

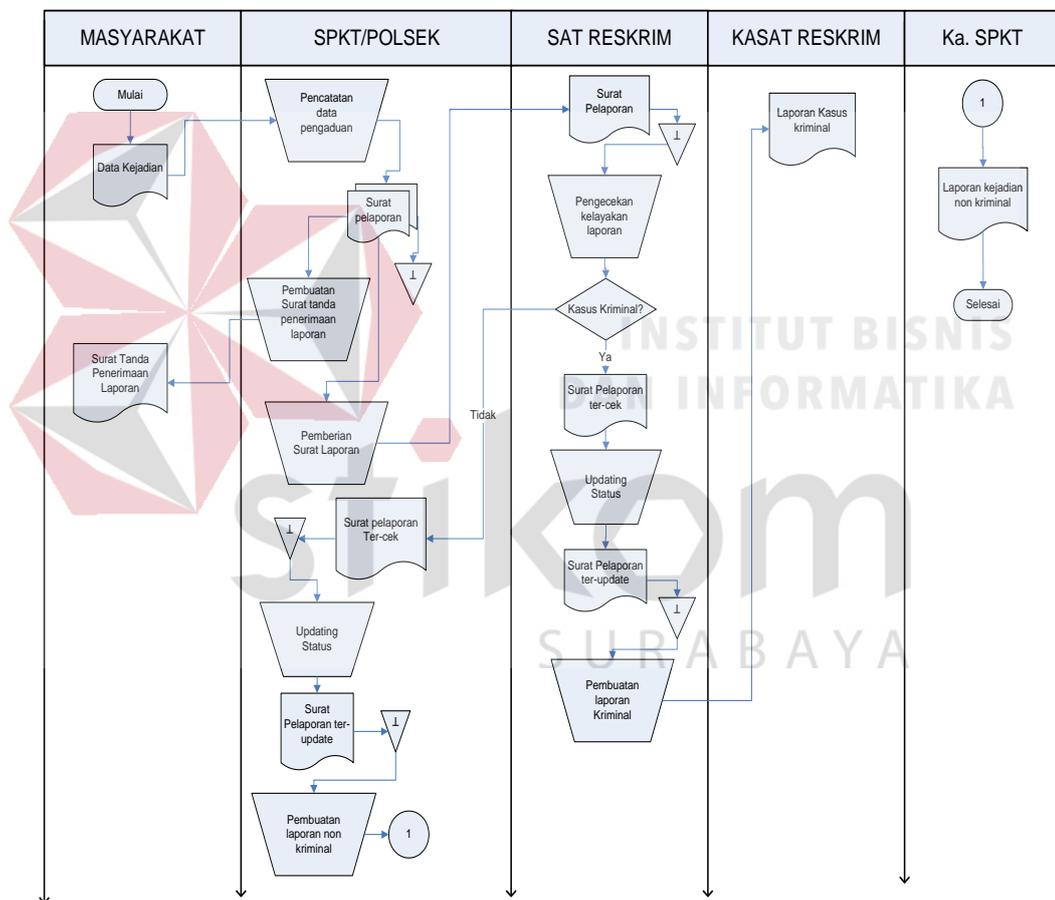
## BAB III

### PERANCANGAN SISTEM

#### 3.1 Analisis Sistem

##### 3.1.1 Dokument Flow

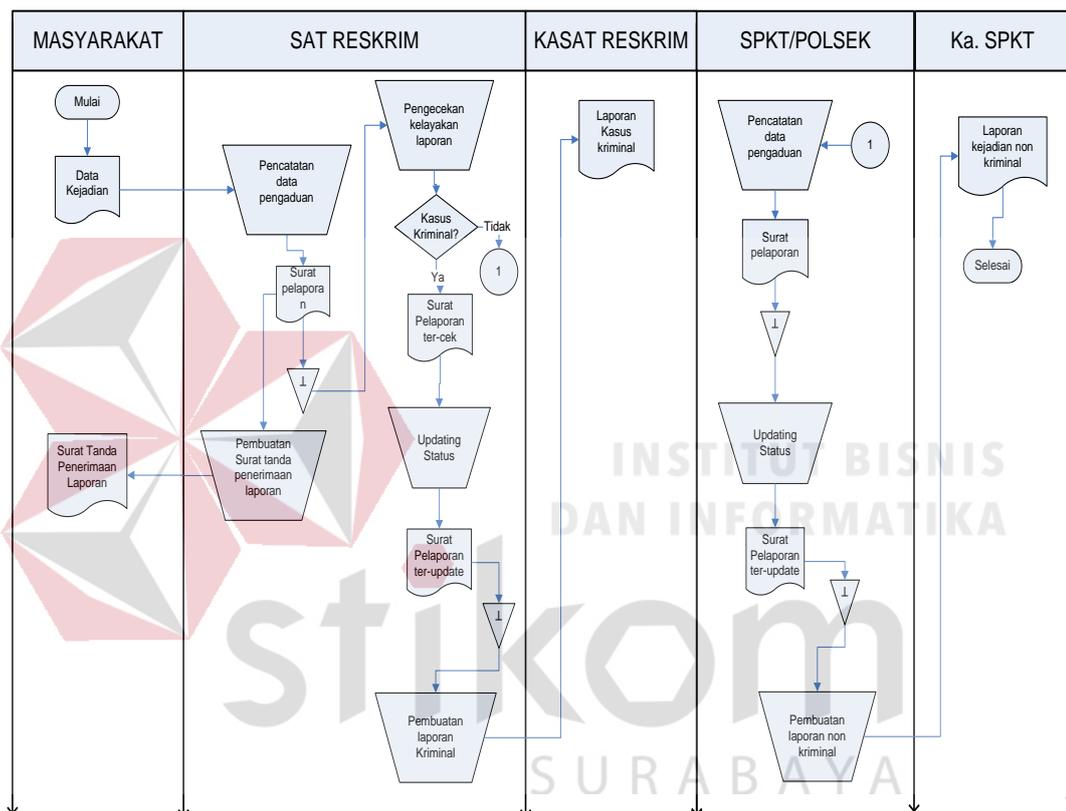
Untuk mengetahui sistem yang di terapkan, maka di buatlah alur proses atau *document flow* dari sistem pelaporan kejadian pada Polres Gresik.



Gambar 3.1 Dokument flow Pelaporan Kriminal dari SPKT

Pada Gambar 3.1 di jelaskan tentang alur proses Pelaporan Kriminal di SPKT. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada bagian SPKT/POLSEK. Setelah itu baru oleh petugas polsek di lakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan di buat surat tanda penerimaan

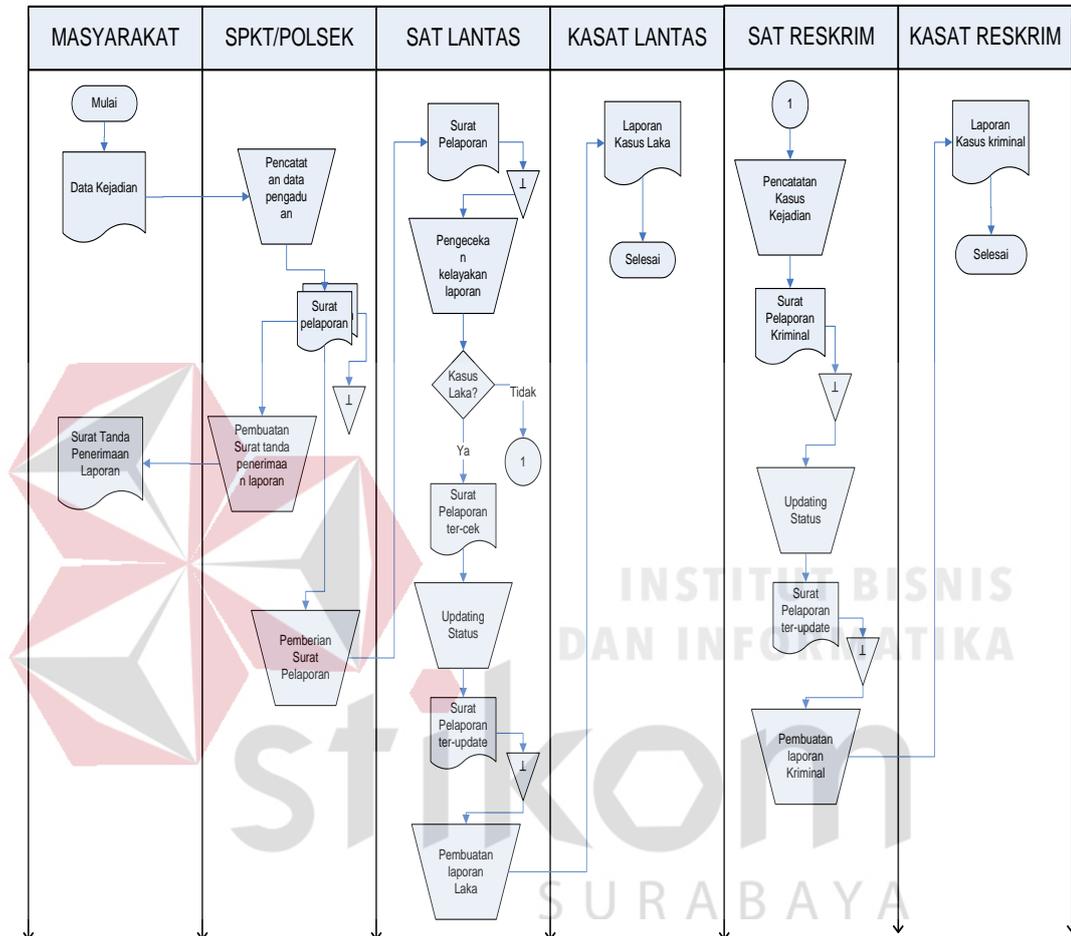
laporan yang akan di berikan kepada masyarakat untuk di jadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Dan selanjutnya data tersebut di kirimkan ke bagian Sat Reskrim, kemuadian di lakukan pengecekan kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus kriminal akan langsung diproses, jika tidak maka data tersebut akan dikembalikan ke bagian SPKT/POLSEK.



Gambar 3.2 Dokumentasi flow Pelaporan Kriminal dari Sat Reskrim

Pada Gambar 3.2 di jelaskan tentang alur proses Pelaporan Kriminal langsung di Sat Reskrim. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada Sat Reskrim. Setelah itu petugas akan melakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan dibuatkan surat tanda penerimaan laporan yang akan diberikan kepada masyarakat untuk dijadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Selanjutnya data tersebut akan dilakukan pengecekan

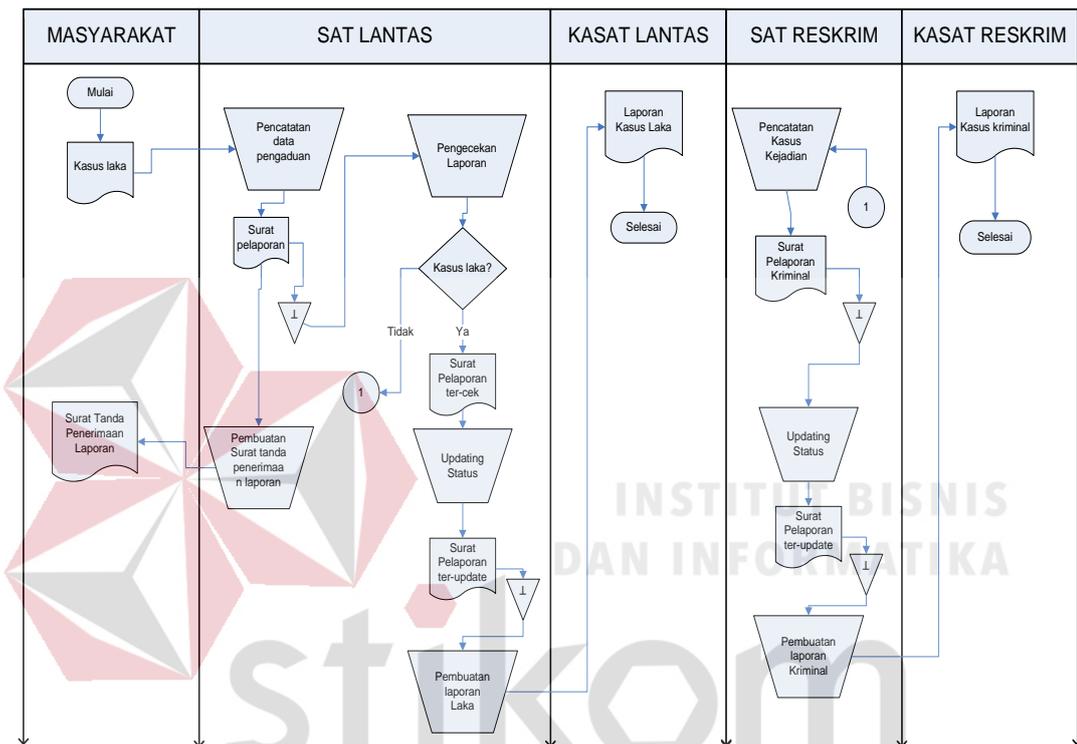
kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus kriminal akan langsung diproses oleh Sat Reskrim, jika tidak maka data tersebut akan dikembalikan ke bagian SPKT/POLSEK.



