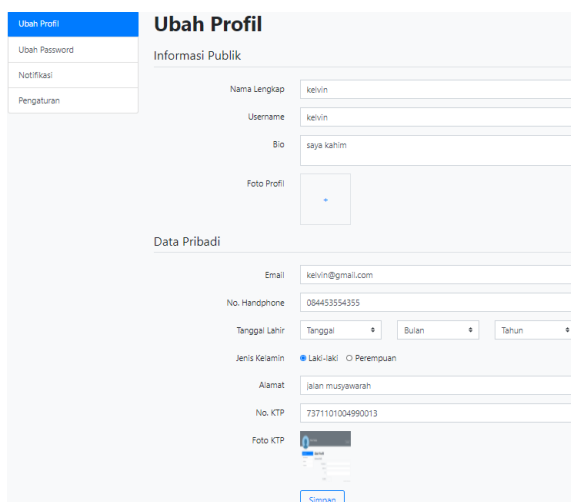


Gambar 5 2 Halaman Login

Berdasarkan gambar 5 2, merupakan halaman untuk login admin dengan usermae dan password dan masyarakat menggunakan username dan password.

3. Implementasi Halaman Biodata Masyarakat

Berikut halaman setelah masyarakat berhasil login.



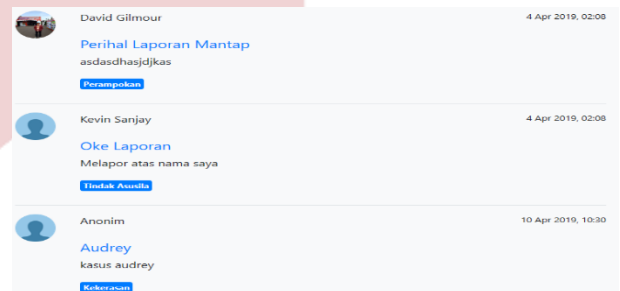
Gambar 5 3 Biodata Masyarakat

Berdasarkan gambar 5 3 , merupakan halaman

setelah masyarakat login, maka akan muncul biodata masyarakat dengan nama lengkap, nama, bio, foto profil,email, No.handphone, tanggal lahir, jenis kelamin, No.ktp dan foto ktp.

4. Implementasi Halaman Laporan Kejahatan

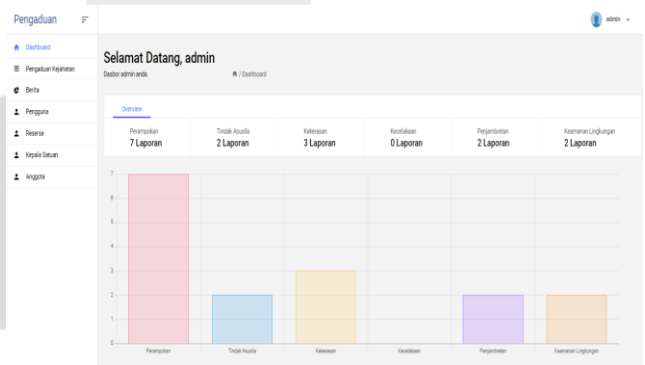
Berikut adalah halaman setelah biodata masyarakat dapat melihat data laporan kejahatan.



Gambar 5 4 Biodata Masyarakat

5. Halaman Grafik Laporan Kejahatan

Halaman ini berisi informasi tentang grafik laporan kejahatan yang ditampilkan secara infografik, dan informasi yang ditampilkan adalah grafik jumlah laporan.



Gambar 5 5 Halaman Grafik Laporan Kejahatan

6. Implementasi Berita Kejahatan

Berikut adalah halaman setelah laporan masyarakat ,berita kejahatan yang akan diiputkan oleh admin.

ID Berita	Judul	Tanggal	Gambar	Aksi
3	Kesenjangan Para Pencuri Lagi	01 May 2019	49145585c25552600fa7270d0712f20a.JPG	Edit/Hapus
4	Begal merajalela di kabupaten bandung	01 May 2019	38c8c142d6712092f97bea7a168845bc.jpg	Edit/Hapus
5	Jokowi menang lagi	22 April 2019	22ae5d9f06414e3157f4e0a6feb72338.jpg	Edit/Hapus

Gambar 5 6 Lihat Data Berita

Berdasarkan gambar 5 6, merupakan tampilan

untuk berita masyarakat mengenai data yang masuk dalam laporan pengaduan kejahatan.

7. Implementasi Halaman Edit Berita

Berikut adalah tampilan form untuk edit data berita kejahatan.

Gambar 5 7 Edit Data Berita

8. Implementasi Halaman Form Daftar Pengguna

Berikut adalah tampilan form untuk daftar pengguna.

