



**APLIKASI PENCATATAN KEJADIAN KRIMINAL DAN NON
KRIMINAL BERBASIS WEB STUDI KASUS PADA POLSEK CANDI**

KERJA PRAKTIK



Oleh :

WAHYU SURYA LAKSANA

11.41010.0094

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

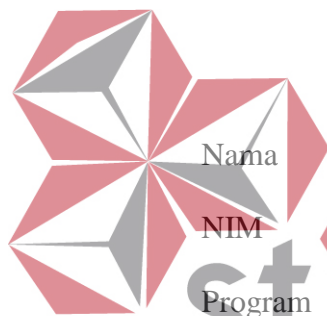
2017

**APLIKASI PENCATATAN KEJADIAN KRIMINAL DAN NON
KRIMINAL BERBASIS WEB STUDI KASUS PADA POLSEK CANDI**

KERJA PRAKTIK

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



Oleh :

Nama : Wahyu Surya Laksana

NIM : 11.41010.0094

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2017



“Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan”

Kupersembahkan kepada

Tuhan Yang Maha Esa

Ayah, Ibu, dan juga Adikku tercinta

Beserta semua keluarga yang sangat mendukung



LEMBAR PENGESAHAN
APLIKASI PENCATATAN KEJADIAN KRIMINAL DAN NON
KRIMINAL BERBASIS WEB STUDI KASUS PADA POLSEK CANDI

Laporan Kerja Praktik Oleh

Nama : Wahyu Surya Laksana

NIM : 11.41010.0094

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Pada : Agustus 2017

Disetujui :

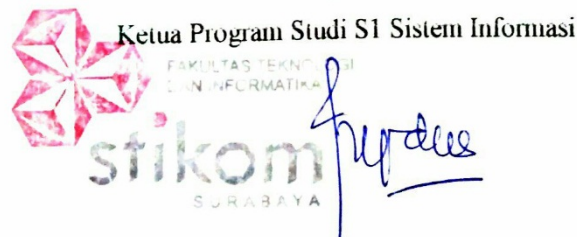
Pembimbing I

I. Endra Rahmawati, M.Kom.
 NIDN. 0712108701

Penyelia

Suminto, S.H.
 Komisaris Polisi NRP
 64040468

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
 NIDN 0725076301

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Wahyu Surya Laksana
 NIM : 11410100094
 Program Studi : S1 Sistem Informasi
 Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
 Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
 Judul Karya : **APLIKASI PENCATATAN KEJADIAN KRIMINAL DAN
NON KRIMINAL BERBASIS WEB STUDI KASUS PADA
POLSEK CANDI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 21 Agustus 2017

Yang menyatakan



Wahyu Surya Laksana

NIM : 11410100094

ABSTRAK

Kepolisian merupakan salah satu fungsi pemerintahan Negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat. Setiap hari sering terjadi kasus atau kejadian di sekitar kita. Oleh karena itu kepolisian harus melakukan pelaporan kejadian atau diistilahkan sebagai *incident reporting* untuk mencatat semua kejadian tersebut. Kejadian dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu kriminal dan non kriminal.

Pada Polsek Candi sendiri, dalam kurun waktu satu tahun atau sepanjang tahun 2014, angka kecelakaan diwilayah hukum Polsek Candi sebanyak 1.189 kasus. Dengan masih belum menggunakan sistem informasi yang baik dan tersusun dengan rapih dan terpusat, pelaporan kepada atasan atau Kapolres menjadi lama, selain itu atasan harus menanyakan laporan terlebih dahulu, tidak bisa sewaktu waktu melihat data dan informasi kejadian tindak kriminal di kawasan Candi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibuat aplikasi untuk mencatat dan mengelolah data-data kejadian di Polsek Candi yang berbasis *website*. Aplikasi tersebut dapat mencatat data kejadian dan mengelolah data tersebut dengan cepat dan dapat melaporkan kepada atasan atau yang membutuhkan informasi tersebut dengan *real time*. Dengan memperoleh informasi yang cepat dan akurat, aplikasi ini dapat membantu Kapolsek Candi untuk mendukung dalam pengambilan keputusan di Candi.

Keywords: *Reporting, Real Time, website*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Ucapan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan sehingga laporan tugas akhir saya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Incident Reporting Berbasis Web Studi Kasus Pada Polsek Candi” dapat saya selesaikan dengan baik.

Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah membantu pelaksanaa dan penulisan laporan tugas akhir ini yaitu :

1. Kedua orang tua dan juga adik-adik saya yang selalu memberikan doa dan dukungan serta semangat yang tiada henti.
2. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran dan juga arahan.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran dan juga arahan.
4. Teman-teman angkatan 2011 Sistem Informasi, Terima kasih untuk saran, doa dan dukungannya. Serta tidak lupa saya ucapkan untuk orang yang saya cintai, terimakasih atas semua semangat dan dukungannya.

Laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Saran dan kritik yang membangun terus diharapkan sebagai masukan yang bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semuanya.

Surabaya, Agustus 2017

Wahyu Surya Laksana

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM POLSEK CANDI.....	6
2.1 Sejarah Singkat Organisasi Kepolisian.....	6
2.2 Visi dan Misi Polsek Candi.....	6
2.3 Tugas Pokok Polsek Candi.....	9
2.4 Struktur Organisasi.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.....	11
3.2 Kepolisian RI.....	12
3.3 Sistem Laporan Gangguan Kamtibmas.....	12
3.4 Sistem Informasi.....	14
3.5 Database.....	15
3.6 Pengertian Internet.....	17
3.7 Website.....	17
3.8 Hypertext Preprocessor (PHP).....	18
3.9 CSS (Cascading Style Sheet).....	18
3.10 Testing dan Implementasi Sistem.....	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	22
4.1 Analisa Sistem.....	22

4.1.1. Observasi.....	22
4.1.2. Wawancara.....	23
4.1.3. Studi Pustaka.....	23
4.2 Analisis Kebutuhan Sistem	24
4.2.1. Identifikasi Masalah.....	24
4.2.2 Analisis Kebutuhan	25
4.2.3 Pengembangan Sistem	36
4.3 Perancangan Sistem	37
4.3.1 <i>Document flow</i>	38
4.3.2 <i>System Flow</i>	43
4.3.4 <i>Context Diagram</i>	54
4.3.6 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	60
4.3.7 Stuktur Tabel.....	63
4.3.8 Desain <i>User Interface</i>	71
4.4 Rancangan Pengujian.....	81
4.5 Kebutuhan Sistem	87
4.5.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	87
4.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	88
4.6 Implementasi Sistem.....	89
4.7 Evaluasi Sistem.....	107
BAB V PENUTUP.....	115
5.1 Kesimpulan	115
DAFTAR PUSTAKA	117
LAMPIRAN.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kepolisian merupakan salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat. (Pasal 2 UU NO 2 TAHUN 2002 tentang Kepolisian RI). Setiap hari sering terjadi kasus atau kejadian di sekitar kita. Oleh karena itu kepolisian harus melakukan pelaporan kejadian atau diistilahkan sebagai *incident reporting* untuk mencatat semua kejadian tersebut. Kejadian dikategorikan menjadi 2 jenis, yaitu kriminal dan non kriminal. Contoh dari kejadian kriminal adalah pencurian, perampokan, pembunuhan, penganiayaan, penipuan, pemerkosaan, perjudian dan narkoba. Sedangkan contoh dari kejadian non kriminal adalah kebakaran, bencana alam, kecelakaan lalu lintas, kecelakaan kerja dan aksi demo.

Salah satu pentingnya dilakukan pelaporan adalah agar terselenggaranya perlindungan, pengayoman dan pelayanan masyarakat, serta terbinanya ketentraman masyarakat dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia. Laporan kejadian dibuat oleh Polsek dan SPKT (Satuan Pelayanan Kepolisian Terpadu), untuk bahan penentu arah kebijakan pimpinan kedepannya.

Pada Polsek Candi, dalam kurun waktu satu tahun atau sepanjang tahun 2014, angka kecelakaan di wilayah hukum Polsek Candi sebanyak 66 kasus, sedangkan pada tahun 2015 sebanyak 80 atau meningkat 20 persen.

Polsek dan juga Polsek Candi telah melakukan *incident reporting* setiap hari, dengan cara mengetik laporan tersebut di komputer setelah itu dicetak dan dikirim melalui petugas dalam bentuk surat dinas ke setiap bagian yang membutuhkan. Setelah itu laporan di terima oleh Polsek untuk ditandatangani dan disimpan di ruang arsip. Dengan sistem saat ini, untuk proses penyimpanan menjadi tidak tersusun dengan rapi, sehingga jika data tersebut di minta atau ingin diolah untuk menjadi sebuah informasi, petugas harus mencari dan mengolahnya terlebih dahulu baik dengan aplikasi pengolah kata atau pengolah angka. Dengan masih belum menggunakan sistem informasi yang baik dan tersusun dengan rapih dan terpusat, pelaporan kepada atasan atau Kapolsek menjadi lama, selain itu atasan harus menanyakan laporan terlebih dahulu, tidak bisa sewaktu waktu melihat data dan informasi kejadian tindak kriminal di kawasan Candi. Menurut narasumber KOMPOL Kusminto Kapolsek Candi yang di wawancarai oleh penulis sebelumnya, belum adanya sistem informasi *incident reporting* di Polsek Candi ini, membuat proses pelaporan informasi baik untuk Kapolsek atau untuk masyarakat menjadi lebih sulit dan lama.

Akibat dari pengelolaan dan pelaporan data kepada Kapolsek Candi yang lama, mengakibatkan pengambilan keputusan atau untuk membuat peraturan yang dapat mencegah timbulnya kejadian yang tidak diinginkan menjadi tidak tepat sasaran dan lama, hal itu mengakibatkan jumlah kejadian kriminal ataupun non kriminal menjadi cenderung meningkat di kawasan hukum Polsek Candi. Hal itu disebabkan karena petugas arsip harus mengumpulkan terlebih dahulu data-data

yang sudah disimpan untuk diolah terlebih dahulu sebelum di informasikan ke yang memerlukan informasi tersebut seperti Kapolsek Candi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka akan dibuat aplikasi untuk mencatat dan mengelola data-data kejadian di Polsek Candi yang berbasis *Web*. Aplikasi tersebut dapat mencatat data kejadian dan mengelola data tersebut dengan cepat dan dapat melaporkan kepada atasan atau yang membutuhkan informasi tersebut dengan *real time*. Dengan memperoleh informasi yang cepat dan akurat, diharapkan aplikasi ini dapat membantu Kapolsek Candi dalam mengambil keputusan yang baik dan tepat sasaran di wilayah Candi.

1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang bangun aplikasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi sesuai dengan *standart* untuk pelaporan kejadian.

1.3 Batasan Masalah

- a. Sistem ini hanya dapat memberikan informasi, tidak sampai ke level pemberian keputusan.
- b. Sistem ini hanya memberikan *form* inputan berdasarkan *form* yang sesuai dengan SOP POLRI dalam hal sistem pelaporan.
- c. Sistem yang dibuat meliputi: Transaksi laka lantas, Transaksi kriminal, Transaksi non kriminal, Laporan kasus kejadian (Laka Lantas, Kriminal, dan Non Kriminal), jadwal piket personel, dan laporan status kejadian.
- d. Sistem ini hanya terbatas untuk personel dan pimpinan pada Polsek Candi.

1.4 Tujuan

- a. Membantu pihak kepolisian Candi dalam melakukan pelaporan dengan sistem yang mempunyai *standart* untuk pelaporan kejadian (*incident reporting*).
- b. Memberikan kemudahan kepada pihak kepolisian Polsek Candi untuk melakukan pelaporan kejadian secara *online* dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

1.5 Manfaat

Dengan dilakukan penelitian ini, diharapkan memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah:

1. Aplikasi ini dapat membantu bagian SPKT di Polsek Candi dalam memproses data kejadian kriminal maupun non kriminal.
2. Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang terbaru dengan cepat dan efisien untuk atasan atau di Polsek Candi.
3. Aplikasi ini dapat membantu atau memberikan informasi pendukung terkait dengan pengambilan keputusan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan hal-hal yang menjadi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, dan tujuan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini di bahas teori yang mendukung pokok pembahasan tugas akhir antara lain teori tentang analisa dan perancangan sistem, kepolisian RI, sistem laporan gangguan kamtibmas, sistem informasi, *database*, pengertian *internet*, *website*, metode wawancara, dokumentasi, *data flow diagram* (DFD), dan *entity relational diagram* (ERD).

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dibahas tentang analisa dan perancangan sistem. Analisa sistem berupa identifikasi masalah yang ada, dilengkapi *Hirarki Input Proses Output* (HIPO), *block diagram*, *data flow diagram*, dan *entity relationship diagram*. Selain itu juga disertai struktur tabel dan desain *Input/Output*.

BAB IV EVALUASI DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisikan atau menguraikan proses dan evaluasi tahapan-tahapan implementasi. Tentang implementasi sistem, berisi langkah-langkah implementasi perancangan sistem dan hasil implementasi sistem, serta evaluasi hasil uji coba sistem untuk mengetahui keberhasilan sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini dibahas mengenai kesimpulan dari perancangan dan pembuatan tugas akhir ini terkait dengan tujuan dan permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan sistem di masa mendatang.

BAB II

GAMBARAN UMUM POLSEK CANDI

2.1 Sejarah Singkat Organisasi Kepolisian

Kepolisian Negara Republik Indonesia (Polri) adalah Kepolisian Nasional di Indonesia, yang bertanggung jawab langsung di bawah Presiden. Polri mengemban tugas-tugas Kepolisian di seluruh wilayah Indonesia yaitu memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat. Polri dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia (Kapolri). Sejak 13 Juli 2016 jabatan Kapolri dipegang oleh Jenderal Polisi Tito Karnavian.

2.2 Visi dan Misi Polsek Candi

Berikut ini adalah visi dan misi dari Kepolisian Republik Indonesia, termasuk juga Polsek Candi Candi.

1. VISI

Terwujudnya pelayanan kamtibmas prima, tegaknya hukum dan kamdagri mantap serta terjalinnya sinergi polisional yang proaktif di wilayah hukum Polsek Candi

2. MISI

Berdasarkan pernyataan visi yang di cita-citakan tersebut selanjutnya diuraikan dalam misi Polsek Candi yang mencerminkan koridor tugas-tugas sebagai berikut :

1. Melaksanakan deteksi dini dan peringatan dini melalui kegiatan / operasi penyelidikan, pengamanan dan penggalangan.
2. Memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan secara mudah, responsif dan tidak diskriminatif.
3. Menjamin tetap terpeliharanya keamanan dalam kegiatan demokratisasi dikalangan supra struktural politik (DPRD Kota / DPRD Pemkab) serta unsur-unsur politik lainnya guna terwujudnya demokratisasi dikalangan masyarakat Candi.
4. Menjamin keselamatan para pejabat pemerintah / Negara (VVIP/VIP) dan para pejabat diplomatik Negara asing yang berada di Candi.
5. Menjaga keamanan, keselamatan, ketertiban dan kelancaran lintas arus orang dan barang.
6. Mencegah dan menanggulangi setiap bentuk kejahatan, baik itu kejahatan konvensional, kejahatan transnasional, kejahatan terhadap kekayaan negara maupun kejahatan yang berimplikasi kontijensi dengan bentuk-bentuk umumnya secara proporsional, profesional dan transparan untuk menjamin kepastian hukum dan rasa keadilan.
7. Menjamin kehidupan masyarakat agar terbebas dari rasa khawatir dan takut dengan meningkatkan kehadiran Polisi ditengah masyarakat diseluruh wilayah hukum Candi pada setiap saat dan dimanapun mereka berada.

8. Meningkatkan harmonisasi hubungan dengan pemerintah Kabupaten dan DPRD, TNI, instansi swasta, serta tokoh etnis, tokoh agama dan tokoh masyarakat serta tokoh pemuda dan media.
9. Meningkatkan pelayanan dilingkungan pemukiman dan sentra ekonomi serta obyek vital.
10. Mencegah perilaku petugas yang dapat mengurangi simpati, partisipasi dan kepercayaan masyarakat, terutama terhadap terjadinya penyimpangan dan penegakan hukum dan pelaksanaan kode etik profesi Kepolisian secara obyektif dan bertanggung jawab menuju terciptanya supremasi hukum.
11. Mempertahankan tetap terselenggaranya penghargaan dan hukuman (Reward and Punishment) yang diberikan secara seimbang sesuai dengan penilaian yang transparan terhadap apa yang dilakukan oleh setiap anggota dengan tidak membedakan pangkat dan jabatannya.
12. Memberikan bimbingan kepada masyarakat melalui upaya preemtif dan preventif dengan membentuk FKPM dilingkungannya sehingga dapat meningkatkan kesadaran dan kekuatan serta kepatuhan hukum masyarakat (law abiding citizenship).
13. Mengelola secara profesional, transparan, akuntabel dan modern seluruh sumber daya Polri guna mendukung operasional tugas Polri.
14. Meningkatkan kerja sama dengan instansi lain dalam rangka memelihara Kamdagri.

2.3 Tugas Pokok Polsek Candi

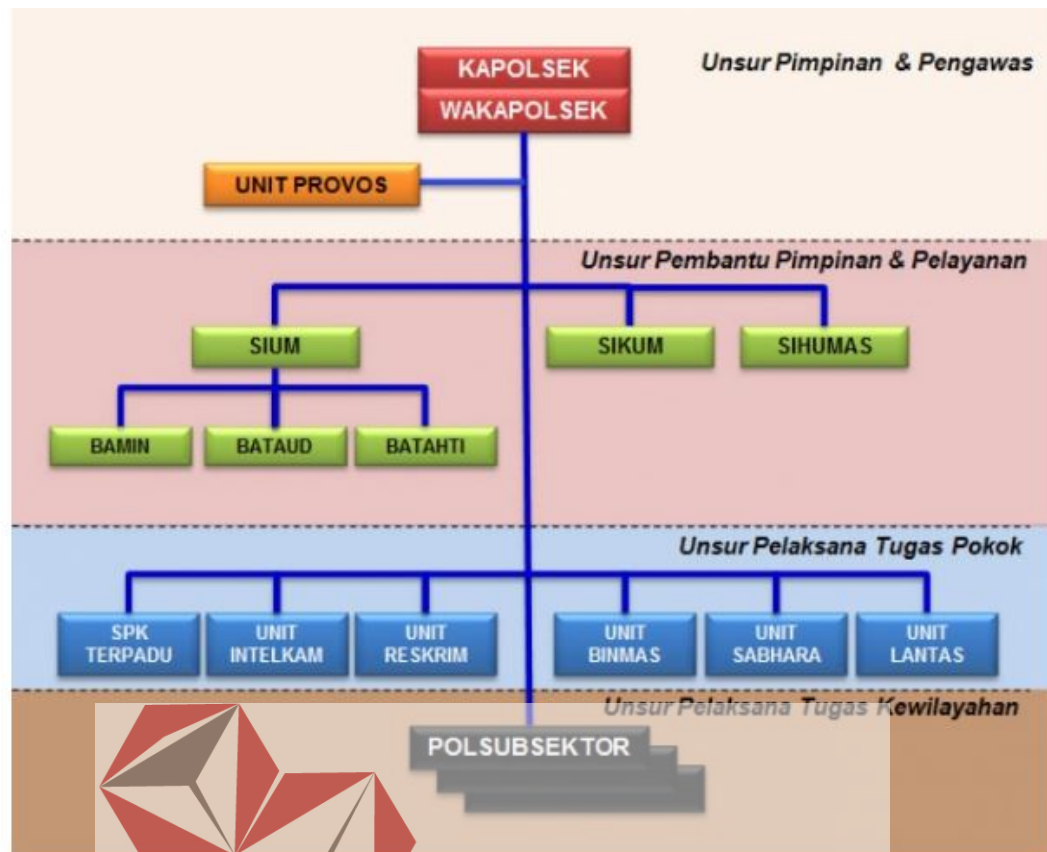
Polsek Candi memiliki beberapa tugas pokok dan fungsi-fungsi yang harus dilaksanakan, tugas pokok Polsek Candi adalah sebagai berikut:

1. Melaksanakan tugas kewilayahan yang berada dibawah KaPolsek.
2. Polsek bertugas menyelenggarakan tugas pokok Polri dalam pemeliharaan dan ketertiban masyarakat, penegak hukum dan pemberian perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat serta tugas-tugas Polri lain dalam wilayah hukumnya, sesuai ketentuan hokum dan peraturan serta kebijakan yang berlaku dalam organisasi Polri.

3. Polsek dipimpin oleh Kapolsek, yang bertanggung jawab kepada KaPolsek.

2.4 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi dari Kepolisian Republik Indonesia Khususnya untuk Polsek Candi Candi, dapat dilihat pada gambar 2.0.



Gambar 2.0 struktur organisasi Polsek Candi

- Banyak yang dapat ditimba pengetahuan dari bahan itu bila dianalisa dengan cermat, yang berguna bagi penelitian yang dijalankan.
- Dapat memberikan latar belakang yang lebih luas mengenai pokok penelitian.
- Dapat dijadikan bahan triangulasi untuk mengecek kesesuaian data, dan merupakan bahan utama dalam penelitian historis.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Analisis dan Perancangan Sistem Informasi

Analisis sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi serta kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

Analisis sistem merupakan tahap yang paling penting dari suatu pemrograman karena merupakan tahap awal untuk mengevaluasi permasalahan yang terjadi serta kendala yang dihadapi. Analisis yang efektif akan memudahkan pekerjaan penyusunan rencana yang baik di tahap berikutnya. Dalam tahap analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analis sistem, yaitu:

- a. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- b. *Understand*, yaitu memahami kerja dari sistem yang ada.
- c. *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
- d. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis.

Pada tahap perencanaan di lakukan identifikasi masalah serta diperlukan adanya analisis yang digunakan untuk menentukan faktor-faktor yang kiranya menjadi permasalahan dalam sistem yang telah ada atau digunakan. Jika semua permasalahan telah diidentifikasi, dilanjutkan dengan mempelajari dan memahami alur kerja dari sistem yang digunakan.

Langkah berikutnya adalah menganalisis dan membandingkan sistem yang akan terbentuk dengan sistem sebelumnya kemudian dibuat laporan. (Dikutip dari Witarto (2004))

3.2 Kepolisian RI

Kepolisian adalah salah satu fungsi pemerintahan negara di bidang pemeliharaan keamanan dan ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada masyarakat (Pasal 2 UU NO 2 TAHUN 2002 tentang Kepolisian RI)

3.3 Sistem Laporan Gangguan Kamtibmas

Kepolisian Negara Republik Indonesia yang disingkat POLRI adalah alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri. Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian dan secara fungsional terkait satu sama lain serta menunjukkan suatu gerak dalam rangka mencapai suatu tujuan tertentu (Peraturan Kepala Kepolisian RI Nomor 7 Tahun 2009).