Gambar 3.3 *Dokument flow* Pelaporan Laka Lanta dari SPKT

Pada Gambar 3.3 di jelaskan tentang alur proses Pelaporan Laka Lanta di SPKT. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada bagian SPKT/POLSEK. Setelah itu baru oleh petugas polsek di lakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan di buat kan surat tanda penerimaan laporan yang akan diberikan kepada masyarakat untuk dijadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Dan selanjutnya data tersebut dikirimkan ke

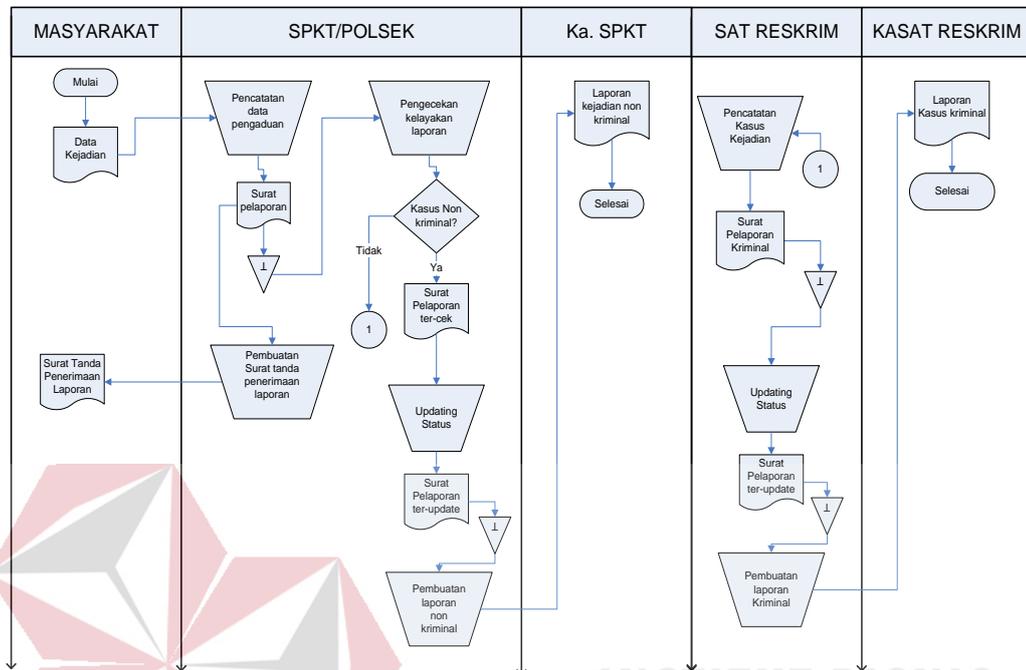
bagian Sat Lantas, kemudian dilakukan pengecekan kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus laka murni akan langsung diproses, jika tidak maka data tersebut akan dikirimkan ke bagian Sat Reskrim untuk di proses menjadi kasus kriminal.



Gambar 3.4 Dokumentasi flow Pelaporan Laka Lantas dari Sat Lantas

Pada Gambar 3.4 dijelaskan alur proses pelaporan laka lintas langsung di bagian Sat Lantas. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada Sat Lantas. Setelah itu, petugas akan melakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan dibuatkan surat tanda penerimaan laporan yang akan diberikan kepada masyarakat untuk dijadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Selanjutnya, data tersebut akan dilakukan pengecekan kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus laka murni akan langsung

di proses oleh bagian Sat Lantas, jika tidak maka data tersebut akan di kirimkan ke bagian Sat Reskrim untuk di proses menjadi kasus kriminal.



Gambar 3.5 Dokumentasi Alir Pelaporan Non Kriminal dari SPKT

Pada Gambar 3.5 dijelaskan tentang alur proses Pelaporan di bagian SPKT/POLSEK. Proses ini di mulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada SPKT/POLSEK. Setelah itu petugas akan melakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan di buat surat tanda penerimaan laporan yang akan di berikan kepada masyarakat untuk dijadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Selanjutnya data tersebut akan di lakukan pengecekan kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus non kriminal maka akan langsung diproses oleh bagian SPKT/POLSEK, jika tidak maka data tersebut akan di kirimkan ke bagian Sat Reskrim untuk di proses menjadi kasus kriminal.

Berdasarkan dokumentasi alir di atas, maka akan di buat sistem baru.

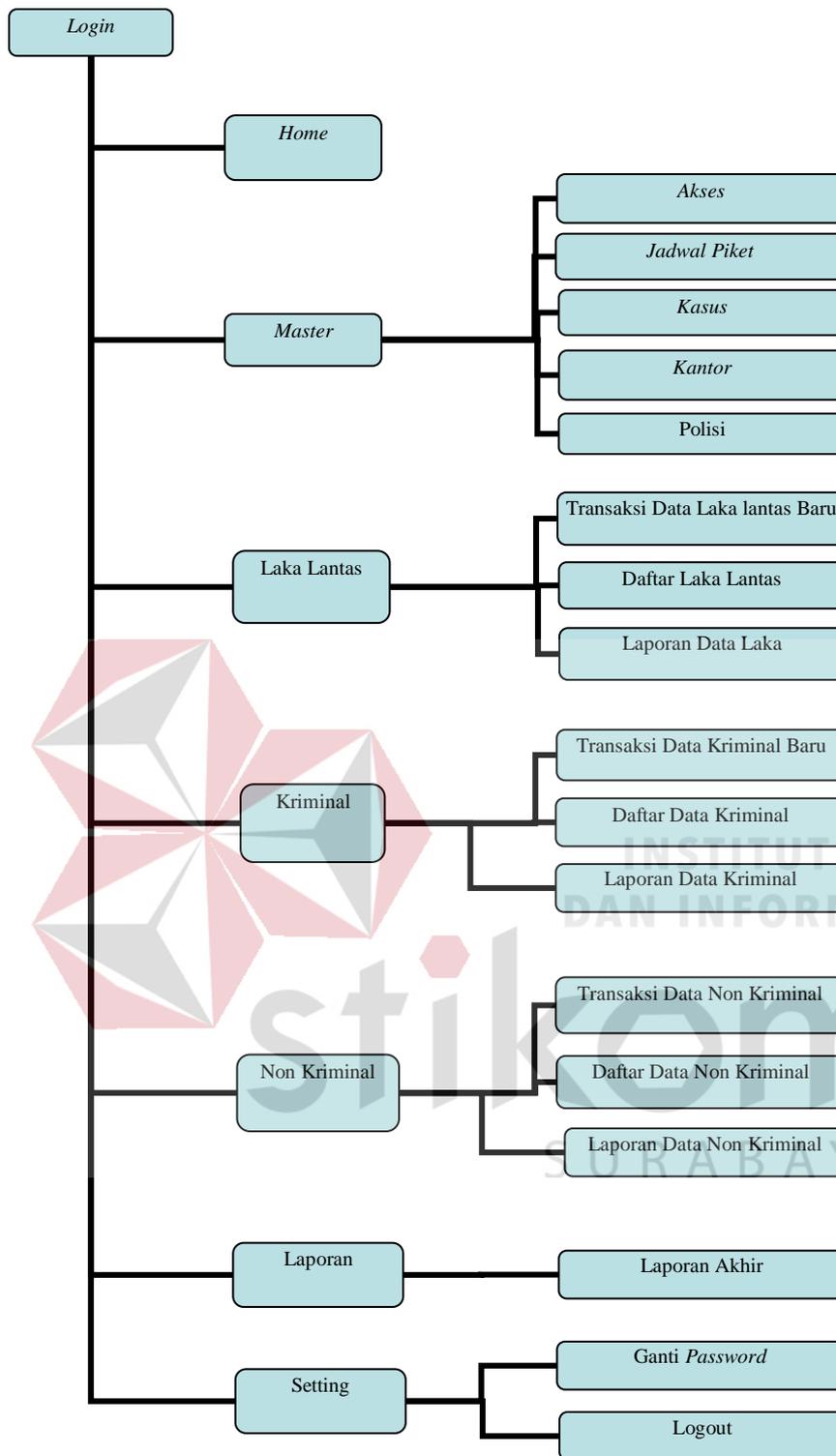
Perubahan yang di lakukan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Perbandingan antara Sistem Lama dan Sistem Baru

NO	SISTEM LAMA	SISTEM BARU
1	Form transaksi kejadian dapat berubah format sesuai dengan keadaan dan kondisi pada saat <i>Input</i> data kejadian.	Form Transaksi kejadian yang ada pada sistem mengacu pada Peraturan Kapolri tahun 2009. Yang di dalamnya memuat standar pelaporan kejadian.
2	Proses Pencatatan Transaksi dibuat secara terpisah pada masing-masing divisi.	Proses Pencatatan Transaksi terintegrasi dalam satu sistem yaitu sistem informasi <i>Incident Reporting</i>
3	Dalam proses rekapitulasi laporan transaksi kejadian, petugas masih merekap laporan satu-persatu mulai dari laporan harian, mingguan, bulanan, dan tahunan.	Rekapitulasi laporan transaksi kejadian harian, mingguan, bulanan, dan tahunan dilakukan secara otomatis oleh sistem.

Cara kerja dari sistem baru ini adalah setiap Polsek, bagian SPKT, Sat Lantas dan Sat Reskrim melakukan *Input* data kejadian yang telah disediakan oleh sistem. Data kejadian tersebut selanjutnya akan tersimpan secara otomatis ke *database server*. Sistem ini dapat memberikan informasi yang di perlukan oleh *user* seperti: Laporan kejadian, baik Kriminal, Laka, dan Non Kriminal. Selain itu, sistem ini dapat memperlihatkan status dari kejadian tersebut, masih tahap penyidikan atau selesai.

Semua transaksi yang di lakukan oleh petugas melalui aplikasi web akan terintegrasi langsung dengan sistem. Petugas tidak perlu menulis format laporan dari awal, karena semua format laporan akan disediakan oleh sistem. Berikut ini *site map* dari aplikasi web *Incident Reporting*.



Gambar 3.6 *Site Map* Aplikasi Web *Incident Reporting*

## 3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem di buat agar aplikasi yang akan dibuat dapat berfungsi seperti yang di harapkan. Dalam perancangan sistem ini ada tahapan-tahapan yang harus dilakukan, yaitu pembuatan *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram*, Struktur table dan *design Input/Output*.

### 3.2.1 Data Flow Diagram (DFD)

*Data Flow Diagram* (DFD) menggambarkan aliran data yang terjadi di dalam sistem, sehingga dengan di buatnya DFD ini akan terlihat arus data yang mengalir dalam sistem.

#### A. Context Diagram

Pada *context* diagram ini terdapat delapan entitas eksternal, yaitu

##### 1. Bagian Operasional

Entitas Bagian Operasional memberikan data Polisi, data hak akses, data menu, data Polsek, data jenis kejadian, permintaan laporan non kriminal, dan akan mendapatkan laporan data non kriminal.

##### 2. Bagian SPKT/POLSEK

Entitas Bagian SPKT/POLSEK memberikan data status kejadian non kriminal dan akan menerima data kejadian non kriminal.

##### 3. Masyarakat

Entitas masyarakat memberikan data kejadian laka, data kejadian kriminal, data kejadian non kriminal dan akan mendapatkan penerimaan pelaporan kejadian.

4. Kasat Reskrim

Entitas Kasat Reskrim memberikan permintaan laporan kriminal dan akan mendapatkan laporan kriminal.

5. Kasat Lantas

Entitas Kasat Lantas memberikan permintaan laporan laka dan akan mendapatkan laporan laka lantas.

6. Kapolres

Entitas Kapolres memberikan permintaan laporan jadwal piket, permintaan laporan akhir dan akan mendapat laporan akhir dan laporan jadwal piket.