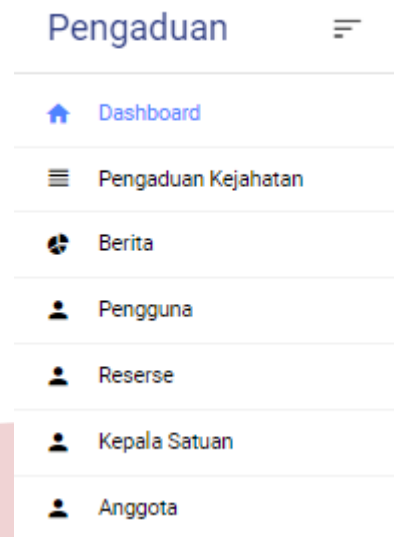
ID Pengguna	Username	Nama	Email	Status
2	habils	Andi Habib Owi Syaputra	admin@admin.com	Aktif Non-aktif
3	kevin	Kevin Sanjay	kevinsanjay2011@gmail.com	Aktif Non-aktif
4	david	David Gilmour	david@gilmour.com	Aktif Non-aktif
6	sem12345	semsdds	sem123@gmail.com	Aktif Non-aktif

Gambar 5 8 Daftar Pengguna

Berdasarkan gambar 5 8, merupakan halaman untuk mengaktifkan atau nonaktifkan daftar pengguna.

9. Implementasi Halaman Pilih Menu Oleh Admin

Berikut adalah halaman menu yang dapat diakses oleh admin yang kemudian akan memilih menu.



Gambar 5 9 Halaman Menu

Berdasarkan gambar 5 9, merupakan halaman setelah admin berhasil login dengan username dan password yang benar, admin akan memilih menu pengaduan kejahatan, input berita, lihat daftar pengguna, lihat daftar reserse, lihat daftar kepala satuan, lihat daftar anggota, edit berita dan non-aktifkan pengguna.

10. Implementasi Halaman Tentang

Berikut adalah halaman tentang pada aplikasi laporan pengaduan kejahatan.



Gambar 5 10 Halaman Tentang

Berdasarkan gambar 5 10, merupakan tampilan untuk mengenalkan tentang lapor yang dapat diakses oleh umum.

VI KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Setelah melakukan pengujian sistem dengan metode Blackbox dan User Acceptance Test (UAT) maka dapat disimpulkan :

1. Aplikasi sudah memiliki tampilan yang baik, proses input data telah berjalan baik dan proses pengelolaan data sudah benar.
2. Aplikasi mampu menunjang kinerja anggota Kepolisian dan Kapolsek, serta memudahkan anggota Kepolisian dan Kapolsek untuk mengelola data lapor pengaduan.
3. Aplikasi dapat memudahkan penyimpanan data dalam database untuk membantu anggota Kepolisian dan Kapolsek dalam mengelola data dan membantu masyarakat dalam melaporkan tindak kejahatan.
4. Membantu memfasilitasi masyarakat dalam melihat status pengajuan laporan terhadap progress tindak lanjutnya.
5. Aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah dan efektif, dan dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi masyarakat, serta anggota Kepolisian dan Kapolsek.

B. SARAN

Berdasarkan hasil pembangunan proyek akhir dengan judul Aplikasi Laporan Pengaduan Kejahatan Berbasis Web di wilayah Baleendah, terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat dilakukan pada saat pengembangan sistem selanjutnya. Saran tersebut diantaranya:

1. Menambahkan tracking data laporan untuk masyarakat.
2. Memperbaharui sistem pengelolaan data yang ada didalam aplikasi.

REFERENSI

References

- [1] White A Stephen. Introduction to BPMN. 2004. Website:[http://www.omg.org/bpmn/Document s/ Introduction_to_BPMN.pdf](http://www.omg.org/bpmn/Document%20Introduction_to_BPMN.pdf).
- [2] Rosa A S dan M Shalahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Bandung: Informatika, 2013.
- [3] Bunafit Nugroho, PHP dan Mysql dengan Editor Dreamweaver MX, Yogyakarta: ANDI, 2004.
- [4] Fazriyah, Farida Nur, Reza Budiawan, and Muhammad Barja Sanjaya. "Aplikasi Pengolahan Data Laporan Statistik Pertanian (Studi Kasus: Dinas Pertanian Dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sumedang)." eProceedings of Applied Science 5.2 (2019).
- [5] B. Raharjo, Belajar Otodidak Membuat Database dengan MySQL, Bandung: Informatika, 2011.
- [6] A. Kadir, Pengertian dan Dasar-dasar HTML, Kuningan: Andi, 2009.
- [7] W. Komputer, Mudah dan Cepat Membuat Website dengan Codeigniter, Yogyakarta: Andi, 2011.