Yang mana telah dijelaskan di pasal 2 tentang tujuan dibuatkannya peraturan ini adalah:

- a. Sebagai pedoman bagi kesatuan organisasi Polri dalam melaksanakan proses sistem laporan gangguan kamtibmas (Sislap GK).
- b. Terwujudnya keseragaman bagi kesatuan organisasi Polri dalam Sislap GK yang dilaksanakan secara cepat, tepat, akurat, aman, dan akuntabel.

Prinsip-prinsip dalam peraturan ini adalah:

- a. Cepat, yaitu data/informasi yang di sajikan tepat waktu.
- b. Tepat, yaitu data/informasi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan
- c. Akurat, yaitu data/informasi yang disajikan secara lengkap baik kuantitas maupun kualitas.
- d. Aman, yaitu data/informasi yang disajikan dijamin kerahasiaannya.
- e. Akuntabel, yaitu data/informasi yang disajikan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya.

Selain itu pula disebutkan dalam pasal 5 tentang penggolongan data gangguan kamtibmas terdiri dari golongan:

- a. Kejahatan.
- b. Pelanggaran.
- c. Gangguan terhadap ketentraman/ketertiban umum.
- d. Bencana.
- e. Sosial.

Dalam pasal 15 juga di sebutkan tentang pengumpulan data dilakukan melalui laporan gangguan kamtibmas, yang terdiri laporan berkala (periodik), meliputi:

- 1. Laporan harian.
- 2. Laporan mingguan.
- 3. Laporan bulanan.

(1) Laporan harian sebagaimana dimaksud dalam pasal 12 huruf b angka 1, memuat data kuantitatif dan kualitatif peristiwa atau kejadian gangguan kamtibmas selama 1x24 jam (satu kali dua puluh empat) jam (pukul 00.00 sampai dengan 24.00 waktu setempat).

- (2) Laporan mingguan sebagaimana dimaksud dalam pasal 12 huruf b angka 2, memuat rekapitulasi peristiwa atau kejadian gangguan kamtibmas selama 7 x 24 jam, mulai dari hari senin sampai dengan hari minggu. Laporan mingguan dibuat secara manual dan melalui sarana teknologi informasi yang tersedia, dilaporkan setiap hari senin kepada pimpinan kesatuan dan secara berjenjang ke kesatuan atas.
- (3) Laporan bulanan sebagaimana dimaksud dalam pasal 12 huruf b angka 3, memuat rekapitulasi peristiwa atau kejadian gangguan kamtibmas selama 1 bulan, yang menggambarkan jumlah peristiwa atau kejadian yang dilaporkan, diselesaikan, dan merupakan sisa perkara/tunggakkan. Laporan bulanan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi kejahatan, pelanggaran, gangguan terhadap ketentraman/ketertiban, bencana, kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas dan tahanan Polri.

3.4 Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Jogiyanto HM, 2005: 2). Sistem adalah suatu jaringan dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu, dimana prosedur suatu sistem merupakan suatu urutan-urutan operasi klasikal (tuliskan-menulis), dan melibatkan beberapa orang di dalam satu atau lebih departemen, yang diterapkan untuk menjamin penanganan yang seragam dari transaksi-transaksi bisnis yang terjadi.

Definisi yang lain menyebutkan bahwa sistem merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. (Jogiyanto HM, 2005).

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah serangkaian metode atau prosedur atau teknik yang disatukan oleh instruksi yang ada sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.

Pemakaian istilah informasi dalam sistem informasi sangatlah beragam, beberapa ilmuwan dan pemakaian istilah ini banyak pula di pertentangkan mulai dari pesan seseorang yang di sampaikan dan laporan yang dikeluarkan dari sistem komputer. Akan tetapi, dalam suatu organisasi bisnis, informasi mengarah pada *output* atau hasil cetakan dari sistem komputerisasi yang ditetapkan oleh suatu sistem informasi pada organisasi dan perusahaan, kemudian informasi ini akan mempunyai nilai dalam pengambilan keputusan.

Informasi adalah data yang telah disusun sedemikian rupa sehingga bermakna dan bermanfaat karena dapat dikomunikasikan kepada seseorang yang akan menggunakannya untuk membuat keputusan, sedangkan data sebagai bahan baku informasi, di definisikan sebagai fakta mengenai objek, orang dan lain-lain. Beberapa definisi mengenai informasi oleh beberapa penulis buku yaitu antara lain: menurut (Indrajit, 2004: 9)” informasi adalah hasil pengolahan data yang secara prinsip memiliki nilai atau *value* yang dibandingkan dengan data mentah”.

3.5 Database

Database adalah suatu koleksi data komputer yang terintegrasi, di organisasikan dan di simpan dengan cara yang memudahkan pengambilannya kembali. Tujuan utama dari konsep *database* adalah meminimumkan pengulangan

data dan mencapai independensi. Pengulangan data (*data redundancy*) adalah duplikasi data, artinya data yang sama di simpan dalam beberapa *file*. Independensi data adalah kemampuan untuk membuat perubahan dalam struktur data tanpa membuat perubahan pada program yang memproses data. Program mengacu pada tabel untuk mengakses data. Perubahan pada struktur data hanya dilakukan sekali, yaitu dalam tabel. *File-file* tersendiri dapat tetap ada. Mewakili komponen-komponen utama dari *database* namun organisasi fisik dari data tidak menghambat pemakaian.

Tipe-tipe *Database* :

a. *Operational Database*

Menyimpan data detail yang dibutuhkan untuk mendukung operasi dari *entire organization*

b. *Analytical Database*

Menyimpan data dan informasi *extracted* dari operasional yang diseleksi dan external database. Meliputi data dan informasi yang banyak dibutuhkan oleh manajer organisasi dan *end user*.

c. *Data Warehouse*

Merupakan pusat data sentral yang ditampilkan dan di integrasikan sehingga dapat digunakan oleh manajer dan *user professional* untuk macam-macam analisis bisnis.

d. *Distributed Database*

Merupakan suatu basis data yang berada dibawah kendali sistem manajemen basis data (DBMS) terpusat dengan piranti penyimpanan (*storage devices*) yang terpisah-pisah satu dari yang lainnya.

Berikut ini merupakan beberapa manfaat *database* yaitu:

- a. Sebagai komponen utama atau penting dalam sistem informasi, karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi.
- b. Menentukan kualitas informasi yaitu cepat, akurat, dan relevan, sehingga informasi yang di sajikan tidak basi. Informasi bisa dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.
- c. Mengatasi kerangkapan data (*redundancy data*).
- d. Menghindari terjadinya inkonsistensi data.

(Dikutip dari Gordon, C Everest (2001:69))

3.6 Pengertian Internet

Menurut Ebert dan Griffin (2009: 185), *internet* adalah sebuah sistem raksasa pada komputer yang saling berhubungan, lebih dari 100 juta komputer di lebih dari 100 negara yang kita ketahui sekarang.

Menurut Jill H. Ellsworth dan Matthew V. Ellsworth (2001), *internet* adalah jaringan komputer yang sangat luas yang menghubungkan jutaan orang di seluruh dunia. Sekolah, bisnis, agen pemerintah dan lain-lain yang terhubung dalam jaringan dalam mereka sendiri ke *internet*, membuat jaringan yang benar-benar sangat besar dari jaringan komputer yang terhubung.

3.7 Website

Menurut (Jill H. Ellsworth dan Matthew V. Ellsworth, 2001), *website* adalah kumpulan halaman-halaman *web* yang terkumpul dalam satu nama *domain*, jika *web* ibarat buku, maka halaman-halaman dari buku tersebut adalah judul buku.

3.8 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Menurut Welling (2001), PHP merupakan *server side scripting environment* yang dapat digunakan untuk membuat dan menjalankan aplikasi-aplikasi di *web server* agar lebih interaktif dan *programmable*. Dengan *PHP* aplikasi-aplikasi yang ada di *web server* benar-benar dijalankan di *web server* tanpa mengharuskannya adanya tambahan atau syarat tertentu untuk sisi *client* (*web browser*). PHP biasanya dijadikan sebagai *module* dalam suatu *web* agar bisa mengeksekusi *file-file PHP* yang tersedia di *web server*. PHP dapat berjalan di hampir seluruh *platform*, baik itu *open source* atau pun berlisensi *GNU Public License (GPL)*.

3.9 *CSS (Cascading Style Sheet)*

Menurut Oktavian, Diar Puji (2010). CSS merupakan kependekan dari *Cascading Style Sheet* yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut *standart HTML*. CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi *format* tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika kita ingin mengubah dokumen, maka tidak perlu mengubahnya satu demi satu.

3.10 *Testing dan Implementasi Sistem*

Menurut Romeo (2003), *testing software* adalah proses mengoperasikan *software* dalam suatu kondisi yang dikendalikan untuk:

1. Verifikasi.
2. Mendeteksi *Error*.
3. Validasi.

Apakah spesifikasi yang ditetapkan telah memenuhi keinginan atau kebutuhan pengguna sebenarnya. Menurut Romeo (2003), *test case* merupakan tes yang dilakukan berdasarkan pada suatu inisialisasi, masukan kondisi ataupun hasil yang telah ditentukan sebelumnya. Metode testing ini dibagi menjadi dua, yaitu *white box testing* dan *black box testing*.

Black box testing atau *behavioral testing* atau *specification-based testing*, *Input/Output testing* atau *functional testing* dilakukan tanpa sepengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang akan dites. *Black box testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan spesifikasi kebutuhan dari *software*.

Menggunakan *black box testing*, perekrut *software* dapat menggunakan sekumpulan kondisi masukan yang dapat secara penuh memeriksa keseluruhan kebutuhan fungsional pada suatu program. Kategori *error* dapat diketahui melalui *black box testing* antara lain:

- a. Fungsi yang hilang atau tidak benar.
- b. *Error* dari antar muka.
- c. *Error* dari struktur data atau akses eksternal *database*.
- d. *Error* dari kinerja atau tingkah laku.
- e. *Error* dari inisialisasi dan terminasi.

3.11 Incident

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) arti dari insiden yaitu peristiwa atau kejadian. Jika dikaitkan dengan Kepolisian Republik Indonesia, yang dimaksud dengan kejadian itu antara lain: kejadian kriminal, kejadian non kriminal dan kejadian kecelakaan lalu lintas.

3.12 Metode Wawancara

Metode wawancara adalah “proses tanya jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan yang di lakukan dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi-informasi atau keterangan-keterangan” Supardi, (2006 : 99).

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa “wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yaitu wawancara yang akan mengajukan pertanyaan dan orang yang akan diwawancarai yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang akan di ajukan” Moleong, (2005 : 186).

Dimana metode wawancara ini di bedakan menjadi 3, adalah:

a. Wawancara bebas

Wawancara bebas adalah “proses wawancara di mana *interviewer* tidak secara sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok persoalan dari fokus penelitian dan *interviewer* orang yang di wawancarai” Supardi, (2006 : 100).

b. Wawancara terpimpin

Wawancara ini juga disebut dengan *interview guide*. Ciri pokok wawancara terpimpin adalah bahwa “pewawancara terikat oleh suatu fungsi, bukan saja sebagai pengumpul data tetapi relevan dengan maksud penelitian yang telah dipersiapkan, serta data pedoman yang memimpin jalannya tanya jawab” Supardi, (2006 : 100).

c. Wawancara bebas terpimpin

Wawancara bebas terpimpin adalah “kombinasi antara wawancara bebas dengan terpimpin” Supardi, (2006 : 100).

3.12.1 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2008; 3) studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Bahkan kredibilitas hasil penelitian kualitatif ini akan semakin tinggi jika melibatkan/menggunakan studi dokumen ini dalam penelitian.

Ada beberapa keuntungan dari penggunaan studi dokumen dalam penelitian kualitatif, seperti yang dikemukakan Nasution (2003; 85);

- d. Bahan *documenter* itu telah ada, telah tersedia, dan siap pakai.
- e. Penggunaan bahan ini tidak meminta biaya, hanya memerlukan waktu untuk mempelajarinya.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini akan membahas tentang identifikasi masalah, analisis permasalahan, solusi permasalahan dan perencanaan sistem dalam rancang bangun sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* studi kasus pada Polsek Candi. Tahap awal adalah pengumpulan data dengan teknik wawancara dan observasi. Tahap selanjutnya adalah melakukan identifikasi permasalahan dan analisis permasalahan.

4.1 Analisa Sistem

Pada tahapan ini menjelaskan tentang *current situation* atau kondisi saat ini pada suatu organisasi. *Survey* dilakukan untuk mengevaluasi permasalahan yang sedang terjadi saat ini, sehingga dapat diusulkan mengenai suatu perbaikan. Pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kondisi atau informasi mengenai organisasi. Langkah-langkah untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

4.1.1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung pada Polsek Candi untuk mengetahui proses bisnis dan permasalahan yang terjadi saat ini. Hasil dari observasi yang dilakukan yaitu mengamati dan mempelajari dokumen pencatatan kejadian kriminal kepolisian atau laporan polisi model A, laporan polisi model A digunakan kepolisian untuk mencatat kejadian kriminal. Laporan polisi model A dapat dilihat pada halaman lampiran. Hasil dari observasi selanjutnya adalah mengamati dokumen pencatatan kejadian non kriminal atau laporan polisi model

B, laporan polisi model B digunakan kepolisian untuk mencatat kejadian non kriminal. Laporan polisi model B dapat dilihat pada halaman lampiran.

Hasil dari observasi selanjutnya adalah mengamati dokumen kepolisian surat tanda bukti lapor / pengaduan, surat ini digunakan kepolisian untuk diberikan kepada pelapor sebagai bukti bahwa laporannya sudah diterima oleh pihak kepolisian. Surat tanda bukti lapor / pengaduan dapat dilihat pada lembar lampiran. Dari hasil semua observasi yang sudah dilakukan, akan digunakan untuk perancangan sistem informasi *incident reporting information system*.

4.1.2. Wawancara

Proses wawancara dilakukan dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada anggota polisi yang bertugas di Polsek Candi khususnya pada bagian SPKT, tujuan dari wawancara untuk mendapatkan dan menggali informasi dan data-data yang dibutuhkan untuk kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasil dari wawancara adalah pada Polsek Candi belum mempunyai sistem informasi yang dapat menampilkan data dan informasi secara *real time*, sehingga proses pelaporan kepada KaPolsek menjadi lama. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada halaman lampiran.

4.1.3. Studi Pustaka

Setelah observasi dan wawancara secara langsung dilakukan, satu hal yang perlu untuk dilakukan adalah studi pustaka. Studi pustaka dilakukan untuk mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang ada yaitu mengumpulkan beberapa informasi seperti buku serta jurnal mengenai pencatatan kejadian dan sistem informasi, serta penunjang lainnya yang berkaitan dengan

topik yang dibahas oleh penulis yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi dalam membuat tugas akhir ini.

4.2 Analisis Kebutuhan Sistem

4.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari hasil observasi dan wawancara yang sudah dilakukan di Polsek Candi sebelumnya, ditemukan beberapa masalah yang terjadi. Masalah yang terjadi yaitu yang pertama adalah proses pelaporan kejadian kriminal maupun non kriminal untuk Kapolsek Candi yang lama karena harus diolah terlebih dahulu. Yang kedua adalah penyimpanan laporan tidak terpusat dan tidak terintegrasi, dan yang terakhir belum adanya sistem informasi untuk pencatatan dan pelaporan kejadian secara *real time* atau berupa *website*.

Akibat dari pengelolaan dan pelaporan data kepada Kapolsek Candi yang lama, mengakibatkan pengambilan keputusan atau untuk membuat peraturan yang dapat mencegah timbulnya kejadian yang tidak diinginkan menjadi tidak tepat sasaran dan lama, hal itu mengakibatkan jumlah kejadian kriminal ataupun non kriminal menjadi cenderung meningkat di kawasan hukum Polsek Candi. Hal itu disebabkan karena petugas arsip harus mengumpulkan terlebih dahulu data-data yang sudah disimpan untuk diolah terlebih dahulu sebelum di informasikan ke yang memerlukan informasi tersebut seperti Kapolsek Candi.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka akan dibuat aplikasi untuk mencatat dan mengelola data-data kejadian di Polsek Candi yang berbasis *web*. Aplikasi tersebut dapat mencatat data kejadian dan mengelola data tersebut dengan cepat dan dapat melaporkan kepada atasan atau yang membutuhkan

informasi tersebut dengan *real time*. Dengan memperoleh informasi yang cepat dan akurat, diharapkan aplikasi ini dapat membantu Kapolsek Candi dalam mengambil keputusan yang baik dan tepat sasaran di wilayah Candi.

4.2.2 Analisis Kebutuhan

Setelah melakukan identifikasi masalah, maka tahapan selanjutnya dalam membangun sebuah sistem informasi *incident repoting* berbasis *web* pada Polsek Candi adalah melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kepada siapa informasi disampaikan, informasi apa saja yang dibutuhkan, dan tujuan informasi bagi pengguna.

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan dari hasil wawancara, maka dapat dibuat kebutuhan pengguna yang akan dianalisis untuk mengetahui kebutuhan dari masing-masing pengguna yang berhubungan langsung dengan aplikasi yang dibangun dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Berikut adalah peran dan tanggung jawab pengguna dapat dilihat pada tabel 3.1

Tabel 3.1 Peran dan Tanggung Jawab Pengguna

Aktor	Peran	Tanggung Jawab
Admin	-Mengelola data anggota -Mengelola hak akses -Mengelola master kantor -Mengelola master kasus -Mengelola master jenis kasus -Mengelola jadwal piket	-Menginput data anggota, kantor, kasus, jenis kasus, jadwal piket -Memberikan hak akses
Bagian SPKT atau Polsek	-Mengelola data kejadian kriminal -Mengelola data kejadian non kriminal -Mengelola laporan kejadian	-Mencatat kejadian kriminal ataupun non kriminal -Membuat laporan kejadian
KaPolsek	-Mengecek laporan atau informasi	-Menerima laporan atau informasi

Dalam membangun sebuah aplikasi diperlukan perancangan perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan fungsional. Fungsi-fungsi tersebut dikelompokkan berdasarkan entitas, dan dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2 Fungsi-Fungsi Entitas

Entitas	Deskripsi Fungsi yang diperlukan
Admin	a. <i>Input</i> data anggota b. <i>Input</i> Master kasus c. <i>Input</i> Master jenis kasus d. Mengelola data kantor e. Mengelola piket f. Mengelola hak akses
Bagian SPKT atau anggota	a. Melakukan transaksi kejadian kriminal b. Melakukan transaksi kejadian non kriminal c. Mencetak laporan kriminal d. Mencetak laporan non kriminal
KaPolsek	a. Mencetak laporan akhir

B. Analisis Kebutuhan Data

Untuk menunjang dalam hal membangun sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi maka dibutuhkan kebutuhan data. Kebutuhan-kebutuhan data tersebut meliputi:

1. Data anggota kepolisian

Data anggota adalah data master pada sistem *incident reporting* ini. Data anggota berisikan identitas anggota, data anggota digunakan untuk mengetahui identitas anggota jika diperlukan.

2. Data Kantor

Data kantor merupakan data master pada sistem ini, data kantor berisikan data alamat dan lokasi kantor Polsek yang ada di kawasan Polsek Candi. Data

kantor digunakan untuk mengetahui dimana kejadian itu berada atau sedang ditangani.

3. Data Korban

Data korban diperlukan untuk menyimpan data korban yang telah diinputkan oleh *user*, data korban digunakan untuk mengetahui data korban yang terkait.

4. Data Pelaku

Data pelaku diperlukan untuk menyimpan data pelaku yang telah diinputkan oleh *user*, data pelaku digunakan untuk mengetahui data pelaku yang terkait.

5. Data Pelapor

Data pelapor diperlukan untuk menyimpan data pelapor yang telah diinputkan oleh *user*, data pelapor digunakan untuk mengetahui data pelapor yang terkait.

6. Data Kejadian

Data kejadian digunakan untuk mencatat kejadian yang terjadi pada suatu kejadian, data kejadian digunakan untuk mengetahui data kejadian pada setiap Polsek.

C. Analisis Kebutuhan Fungsi

Berdasarkan kebutuhan pengguna yang telah dibuat sebelumnya, maka dapat diimplementasikan dengan cara membuat kebutuhan fungsional dari aplikasi yang dibangun. Pada tahapan ini kebutuhan fungsional digunakan untuk mengimplementasikan seluruh fungsi yang didapat dari hasil analisis kebutuhan

pengguna. Fungsi-fungsi tersebut dapat dilihat pada tabel 3.3 sampai dengan tabel 3.13.

Pada tabel 3.3 menjelaskan tentang fungsi *input* data anggota, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data anggota kedalam *database* anggota. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu master anggota, setelah itu admin mengisi data anggota yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.3 Fungsi *Input* Data Anggota

Nama Fungsi		Input Data Anggota
Bagian		Admin
Deskripsi		Menyimpan data anggota kedalam database anggota
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Master Anggota	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> data anggota
	Admin mengisi data anggota sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kedalam database anggota

Pada tabel 3.4 menjelaskan tentang fungsi *input* master kasus, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data master kasus kedalam *database* kasus. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin

memilih menu master kasus, setelah itu admin mengisi data kasus yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.4 Fungsi *Input* Master Kasus

Nama Fungsi	Input Master Kasus	
Bagian	Admin	
Deskripsi	Menyimpan data master kasus kedalam database kasus	
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Master Kasus	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> kasus
	Admin mengisi data kasus sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kasus database kasus

Pada tabel 3.5 menjelaskan tentang fungsi *input* master jenis kasus, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data master jenis kasus kedalam *database* jenis kasus. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu master jenis kasus, setelah itu admin mengisi data jenis kasus yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.5 Fungsi *Input* Master jenis kasus

Nama Fungsi		Input Master Jenis Kasus
Bagian	Admin	
Deskripsi	Menyimpan data master jenis kasus kedalam <i>database</i> jenis kasus	
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Master jenis Kasus	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> jenis kasus
	Admin memilih kasus terlebih dahulu setelah itu mengisi data jenis kasus sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kasus <i>database</i> kasus

Pada tabel 3.6 menjelaskan tentang fungsi *input* data kantor, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data kantor kedalam *database* kantor. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu master kantor, setelah itu admin mengisi data kantor yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.6 Fungsi *Input* Data Kantor

Nama Fungsi		Input Data Kantor
Bagian	Admin	
Deskripsi	Menyimpan data kantor kedalam <i>database</i> kantor	
Kondisi Awal		
	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan

Alur Normal		<i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Master Kantor	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> kantor
	Admin mengisi data kantor sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kantor ke <i>database</i> kantor

Pada tabel 3.7 menjelaskan tentang fungsi *input* piket, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data piket kedalam *database* piket. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu piket, setelah itu admin mengisi data piket yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.7 Fungsi *Input* Piket

Nama Fungsi			Input Piket
Bagian			Admin
Deskripsi			Menyimpan data piket kedalam <i>database</i> piket
Kondisi Awal			
Alur Normal	Aksi Pengguna		Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>		Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>		Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Piket		Sistem menampilkan <i>Form</i> Piket
	Admin memilih tanggal piket anggota, setelah itu menentukan jam piket yang telah disediakan dan memilih anggota yang akan piket		Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data piket ke <i>database</i> piket

Pada tabel 3.8 menjelaskan tentang fungsi *input* hak akses, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data hak akses kedalam *database* akses. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu akses, setelah itu admin mengisi data akses yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.8 Fungsi *Input* Hak Akses

Nama Fungsi		Input Data Akses
Bagian		Admin
Deskripsi		Menyimpan data akses kedalam <i>database</i> akses
Kondisi Awal		
 Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Admin membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis web	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Admin memilih menu Akses	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> Akses
	Admin memilih atau menyalakan akses yang akan diberikan untuk anggotanya, setelah akses sudah dipilih dan dinyalakan, setelah itu tekan tombol simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data akses ke <i>database</i> akses

Pada tabel 3.9 menjelaskan tentang fungsi *input* data kejadian kriminal, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data kejadian kriminal kedalam *database* kejadian. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu kejadian kriminal, setelah itu admin mengisi data

kejadian kriminal yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.9 Fungsi Pencatatan Kejadian Kriminal

Nama Fungsi	Input Kejadian Kriminal	
Bagian	Anggota	
Deskripsi	Menyimpan data kejadian kriminal kedalam <i>database</i> kejadian	
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Anggota membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Anggota mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Anggota memilih menu Kriminal	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> kejadian kriminal
	Anggota mengisi data kejadian kriminal sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kejadian kriminal ke <i>database</i> kejadian

Pada tabel 3.10 menjelaskan tentang fungsi *input* data kejadian non kriminal kriminal, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah menyimpan data kejadian non kriminal kedalam *database* kejadian. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu kejadian non kriminal, setelah itu admin mengisi data kejadian non kriminal yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol simpan.