7. Sat Lantas

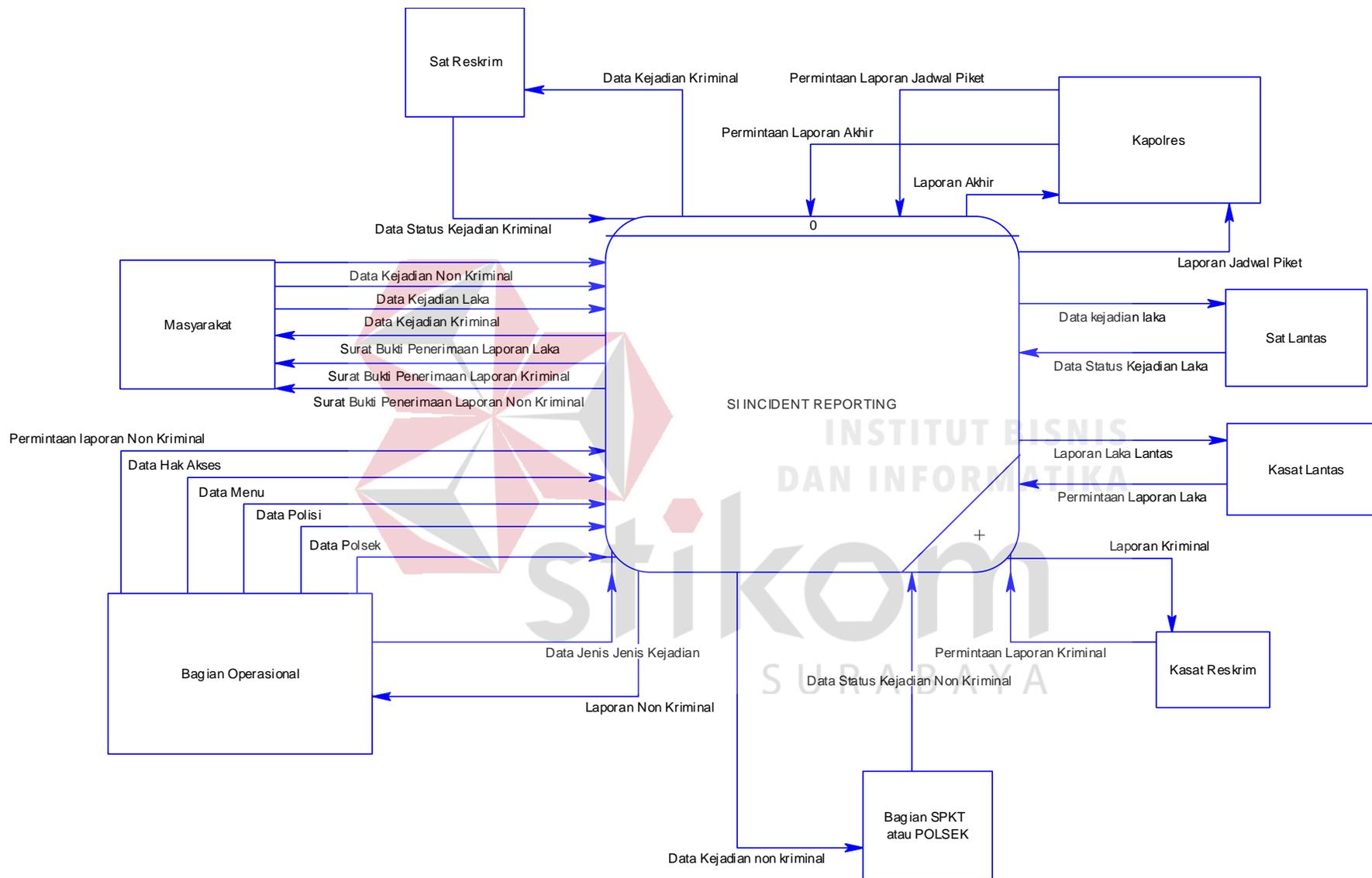
Entitas Sat Lantas memberikan data status kejadian laka dan akan mendapatkan data kejadian laka.

8. Sat Reskrim

Entitas Sat Reskrim memberikan data status kejadian kriminal dan akan mendapatkan data kejadian kriminal

INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA

stikom  
SURABAYA

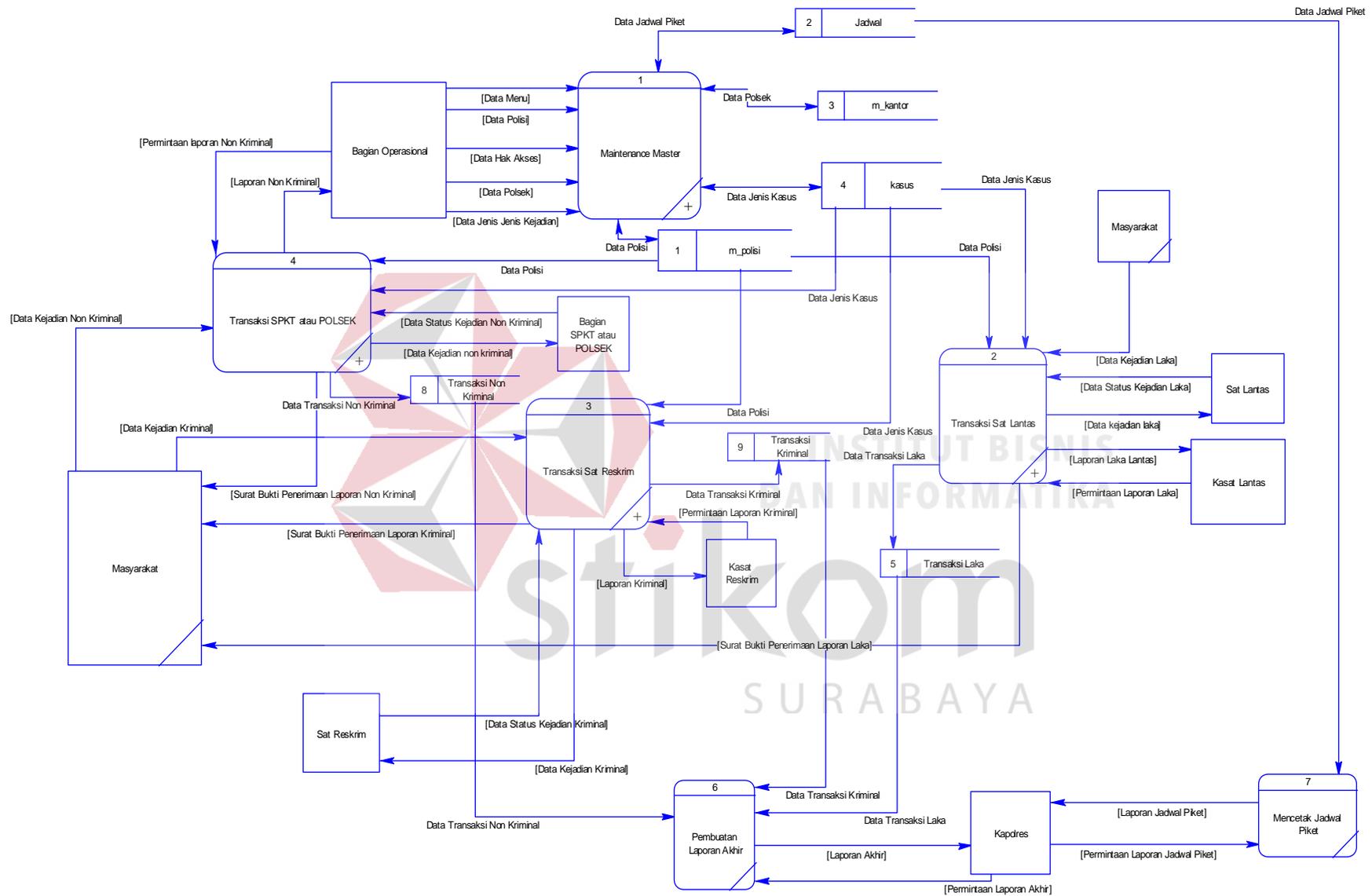


Gambar 3.7 Context Diagram

## B. DFD Level 0

DFD level 0 ini merupakan *break down* dari *context* diagram terdiri dari proses *maintenance Master*, transaksi SPKT/POLSEK, transaksi Sat Lantas, transaksi Sat Reskrim, pembuatan laporan bukti pelaporan, dan pembuatan laporan akhir.. DFD level 0 terdapat 8 *entitas*, yaitu bagian Operasional, masyarakat, SPKT/POLSEK, Sat Lantas, Sat Reskrim Kasat Lantas, Kasat Reskrim, dan Kapolres.