Tabel 3.10 Fungsi Pencatatan Kejadian Non Kriminal

Nama Fungsi		Input Kejadian Non Kriminal
Bagian		Anggota
Deskripsi		Menyimpan data kejadian Non kriminal kedalam <i>database</i> kejadian
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Anggota membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Anggota mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Anggota memilih menu Non Kriminal	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> kejadian Non kriminal
	Anggota mengisi data kejadian Non kriminal sesuai dengan <i>Form</i> yang sudah disediakan, jika sudah klik simpan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan pesan, data berhasil disimpan. Dan sistem akan menyimpan data kejadian Non kriminal ke <i>database</i> kejadian

Pada tabel 3.11 menjelaskan tentang fungsi cetak laporan kriminal, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah mencetak laporan kriminal. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu laporan, setelah itu admin memilih kategori kejadian kriminal yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol tampilkan.

Tabel 3.11 Fungsi Cetak Laporan Kriminal

Nama Fungsi		Cetak Laporan Kriminal
Bagian		Anggota
Deskripsi		Mencetak Laporan Kriminal
Kondisi Awal		
	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Anggota membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Anggota mengisi <i>username</i>	Sistem melakukan pengecekan

Alur Normal	dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Anggota memilih menu Laporan Akhir	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> Laporan Akhir
	Anggota memilih data kejadian yang diinginkan, setelah itu memilih kategori kriminal, lalu mengklik tombol tampilkan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan laporan yang sudah dipilih dengan mengarahkan ke halaman lain, dan sudah dapat langsung di cetak dengan <i>Format pdf</i>

Pada tabel 3.12 menjelaskan tentang fungsi cetak laporan non kriminal, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah mencetak laporan non kriminal. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu laporan, setelah itu admin memilih kategori kejadian non kriminal yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol tampilkan.

Tabel 3.12 Fungsi Cetak Laporan Non Kriminal

Nama Fungsi	Cetak Laporan Non Kriminal	
Bagian	Anggota	
Deskripsi	Mencetak Laporan Non Kriminal	
Kondisi Awal		
Alur Normal	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	Anggota membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	Anggota mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	Anggota memilih menu Laporan Akhir	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> Laporan Akhir
	Anggota memilih data kejadian yang diinginkan, setelah itu memilih kategori Non kriminal, lalu mengklik tombol tampilkan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan laporan yang sudah dipilih dengan mengarahkan ke halaman lain, dan sudah dapat langsung di cetak dengan <i>Format pdf</i>

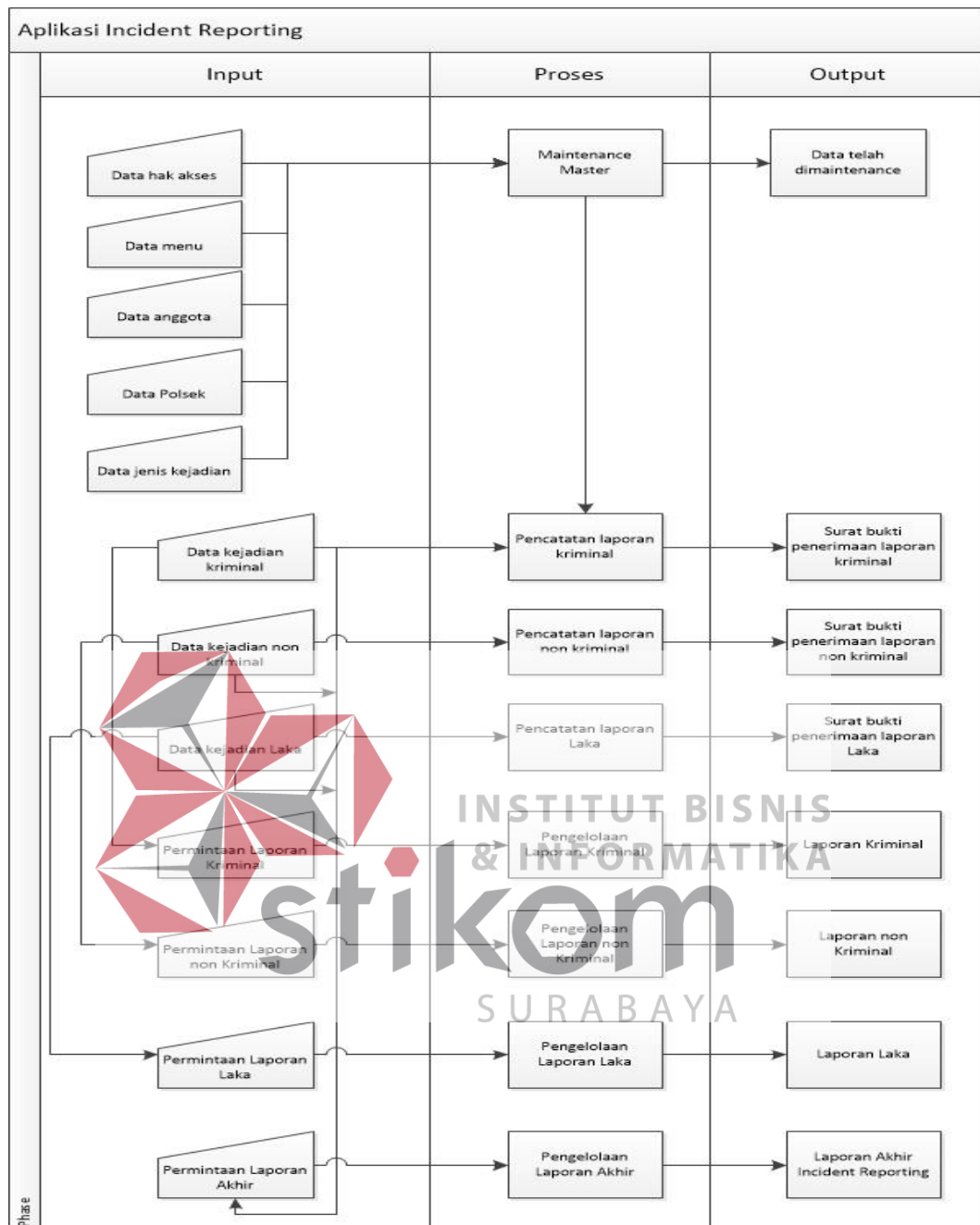
Pada tabel 3.13 menjelaskan tentang fungsi cetak laporan akhir, fungsi ini melibatkan *user* admin, tujuan dari fungsi ini adalah mencetak laporan akhir. Dengan alur admin membuka aplikasi *incident reporting information system*, setelah itu mengisi *username* dan *password*, admin memilih menu laporan, setelah itu admin memilih kategori semua yang sudah disediakan oleh sistem, jika sudah admin menekan tombol tampilkan.

3.13 Fungsi Cetak Laporan Akhir

Nama Fungsi	Cetak Laporan Akhir	
Bagian	KaPolsek	
Deskripsi	Mencetak Laporan Akhir	
Kondisi Awal		
 <p>Alur Normal</p>	Aksi Pengguna	Respons Sistem
	KaPolsek membuka sistem informasi <i>incident reporting</i> berbasis <i>web</i>	Menampilkan halaman <i>Form Login</i>
	KaPolsek mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>Form Login</i>	Sistem melakukan pengecekan apakah <i>username</i> dan <i>password</i> sesuai, jika sesuai maka masuk pada halaman utama sistem, jika tidak cocok maka akan muncul pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah
	KaPolsek memilih menu Laporan Akhir	Sistem menampilkan <i>Form Input</i> Laporan Akhir
	KaPolsek memilih tanggal kejadian yang diinginkan, setelah itu memilih kategori, kantor atau lokasi kejadian yang diinginkan lalu mengklik tombol tampilkan	Jika berhasil, maka sistem akan menampilkan laporan yang sudah dipilih dengan mengarahkan ke halaman lain, dan sudah dapat langsung di cetak dengan <i>Format pdf</i>

4.2.3 Pengembangan Sistem

Dari analisis yang telah dilakukan di atas maka dapat dirancang sebuah pengembangan sistem informasi. Pengembangan sistem menjelaskan apa saja yang akan menjadi *input*, proses, dan *output*. Blok diagram sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 Diagram *Input Proses Output*

4.3 Perancangan Sistem

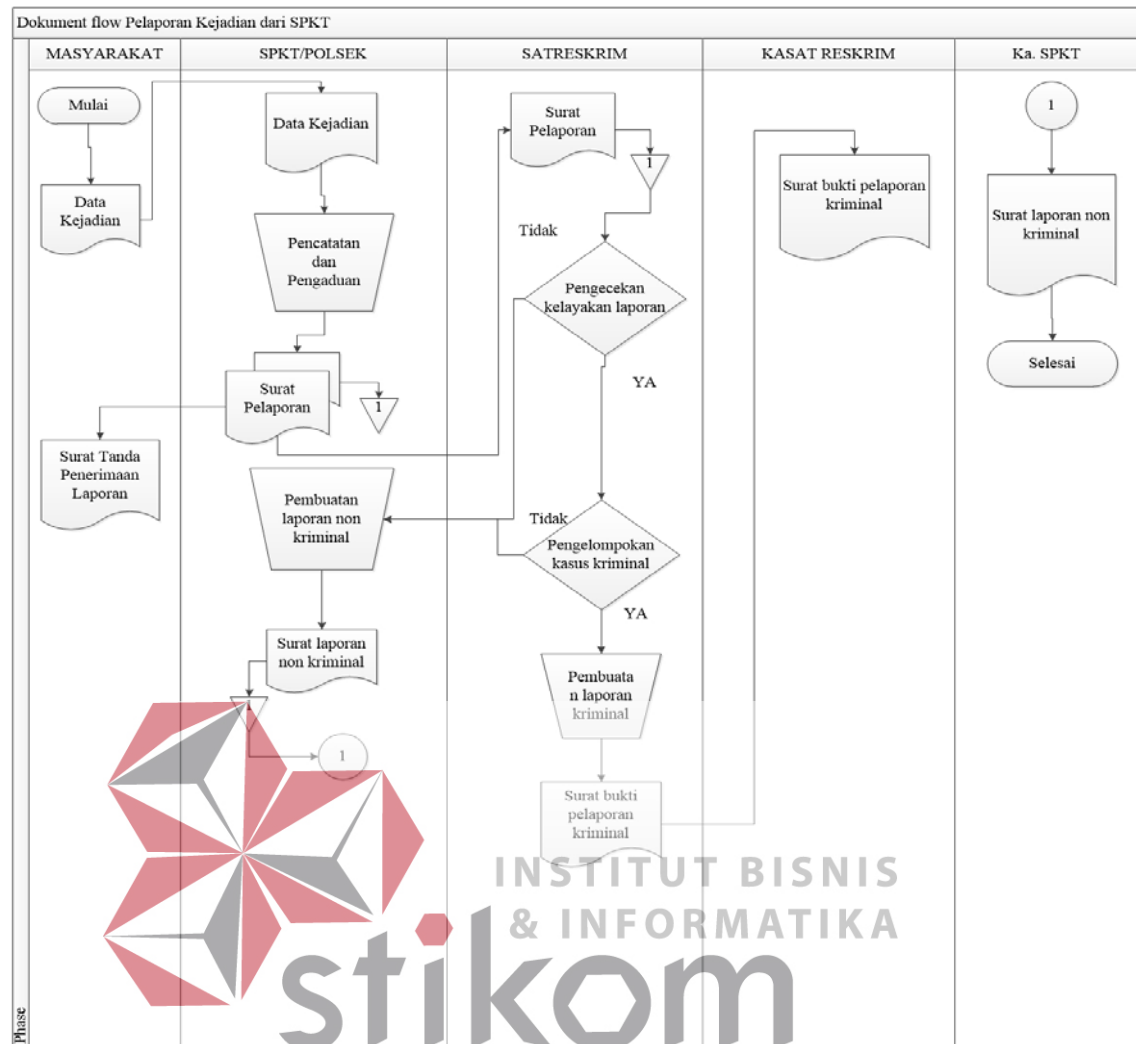
Perancangan sistem merupakan tahapan selanjutnya dalam membangun sistem informasi *incident reporting berbasis web* pada Polsek Candi. Perancangan

sistem ini meliputi *document flow*, *system flow*, *data flow diagram*, *conceptual data model*, *physical data model*, struktur *database*, dan desain *input output*.

4.3.1 Document flow

Untuk mengetahui sistem yang di terapkan, maka dibuatlah alur proses atau berdasarkan *document flow* dari sistem pelaporan kejadian pada Polsek Candi yang dapat dilihat pada gambar 3.2.

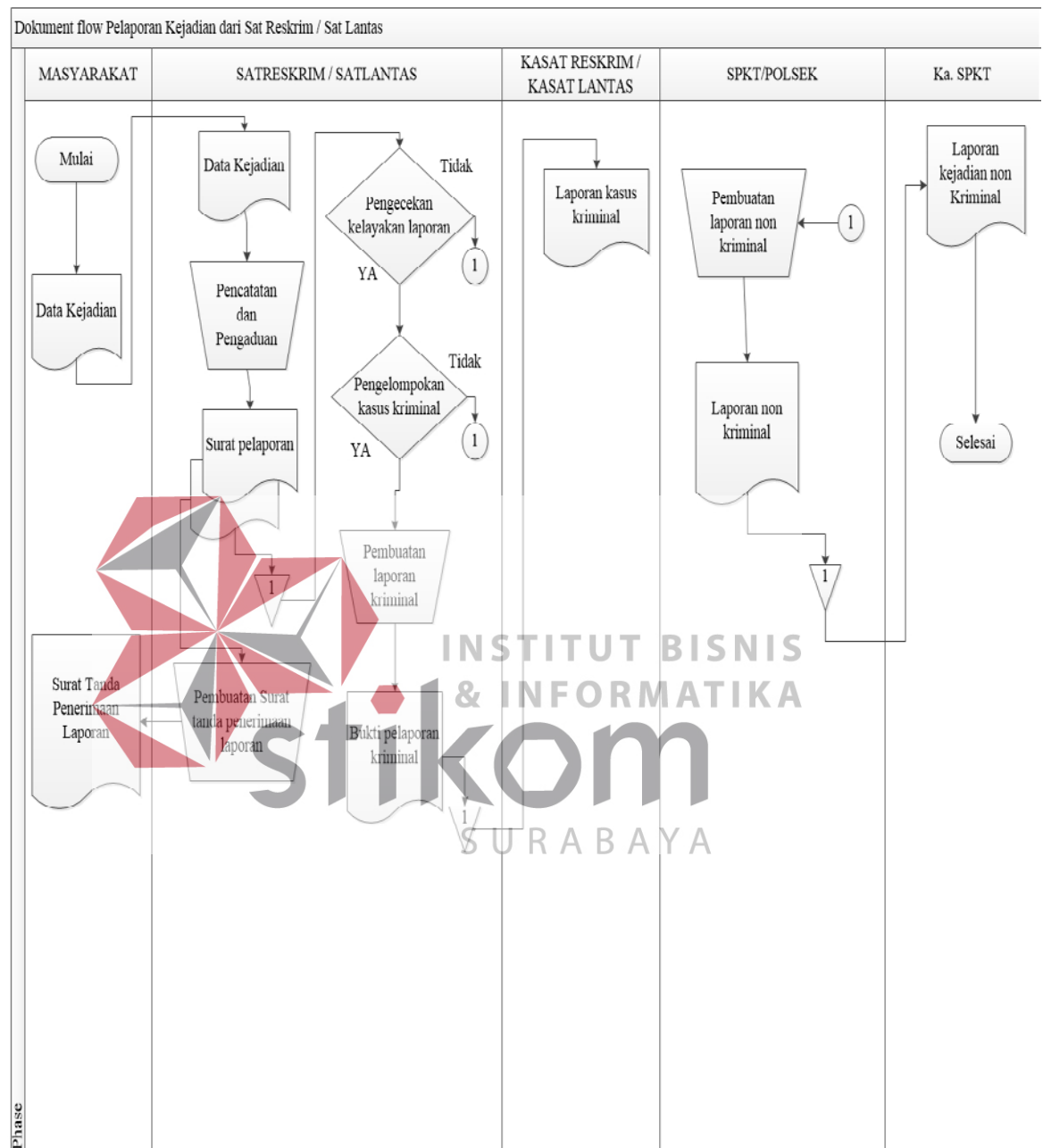
Pada Gambar 3.2 di jelaskan tentang alur proses pelaporan kejadian di SPKT. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada bagian SPKT/POLSEK. Setelah itu baru oleh petugas polsek dilakukan pencatatan data kejadian, selanjutnya akan dibuatkan surat tanda penerimaan laporan yang akan diberikan kepada masyarakat untuk dijadikan bukti bahwa telah melakukan pelaporan kejadian. Selanjutnya data tersebut di kirimkan ke bagian Sat Reskrim, kemudian di lakukan pengecekan kelayakan kasus kejadian, jika memang termasuk kasus kriminal akan langsung di proses, jika tidak maka data tersebut akan dikembalikan ke bagian SPKT/POLSEK.



Gambar 3.2 Document Flow Pelaporan Kejadian dari SPKT

Pada Gambar 3.3 di jelaskan tentang alur proses pelaporan kejadian langsung di Sat Reskrim atau Sat Lantas. Proses ini dimulai dari masyarakat memberikan data kejadian kepada Sat Reskrim atau 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 kriminal akan langsung diproses oleh Sat Reskrim atau Sat

Lantas, jika tidak maka data tersebut akan dikembalikan ke bagian SPKT/POLSEK.



Gambar 3.3 Document Flow Pelaporan Kejadian dari Sat Reskrim / Sat Lantas

Berdasarkan *document flow* di atas, maka akan di buat sistem baru.

Perubahan yang dilakukan pada sistem ini data dilihat pada tabel 3.14 sebagai berikut:

Tabel 3.14 Perbandingan Antara Sistem Lama Dengan Sistem Baru

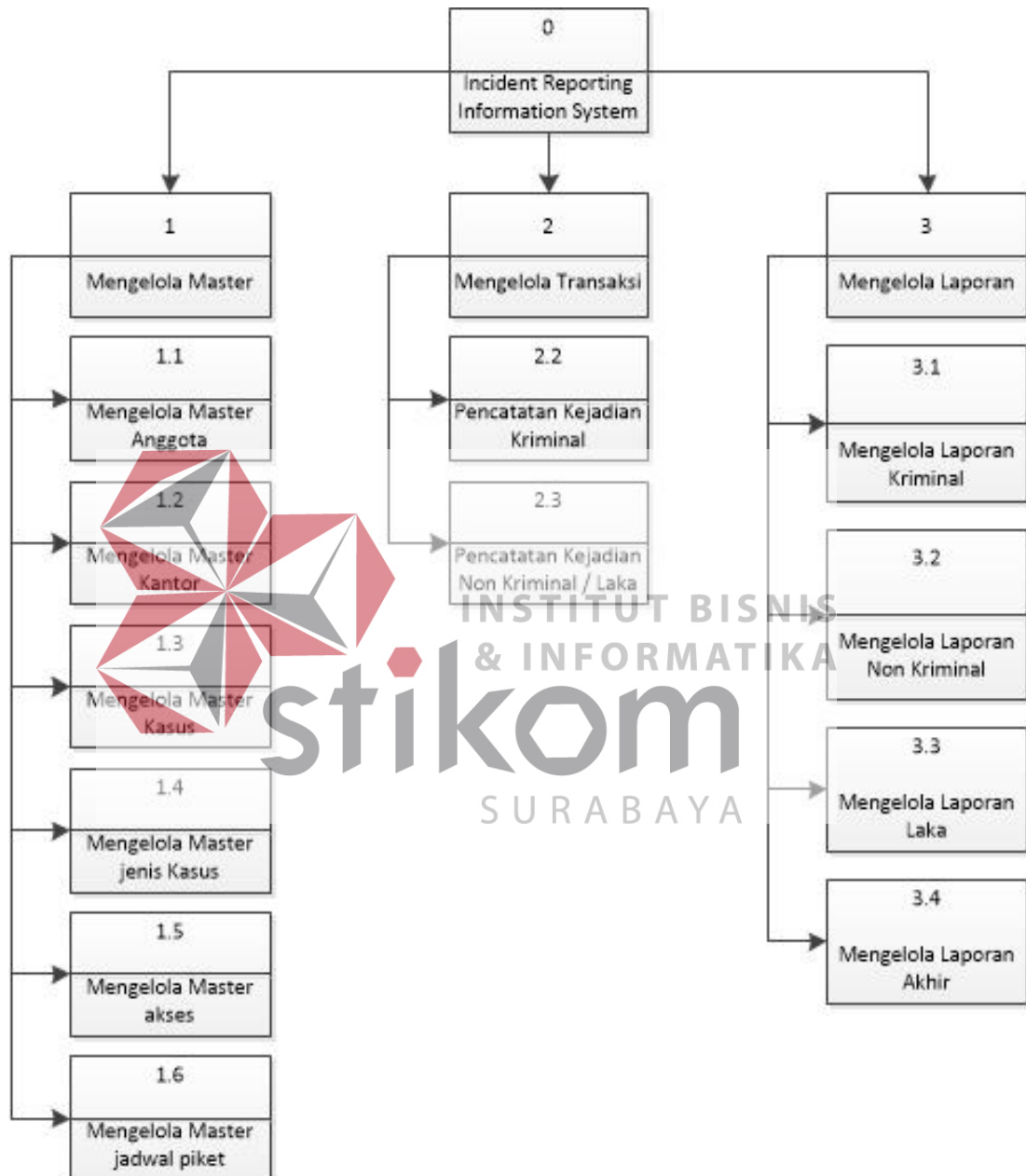
No	SISTEM LAMA	SISTEM BARU
1	<i>Form</i> transaksi kejadian dapat berubah Format sesuai dengan keadaan dan kondisi pada saat <i>Input</i> data kejadian	<i>Form</i> Transaksi kejadian yang ada pada sistem mengacu pada Peraturan Kapolri tahun 2009. Yang di dalamnya memuat standart pelaporan kejadian.
2	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 demi satu mulai dari laporan harian, mingguan, bulanan, dan juga 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 diperlukan oleh *user* seperti: Laporan kejadian, baik kriminal, Non kriminal dan Laka Lantas..

Semua transaksi yang dilakukan 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 bagan berjenjang dari aplikasi *web incident reporting*.

Dalam bagan berjenjang aplikasi *incident reporting information system* terdapat tiga proses besar yaitu mengelola master, mengelola transaksi dan mengelola laporan. Dalam mengelola master terdapat beberapa proses yaitu mengelola master anggota, master kantor, master kasus, master jenis kasus, master akses dan master jadwal piket. Sedangkan dalam mengelola transaksi terdapat proses pencatatan kejadian kriminal, dan pencatatan kejadian non kriminal atau kecelakaan lalu lintas. Terakhir adalah mengelola laporan, terdapat proses

mengelola laporan kriminal, mengelola laporan non kriminal, mengelola laporan kecelakaan lalu lintas, dan mengelola laporan akhir. Bagan berjenjang dapat dilihat pada gambar 3.4



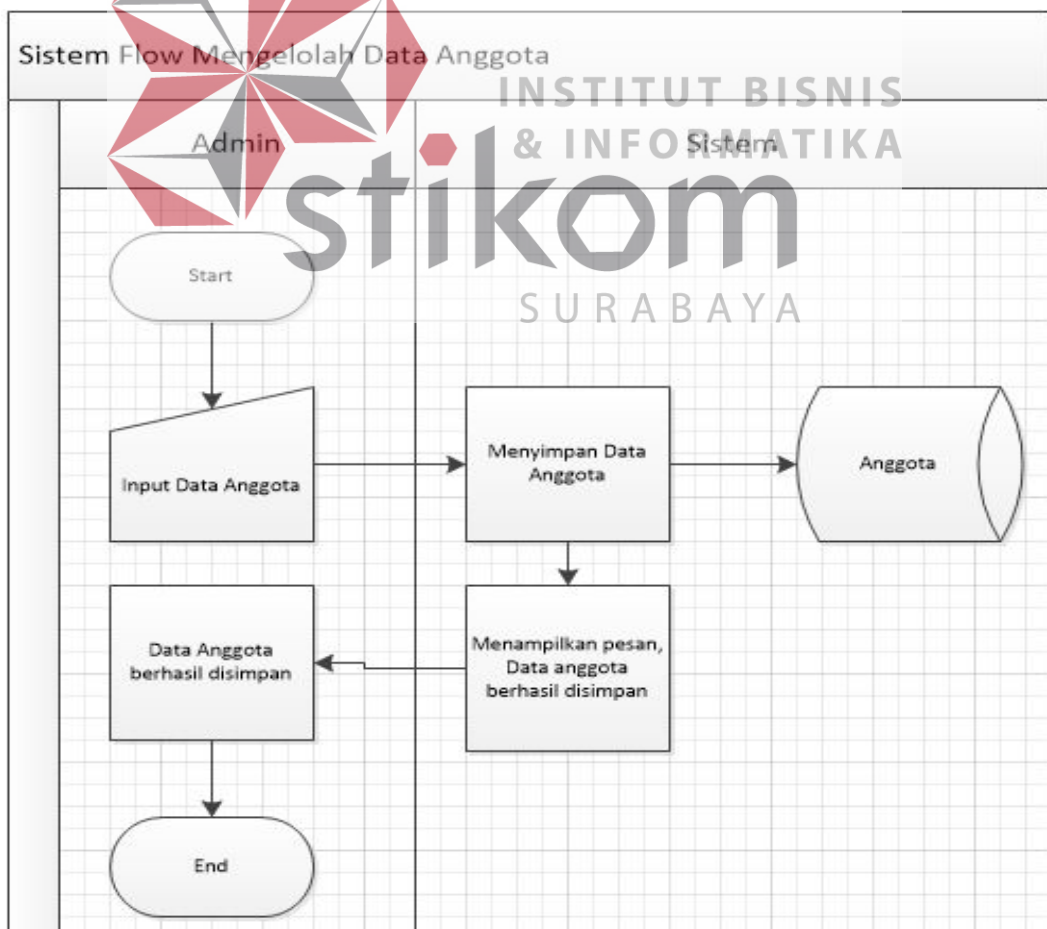
Gambar 3.4 Bagan Berjenjang Aplikasi *Web Incident Reporting*.

4.3.2 System Flow

System flow merupakan bagan aliran dari sistem yang merupakan proses kerja dari sistem. Berikut ini adalah *system flow* dari sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi.

A. System Flow Mengelola Data Anggota

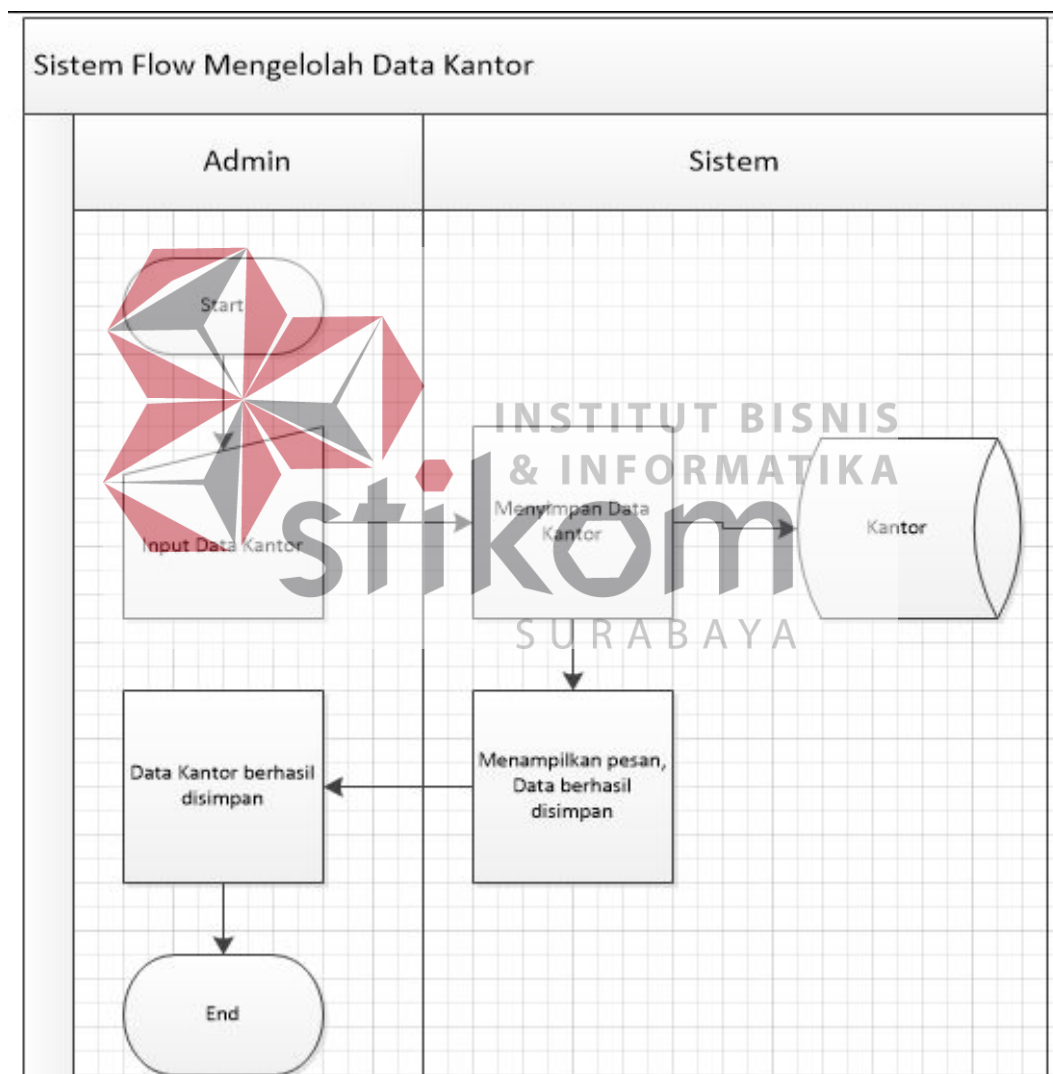
Proses mengelola data anggota yaitu admin menginputkan data-data anggota pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data anggota terisi, kemudian data anggota disimpan pada *database* anggota dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* mengelola data anggota dapat dilihat pada gambar 3.5



Gambar 3.5 System Flow Mengelola Data Anggota

B. *System Flow* Mengelola Data Kantor

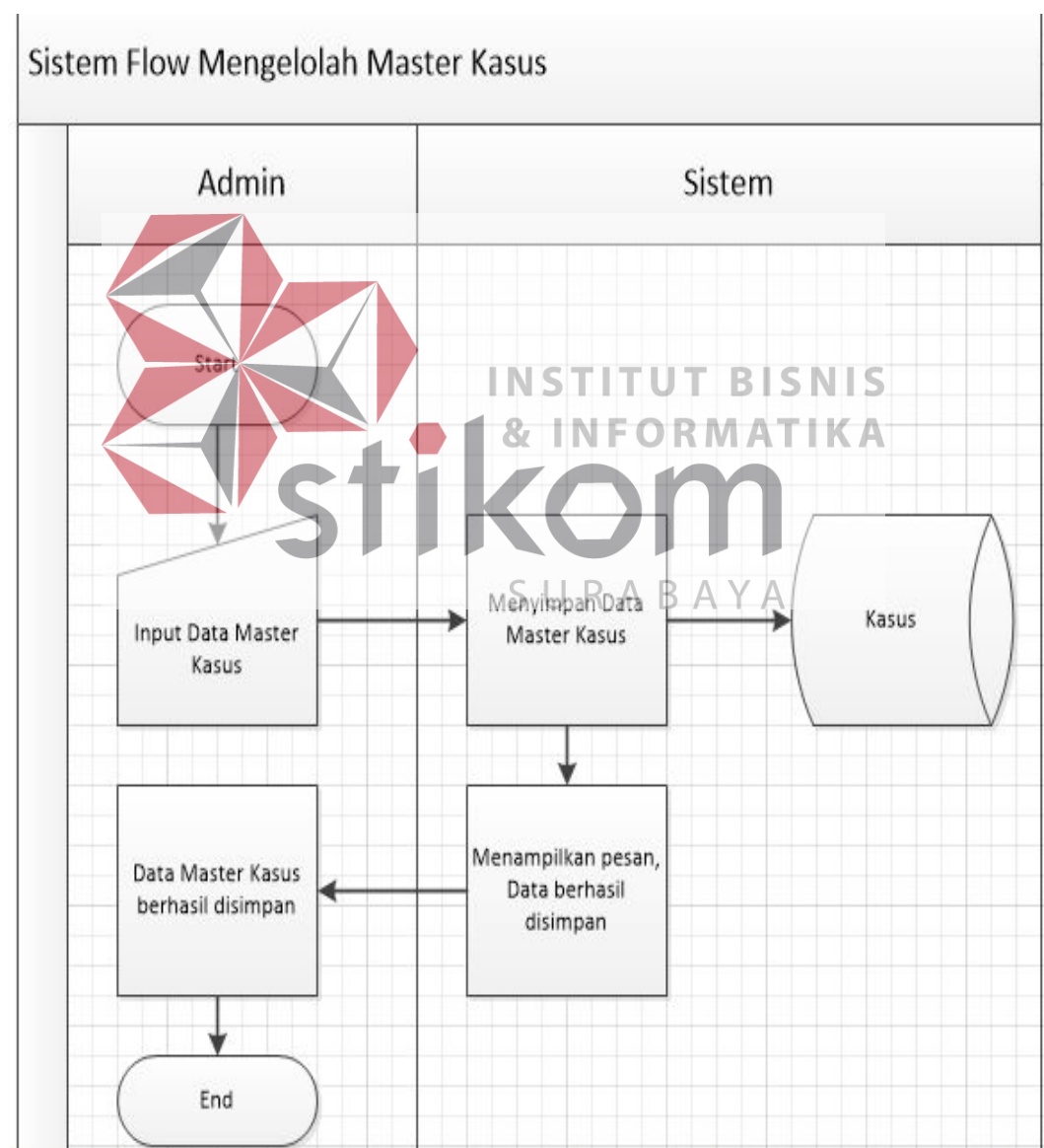
Proses mengelola data Kantor yaitu admin menginputkan data kantor pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data kantor terisi, kemudian data anggota disimpan pada *database* kantor dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* mengelola data anggota dapat dilihat pada gambar 3.6



Gambar 3.6 *System Flow* Mengelola Data Kantor

C. *System Flow Input Master Kasus*

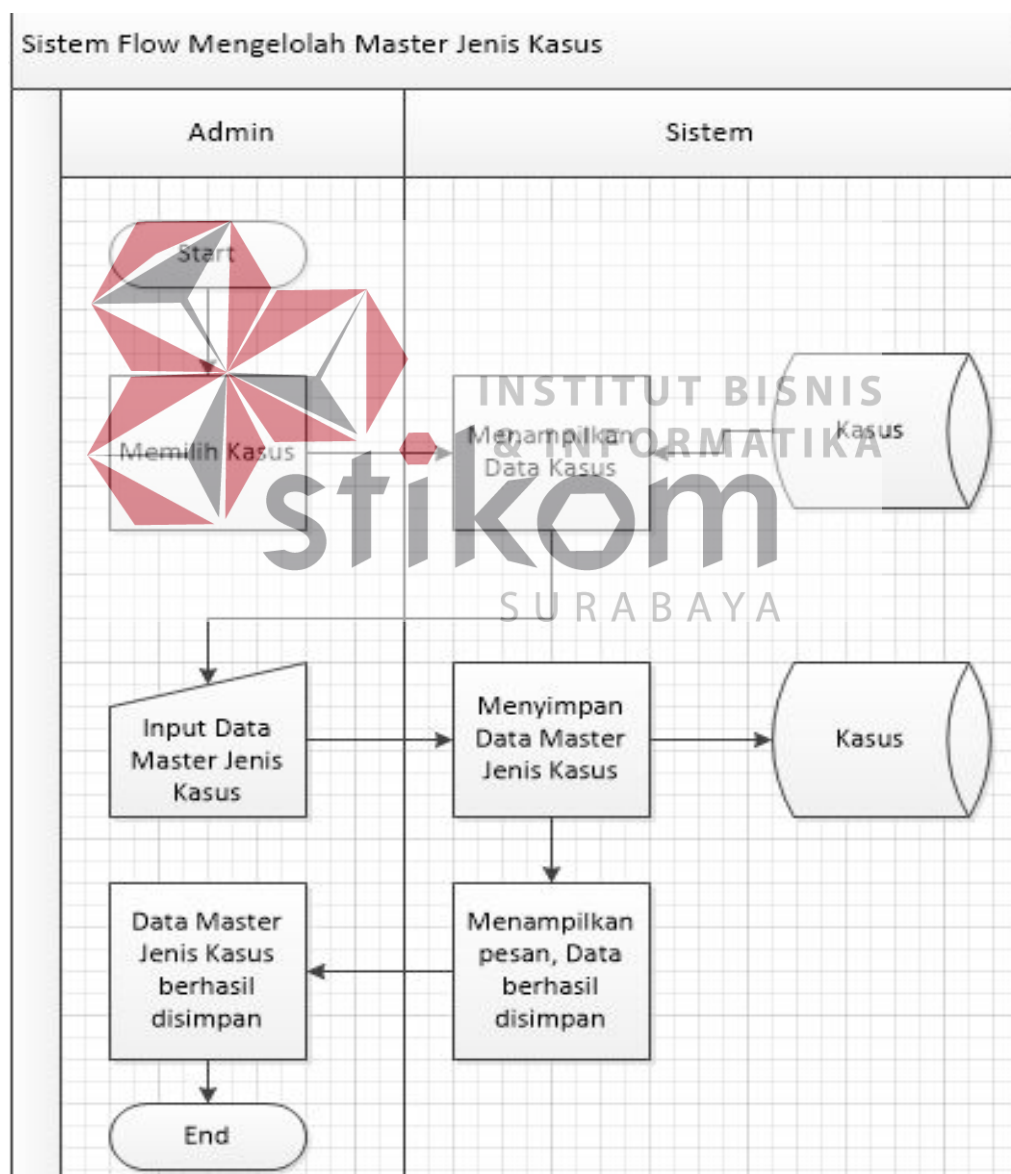
Proses *input* master kasus yaitu admin menginputkan data Master Kasus pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian data master kasus disimpan pada *database* kasus dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow input* master kasus dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 *System Flow Input Master Kasus*

D. *System Flow* Master Jenis Kasus

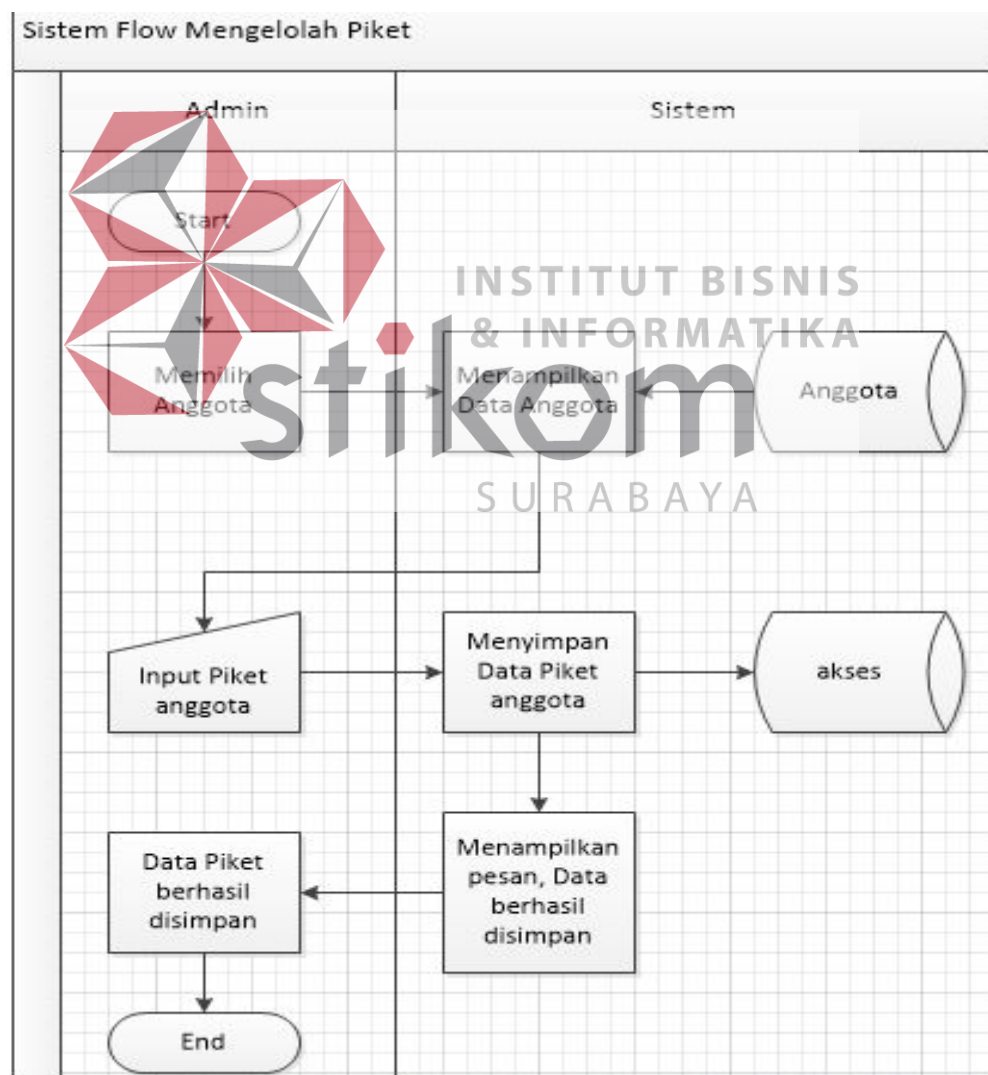
Proses *input* master jenis kasus yaitu admin menginputkan data master jenis kasus pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian data master jenis kasus disimpan pada *database* jenis kasus dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow input* master kasus dapat dilihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 *System Flow* Master Jenis Kasus

E. *System Flow Mengelola Piket*

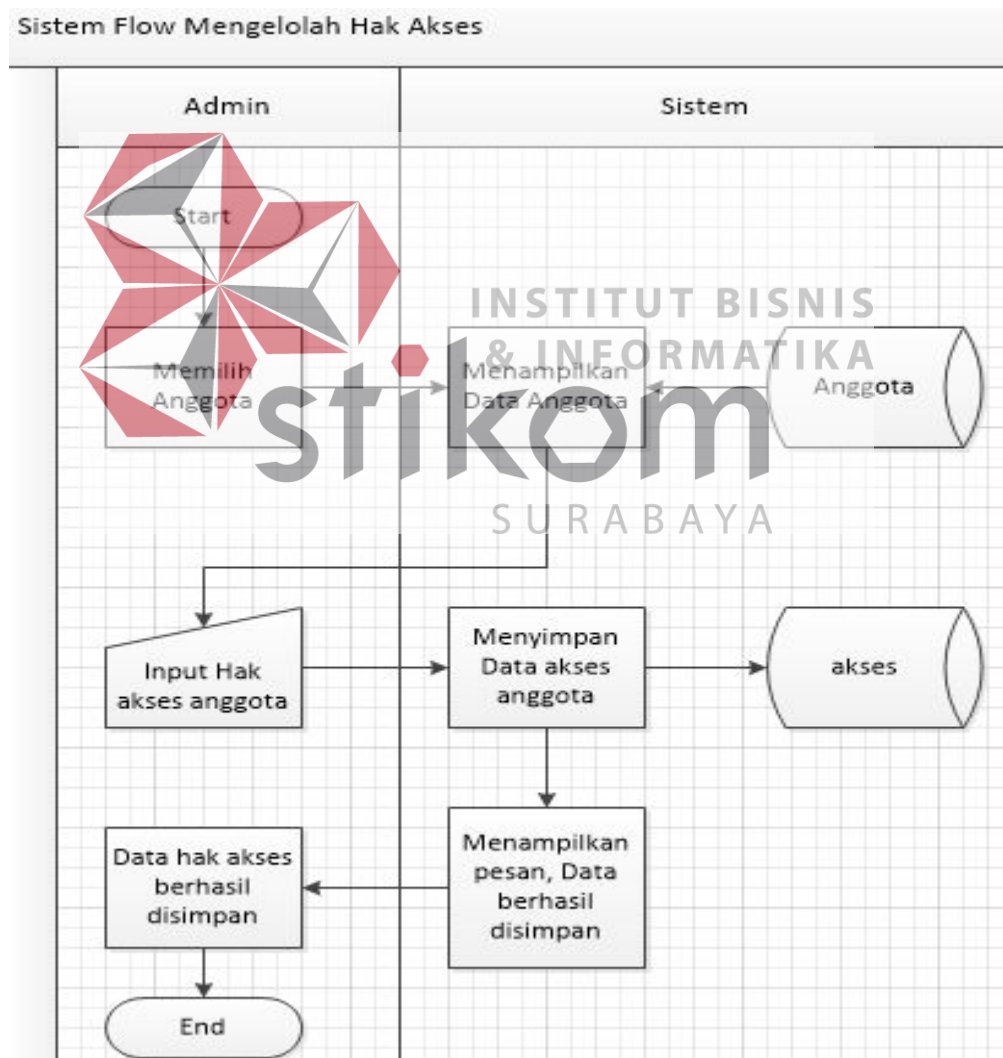
Proses mengelola data Piket yaitu admin menginputkan tanggal piket, setelah itu admin memilih anggota mana yang akan diberikan piketnya berupa tanggal dan waktu piket pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data piket terisi, kemudian data piket disimpan pada *database* piket dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* mengelola data anggota dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3.9 *System Flow Mengelola Piket*