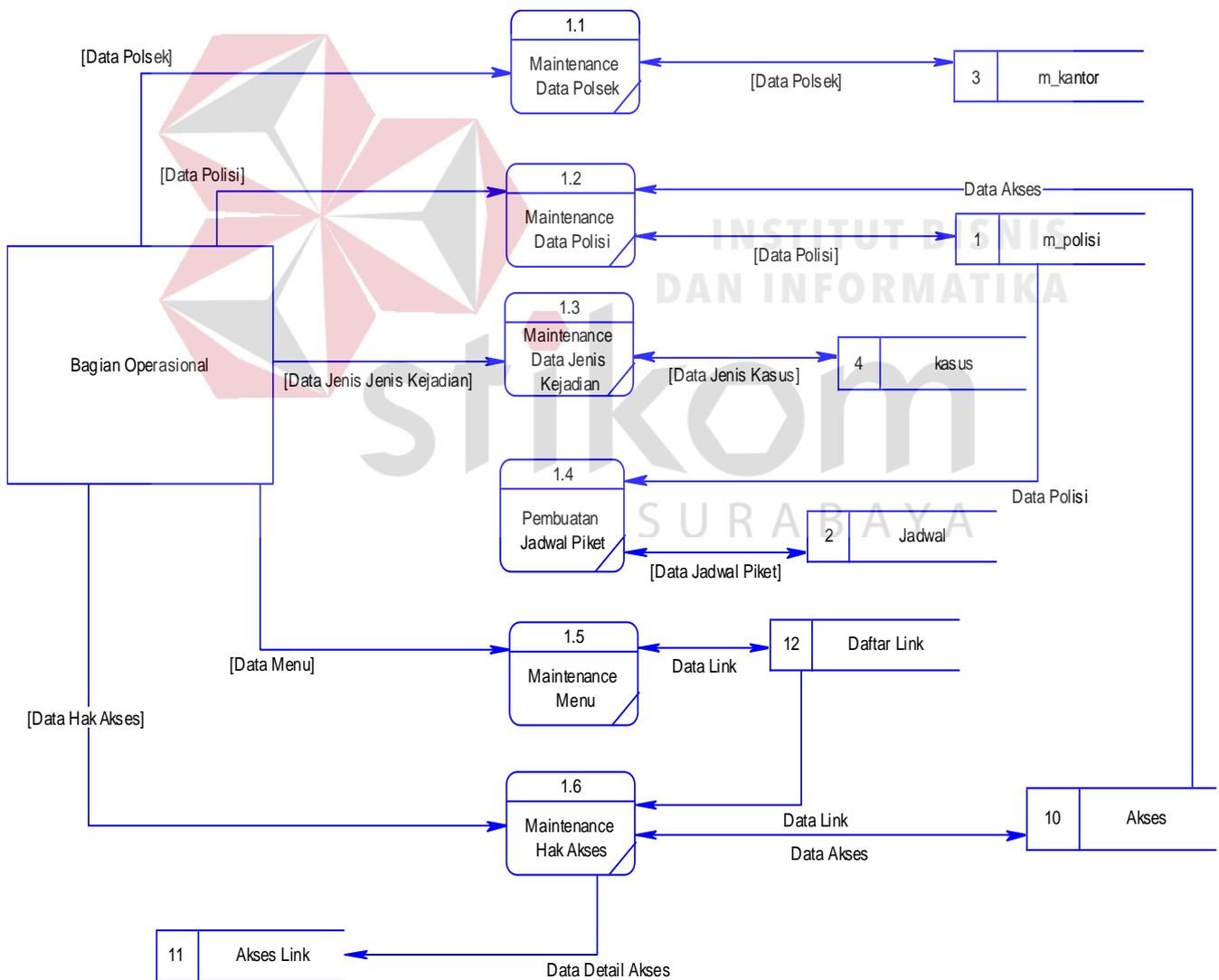




Gambar 3.8 DFD level 0

### DFD Level 1 Proses Maintenance Master

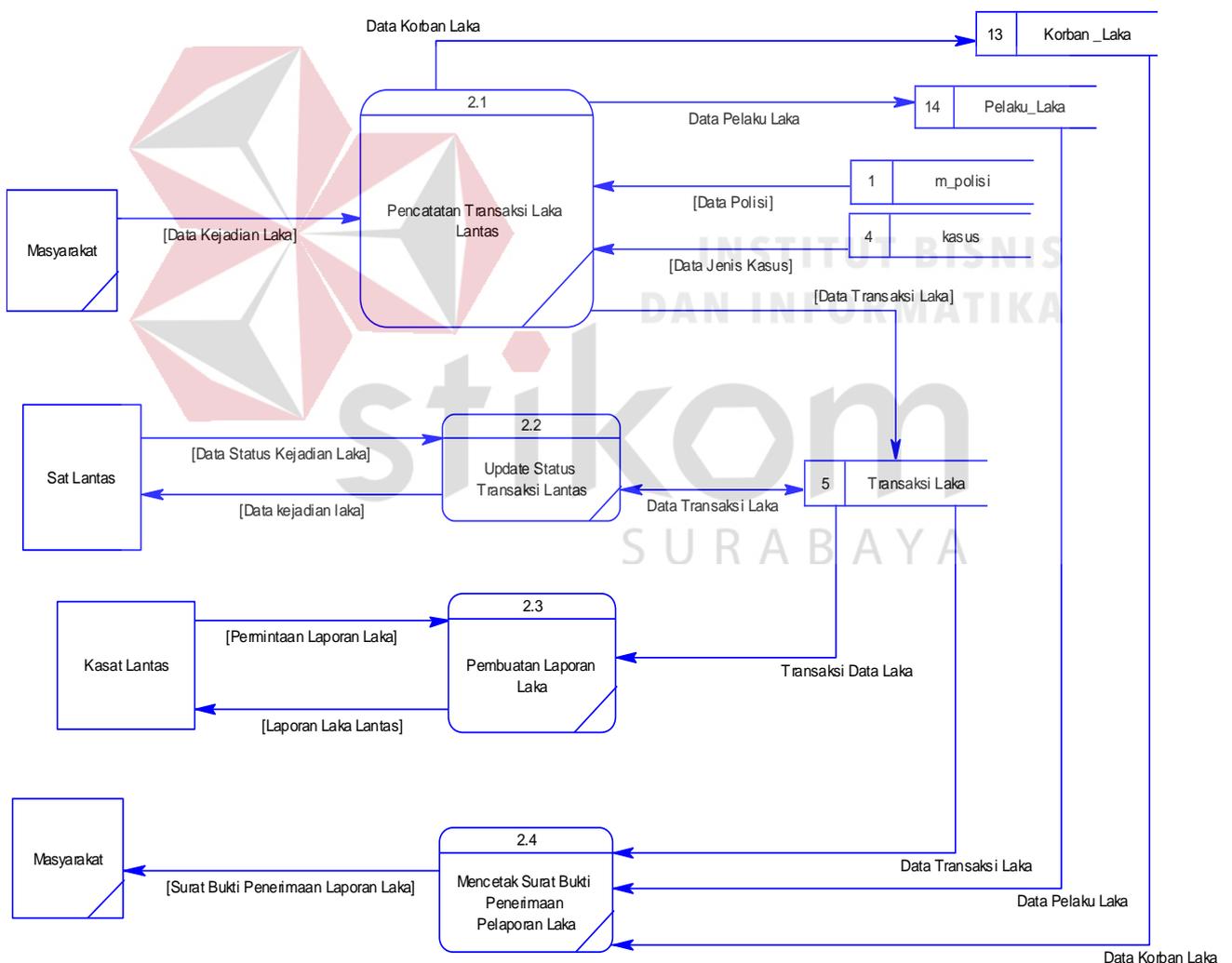
DFD level 1 proses *maintenance* data Master memiliki 6 proses, yaitu *maintenance* data Polsek, *maintenance* data Polisi, *maintenance* data jenis kejadian, pembuatan jadwal piket, *maintenance* menu, dan *maintenance* hak akses. DFD level 1 proses *maintenance* data Master melibatkan 1 entitas eksternal yaitu bagian operasional dan 7 *datastorage* yaitu m\_kantor, m\_polisi, kasus, jadwal, daftar link, akses, dan akses link.



Gambar 3.9 DFD level 1 Proses Maintenance Master

### C. DFD Level 1 Transaksi Sat Lantas

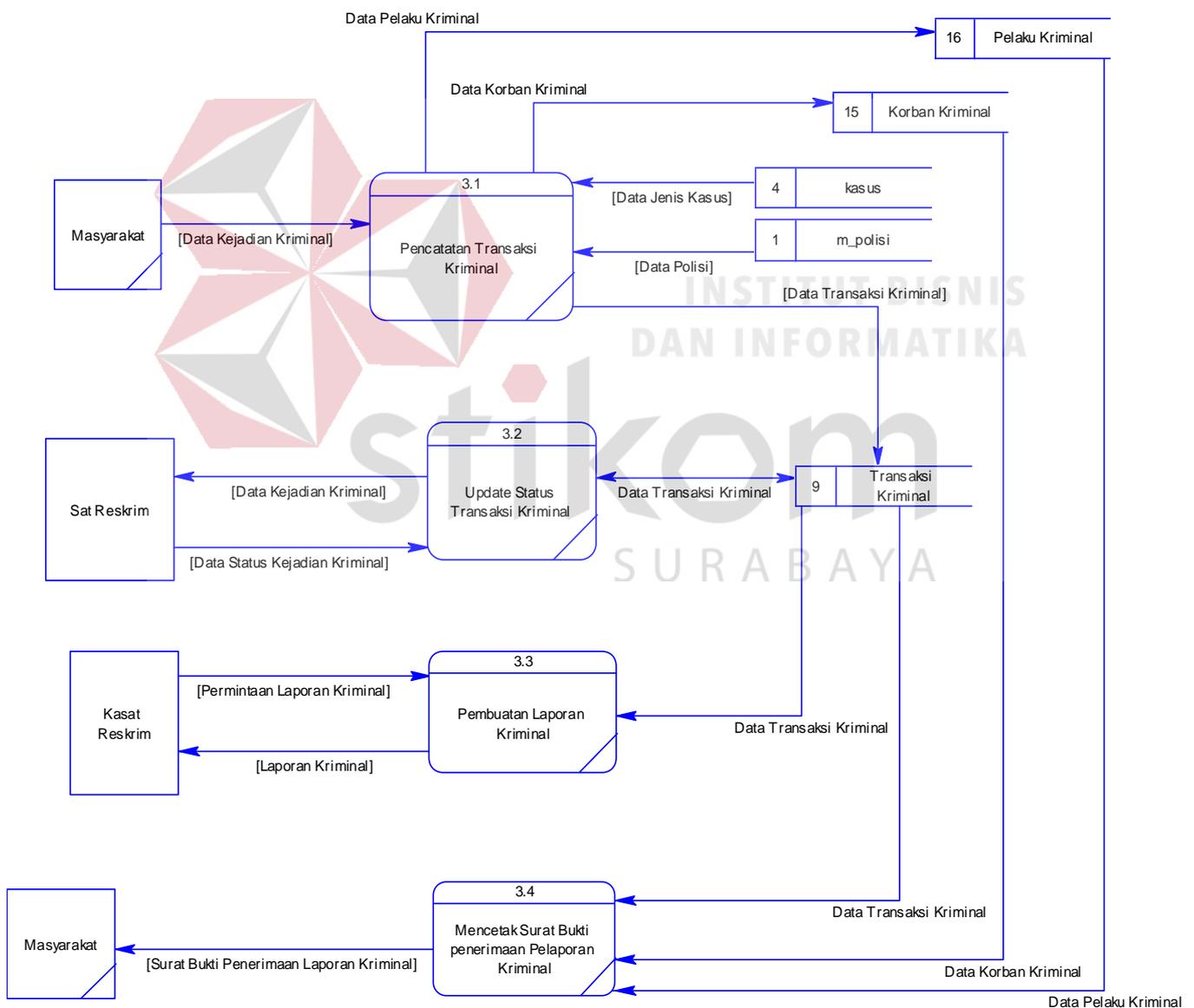
DFD level 1 proses transaksi Sat Lantas memiliki 4 proses, yaitu pencatatan transaksi laka lantas, *update* status transaksi Lantas, pembuatan laporan laka, dan mencetak surat penerimaan laporan laka. DFD level 1 proses transaksi Sat Lantas melibatkan 3 *entitas* eksternal yaitu masyarakat, Sat Lantas, dan Kasat Lantas dan 5 *datastorage* yaitu korban\_laka, pelaku\_laka, m\_polisi, kasus, dan transaksi laka.



Gambar 3.10 DFD level 1 Transaksi Sat Lantas

#### D. DFD Level 1 Transaksi Sat Reskrim

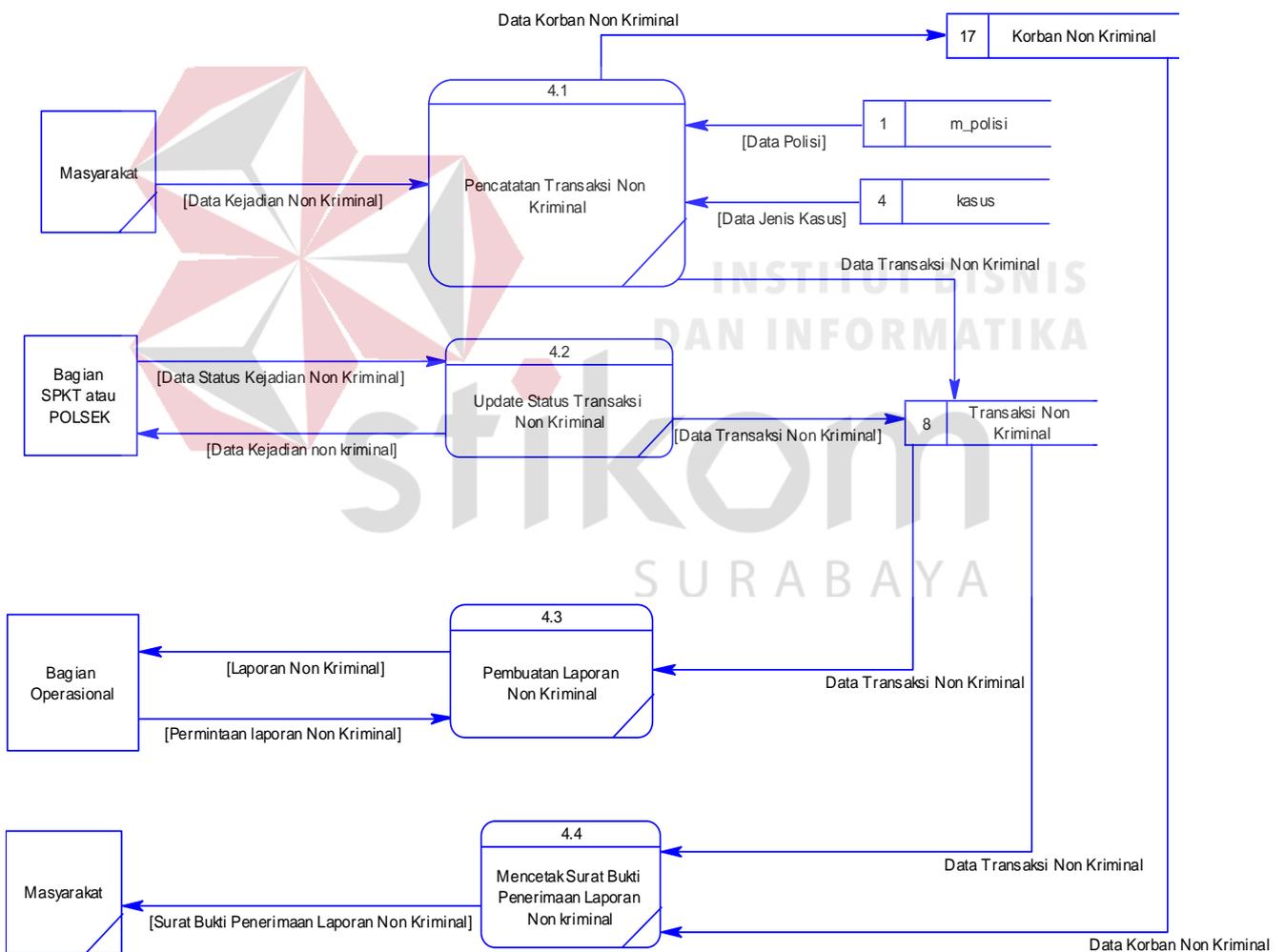
DFD level 1 proses transaksi Sat Reskrim memiliki 3 proses, yaitu pencatatan transaksi kriminal, *update* status transaksi kriminal, pembuatan laporan kriminal. DFD level 1 proses transaksi Sat Reskrim melibatkan 3 *entitas* eksternal yaitu masyarakat, Sat Reskrim, dan Kasat Reskrim dan 5 *datastorage* yaitu korban kriminal, pelaku kriminal, m\_polisi, kasus, dan transaksi kriminal.



Gambar 3.11 DFD level 1 Transaksi Sat Reskrim

### E. DFD Level 1 Transaksi SPKT POLRES/POLSEK

DFD level 1 proses transaksi SPKT POLRES/POLSEK memiliki 3 proses, yaitu pencatatan transaksi non kriminal, *update* status transaksi non kriminal, pembuatan laporan non kriminal. DFD level 1 proses transaksi SPKT POLRES/POLSEK melibatkan 3 *entitas* eksternal yaitu masyarakat, bagian SPKT POLRES/POLSEK, dan bagian operasional dan 4 *datastorage* yaitu korban\_non kriminal, m\_polisi, kasus, dan transaksi\_laka.



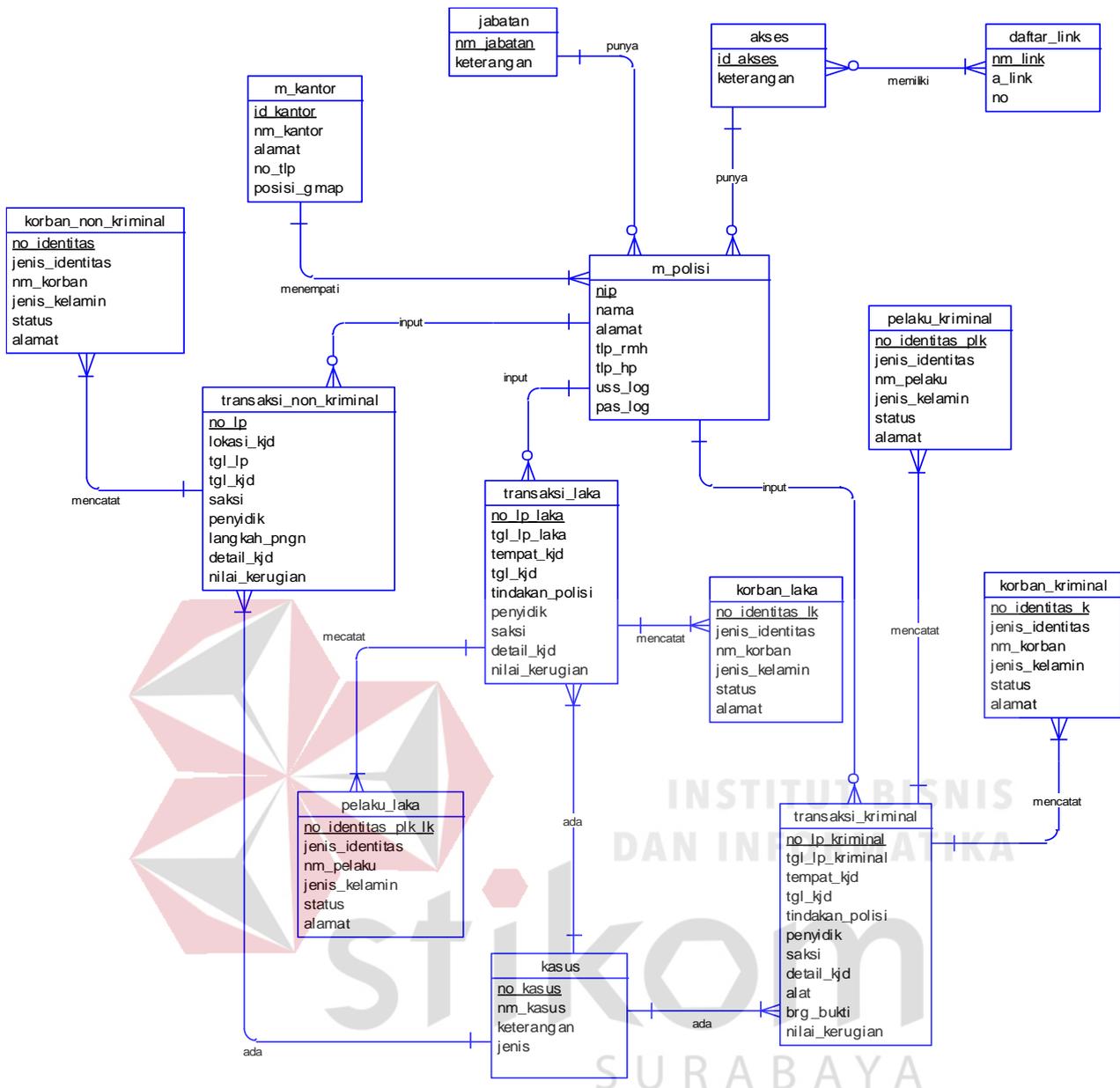
Gambar 3.12 DFD level 1 Transaksi SPKT POLRES/POLSEK

### 3.2.2 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD merupakan suatu desain sistem yang di gunakan untuk merepresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan-kebutuhan untuk sistem pemrosesan *database*. ERD menyediakan bentuk untuk menunjukkan struktur keseluruhan dari data *user*. Dalam ERD data-data tersebut di gambarkan dengan menggambarkan simbol *entity*. Dalam perancangan sistem ini terdapat beberapa *entity* yang saling terkait untuk menyediakan data-data yang di butuhkan oleh sistem.

#### A. *Conceptual Data Model (CDM)*

Sebuah CDM menggambarkan secara keseluruhan konsep struktur basis data yang dirancang untuk suatu program atau aplikasi. Pada CDM belum tergambar jelas bentuk tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel. Tabel-tabel tersebut sudah mengalami *relationship* tetapi tidak terlihat pada kolom yang mana hubungan antar tabel tersebut. Pada CDM telah didefinisikan kolom mana yang menjadi *primary key*. Adapun CDM dari aplikasi ini bisa dilihat pada gambar 3.7

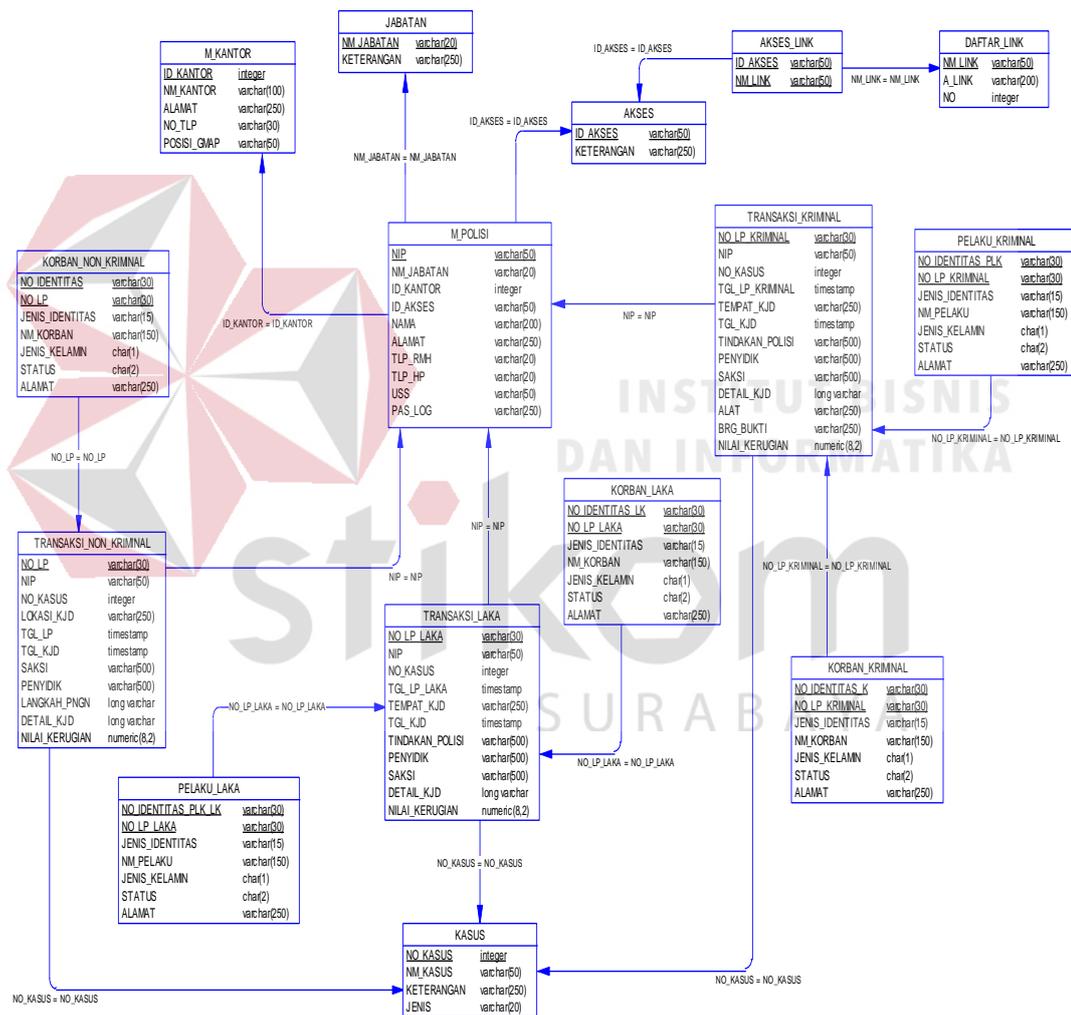


Gambar 3.12 CDM SI *Incident Reporting*

Gambar 3.12 merupakan CDM pada *Incident Reporting* yang terdapat 14 tabel yaitu tabel M\_KANTOR, JABATAN, AKSES, DAFTAR\_LINK, M\_POLISI, TRANSAKSI\_KRIMINAL, KORBAN\_KRIMINAL, TRANSAKSI\_NON\_KRIMINAL, KORBAN\_NON\_KRIMINAL, KASUS, TRANSAKSI\_LAKA, PELAKU\_KRIMINAL, PELAKU\_LAKA, KORBAN\_LAKA.

**B. Phisical Data Model (PDM)**

Sebuah PDM menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang di rancang untuk suatu program aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari CDM. Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel. Adapun PDM untuk aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.13 PDM SI Incident Reporting

Gambar 3.13 merupakan PDM pada *Incident Reporting* yang terdapat 15 tabel yaitu M\_KANTOR, JABATAN, AKSES, DETAIL\_AKSES, DAFTAR\_LINK, M\_POLISI, TRANSAKSI\_KRIMINAL, KORBAN\_KRIMINAL, TRANSAKSI\_NON\_KRIMINAL, KORBAN\_NON\_KRIMINAL, KASUS, TRANSAKSI\_LAKA, PELAKU\_KRIMINAL, PELAKU\_LAKA, dan KORBAN\_LAKA. PDM merepresentasikan tabel-tabel yang digunakan dalam tugas akhir ini beserta dengan tipe data dan panjang masing-masing tipe data tersebut.

### 3.2.3 Struktur Tabel

Berikut ini adalah rancangan seluruh tabel yang di gunakan dalam aplikasi sistem informasi ini:

#### A. M\_KANTOR

Primary Key : ID\_KANTOR

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data Kantor POLSEK yang ada

Tabel 3.2 M\_KANTOR

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	ID_KANTOR	Integer	-	√	-	-
2	NM_KANTOR	Varchar	100			
3	ALAMAT	Varchar	250			
4	NO TELP	Varchar	30			
5	POSISI_GMAP	Varchar	50			

**B. JABATAN**

Primary Key : NM\_JABATAN

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data nama jabatan dari setiap anggota polisi

Tabel 3.3 JABATAN

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NM_JABATAN	Varchar	20	√	-	-
2	KETERANGAN	Varchar	250			

**C. AKSES**

Primary Key : ID\_AKSES

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data untuk hak akses user

Tabel 3.4 AKSES

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	ID_AKSES	Varchar	50	√	-	-
2	KETERANGAN	Varchar	250			

**D. AKSES\_LINK**

Primary Key : ID\_AKSES, NM\_LINK

Foreign Key : ID\_AKSES, NM\_LINK

Fungsi : Menyimpan data detail hak akses user

Tabel 3.5 AKSES\_LINK

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	ID_AKSES	Varchar	50	√	√	AKSES
2	NM_LINK	Varchar	50	√	√	DAFTAR_LINK

**E. DAFTAR\_LINK**

Primary Key : NM\_LINK

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data daftar link yang ada pada menu aplikasi

Tabel 3.6 DAFTAR\_LINK

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NM_LINK	Varchar	50	√	-	-
2	A_LINK	Varchar	200			
3	NO	Integer	-			

**F. M\_POLISI**

Primary Key : NIP

Foreign Key : NM\_JABATAN, ID\_AKSES, ID\_KANTOR

Fungsi : Menyimpan data seluruh data anggota polisi

Tabel 3.7 M\_KANTOR

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NIP	Varchar	50	√	-	-
2	NM_JABATAN	Varchar	20		√	JABATAN
3	ID_KANTOR	Integer	-		√	M_KANTOR
4	ID_AKSES	Varchar	50		√	AKSES
5	NAMA	Varchar	200			
6	ALAMAT	Varchar	250			
7	TLP_RMH	Varchar	20			
8	TLP_HP	Varchar	20			
9	USS	Varchar	50			
10	PAS_LOG	Varchar	250			

### G. TRANSAKSI\_KRIMINAL

Primary Key : NO\_LP\_KRIMINAL

Foreign Key : NIP, NO\_KASUS

Fungsi : Menyimpan data seluruh transaksi kejadian kriminal

Tabel 3.8 TRANSAKSI\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_LP_KRIMINAL	Varchar	30	√	-	-
2	NIP	Varchar	50		√	M_POLISI
3	NO_KASUS	Integer	-		√	KASUS
4	TGL_LP_KRIMINAL	Timestamp	-			
5	TEMPAT_KJD	Varchar	250			
6	TGL_KJD	Timestamp	-			
7	TINDAKAN_POLISI	Varchar	500			
8	PENYIDIK	Varchar	500			
9	DETAIL_KJD	Long varchar				
10	ALAT	Varchar	250			
11	BRG_BUKTI	Varchar	250			
12	NILAI_KERUGIAN	Numeric	8,2			

### H. KORBAN\_KRIMINAL

Primary Key : NO\_IDENTITAS\_K, NO\_LP\_KRIMINAL

Foreign Key : NO\_LP\_KRIMINAL

Fungsi : Menyimpan data seluruh korban kasus kriminal

Tabel 3.9 KORBAN\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_IDENTITAS_K	Varchar	30	√	-	-
2	NO_LP_KRIMINAL	Varchar	30	√	√	TRANSAKSI_KRIMINAL
3	JENIS_IDENTITAS	Varchar	15			
4	NM_KORBAN	Varchar	150			
5	JENIS_KELAMIN	Char	1			
6	STATUS	Char	2			
7	ALAMAT	Varchar	250			