F. *System Flow* Mengelola Hak Akses

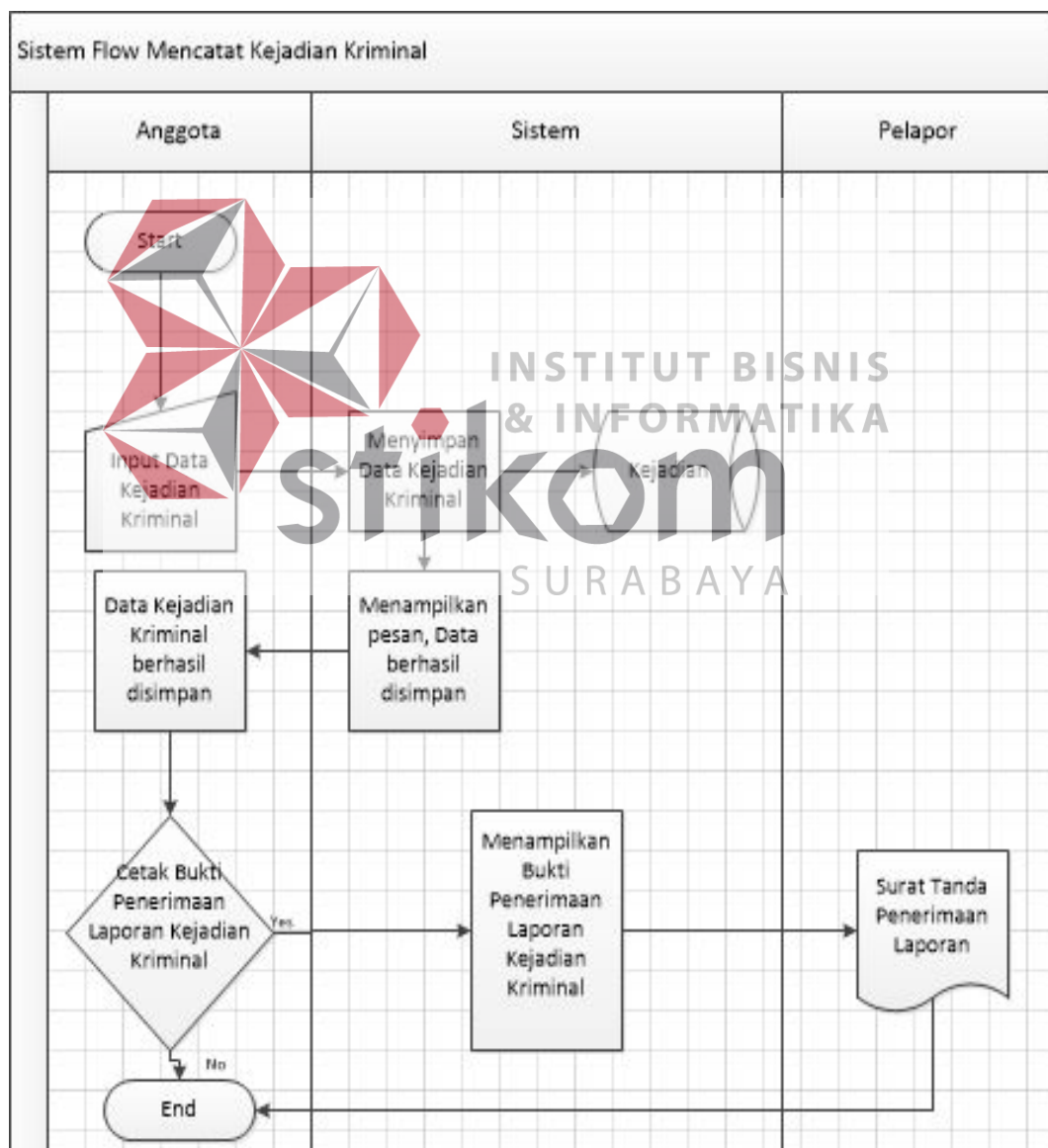
Proses mengelola hak akses yaitu admin memilih anggota, setelah itu admin menginputkan atau memberikan hak akses untuk anggota pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data hak akses terisi, kemudian data disimpan pada *database* akses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* mengelola data anggota dapat dilihat pada gambar 3.10



Gambar 3.10 *System Flow* Mengelola Hak Akses

G. *System Flow* Pencatatan Kejadian Kriminal

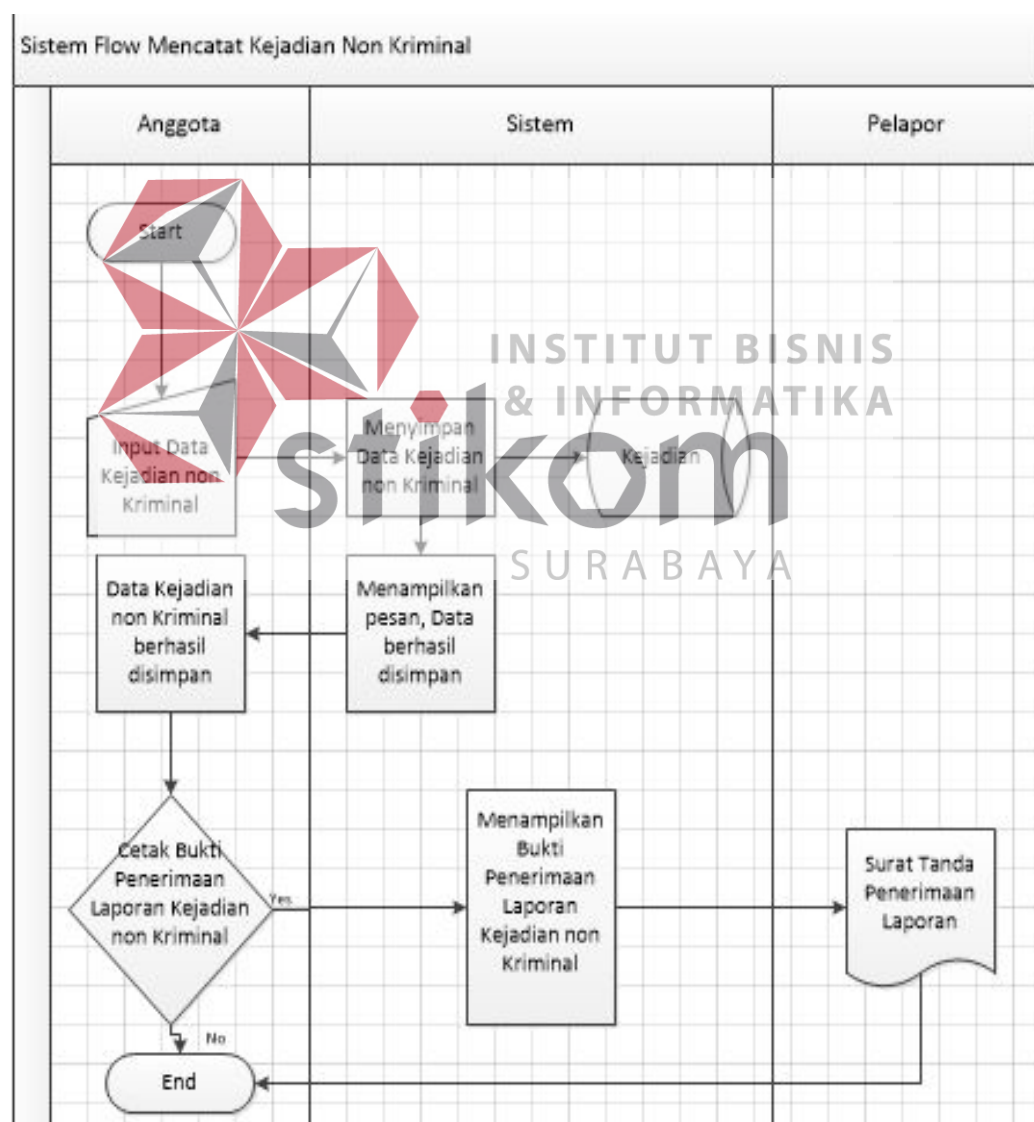
Proses pencatatan kejadian kriminal yaitu anggota menginputkan data-data kejadian kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian data kejadian kriminal disimpan pada *database* kejadian dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* pencatatan kejadian kriminal dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3.11 *System Flow* Pencatatan Kejadian Kriminal

H. *System Flow* Pencatatan Kejadian Non Kriminal / Laka

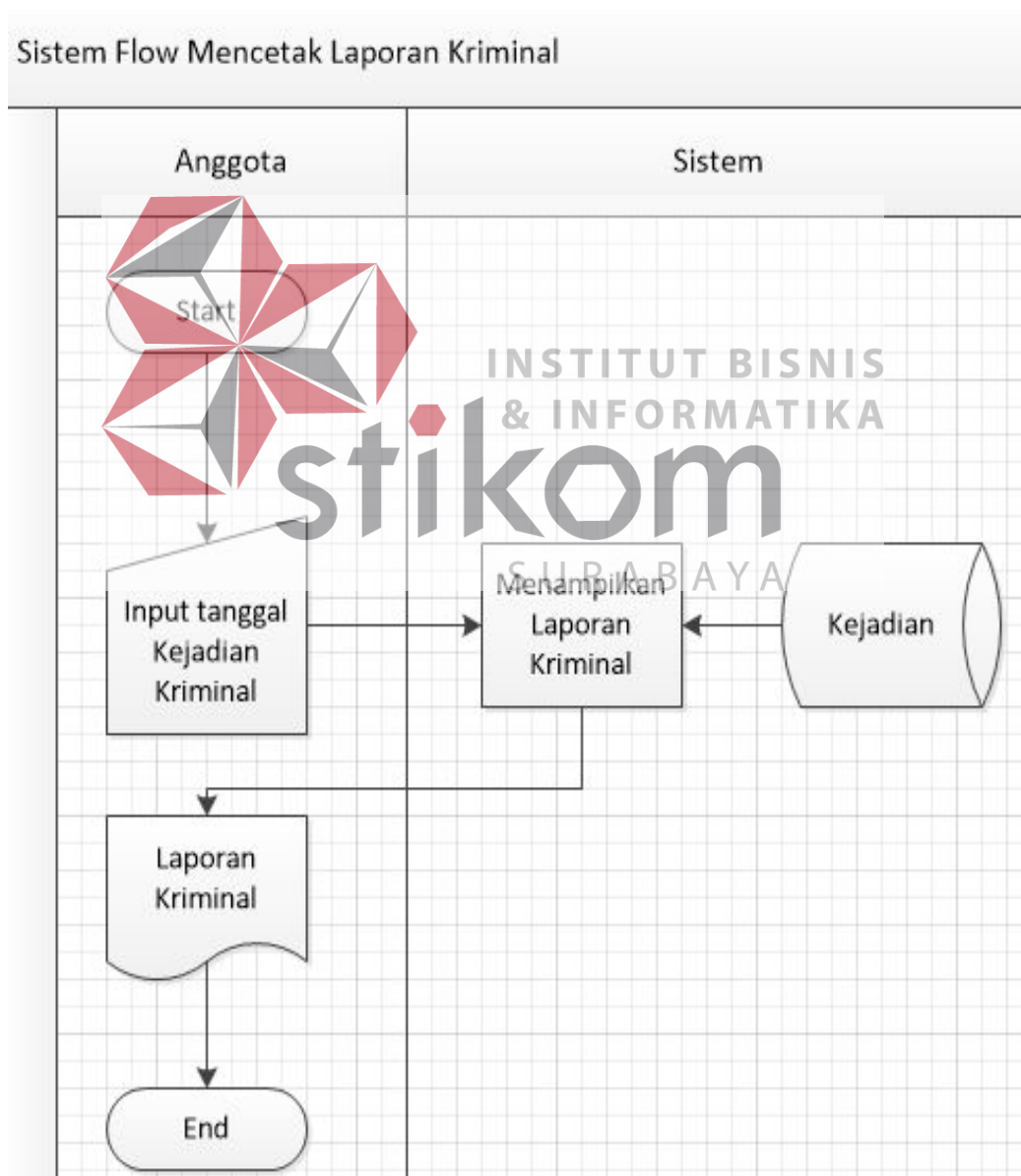
Proses pencatatan kejadian non kriminal yaitu anggota menginputkan data-data kejadian non kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian data kejadian non kriminal disimpan pada *database* kejadian dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *System flow* pencatatan kejadian non kriminal dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3.12 *System Flow* Pencatatan Kejadian Non Kriminal

I. *System Flow* Cetak Laporan Kriminal

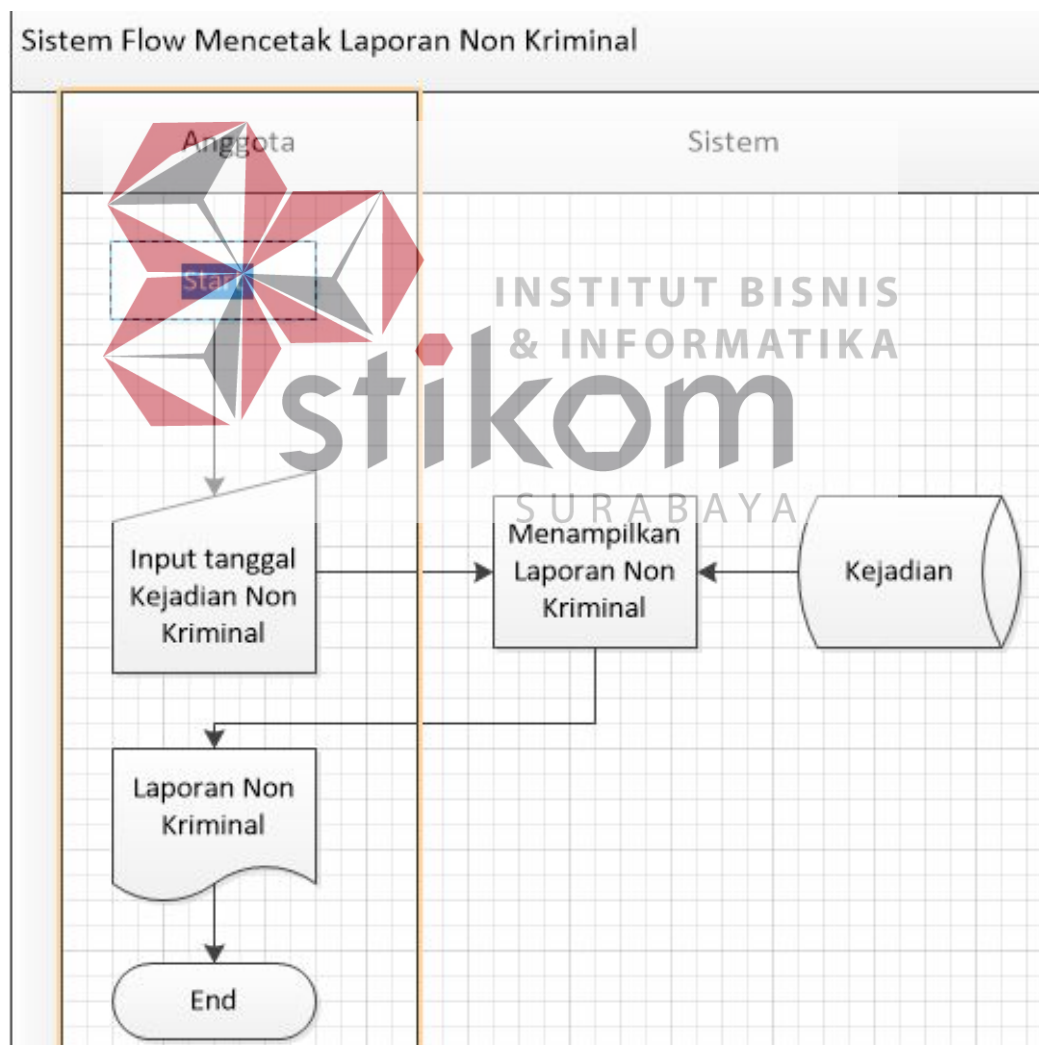
Proses cetak kejadian kriminal yaitu anggota menginputkan tanggal dan kategori kejadian kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian anggota mengklik tombol tampilkan, setelah itu sistem akan menampilkan halaman lain yang berisikan tentang laporan kejadian kriminal. *System flow* cetak kejadian kriminal dapat dilihat pada gambar 3.13



Gambar 3.13 *System Flow* Cetak Laporan Kriminal

J. *System Flow* Cetak Laporan Non Kriminal / Laka

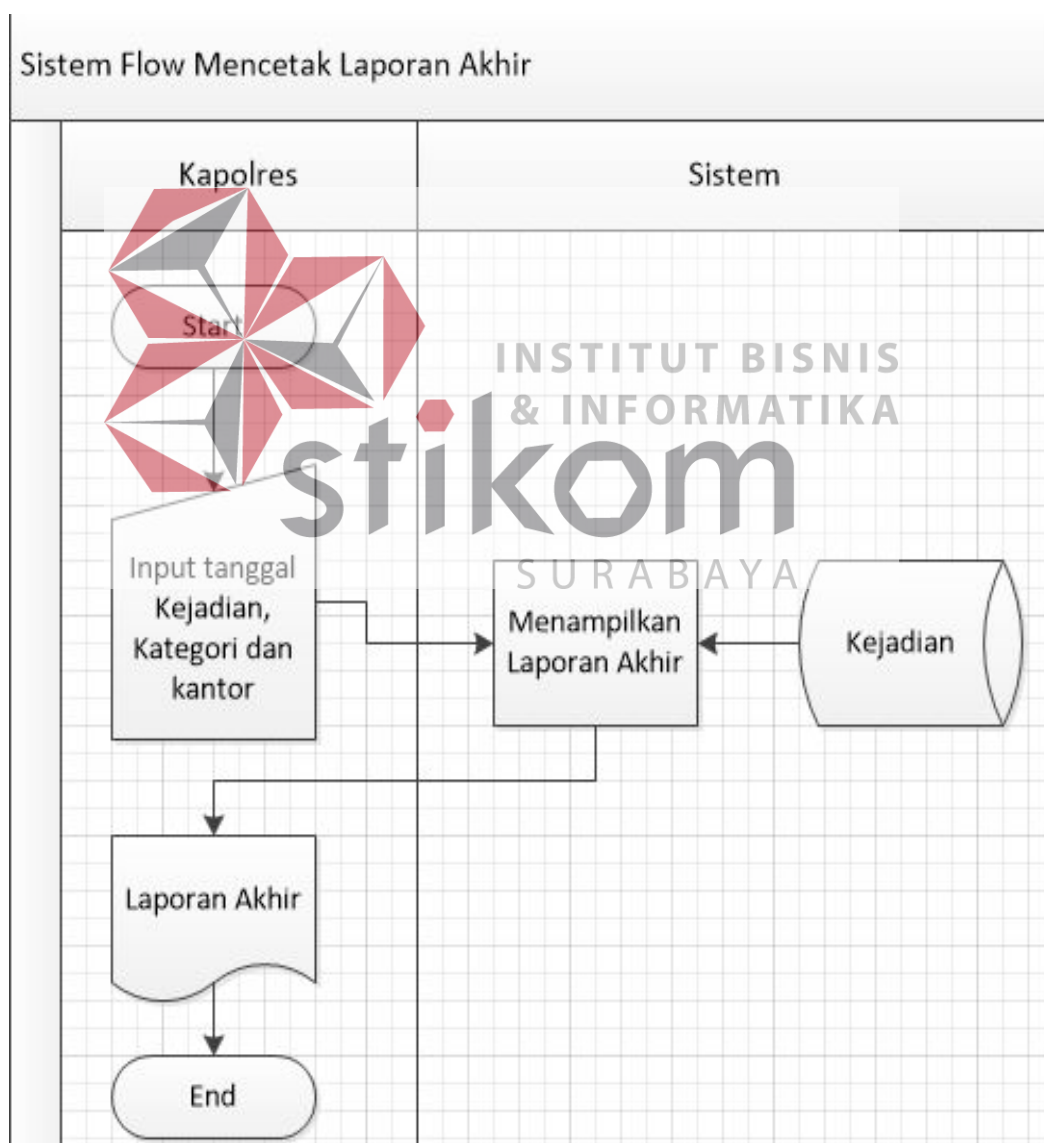
Proses cetak kejadian non kriminal yaitu anggota menginputkan tanggal dan kategori kejadian non kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian anggota mengklik tombol tampilkan, setelah itu sistem akan menampilkan halaman lain yang berisikan tentang laporan kejadian kriminal. *System flow* cetak kejadian non kriminal dapat dilihat pada gambar 3.14



Gambar 3.14 *System Flow* Cetak Laporan Non Kriminal

K. *System Flow* Cetak Laporan Akhir

Proses cetak laporan akhir yaitu KaPolsek menginputkan tanggal dan kategori kejadian serta kantor pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian KaPolsek mengklik tombol tampilkan, setelah itu sistem akan menampilkan halaman lain yang berisikan tentang laporan akhir. *System flow* cetak laporan akhir dapat dilihat pada gambar 3.15



Gambar 3.15 *System Flow* Cetak Laporan Akhir

4.3.4 Context Diagram

Context diagram adalah diagram yang terdiri dari proses pada suatu sistem. *Context diagram* menggambarkan keseluruhan sistem meliputi seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem.