### I. PELAKU\_KRIMINAL

Primary Key : NO\_IDENTITAS\_PLK, NO\_LP\_KRIMINAL

Foreign Key : NO\_LP\_KRIMINAL

Fungsi : Menyimpan data seluruh pelaku kasus kriminal

Tabel 3.10 PELAKU\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_IDENTITAS_PLK	Varchar	30	√	-	-
2	NO_LP_KRIMINAL	Varchar	30	√	√	TRANSAKSI_KRIMINAL
3	JENIS_IDENTITAS	Varchar	15			
4	NM_PELAKU	Varchar	150			
5	JENIS_KELAMIN	Char	1			
6	STATUS	Char	2			
7	ALAMAT	Varchar	250			

### J. TRANSAKSI\_LAKA

Primary Key : NO\_LP\_LAKA

Foreign Key : NIP, NO\_KASUS

Fungsi : Menyimpan data seluruh transaksi kejadian laka

Tabel 3.11 TRANSAKSI\_LAKA

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_LP_LAKA	Varchar	30	√	-	-
2	NIP	Varchar	50		√	M_POLISI
3	NO_KASUS	Integer	-		√	KASUS
4	TGL_LP_LAKA	Timestamp	-			
5	TEMPAT_KJD	Varchar	250			
6	TGL_KJD	Timestamp	-			
7	TINDAKAN_POLISI	Varchar	500			
8	PENYIDIK	Varchar	500			
9	SAKSI	Varchar	500			
10	DETAIL_KJD	Long varchar	-			
11	NILAI KERUGIAN	Numeric	8,2			

**K. KORBAN\_LAKA**

Primary Key : NO\_IDENTITAS\_LK, NO\_LP\_LAKA

Foreign Key : NO\_LP\_LAKA

Fungsi : Menyimpan data seluruh korban kasus laka

Tabel 3.12 KORBAN\_LAKA

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_IDENTITAS_LK	Varchar	30	√	-	-
2	NO_LP_LAKA	Varchar	30	√	√	TRANSAKSI_LAKA
3	JENIS_IDENTITAS	Varchar	15			
4	NM_KORBAN	Varchar	150			
5	JENIS_KELAMIN	Char	1			
6	STATUS	Char	2			
7	ALAMAT	Varchar	250			

**L. PELAKU\_LAKA**

Primary Key : NO\_IDENTITAS\_PLK\_LK, NO\_LP\_LAKA

Foreign Key : NO\_LP\_LAKA

Fungsi : Menyimpan data seluruh pelaku kasus laka

Tabel 3.13 PELAKU\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_IDENTITAS_PLK_LK	Varchar	30	√	-	-
2	NO_LP_LAKA	Varchar	30	√	√	TRANSAKSI_LAKA
3	JENIS_IDENTITAS	Varchar	15			
4	NM_PELAKU	Varchar	150			
5	JENIS_KELAMIN	Char	1			
6	STATUS	Char	2			
7	ALAMAT	Varchar	250			

### M. TRANSAKSI\_NON\_KRIMINAL

Primary Key : NO\_LP

Foreign Key : NIP, NO\_KASUS

Fungsi : Menyimpan data seluruh transaksi kejadian non-kriminal

Tabel 3.14 TRANSAKSI\_NON\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_LP	Varchar	30	√	-	-
2	NIP	Varchar	50		√	M_POLISI
3	NO_KASUS	Integer	-		√	KASUS
4	LOKASI_KJD	Varchar	250			
5	TGL_LP	Timestamp	-			
6	TGL_KJD	Timestamp	-			
7	SAKSI	Varchar	500			
8	PENYIDIK	Varchar	500			
9	LANGKAH_PNGN	Long varchar	-			
10	DETAIL_KJD	Long varchar	-			
11	NILAI_KERUGIAN	Numeric	8,2			

### N. KORBAN\_NON\_LAKA

Primary Key : NO\_IDENTITAS, NO\_LP

Foreign Key : NO\_LP

Fungsi : Menyimpan data seluruh korban kasus non-kriminal

Tabel 3.15 KORBAN\_NON\_KRIMINAL

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_IDENTITAS	Varchar	30	√	-	-
2	NO_LP	Varchar	30	√	√	TRANSAKSI_NON_KRIMINAL
3	JENIS_IDENTITAS	Varchar	15			
4	NM_KORBAN	Varchar	150			
5	JENIS_KELAMIN	Char	1			
6	STATUS	Char	2			
7	ALAMAT	Varchar	250			

## O. KASUS

Primary Key : NO\_KASUS

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data kasus kejadian

Tabel 3.16 KASUS

No	Kolom	Tipe Data	Panjang	Keterangan		
				PK	FK	Tabel Asal
1	NO_KASUS	Integer	-	√	-	-
2	NM_KASUS	Varchar	50			
3	KETERANGAN	Varchar	250			
4	JENIS	Varchar	20			

### 3.2.4 Desain Input/Output

Desain *Input/output* merupakan rancangan *Input/output* berupa form untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *Input/output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem

#### A. Form Login

HEADER

User

Password

Gambar 3.14 Desain Form Login

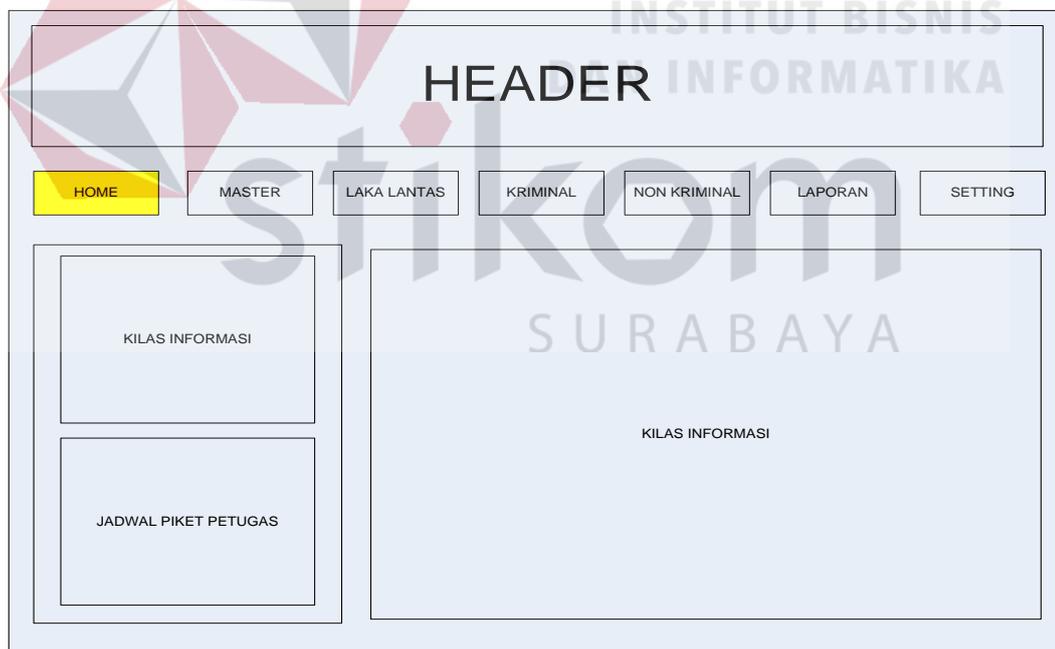
Gambar 3.14 merupakan desain form *Login* yang berisi masukan *user* dan *Password* untuk menjalankan fungsi-fungsi pada aplikasi ini.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form login adalah sebagai berikut :

Tabel 3.17 Fungsi Objek Form *Login*

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Txt_user	textbox	Digunakan sebagai penangkap <i>user</i>
2	Txt_pass	textbox	Digunakan sebagai penangkap <i>Password</i>
3	Btn_login	Button	Digunakan untuk mengecek data <i>user</i> dan <i>Password</i> sesuai dengan yang tersimpan pada <i>database</i>

### B. Form *Home*



Gambar 3.15 Desain *Home*

Gambar 3.15 merupakan desain *Home*. Dimana pada sebelah kanan terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan

Fungsi dari Form *Home* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.18 Fungsi Objek *Form Home*

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	<i>Home</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan menu awal aplikasi
2	<i>Ganti Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
3	<i>Logout</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
4	Kilas Informasi	List	Digunakan untuk menampilkan informasi umum
5	Jadwal Piket Petugas	List	Digunakan untuk menampilkan informasi umum

### C. Form *Master Polisi*

HEADER		User Login
Home   <b>Master</b>   Laka Lantas   Sat Reskrim   Non Kriminal   Laporan   Setting		
<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 10px;"> <span style="margin-right: 5px;">Kilas</span> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <b>Akses</b>            Jadwal Kasus Kantor Polisi         </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100%;">           Jadwal Piket Petugas         </div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p style="text-align: center;">Master Akses</p> <p>Id Akses <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p>Keterangan <input style="width: 100%;" type="text"/></p> <p style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></p> </div>	

Gambar 3.16 Desain *Master Polisi*

Gambar 3.16 merupakan desain *form Master Polisi*. Dimana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan disebelah kanan terdapat list data Polisi dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data Polisi baru.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master polisi* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.19 Fungsi Objek Form *Master Polisi*

No	Nama Objek	Type Objek	Fungsi
1	Hasil	List	Digunakan untuk menampilkan detail data Polisi
2	Polisi	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menambah data polisi
3	<i>Ganti Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
4	<i>Logout</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
5	Nip	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> NIP
6	Nama	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Nama
7	Alamat	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Alamat
8	Telp Rumah	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Telpon Rumah
9	HP	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> no Hp
10	Jabatan	Combo Box	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Jabatan
11	Penempatan	Combo Box	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Penempatan
12	Hak Akses	Combo Box	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Hak Akses
13	Simpan	Button	Digunakan untuk menyimpan data Polisi baru

### D. Form *Master Kantor*

HEADER				
				User Login Ganti <i>Password</i>  Logout
HOME	Tambah baru			
<b>MASTER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi</li> <li style="background-color: red;">• Kantor</li> <li>• Menu</li> <li>• Hak Akses</li> <li>• Kasus</li> <li>• Jadwal</li> </ul>	Nama Kantor	Alamat	Telepon	Pilihan
	Hasil			
SAT LANTAS	ID	<input type="text"/>		
SAT RESKRIM	Nama kantor	<input type="text"/>		
SPKT/POLSEK	Alamat	<input type="text"/>		
LAPORAN AKHIR	Telpon	<input type="text"/>		
	Kepala	<input type="text"/> <input type="checkbox"/>		
				Simpan

Gambar 3.17 Desain *Master Kantor*

Gambar 3.17 merupakan desain form *Master Kantor*. Di mana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan di sebelah kanan terdapat list data kantor dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data kantor.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master Kantor* adalah sebagai berikut :



Gambar 3.18 merupakan desain form *Master Menu*. Dimana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan disebelah kanan terdapat list data menu dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data menu.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master menu* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.21 Fungsi Objek Form *Menu*

No	Nama Objek	Type Objek	Fungsi
1	Hasil	List	Menampilkan detail data menu
2	Menu	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menambah data menu
3	<i>Ganti Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
4	Logout	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
5	Nama Menu	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Nama Menu
6	Link	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Link
7	Simpan	Button	Digunakan untuk menyimpan data menu

#### F. Form *Master Hak Akses*

HEADER																					
User Login <i>Ganti Password</i>   Logout																					
Tambah baru																					
HOME	<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>ID Akses Menu</th> <th>Keterangan</th> <th>Pilihan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>	No	ID Akses Menu	Keterangan	Pilihan																
No	ID Akses Menu	Keterangan	Pilihan																		
<b>MASTER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi</li> <li>• Kantor</li> <li>• Menu</li> <li style="background-color: red;">• Hak Akses</li> <li>• Kasus</li> <li>• Jadwal</li> </ul>	Nama Hak <input type="text"/> Keterangan <input type="text"/> Hak <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Home</li> <li><input type="checkbox"/> Master</li> <li><input type="checkbox"/> Sat Lantas</li> </ul>																				
SAT LANTAS	<input type="button" value="Simpan"/>																				
SAT RESKRIM																					
SPKT/POLSEK																					
LAPORAN AKHIR																					

Gambar 3.19 Desain *Master Hak Akses*

Gambar 3.19 merupakan desain form *Master Hak Akses*. Dimana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan disebelah kanan terdapat list data Hak akses dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data hak akses baru.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master hak akses* adalah sebagai berikut :

Tabel 3.22 Fungsi Objek Form *Master Hak akses*

No	Nama Objek	Type Objek	Fungsi
1	Hasil	List	Menampilkan detail data Hak Akses
2	Hak Akses	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan data Hak akses
3	<i>Ganti Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Mengganti <i>Password</i> user
4	Logout	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
5	Nama Hak	Textbox	Digunakan untuk <i>Input</i> nama Hak Akses
6	Keterangan	Textbox	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Keterangan
7	Hak	Checkbox	Digunakan untuk memilih hak akses.
8	Simpan	Button	Menyimpan data Hak AksesUser

#### G. Form *Master Jadwal*

HEADER					
					User Login Ganti <i>Password</i>  Logout
Tambah baru					
HOME	NIP	Nama	No Hp	Regu	Pilihan
<b>MASTER</b>					
• Polisi					
• Kantor					
• Menu					
• Hak Akses					
• Kasus					
• <b>Jadwal</b>					
SAT LANTAS	Hasil				
SAT RESKRIM	NIP	<input type="text"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
SPKT/POLSEK	Nama	<input type="text"/>			
LAPORAN AKHIR	Kantor	<input type="text"/>			
	Kelompok	<input type="text"/>		<input checked="" type="checkbox"/>	
				<input type="button" value="Simpan"/>	