Pada *Context diagram* ini terdapat empat eksternal yaitu:

1. Bagian Admin

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. Anggota atau Bagian SPKT/POLSEK

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

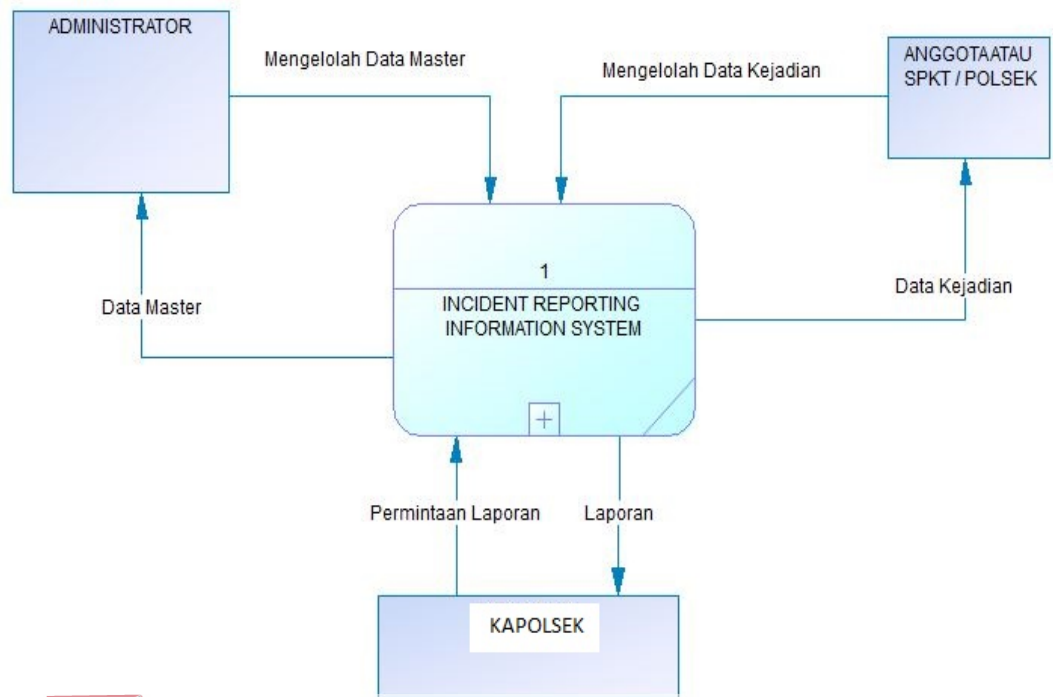
3. KaPolsek

Entitas KaPolsek memberikan permintaan laporan jadwal piket, permintaan laporan akhir dan akan mendapatkan laporan akhir dan laporan jadwal piket.

4. Kasat Lantas

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

Context diagram dari sistem informasi *incident reporting* berbasis web pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.16



Gambar 3.16 Context Diagram

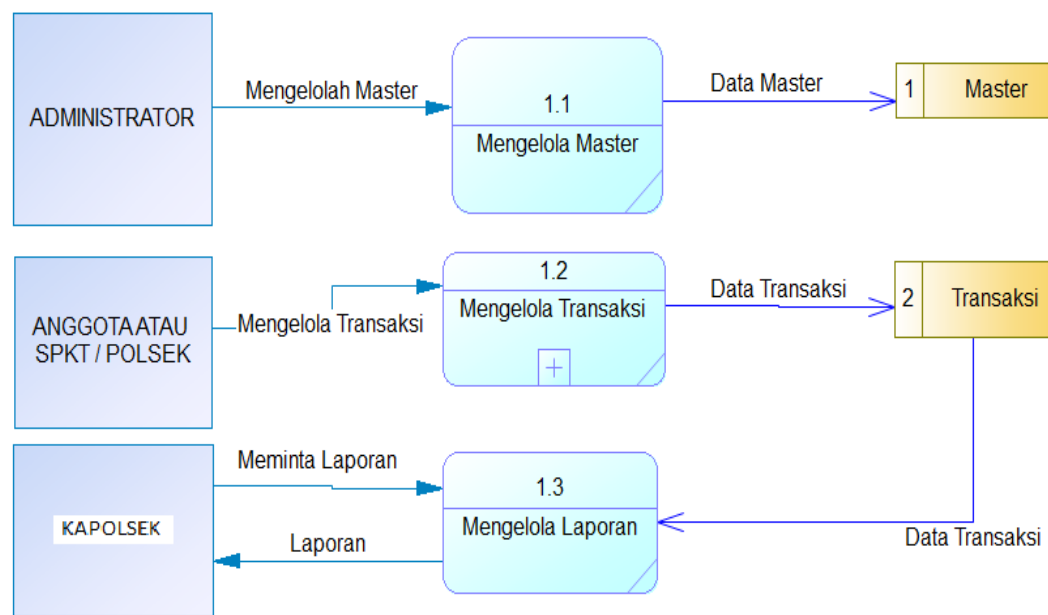
4.3.5 Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (DFD) yaitu dapat menggambarkan aliran data yang terjadi di dalam sistem, sehingga dengan di buatnya DFD akan terlihat arus data yang mengalir dalam sistem.

DFD Level 0

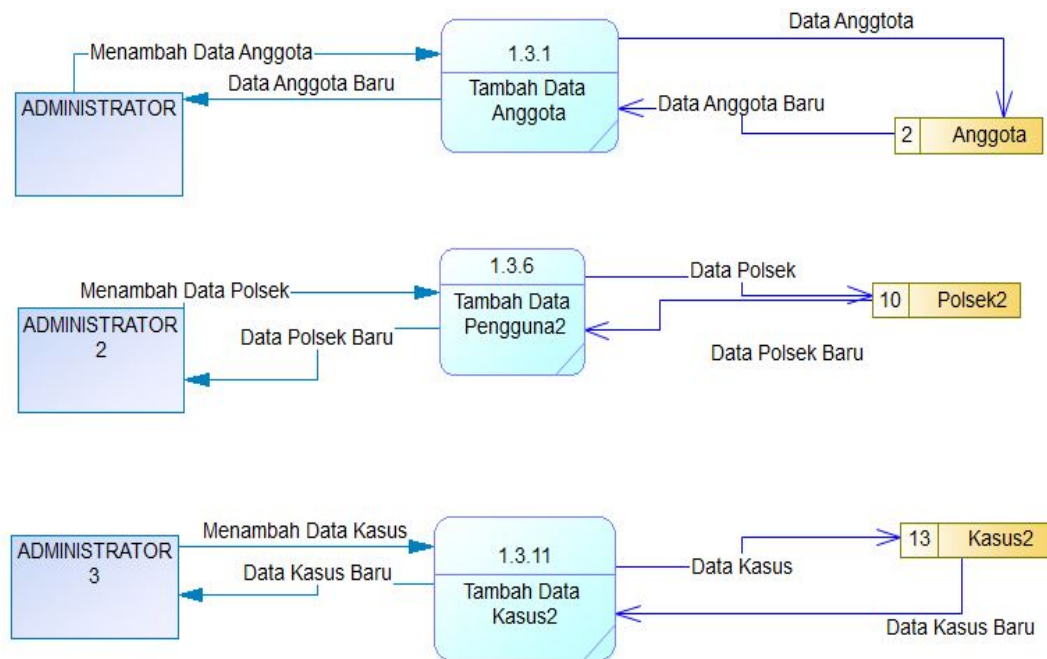
A. Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 ini merupakan *break down* dari *context diagram* terdiri dari proses mengelola master, mengelola transaksi, pembuatan dan mengelola laporan akhir. DFD level 0 terdapat 3 entitas, yaitu admin , anggota atau SPKT/POLSEK dan Kapolsek.

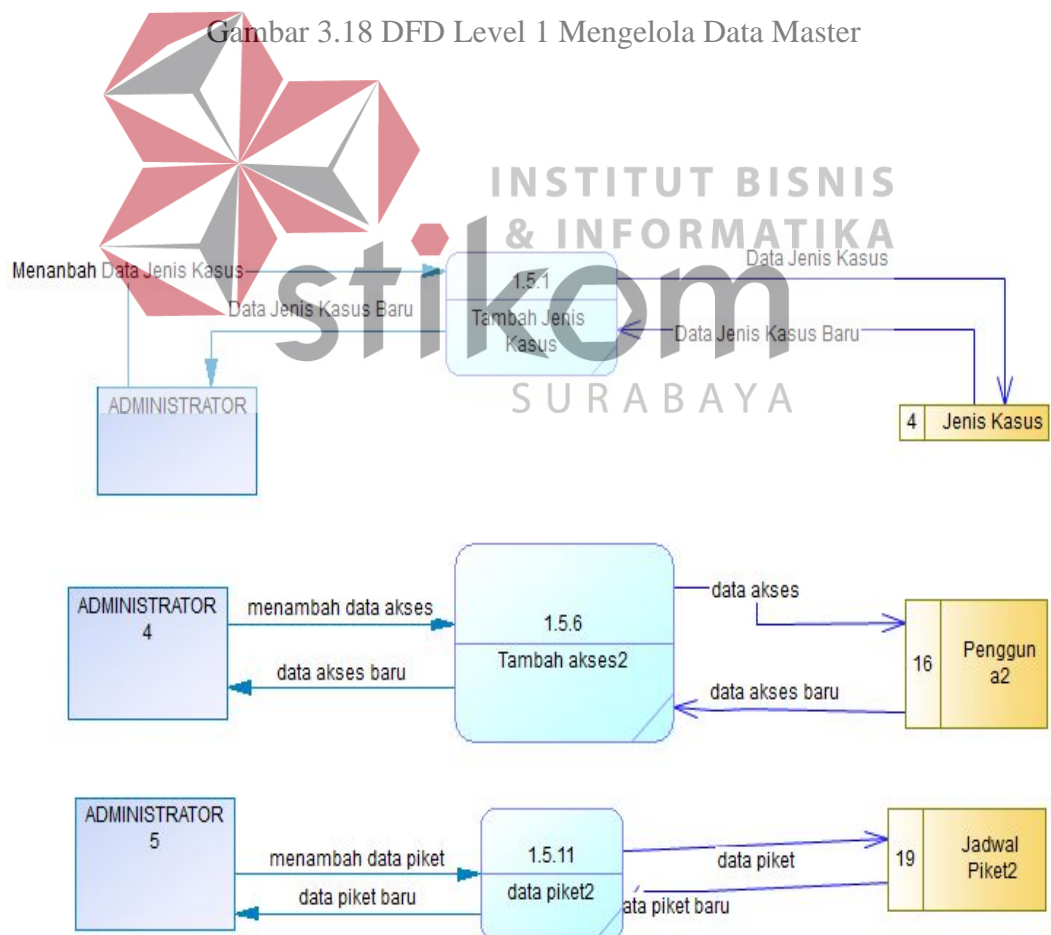
Gambar 3.17 DFD *Level 0*

B. *Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Data Master*

Dalam *data flow diagram level 1* mengelola data master terdapat enam aktifitas utama antara lain mengelola data anggota, mengelola kantor, mengelola kasus, mengelola jenis kasus, mengelola akses dan mengelola jadwal piket. *Data store* yang terdapat pada *data flow diagram level 1* mengelola master adalah *database* anggota, *database* kantor, *database* kasus, *database* jenis kasus, *database* akses dan *database* piket. Aktor yang berperan adalah administrator. *Data flow diagram level 1* mengelola data master dapat dilihat pada Gambar 3.18



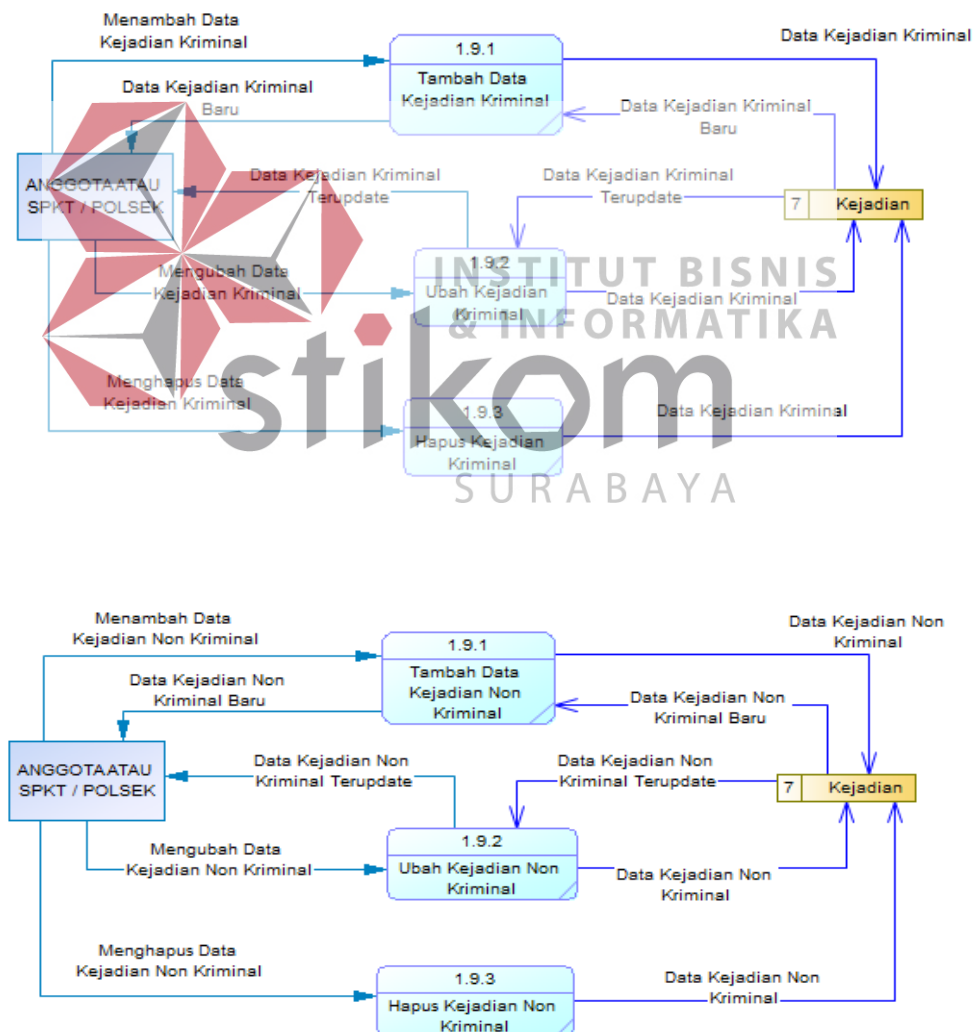
Gambar 3.18 DFD Level 1 Mengelola Data Master



Gambar 3.19 DFD Level 1 Mengelola Data Master

C. Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Transaksi

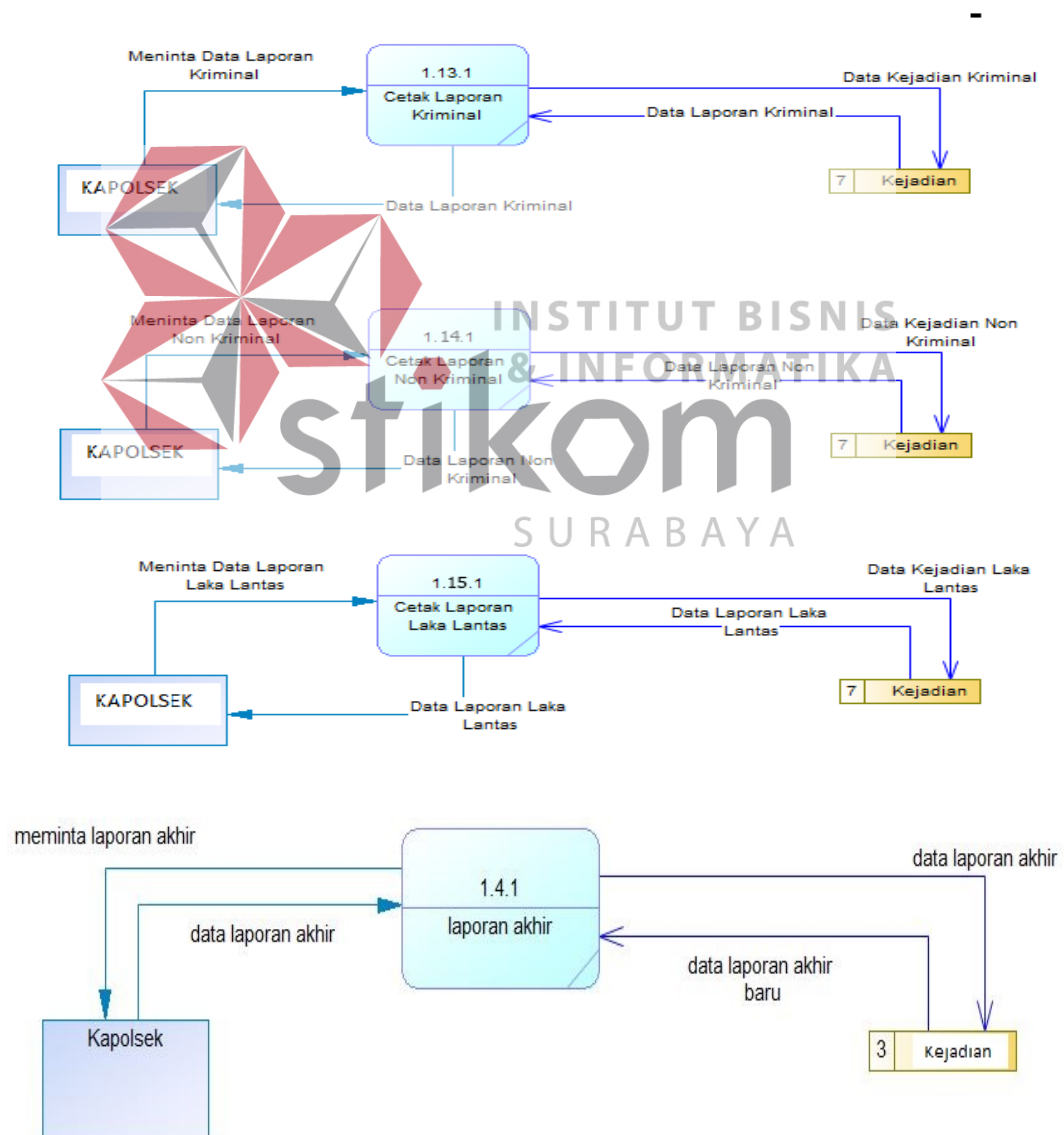
Dalam *data flow diagram level 1* mengelola transaksi terdapat tiga aktifitas utama yaitu pencatatan kejadian kriminal, pencatatan kejadian non kriminal dan pencatatan Laka Lantas. *Data store* yang terdapat pada *dataflow diagram level 1* mengelola transaksi adalah *database* kejadian. Aktor yang berperan adalah anggota atau bagian SPKT/Polsek. *Dataflow diagram level 1* mengelola transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.20



Gambar 3.20 DFD Level 1 Mengelola Transaksi

D. Data Flow Diagram Level 1 Mengelola Laporan

Dalam *data flow diagram level 1* mengelola laporan terdapat tiga aktifitas utama antara lain mengelola laporan kriminal, mengelola laporan non kriminal dan mengelola laporan Laka Lantas. *Data store* yang terdapat pada *data flow diagram level 1* mengelola laporan adalah *database* kejadian. Aktor yang berperan adalah Polsek. *Data flow diagram level 1* mengelola transaksi dapat dilihat pada Gambar 3.21



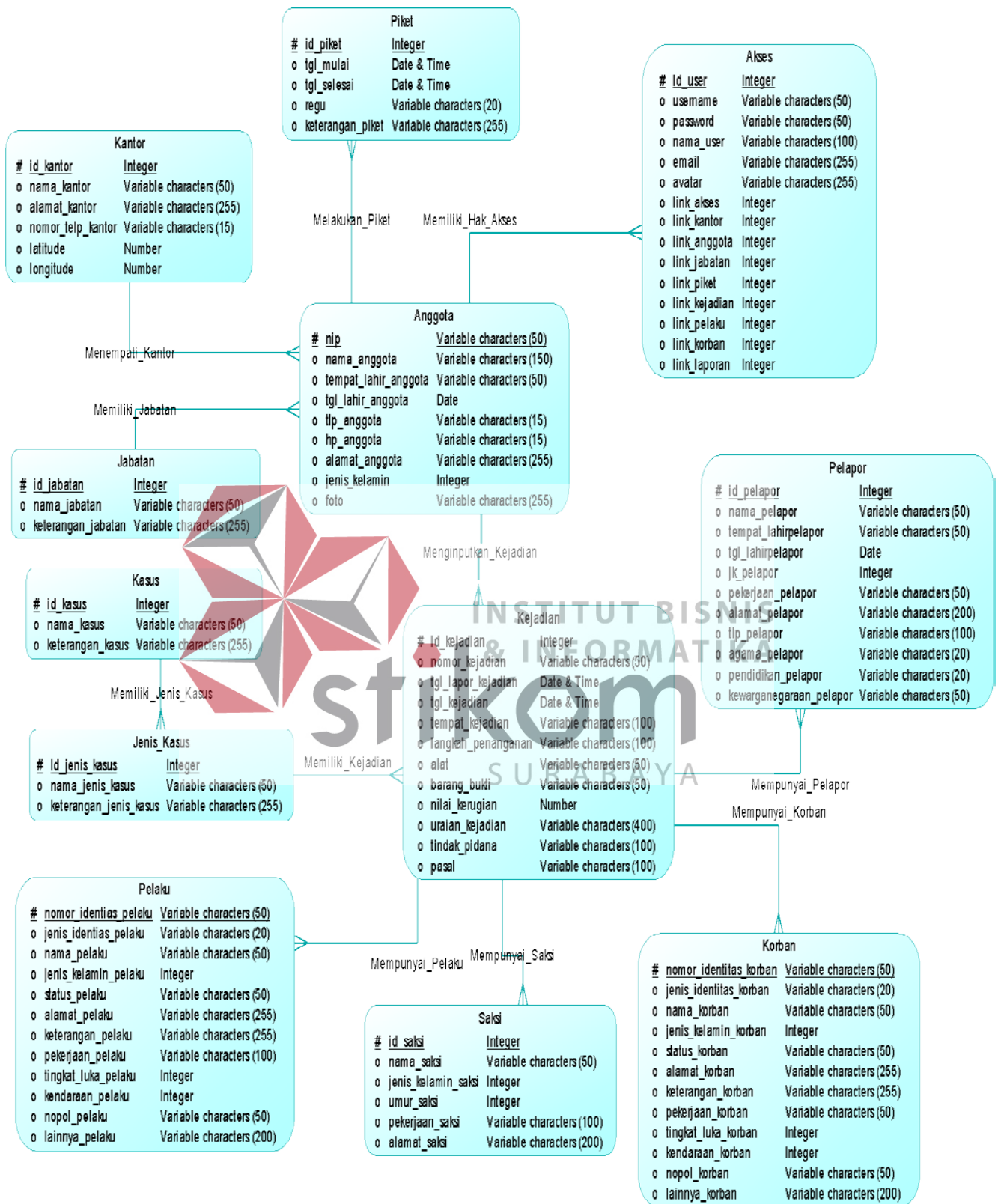
Gambar 3.21 DFD Level 1 Mengelola Laporan

4.3.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu desain sistem yang digunakan 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 *symbol entity*. Dalam perancangan sistem ini terdapat beberapa entity yang saling terkait untuk menyediakan data-data yang dibutuhkan oleh sistem.