Gambar 3.20 Desain *Master jadwal*

Gambar 3.20 merupakan desain form *Master Jadwal*. Dimana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan disebelah kanan terdapat list data jadwal dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data jadwal baru.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master* jadwal adalah sebagai berikut :

Tabel 3.23 Fungsi Objek Form *Master* jadwal

No	Nama Objek	Type Objek	Fungsi
1	Hasil	List	Menampilkan detail data jadwal
2	Jadwal	Hyperlink	Digunakan untuk menambah data jadwal
3	Ganti Password	Hyperlink	Digunakan untuk mengganti Password user
4	Logout	Hyperlink	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
5	NIP	Combo box	Digunakan untuk Inputan NIP
6	Nama	Textbox	Digunakan untuk Inputan Nama
7	Kantor	Textbox	Digunakan untuk Inputan Kantor
8	Kelompok	Combo box	Digunakan untuk memilih kelompok/regu
9	Simpan	Button	Digunakan untuk menyimpan data jadwal

#### H. Form *Master Kasus*

HEADER																															
			User Login Ganti Password   Logout																												
Tambah baru																															
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Kasus</th> <th>Jenis kasus</th> <th>Pilihan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4" style="text-align: center;">Hasil</td> </tr> </tbody> </table>				No	Nama Kasus	Jenis kasus	Pilihan													Hasil											
No	Nama Kasus	Jenis kasus	Pilihan																												
Hasil																															
<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center;">HOME</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>MASTER</b></td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi</li> <li>• Kantor</li> <li>• Menu</li> <li>• Hak Akses</li> <li>• <b>Kasus</b></li> <li>• Jadwal</li> </ul> </td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SAT LANTAS</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SAT RESKRIM</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">SPKT/POLSEK</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">LAPORAN AKHIR</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>				HOME				<b>MASTER</b>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi</li> <li>• Kantor</li> <li>• Menu</li> <li>• Hak Akses</li> <li>• <b>Kasus</b></li> <li>• Jadwal</li> </ul>				SAT LANTAS				SAT RESKRIM				SPKT/POLSEK				LAPORAN AKHIR			
HOME																															
<b>MASTER</b>																															
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Polisi</li> <li>• Kantor</li> <li>• Menu</li> <li>• Hak Akses</li> <li>• <b>Kasus</b></li> <li>• Jadwal</li> </ul>																															
SAT LANTAS																															
SAT RESKRIM																															
SPKT/POLSEK																															
LAPORAN AKHIR																															
<table border="1"> <tr> <td>ID</td> <td><input type="text"/></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Nama Kasus</td> <td><input type="text"/></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Keterangan</td> <td><input type="text"/></td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>Jenis</td> <td><input type="text"/></td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="3"></td> <td style="text-align: center;"><input type="button" value="Simpan"/></td> </tr> </table>				ID	<input type="text"/>			Nama Kasus	<input type="text"/>			Keterangan	<input type="text"/>			Jenis	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>					<input type="button" value="Simpan"/>								
ID	<input type="text"/>																														
Nama Kasus	<input type="text"/>																														
Keterangan	<input type="text"/>																														
Jenis	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>																													
			<input type="button" value="Simpan"/>																												

Gambar 3.21 Desain *Master* kasus

Gambar 3.21 merupakan desain form *Master* kasus. Dimana pada sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini, dan disebelah kanan terdapat list data kasus dan juga terdapat *hyperlink* tambah baru untuk menambah data kasus.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form *Master* kasus adalah sebagai berikut :

Tabel 3.24 Fungsi Objek Form *Master* kasus

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Hasil	<i>List</i>	Digunakan untuk menampilkan detail data kasus
2	Kasus	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan data kasus
3	Ganti <i>Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
4	Logout	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi
5	ID	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> ID
6	Nama Kasus	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Nama Kasus
7	Keterangan	<i>Textbox</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Keterangan
8	Jenis	<i>Combo box</i>	Digunakan untuk memilih jenis kasus
9	Simpan	<i>Button</i>	Digunakan untuk menyimpan data kasus

## I. Form Transaksi SPKT/POLSEK

HEADER	
User Login Ganti <i>Password</i>  Logout	
HOME	TRANSAKSI NON KRIMINAL
MASTER	No LP <input type="text"/>
SPKT/POLSEK	Tgl/Jam Pelaporan <input type="text"/>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li>• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul>	Jenis Kasus <input type="text" value="v"/>
SAT RESKRIM	Tgl/Jam Kejadian <input type="text"/>
SAT LANTAS	Detail Kejadian
LAPORAN AKHIR	<div style="border: 1px solid black; height: 100px;"></div>
	Langkah Penanganan
	<div style="border: 1px solid black; height: 100px; text-align: center; font-size: 2em; opacity: 0.5;">stikom</div>
	Penyidik <input type="text"/> <input type="button" value="Tambah"/>
	<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>

Gambar 3.22 Desain Transaksi Non Kriminal

Gambar 3.22 merupakan desain form *Master* kasus. Sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form Transaksi Non Kriminal adalah sebagai berikut :

Tabel 3.25 Fungsi Objek Form Transaksi Non Kriminal

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Transaksi Non Kriminal	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan data transaksi non kriminal
2	No LP	<i>Text Box</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> No LP
3	Tgl/Jam Pelaporan	<i>Timestamp</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Tgl dan jam
4	Jenis Kasus	<i>Combo box</i>	Digunakan untuk menampilkan data kasus
5	Detail Kejadian	<i>Text Box</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> data Detail Kejadian
6	Langkah Penanganan	<i>Text Box</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> data langkah penanganan
7	Tambah	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menambah data penyidik
8	Simpan	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menyimpan data transaksi non kriminal
9	Batal	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk membatalkan transaksi non kriminal
10	Ganti Password	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
11	Logout	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi



## J. Form Data Status Non Kriminal

HEADER								
							User Login Ganti Password  Logout	
HOME		DATA STATUS NON KRIMINAL						
MASTER		No LP	Tgl/Jam Pelaporan	Jenis Kasus	Tgl/Jam Kejadian	Detail Kejadian	Langkah Penanganan	Status Kejadian
SPKT/POLSEK								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li>• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul>								
SAT RESKRIM								
SAT LANTAS								
LAPORAN AKHIR								
		No LP	<input type="text"/>					<input type="button" value="View"/>
		Tgl/Jam Pelaporan	<input type="text"/>					
		Jenis Kasus	<input type="text"/>					
		Tgl/Jam Kejadian	<input type="text"/>					
		Detail Kejadian	<input type="text"/>					
		Detail Kejadian	<input type="text"/>					
		Penyidik	<input type="text"/>					
		Status Kejadian	<input type="text"/>					
				<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>				

Gambar 3.23 Desain Data Status Kejadian

Gambar 3.23 merupakan desain form *Master* kasus. Sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini.

Fungsi–fungsi objek dalam desain form Data Status Kejadian adalah sebagai berikut :

Tabel 3.26 Fungsi Objek Form Data Status Kejadian

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Data Status Kejadian	<i>Hyperlink</i>	Menampilkan data status kejadian
2	Hasil	<i>List</i>	Digunakan untuk menampilkan data Status Kejadian
3	Status Kejadian	<i>Combo Box</i>	Digunakan untuk memilih status kejadian
4	Simpan	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menyimpan data status kejadian
5	Batal	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk membatalkan data status kejadian
6	Ganti <i>Password</i>	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mengganti <i>Password</i> user
7	Logout	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk keluar dari aplikasi



### K. Form Cetak Surat Pelaporan

HEADER				
				User Login Ganti Password  Logout
HOME	CETAK SURAT PELAPORAN			
MASTER	TGL TRANSAKSI	<input type="text"/>	<input type="button" value="Tampil"/>	
<b>SPKT/POLSEK</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li style="background-color: red; color: white;">• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul>	No LP	Tgl/Jam Pelaporan	Jenis Kasus	Penyidik Keterangan
				Cetak
				Cetak
				Cetak
SAT RESKRIM	Hasil			
SAT LANTAS				
LAPORAN AKHIR				

Gambar 3.24 Desain Cetak Surat Pelaporan

Gambar 3.19 merupakan desain cetak surat pelaporan. Sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini.

Fungsi objek dalam desain form Cetak Surat Pelaporan adalah sebagai berikut :

Tabel 3.27 Fungsi Objek Form Cetak Surat Pelaporan

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Cetak Surat Pelaporan	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan Form Cetak Surat Pelaporan
2	Tgl/Jam Pelaporan	<i>Timestamp</i>	Digunakan untuk <i>Inputan</i> Tgl dan jam
3	Tampil	<i>Button</i>	Digunakan untuk menampilkan tabel hasil
4	Cetak	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk mencetak surat pelaporan
5	Hasil	<i>List</i>	Digunakan untuk menampilkan tabel cetak surat pelaporan

## L. Form Laporan Non Kriminal

HEADER							
	User Login Ganti <i>Password</i>  Logout						
<table border="1"> <tr><td>HOME</td></tr> <tr><td>MASTER</td></tr> <tr style="background-color: yellow;"> <td>SPKT/POLSEK           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li>• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul> </td> </tr> <tr><td>SAT RESKRIM</td></tr> <tr><td>SAT LANTAS</td></tr> <tr><td>LAPORAN AKHIR</td></tr> </table>	HOME	MASTER	SPKT/POLSEK <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li>• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul>	SAT RESKRIM	SAT LANTAS	LAPORAN AKHIR	<p>Laporan Non Kriminal</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-bottom: 20px; text-align: center;">Informasi 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">Informasi 2</div>
HOME							
MASTER							
SPKT/POLSEK <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaksi Non Kriminal</li> <li>• Data Status Non Kriminal</li> <li>• Cetak Surat Pelaporan</li> <li>• Laporan Non Kriminal</li> </ul>							
SAT RESKRIM							
SAT LANTAS							
LAPORAN AKHIR							

Gambar 3.25 Desain Laporan Non Kriminal

Gambar 3.25 merupakan desain Laporan Non Kriminal. Sebelah kiri terdapat menu-menu sebagai navigator *user* dalam mengakses sistem ini.

Fungsi objek dalam desain Laporan Non Kriminal adalah sebagai berikut :

Tabel 3.28 Fungsi Objek Laporan Non Kriminal

No	Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
1	Cetak Surat Pelaporan	<i>Hyperlink</i>	Digunakan untuk menampilkan Form Cetak Surat Pelaporan
2	Informasi 1	<i>List</i>	Digunakan untuk menampilkan informasi laporan
3	Informasi 2	<i>List</i>	Digunakan untuk menampilkan informasi laporan

### 3.3 Desain Uji Coba dan Subyek Coba

Desain Uji Coba di lakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem yang telah di buat sesuai dengan yang di butuhkan dengan masalah yang ada sekarang. Desain uji coba di lakukan dengan cara *black box testing*, sedangkan subyek untuk testing ini adalah Kantor Polres Gresik.

Pada evaluasi hasil uji coba ini akan dilakukan beberapa proses antara lain *Master Hak Akses Baru*, *Set Jadwal Piket petugas*, *Set Kasus*, *Set Kantor*, dan *Set Polisi*.