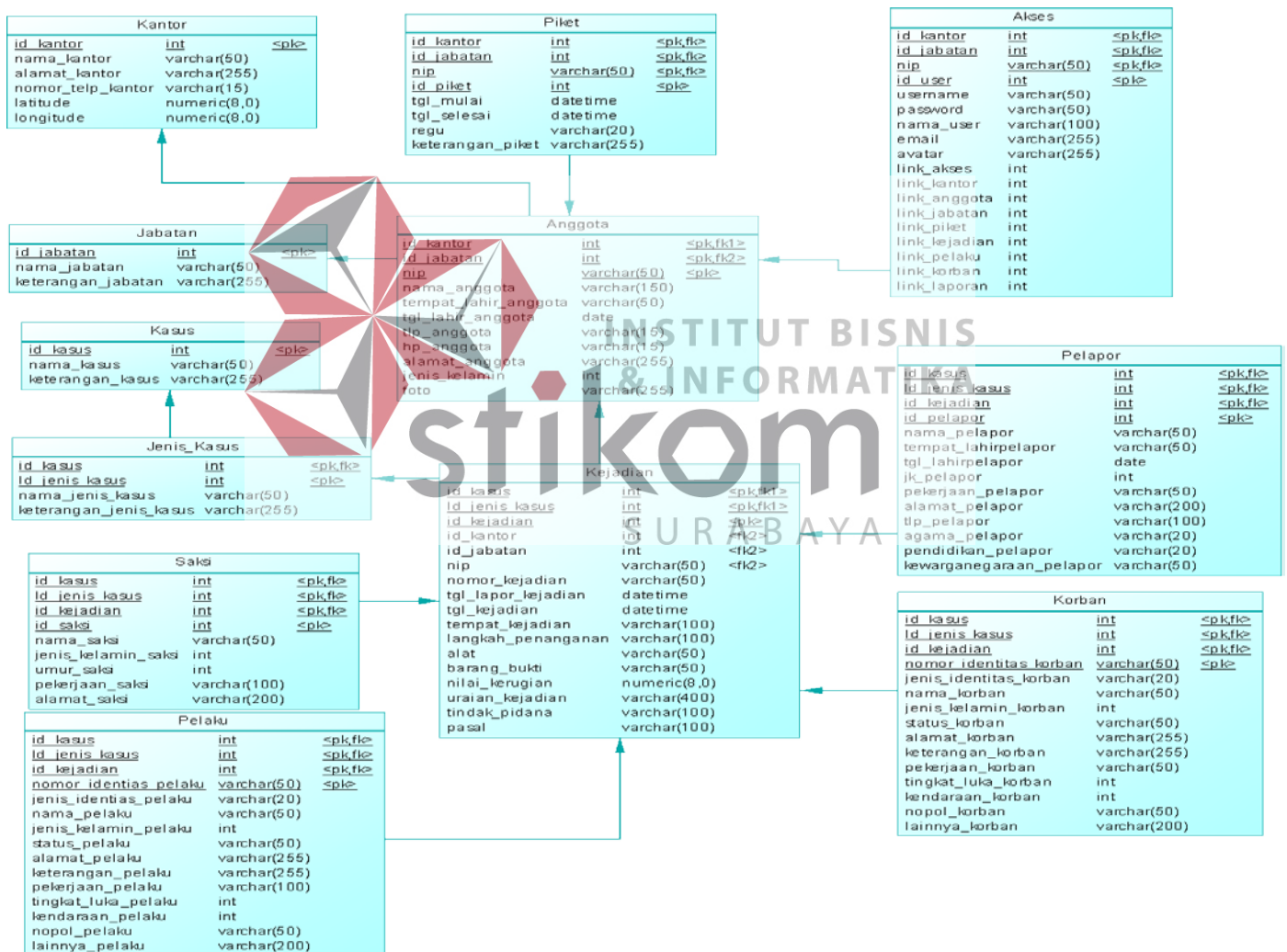
A. Conceptual Data Model (CDM)

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 dapat dilihat pada gambar berikut 3.22

Gambar 3.22 CDM Sistem Informasi *Incident Reporting*

B. Physical Data Model (PDM)

Sebuah PDM menggambarkan secara detail konsep rancangan struktur basis data yang dirancang untuk suatu program aplikasi. PDM merupakan hasil *generate* dari sebuah CDM. Pada PDM tergambar jelas tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel. PDM untuk aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 PDM Sistem Informasi *Incident Reporting*

4.3.7 Stuktur Tabel

Terdapat dua belas tabel yang ada pada sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi, dan tiap-tiap tabel memiliki struktur yang berbeda-beda, berikut merupakan struktur tabel yang ada pada sistem ini.

A. Tabel Anggota

Primary key : id_anggota

Foreign Key : id_kantor, id_jabatan

Fungsi : Untuk menyimpan data anggota

Tabel 3.15 Struktur Tabel Anggota

Field	Type	Key	Privileges
id_anggota	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kantor	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
nik_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
nama_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
jk_anggota	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_anggota	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
telp_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
hp_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
foto_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_anggota	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
jabatan_anggota	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>

B. Tabel Jabatan

Primary key : id_jabatan

Foreign Key :

Fungsi : Untuk menyimpan data jabatan

Tabel 3.16 Struktur Tabel Jabatan

Field	Type	Key	Privileges
id_jabatan	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_jabatan	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_jabatan	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>

C. Tabel Kantor

Primary key : id_kantor

Foreign Key :

Fungsi : Untuk menyimpan data kantor

Tabel 3.17 Struktur Tabel Kantor

Field	Type	Key	Privileges
id_kantor	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_kantor	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_kantor	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
telp_kantor	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
fax_kantor	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_kantor	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
latitude	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
longitude	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>

D. Tabel Kasus

Primary key : id_kasus

Foreign Key :

Fungsi : Untuk menyimpan data kasus

Tabel 3.18 Struktur Tabel Kasus

Field	Type	Key	Privileges
id_kasus	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_kasus	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_kasus	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>

E. Tabel Jenis Kasus

Primary key : id_jenis_kasus

Foreign Key : id_kasus

Fungsi : Untuk menyimpan data jenis kasus

Tabel 3.19 Struktur Tabel Kasus

Field	Type	Key	Privileges
id_jenis_kasus	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kasus	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_jenis_kasus	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_jenis_kasus	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>

F. Tabel Kejadian

Primary key : id_kejadian

Foreign Key : id_jenis_kasus, id_kantor, id anggota

Fungsi : Untuk menyimpan data kejadian

Tabel 3.20 Struktur Tabel Kasus

Field	Type	Key	Privileges
id_kejadian	int(11)	PRI	<i>select, insert, Update, references</i>
id_jenis_kasus	int(11)	MUL	<i>select, insert, Update, references</i>
id_kantor	int(11)	MUL	<i>select, insert, Update, references</i>
id_anggota	int(11)	MUL	<i>select, insert, Update, references</i>
nomor_kejadian	varchar(50)		<i>select, insert, Update, references</i>
tgl_lapor_kejadian	datetime		<i>select, insert, Update, references</i>
tgl_kejadian	datetime		<i>select, insert, Update, references</i>
tempat_kejadian	varchar(100)		<i>select, insert, Update, references</i>
langkah_penanganan	varchar(400)		<i>select, insert, Update, references</i>
alat	varchar(200)		<i>select, insert, Update, references</i>
barang_bukti	varchar(200)		<i>select, insert, Update, references</i>
nilai_kerugian	double		<i>select, insert, Update, references</i>
uraian_kejadian	varchar(400)		<i>select, insert, Update, references</i>
tindak_pidana	varchar(100)		<i>select, insert, Update, references</i>
pasal	varchar(100)		<i>select, insert, Update, references</i>
orang_yang_ditahan	varchar(100)		<i>select, insert, Update, references</i>
status_kejadian	varchar(50)		<i>select, insert, Update, references</i>

G. Tabel Pelaku

Primary key : id_pelaku

Foreign Key : id_kejadian

Fungsi : Untuk menyimpan data Pelaku

Tabel 3.21 Struktur Tabel Pelaku

Field	Type	Key	Privileges
id_pelaku	int(11)	PRI	<i>select, insert, Update, references</i>
id_kejadian	int(11)	MUL	<i>select, insert, Update, references</i>

nomor_identitas_pelaku	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_identitas_pelaku	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>
nama_pelaku	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_kelamin_pelaku	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
umur_pelaku	int(4)		<i>select,insert,Update,references</i>
pekerjaan_pelaku	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_pelaku	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
tingkat_luka_pelaku	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
kendaraan_pelaku	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
nopol_pelaku	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>
lainnya_pelaku	varchar(200)		<i>select,insert,Update,references</i>

H. Tabel Korban

Primary key : id_korban

Foreign Key : id_kejadian

Fungsi : Untuk menyimpan data Korban

Tabel 3.22 Struktur Tabel Korban

Field	Type	Key	Privileges
id_korban	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kejadian	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
nomor_identitas_korban	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_identitas_korban	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>
nama_korban	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_kelamin_korban	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
umur_korban	int(4)		<i>select,insert,Update,references</i>
pekerjaan_korban	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_korban	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
tingkat_luka_korban	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
kendaraan_korban	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
nopol_korban	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>

lainnya_korban	varchar(200)		<i>select,insert,Update,references</i>
----------------	--------------	--	--

I. Tabel Pelapor

Primary key : id_pelapor

Foreign Key : id_kejadian

Fungsi : Untuk menyimpan data Pelapor

Tabel 3.23 Struktur Tabel Pelapor

Field	Type	Key	Privileges
id_pelapor	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kejadian	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_pelapor	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
tempat_lahir_pelapor	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
tgl_lahir_pelapor	date		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_kelamin_pelapor	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
pekerjaan_pelapor	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_pelapor	varchar(200)		<i>select,insert,Update,references</i>
tlp_pelapor	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
agama_pelapor	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>
pendidikan_pelapor	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>
kewarga_negaraan_pelapor	varchar(20)		<i>select,insert,Update,references</i>

J. Tabel Saksi

Primary key : id_saksi

Foreign Key : id_kejadian

Fungsi : Untuk menyimpan data Saksi

Tabel 3.24 Struktur Tabel Saksi

Field	Type	Key	Privileges
id_saksi	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kejadian	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
nama_saksi	varchar(50)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_kelamin_saksi	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
umur_saksi	int(4)		<i>select,insert,Update,references</i>
pekerjaan_saksi	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
alamat_saksi	varchar(200)		<i>select,insert,Update,references</i>

K. Tabel Piket

Primary key : id_piket

Foreign Key : id_anggota

Fungsi : Untuk menyimpan data Piket

Tabel 3.25 Struktur Tabel Piket

Field	Type	Key	Privileges
id_piket	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_anggota	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kantor	int(11)		<i>select,insert,Update,references</i>
id_regu	int(11)		<i>select,insert,Update,references</i>
tgl_mulai	date		<i>select,insert,Update,references</i>
tgl_selesai	date		<i>select,insert,Update,references</i>
keterangan_piket	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>

L. Tabel Akses

Primary key : id_user

Foreign Key : id_anggota, id_kantor

Fungsi : Untuk menyimpan data Akses

Tabel 3.26 Struktur Tabel Akses

Field	Type	Key	Privileges
id	int(11)	PRI	<i>select,insert,Update,references</i>
id_anggota	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
id_kantor	int(11)	MUL	<i>select,insert,Update,references</i>
username	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
password	varchar(255)		<i>select,insert,Update,references</i>
email	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
remember_token	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
Created_at	datetime		<i>select,insert,Update,references</i>
Updated_at	timestamp		<i>select,insert,Update,references</i>
avatar	varchar(100)		<i>select,insert,Update,references</i>
is_aktif	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
dashboard	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
akses	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
kantor	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
jabatan	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
anggota	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
piket	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
kasus	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
jenis_kasus	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
kriminal	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
non_kriminal	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>
laporan	int(1)		<i>select,insert,Update,references</i>

4.3.8 Desain *User Interface*

Desain *user interface* berguna untuk memberikan gambaran terhadap desain pada sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi. Berikut adalah desain *user interface* dari sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi.

A. Desain *Login Aplikasi*

Desain *user interface* halaman *login* sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.24.

Dalam *form login*, *user* harus mengisi *email* sebagai *username* dan mengisi *password*, setelah itu menekan tombol masuk. Jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke halaman utama dari sistem, dan jika *username* dan *password* salah maka akan muncul peringatan *username* dan *password* salah. Dan jika salah satu dari *text box* tidak diisi maka akan muncul peringatan *username* dan *password* harus diisi untuk melanjutkan masuk kedalam sistem.

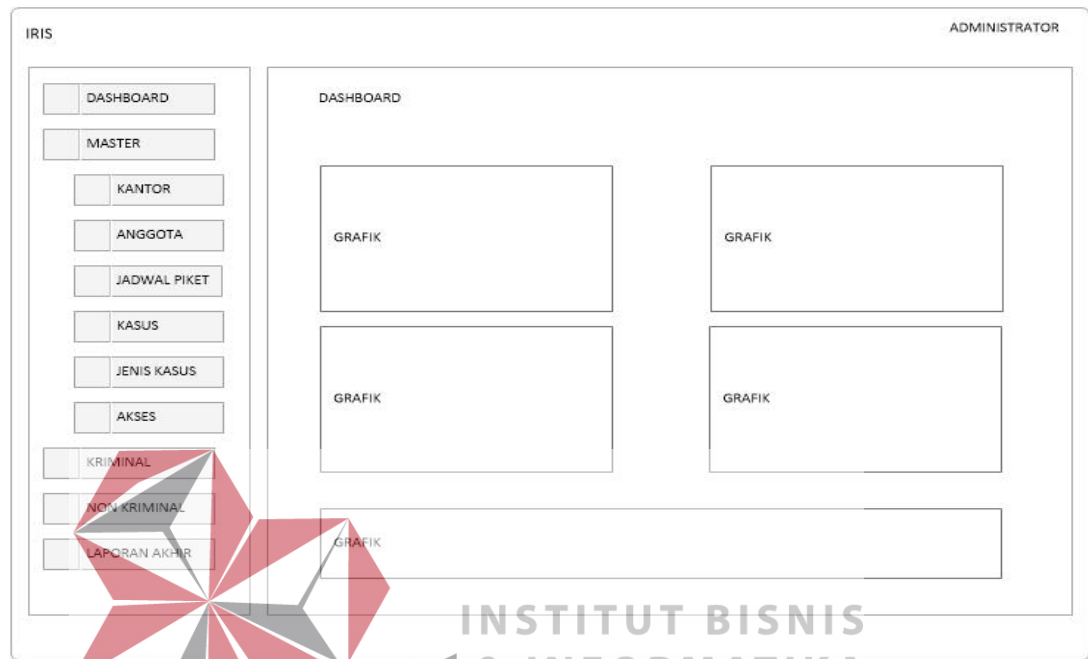
user interface halaman *login* sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3.24 Desain *User Interface Login Aplikasi*

B. Desain Halaman Utama

Desain *user interface* halaman utama sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.25 Desain User Interface Halaman Utama

C. Desain Input Kantor

Desain *user interface input* kantor sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.26. dalam *form* desain tambah kantor 6 *fields* yang harus diisi, yaitu nama kantor, alamat, nomor telpon, no fax dan keterangan. Dan juga terdapat dua tombol yaitu tombol simpan dan tombol batal, tombol simpan digunakan untuk menyimpan data kantor, dan tombol batal digunakan untuk batal atau kembali ke halaman sebelumnya dalam sistem.

The image shows a web application interface for an administrator. On the left is a sidebar menu with buttons for DASHBOARD, MASTER, KANTOR, ANGGOTA, JADWAL PIKET, KASUS, JENIS KASUS, AKSES, KRIMINAL, NON KRIMINAL, and LAPORAN AKHIR. The main area is titled 'TAMBAH KANTOR'. It contains five text input fields: NAMA KANTOR, ALAMAT, NO FAX, NOMOR TELPON, and KETERANGAN. Each field has a placeholder 'Enter Text'. At the bottom right of the form are two buttons: SIMPAN and BATAL.

Gambar 3.26 Desain *User Interface* Tambah Kantor

D. Desain *Input Anggota*

Desain *user interface* input anggota sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.27.

The image shows a web application interface for an administrator. On the left is a sidebar menu with buttons for DASHBOARD, MASTER, KANTOR, ANGGOTA, JADWAL PIKET, KASUS, JENIS KASUS, AKSES, KRIMINAL, NON KRIMINAL, and LAPORAN AKHIR. The main area is titled 'TAMBAH ANGGOTA'. It contains several input fields: KANTOR (a dropdown menu), NIP, NAMA, ALAMAT, NO HP, JABATAN, JENIS KELAMIN, NO TELPON, KETERANGAN, and FOTO ANGGOTA (a large text area). There is also a 'BERKAS FOTO' label and a 'PILIH BERKAS FOTO' button. At the bottom right of the form are two buttons: SIMPAN and BATAL.

Gambar 3.27 Desain *User Interface* Tambah Anggota

E. Desain *Input Kasus*

Desain *user interface input* kasus sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.28.

Gambar 3.28 Desain *User Interface* Tambah Kasus

F. Desain *Input Jenis Kasus*

Desain *user interface input* jenis kasus sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.29.

Gambar 3.29 Desain *User Interface Input* Jenis Kasus

G. Desain *Input* Akses

Desain *user interface input* akses sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.30.

Gambar 3.30 Desain *User Interface Input* Akses

H. Desain *Input* Jadwal Piket

Desain *user interface input* jadwal piket sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.31.

Gambar 3.31 Desain *User Interface Input* Piket

I. Desain Pencatatan kasus Kriminal

Desain *user interface* pencatatan kasus kriminal sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.32.

The screenshot shows the 'IRIS' web application interface for recording criminal incidents. The interface is divided into a sidebar menu on the left and a main content area on the right. The sidebar menu includes options like DASHBOARD, MASTER, KANTOR, ANGGOTA, JADWAL PIKET, KASUS, JENIS KASUS, AKSES, KRIMINAL, NON KRIMINAL, and LAPORAN AKHIR. The main content area is titled 'KEJADIAN KRIMINAL BARU' and contains form fields for NO KEJADIAN, YANG MELAPORKAN (NAMA, TEMPAT LAHIR, TGL LAHIR, KELAMIN), PERISTIWA YANG TERJADI, IDENTITAS PELAKU DAN KORBAN, NAMA DAN ALAMAT SAKSI-SAKSI, and TINDAKAN YANG DILAKUKAN. There are also buttons for SIMPAN and BATAL. A large watermark 'stikom SURABAYA' is visible across the bottom of the interface.

Gambar 3.32 Desain *User Interface* Pencatatan Kejadian Kriminal

J. Desain Pencatatan Kejadian Non Kriminal

Desain *user interface* pencatatan kejadian non kriminal sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.33.

Gambar 3.33 Desain *User Interface* Pencatatan Kejadian Non Kriminal

K. Desain Laporan Akhir

Desain *user interface* input laporan akhir sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.34.

Gambar 3.34. Desain *User Interface* Laporan Akhir

L. Desain Lihat Data Kantor

Desain *user interface* lihat data kantor sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.35.

Gambar 3.35 Desain Lihat Data Kantor

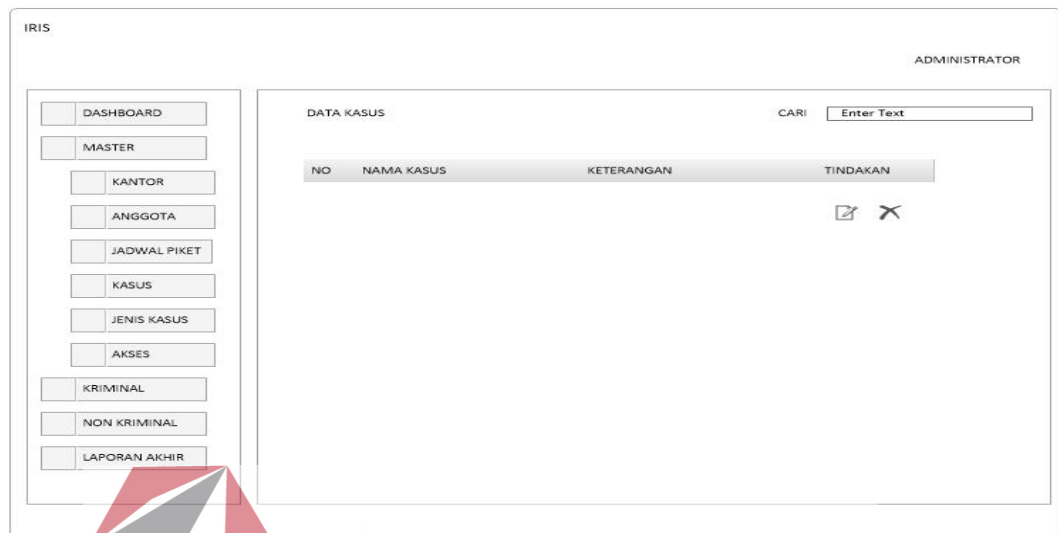
M. Desain Lihat Data Anggota

Desain *user interface* lihat data anggota sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.36.

Gambar 3.36 Desain User Interface Lihat Data Anggota

N. Desain Lihat Data Kasus

Desain *user interface* lihat data kasus sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.37.



Gambar 3.37 Desain *User Interface* Lihat Data Kasus

O. Desain Lihat Data Jenis Kasus

Desain *user interface* lihat data jenis kasus sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.38.



Gambar 3.38 Desain *User Interface* Lihat Data Jenis Kasus

P. Desain Lihat Data Akses

Desain *user interface* lihat data akses sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.39.



Gambar 3.39 Desain *User Interface* Lihat Data Akses

Q. Desain Lihat Data kejadian Kriminal

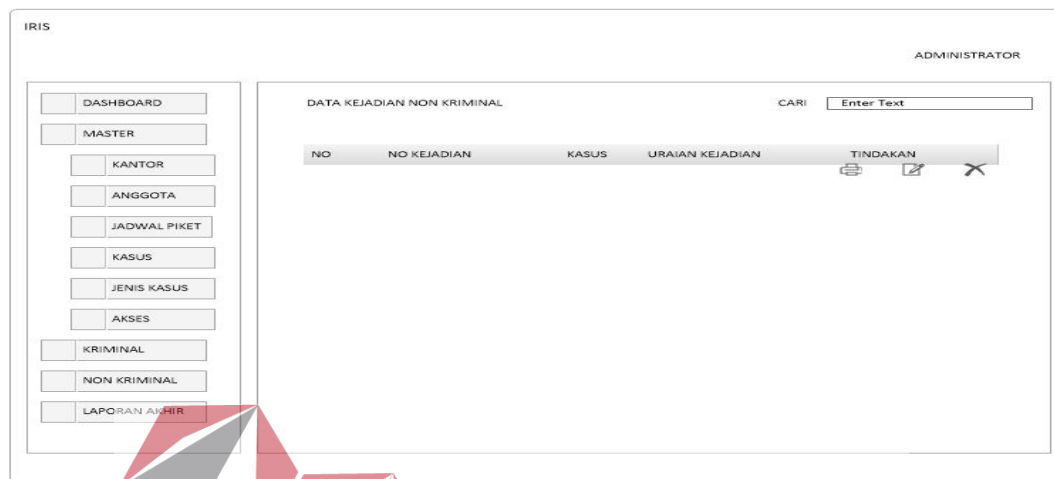
Desain *user interface* lihat data kejadian kriminal sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.40.