#### a. Desain Uji Coba *Master Akses*

Desain Uji Coba dari fungsi master Akses dapat dilihat pada tabel 3.29

Tabel 3.29 Uji Coba *Master Akses*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua data Hak Akses	ID Akses, Keterangan, Menu Detail	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua data yang tidak sesuai	ID Akses, Keterangan, Menu Detail	Muncul Notifikasi Isi Semua Data
3.	Klik tombol "Simpan"	Tombol "Simpan"	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol "Batal"	Tombol "Batal"	Kembali Ke <i>View Hak Akses</i>

#### b. Desain Uji Coba Lihat *Master Akses*

Desain Uji Coba dari fungsi Lihat master Akses dapat dilihat pada tabel 3.30

Tabel 3.30 Uji Coba Lihat *Master Akses*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon</i> “ <i>Edit</i> ”	<i>Icon</i> “ <i>Edit</i> ”	Muncul Tampilan <i>Edit</i> Master Akses
2.	Klik <i>Icon</i> “ <i>Hapus</i> ”	<i>Icon</i> “ <i>Hapus</i> ”	Data Akses Terhapus

c. Desain Uji Coba *Master Jadwal*

Desain Uji Coba dari fungsi master Jadwal dapat dilihat pada tabel 3.31

Tabel 3.31 Uji Coba *Master Jadwal*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua data Set Jadwal Piket	Kantor, Regu, Polisi	Tidak keluar pesan <i>Error</i>
2.	MengInputkan semua data Set Jadwal Piket yang tidak sesuai	Kantor, Regu, Polisi	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
3.	MengInputkan semua data Set Regu	Kantor, Tanggal, Regu, Jam Piket	Tidak Keluar Pesan <i>Error</i>
4.	MengInputkan semua data Set Regu yang tidak sesuai	Kantor, Tanggal, Regu, Jam Piket	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
5.	Klik tombol “ <i>Add</i> ”	Tombol “ <i>Add</i> ”	Menyimpan data ke <i>database</i>
6.	Klik tombol “ <i>Kembali</i> ”	Tombol “ <i>Kembali</i> ”	Kembali Ke <i>View</i> Master Jadwal

d. Desain Uji Coba *Master Kasus*

Desain Uji Coba dari fungsi master Kasus dapat dilihat pada tabel 3.32

Tabel 3.32 Uji Coba *Master Kasus*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Master Kasus	Nama Kasus, Keterangan, dan Jenis Kasus.	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua data yang tidak sesuai	Nama Kasus, Keterangan, dan Jenis Kasus	Muncul Notifikasi Isi Semua Data
3.	Klik tombol "Simpan"	Tombol "Simpan"	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol "Batal"	Tombol "Batal"	Kembali Ke <i>View Master Kasus</i>

e. Desain Uji Coba Lihat *Master Kasus*

Desain Uji Coba dari fungsi Lihat *Master Kasus* dapat dilihat pada tabel 3.33

Tabel 3.33 Uji Coba Lihat *Master Kasus*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon "Edit"</i>	<i>Icon "Edit"</i>	Muncul Tampilan <i>Edit Master Kasus</i>
2.	Klik <i>Icon "Hapus"</i>	<i>Icon "Hapus"</i>	Data Kasus Terhapus

f. Desain Uji Coba *Master Kantor*

Desain Uji Coba dari fungsi *Master Kantor* dapat dilihat pada tabel 3.34

Tabel 3.34 Uji Coba *Master Kantor*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Master Kantor	Nama Kantor, Alamat, Telpon, Kepala kantor	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua data yang tidak sesuai	Nama Kantor, Alamat, Telpon, Kepala kantor	Muncul Notifikasi Isi Semua Data
3.	Klik tombol "Simpan"	Tombol "Simpan"	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol "Batal"	Tombol "Batal"	Kembali Ke <i>View Master Kantor</i>

g. Desain Uji Coba Lihat *Master Kantor*

Desain Uji Coba dari fungsi Lihat Master Kantor dapat dilihat pada tabel 3.35

Tabel 3.35 Uji Coba Lihat *Master Kantor*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon "Edit"</i>	<i>Icon "Edit"</i>	Muncul Tampilan <i>Edit Master Kantor</i>
2.	Klik <i>Icon "Hapus"</i>	<i>Icon "Hapus"</i>	Data Kantor Terhapus

h. Desain Uji Coba *Master Polisi*

Desain Uji Coba dari fungsi Master Polisi dapat dilihat pada tabel 3.36

Tabel 3.36 Uji Coba *Master Polisi*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Master Polisi	NIP, Nama Polisi, Alamat, Telpon, Rumah, HP, Jabatan, Hak Akses, dan Kantor	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua data yang tidak sesuai	NIP, Nama Polisi, Alamat, Telpon, Rumah, HP, Jabatan, Hak Akses, dan Kantor	Muncul Notifikasi "Isi Semua Data"
3.	Klik tombol "Simpan"	Tombol "Simpan"	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol "Batal"	Tombol "Batal"	Kembali Ke <i>View Master Kantor</i>

i. Desain Uji Coba Lihat *Master Polisi*

Desain Uji Coba dari fungsi Lihat Master Polisi dapat dilihat pada tabel 3.37

Tabel 3.37 Uji Coba Lihat *Master* Polisi

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon</i> “ <i>Edit</i> ”	<i>Icon</i> “ <i>Edit</i> ”	Muncul Tampilan <i>Edit</i> Master Polisi
2.	Klik <i>Icon</i> “ <i>Hapus</i> ”	<i>Icon</i> “ <i>Hapus</i> ”	Data Polisi Terhapus

j. Desain Uji Coba *Input* Laka Baru

Desain Uji Coba dari *Input* Laka Baru dapat dilihat pada tabel 3.38

Tabel 3.38 Uji Coba *Input* Laka Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Meng <i>Inputkan</i> semua Data Laka Baru	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Kend. Pihak 1, Kend. Pihak 2, Pihak 1, Pihak 2, Saksi, Ket Tambahan, Penyidik, Langkah Penanganan, penanganan korban, status kejadian, Nilai Kerugian.	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	Meng <i>Inputkan</i> semua Data Laka Baru yang tidak sesuai	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Kend. Pihak 1, Kend. Pihak 2, Pihak 1, Pihak 2, Saksi, Ket Tambahan, Penyidik, Langkah Penanganan, penanganan korban, status kejadian, Nilai Kerugian.	Muncul Notifikasi “Isi Semua data”
3.	Klik tombol “ <i>Simpan</i> ”	Tombol “ <i>Simpan</i> ”	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol “ <i>Batal</i> ”	Tombol “ <i>Batal</i> ”	Kembali Ke <i>View</i> Daftar Laka

## k. Desain Uji Coba Daftar Laka Baru

Desain Uji Coba dari Daftar Laka Baru dapat dilihat pada tabel 3.39

Tabel 3.39 Uji Coba Daftar Laka Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Laka Baru	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Tidak keluar pesan <i>error</i> dan menampilkan data yang di inginkan.
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Laka Baru yang tidak sesuai	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
3.	Klik tombol “Lihat Data”	Tombol “Lihat Data”	Menampilkan Data Daftar Laka

## l. Desain Uji Coba Lihat Daftar Laka Baru

Desain Uji Coba dari Lihat Daftar Laka Baru dapat dilihat pada tabel 3.40

Tabel 3.40 Uji Coba Lihat Daftar Laka Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon</i> “Edit”	<i>Icon</i> “Edit”	Muncul Tampilan <i>Edit</i> Data Laka
2.	Klik <i>Icon</i> “Hapus”	<i>Icon</i> “Hapus”	Data Laka Terhapus
3.	Klik <i>Icon</i> “Print”	<i>Icon</i> “Print”	Data Laka Di Cetak

## m. Desain Uji Coba Laporan Laka

Desain Uji Coba dari Laporan Laka dapat dilihat pada tabel 3.41

Tabel 3.41 Uji Coba Laporan Laka

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Input Bulan Kejadian	Pilih Tombol Bulan	Muncul Bulan Kejadian
2.	Input Tahun Kejadian	Pilih Tombol Tahun	Muncul Tahun Kejadian
3.	Klik “Lihat Data”	Tombol “Lihat Data”	Muncul Laporan Berupa Grafik dan Tabel

n. Desain Uji Coba *Input* Kriminal Baru

Desain Uji Coba dari *Input* Kriminal Baru dapat dilihat pada tabel 3.42

Tabel 3.42 Uji Coba *Input* Kriminal Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Data Kriminal Baru	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Korban, Pelaku, Saksi, Singkat Kejadian, Sebab Kejadian, Barang Bukti, Penyidik, Langkah Penanganan, status kejadian, Nilai Kerugian.	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua Data Kriminal Baru yang tidak sesuai	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Korban, Pelaku, Saksi, Singkat Kejadian, Sebab Kejadian, Barang Bukti, Penyidik, Langkah Penanganan, status kejadian, Nilai Kerugian.	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
3.	Klik tombol “Simpan”	Tombol “Simpan”	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol “Batal”	Tombol “Batal”	Kembali Ke Lihat Daftar Kriminal

## o. Desain Uji Coba Daftar Kriminal Baru

Desain Uji Coba dari Daftar Kriminal Baru dapat dilihat pada tabel 3.43

Tabel 3.43 Uji Coba Daftar Kriminal Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Kriminal Baru	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Tidak keluar pesan <i>error</i> dan menampilkan data yang di inginkan.
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Kriminal Baru yang tidak sesuai	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
3.	Klik tombol “Lihat Data”	Tombol “Lihat Data”	Menampilkan Data Daftar Kriminal

## p. Desain Uji Coba Lihat Daftar Kriminal

Desain Uji Coba dari Lihat Daftar Kriminal dapat dilihat pada tabel 3.44

Tabel 3.44 Uji Coba Lihat Daftar Kriminal

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon</i> “Edit”	<i>Icon</i> “Edit”	Muncul Tampilan <i>Edit</i> Data Laka
2.	Klik <i>Icon</i> “Hapus”	<i>Icon</i> “Hapus”	Data Laka Terhapus
3.	Klik <i>Icon</i> “Print”	<i>Icon</i> “Print”	Data Laka Di Cetak

## q. Desain Uji Coba Laporan Kriminal

Desain Uji Coba dari Laporan Kriminal dapat dilihat pada tabel 3.45

Tabel 3.45 Uji Coba Laporan Kriminal

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Input Bulan Kejadian	Pilih Tombol Bulan	Muncul Bulan Kejadian
2.	Input Tahun Kejadian	Pilih Tombol Tahun	Muncul Tahun Kejadian
3.	Klik "Lihat Data"	Tombol "Lihat Data"	Muncul Laporan Kriminal Berupa Grafik dan Tabel

r. Desain Uji Coba *Input* Non Kriminal Baru

Desain Uji Coba dari *Input* Non Kriminal Baru dapat dilihat pada tabel 3.46

Tabel 3.46 Uji Coba *Input* Non Kriminal Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Data Non Kriminal Baru	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Korban, Pelapor, Saksi, Singkat Kejadian, Sebab Kejadian, Penyidik, Langkah Penanganan, status kejadian, Nilai Kerugian.	Tidak keluar pesan <i>error</i>
2.	MengInputkan semua Data Non Kriminal Baru yang tidak sesuai	Jenis Kasus, Tgl Kejadian, Tempat Kejadian, Korban, Pelapor, Saksi, Singkat Kejadian, Sebab Kejadian, Penyidik, Langkah Penanganan, status kejadian, Nilai Kerugian.	Muncul Notifikasi "Isi Semua Data"
3.	Klik tombol "Simpan"	Tombol "Simpan"	Menyimpan data ke <i>database</i>
4.	Klik tombol "Batal"	Tombol "Batal"	Kembali Ke Lihat Daftar Non Kriminal

## s. Desain Uji Coba Daftar Non Kriminal Baru

Desain Uji Coba dari Daftar Non Kriminal Baru dapat dilihat pada tabel 3.47

Tabel 3.47 Uji Coba Daftar Non Kriminal Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Non Kriminal Baru	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Tidak keluar pesan <i>error</i> dan menampilkan data yang di inginkan.
1.	MengInputkan semua Data Pencarian Non Kriminal Baru yang tidak sesuai	Tanggal Kejadian, Jenis Pencarian, Kata Kunci	Muncul Notifikasi “Isi Semua Data”
3.	Klik tombol “Lihat Data”	Tombol “Lihat Data”	Menampilkan Data Daftar Non Kriminal

## t. Desain Uji Coba Lihat Daftar Non Kriminal

Desain Uji Coba dari Lihat Daftar Non Kriminal dapat dilihat pada tabel 3.48

Tabel 3.48 Uji Coba Lihat Daftar Non Kriminal Baru

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Klik <i>Icon</i> “Edit”	<i>Icon</i> “Edit”	Muncul Tampilan <i>Edit</i> Data Non Kriminal
2.	Klik <i>Icon</i> “Hapus”	<i>Icon</i> “Hapus”	Data Non Kriminal Terhapus
3.	Klik <i>Icon</i> “Print”	<i>Icon</i> “Print”	Data Non Kriminal Di Cetak

## u. Desain Uji Coba Laporan Non Kriminal

Desain Uji Coba dari Laporan Non Kriminal dapat dilihat pada tabel 3.49

Tabel 3.49 Uji Coba Laporan Non Kriminal

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Input Bulan Kejadian	Pilih Tombol Bulan	Muncul Bulan Kejadian
2.	Input Tahun Kejadian	Pilih Tombol Tahun	Muncul Tahun Kejadian
3.	Klik "Lihat Data"	Tombol "Lihat Data"	Muncul Laporan Kriminal Berupa Grafik dan Tabel

## v. Desain Uji Coba Laporan Laporan Akhir

Desain Uji Coba dari Laporan Akhir dapat dilihat pada tabel 3.50

Tabel 3.50 Uji Coba Laporan Akhir

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Input Bulan Kejadian	Pilih Tombol Bulan	Muncul Bulan Kejadian
2.	Input Tahun Kejadian	Pilih Tombol Tahun	Muncul Tahun Kejadian
3.	Klik "Lihat Data"	Tombol "Lihat Data"	Muncul Laporan Akhir Laka, Kriminal, Non Kriminal Berupa Grafik dan Tabel

w. Desain Uji Coba Menu Ganti *Password*

Desain Uji Coba dari Menu Ganti *Password* dapat dilihat pada tabel 3.51

Tabel 3.51 Uji Coba Menu Ganti *Password*

No	Prosedur	Input	Output yang diharapkan
1.	Mengubah <i>Password</i>	<i>Input Password</i> Lama, <i>Input Password</i> baru, <i>Input</i> Konfirmasi <i>Password</i> Baru	<i>Password</i> di ubah
2.	Klik "Simpan"	Pilih Tombol "Simpan"	Proses Menyimpan ke <i>Database</i>