Gambar 3.40 Desain *User Interface* Lihat Data Kejadian Kriminal

R. Desain Lihat Data Kejadian Non Kriminal

Desain *user interface* lihat data kejadian non kriminal sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi dapat dilihat pada gambar 3.41.



Gambar 3.41 Desain *User Interface* Lihat Data Kejadian Non Kriminal

4.4 Rancangan Pengujian

Untuk mengetahui sistem informasi *incident reporting* berbasis *web* pada Polsek Candi telah berjalan sesuai dengan kebutuhan, maka perlu dilakukan pengujian dengan metode *black box testing*. Pengujian *black box* dilakukan pada setiap *form* untuk melihat apakah *form* tersebut sesuai dengan kebutuhan pada Polsek Candi. Rencana pengujian dapat dilihat pada tabel 3.27

Tabel 3.27 Rencana Pengujian

No	Kebuthan yang diuji	Fungsi yang diuji
1	Login	Verifikasi <i>username</i> dan <i>password</i>
2	Dashboard	Menampilkan grafik dari data kejadian
3	Form master anggota	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update Delete</i>) pada Form anggota
4	Form master kantor	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada Form kantor
5	Form master kasus	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada Form kasus

6	<i>Form</i> master jenis kasus	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada <i>Form</i> jenis kasus
7	<i>Form</i> jadwal piket	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada <i>Form</i> jadwal piket
8	<i>Form</i> akses	Melakukan fungsi CRUD (<i>Create, Read, Update, Delete</i>) pada <i>Form</i> akses
9	<i>Form Input</i> kriminal	Melakukan fungsi <i>Input</i> data kejadian kriminal
10	<i>Form Input</i> non kriminal	Melakukan fungsi <i>Input</i> data kejadian non kriminal
11	<i>Form</i> lihat kejadian kriminal	Melakukan fungsi menampilkan data, <i>Update, Delete</i> pada <i>Form</i> akses
12	<i>Form</i> lihat kejadian non kriminal	Melakukan fungsi menampilkan data, <i>Update, Delete</i> pada <i>Form</i> akses
13	<i>Form</i> laporan akhir	Melakukan fungsi menampilkan laporan akhir

A. Desain Uji Coba *Form Login*

Tujuan dari desain uji coba *form login* adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form login* berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form login* dapat dilihat pada tabel 3.28

Tabel 3.28 Desain Uji Coba *Form Login*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Username, password</i>	Login berhasil, dan masuk ke dalam halaman utama
2	Login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Username, password</i>	Login gagal, muncul pesan “ <i>username</i> atau <i>password</i> salah”

B. Desain Uji Coba *Dashboard*

Tujuan dari desain uji coba *dashboard* ini adalah untuk mengetahui apakah fungsi dari *dashboard* ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *dashboard* dapat dilihat pada tabel 3.29

Tabel 3.29 Desain Uji Coba *Dashboard*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data-data kejadian dengan grafik	Memilih menu <i>dashboard</i>	Data kejadian yang ditampilkan berupa grafik kejadian

C. Desain Uji Coba Master Anggota

Tujuan dari desain uji coba *form* master anggota adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* master Anggota berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Desain uji coba *form* master anggota dapat dilihat pada tabel 3.30

Tabel 3.30 Desain Uji Coba *Form* Master Anggota

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data anggota	Memilih menu Anggota	Menampilkan data Anggota
2	Memasukkan data-data anggota	Nama anggota, NIP, kantor, alamat, no telpon, foto, jabatan, jenis kelamin, keterangan	Data anggota berhasil disimpan
3	Mengubah data anggota	NIP anggota	Data anggota pada database berhasil diubah
4	Menghapus data anggota	NIP anggota	Data anggota pada database berhasil dihapus

D. Desain Uji Coba Master Kantor

Tujuan dari desain uji coba *form* master kantor adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* master kantor berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain

uji coba *form* master kantor dapat dilihat pada tabel 3.31

Tabel 3.31 Desain Uji Coba *Form* Master Kantor

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data kantor	Memilih menu kantor	Menampilkan data kantor
2	Memasukkan data-data kantor	Nama kantor, alamat, no fax, no telpon, keterangan	Data kantor berhasil disimpan
3	Mengubah data kantor	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kantor pada database berhasil diubah
4	Menghapus data kantor	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kantor pada database berhasil dihapus

E. Desain Uji coba Master Kasus

Tujuan dari desain uji coba *form* master kasus adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* master kasus berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* master kasus dapat dilihat pada tabel 3.32

Tabel 3.32 Desain Uji Coba *Form* Master Kasus

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data kasus	Memilih menu kasus	Menampilkan data kasus
2	Memasukkan data-data kasus	Nama Kasus	Data kasus berhasil disimpan
3	Mengubah data kasus	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kasus pada database berhasil diubah
4	Menghapus data kasus	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kasus pada database berhasil dihapus

F. Desain Uji Coba Master Jenis Kasus

Tujuan dari desain uji coba *form* master jenis kasus adalah untuk mengetahui apakah fungsi master jenis kasus berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* master jenis kasus dapat dilihat pada tabel 3.33

Tabel 3.33 Desain Uji Coba *Form* Master Jenis Kasus

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data jenis kasus	Memilih menu kasus	Menampilkan data jenis kasus
2	Memasukkan data-data jenis kasus	Kasus, jenis kasus, keterangan	Data jenis kasus berhasil disimpan
3	Mengubah data jenis kasus	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data jenis kasus pada database berhasil diubah
4	Menghapus data jenis kasus	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data jenis kasus pada database berhasil dihapus

G. Desain Uji Coba Jadwal Piket

Tujuan dari desain uji coba *form* jadwal piket adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* jadwal piket berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* jadwal piket dapat dilihat pada tabel 3.34

Tabel 3.34 Desain Uji Coba *Form* Jadwal Piket

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data jadwal piket	Memilih menu jadwal piket	Menampilkan data jadwal piket
2	Memasukkan data-data piket	Kantor, anggota, regu	Data piket berhasil disimpan
3	Mengubah data jadwal piket	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data piket pada database berhasil diubah
4	Menghapus data piket	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data piket pada database berhasil dihapus

H. Desain Uji Coba *Form* Akses

Tujuan dari desain uji coba *form master* akses adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* akses berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* akses dapat dilihat pada tabel 3.35

Tabel 3.35 Desain Uji Coba *Form* Akses

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data akses	Memilih menu akses	Menampilkan data akses
2	Memasukkan data-data akses	Anggota, nama, email, hak akses yang diberikan	Data akses berhasil disimpan
3	Mengubah data akses	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data akses pada database berhasil diubah
4	Menghapus data akses	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data akses pada database berhasil dihapus

I. Desain Uji Coba *Form* Kejadian Kriminal

Tujuan dari desain uji coba *form* kejadian kriminal adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* kejadian kriminal berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* kejadian kriminal dapat dilihat pada tabel 3.36

Tabel 3.36 Desain Uji Coba *Form* Kejadian Kriminal

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data kejadian kriminal	Memilih menu kriminal	Menampilkan data kejadian kriminal
2	Memasukkan data-data kejadian kriminal	No kejadian, data yang melapor, data peristiwa, identitas pelaku dan korban, data saksi, status kejadian	Data kriminal berhasil disimpan
3	Mengubah data kriminal	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kriminal pada database berhasil diubah
4	Menghapus data kriminal	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kriminal pada database berhasil dihapus

J. Desain Uji Coba *Form* Kejadian Non Kriminal

Tujuan dari desain uji coba *form* kejadian non kriminal adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* kejadian non kriminal berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* kejadian non kriminal dapat dilihat pada tabel 3.37

Tabel 3.37 Desain Uji Coba *Form* Kejadian Non Kriminal

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan data kejadian Non kriminal	Memilih menu kriminal	Menampilkan data kejadian Non kriminal
2	Memasukkan data-data kejadian Non kriminal	No kejadian, data yang melapor, data peristiwa, identitas pelaku dan korban, data saksi, status kejadian	Data Non kriminal berhasil disimpan

3	Mengubah data Non kriminal	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data Non kriminal pada database berhasil diubah
4	Menghapus data Non kriminal	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data Non kriminal pada database berhasil dihapus

K. Desain Uji Coba *Form* Laporan Akhir

Tujuan dari desain uji coba *form* laporan akhir adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form* laporan akhir berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Desain uji coba *form* laporan akhir dapat dilihat pada tabel 3.38

Tabel 3.38 Desain Uji Coba *Form* Laporan Akhir

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan
1	Menampilkan laporan akhir	Memilih menu laporan akhir	Menampilkan Laporan akhir
2	Memasukkan data laporan akhir	Tanggal kejadian, kategori, kantor	Menampilkan Laporan sesuai Inputan yang dimasukkan

4.5 Kebutuhan Sistem

Implementasi sistem adalah tahap berikutnya dari proses analisis dan perancangan sistem. Implementasi sistem merupakan tahap menuliskan kode-kode atau perintah program, agar dapat menghasilkan sistem yang sesuai dengan analisis dan perancangan. Agar sistem dapat berjalan dengan baik, maka perlu juga perangkat yang memadai. Berikut adalah kebutuhan sistem yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak.

4.5.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak adalah program-program yang menunjang agar sistem ini dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan perangkat lunak terbagi menjadi dua kebutuhan, yaitu kebutuhan perangkat lunak untuk *server* dan

kebutuhan perangkat lunak untuk *client*. Berikut ini adalah kebutuhan perangkat lunak untuk *server*.

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows XP atau sistem operasi yang lebih tinggi.
- b. *Database* untuk pengolahan data menggunakan MySQL.
- c. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
- d. *Browser* menggunakan Google Chrome atau Firefox.

Sedangkan kebutuhan perangkat lunak *client* untuk dapat mengakses sistem ini adalah berikut:

- a. Sistem operasi menggunakan Microsoft Windows XP atau sistem operasi yang lebih tinggi.
- b. *Browser* menggunakan Google Chrome v18 atau lebih, Mozilla Firefox.

4.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras merupakan peralatan fisik yang mendukung agar sistem informasi ini dapat berjalan dengan baik. Kebutuhan perangkat keras terbagi menjadi dua yaitu kebutuhan perangkat keras untuk *server* dan kebutuhan keras untuk *client*. Berikut adalah kebutuhan perangkat keras untuk *server*.

- a. *Processor* Intel Pentium IV atau lebih.
- b. *Memory* 512 Mb atau lebih.
- c. *Harddisk* 40 Gb atau lebih.
- d. Monitor dengan resolusi minimal 1024 x 768.
- e. *VGA Card* 64 Mb, *Printer*, *Mouse* dan *Keyboard*.

Sedangkan kebutuhan perangkat keras *client* untuk dapat mengakses sistem informasi ini antara lain:

- a. *Processor* Intel Pentium IV atau lebih.
- b. *Memory* 512 Mb atau lebih.
- c. *Harddisk* 40 Gb atau lebih.
- d. Monitor dengan resolusi minimal 1024 x 768.
- e. *VGA Card* 64 Mb, *Printer*, *Mouse* dan *Keyboard*.
- f. Modem.

4.6 Implementasi Sistem

Setelah kebutuhan perangkat keras untuk *server* dan *client* serta kebutuhan perangkat lunak untuk *server* dan *client* terpenuhi semua, maka proses selanjutnya adalah implementasi atau penerapan sistem. Berikut adalah penjelasan dari tiap-tiap *form* yang ada pada Sistem Informasi *Incident Reporting* Berbasis Web Pada Polsek Candi.

4.6.1 Form Login

Form login digunakan oleh *user* untuk masuk kedalam sistem sesuai dengan hak aksesnya masing-masing, setelah dilakukan validasi sesuai dengan hak aksesnya. *User* harus memasukkan *username* dan *password* kedalam *form* untuk bias mengakses halaman selanjutnya. Jika *username* dan *password* salah, maka akan muncul pesan bahwa ada yang salah dalam memasukkan *username* atau *password*. Ada tiga *user* yang dapat mengakses sistem ini yaitu, admin, anggota dan KaPolsek.

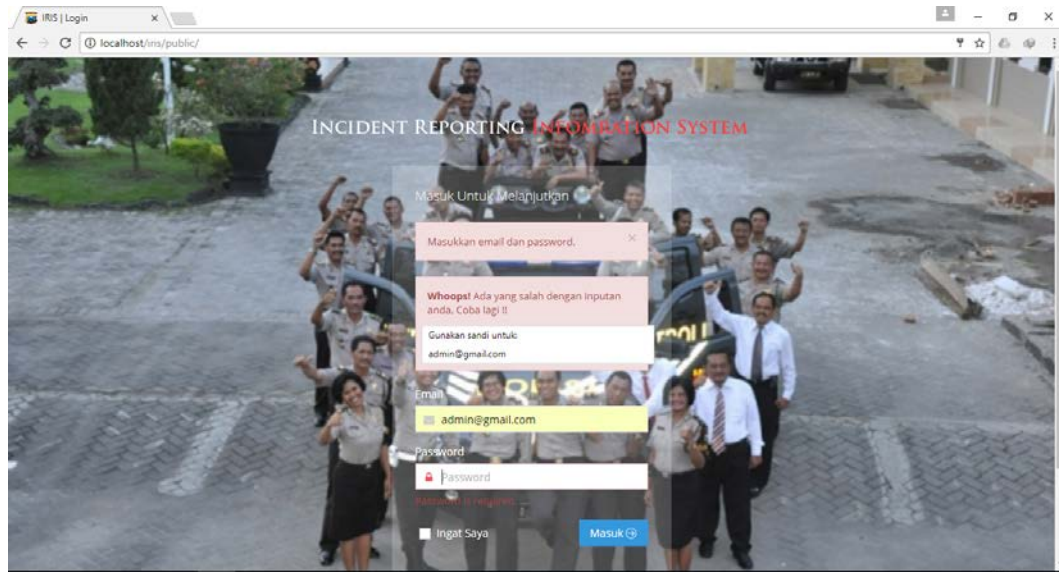
Masing-masing *user* memiliki hak akses yang berbeda-beda. Admin bisa memasukkan data anggota, data kantor, kasus, jenis kasus, piket dan memberikan

hak akses serta mencatat kejadian. Anggota dapat melakukan transaksi pencatatan kejadian kriminal dan non kriminal serta membuat laporan. KaPolsek dapat melakukan pencetakan laporan akhir. *Form login* dapat dilihat pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 *Form Login*

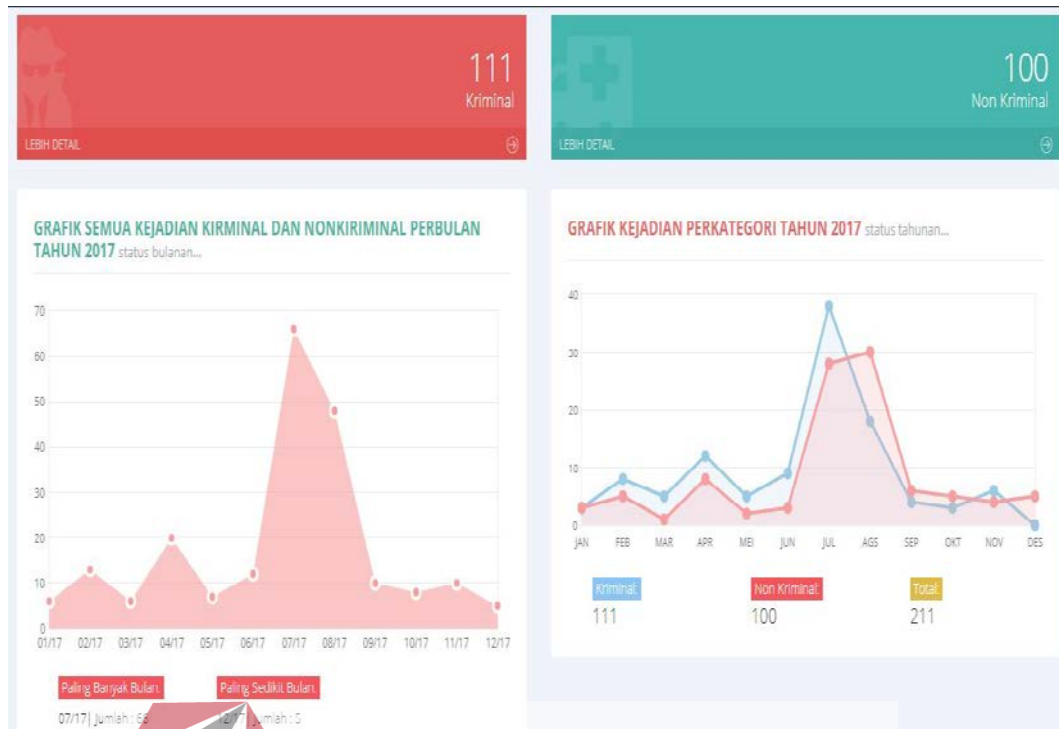
Jika *username* dan *password* salah, maka akan muncul pesan bahwa ada yang salah dalam memasukkan *username* atau *password*. Dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 *Username dan Password Salah*

4.6.2 Halaman Utama atau Sistem Informasi

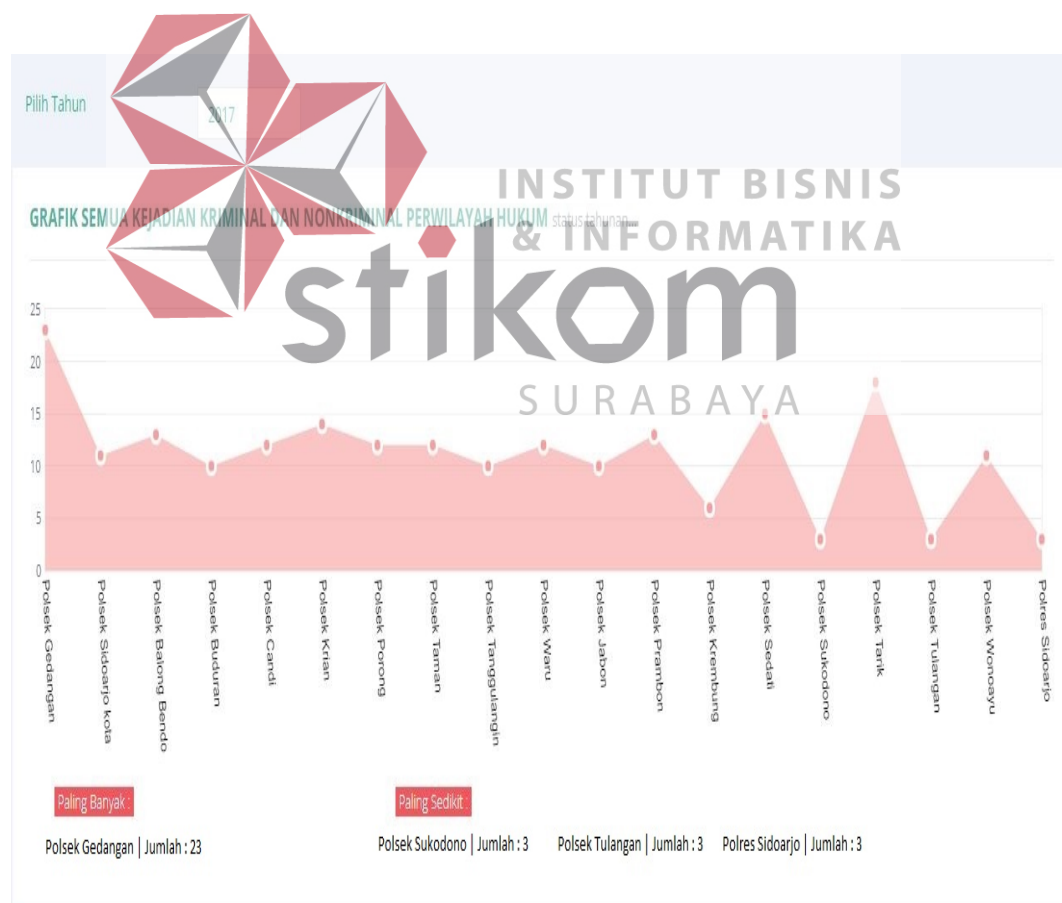
Halaman utama pada sistem ini hanya bisa terbuka setelah *user* memasukkan email sebagai *username* dan *password* nya dengan benar. Setelah sistem memvalidasi data *username* dan *password* maka sistem akan langsung mengarahkan ke halaman selanjutnya dari aplikasi ini yaitu halaman utama yang menampilkan *dashboar* dari data-data kejadian kriminal yang sudah dimasukkan atau dicatat sebelumnya. Halaman utama dalam sistem dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Halaman Utama Atau Sistem informasi

Pada gambar 4.3 terdapat dua grafik, yaitu grafik semua kejadian kriminal dan non kriminal perbulan tahun 2017 dan grafik kejadian perkategori tahun 2017. Pada grafik semua kejadian kriminal dan non kriminal perbulan menampilkan hasil data kejadian yang sudah diolah, dari grafik itu dapat diketahui kejadian yang paling banyak dan yang paling sedikit, dari grafik di atas terlihat bahwa kejadian paling banyak terdapat dalam bulan Juli dengan jumlah 66 kasus, sedangkan yang paling sedikit ada pada bulan Desember dengan 5 kasus. Untuk grafik kejadian perkategori menampilkan informasi berupa jumlah kejadian perkategori, dari grafik di atas, dapat diketahui informasi jumlah kejadian kriminal dan non kriminal serta jumlah keseluruhan kejadian yang terjadi di wilayah hukum Polsek Candi.

Grafik semua kejadian kriminal dan non kriminal perwilayah hukum, dapat menampilkan informasi jumlah kejadian kriminal dan non kriminal di suatu daerah atau pada polsek, grafik tersebut dapat menampilkan informasi polsek yang paling banyak terjadi kasus dan yang paling sedikit mengalami kasus. Dalam contoh ini dapat dilihat bahwa polsek yang paling banyak terjadi kasus adalah Polsek Gedangan dengan 23 kejadian, sedangkan yang paling sedikit terdapat di Polsek Sukodono, Tulangan dan Polsek Candi dengan jumlah 3 kasus. Grafik semua kejadian kriminal dan non kriminal per wilayah hukum dapat dilihat pada gambar 4.4.



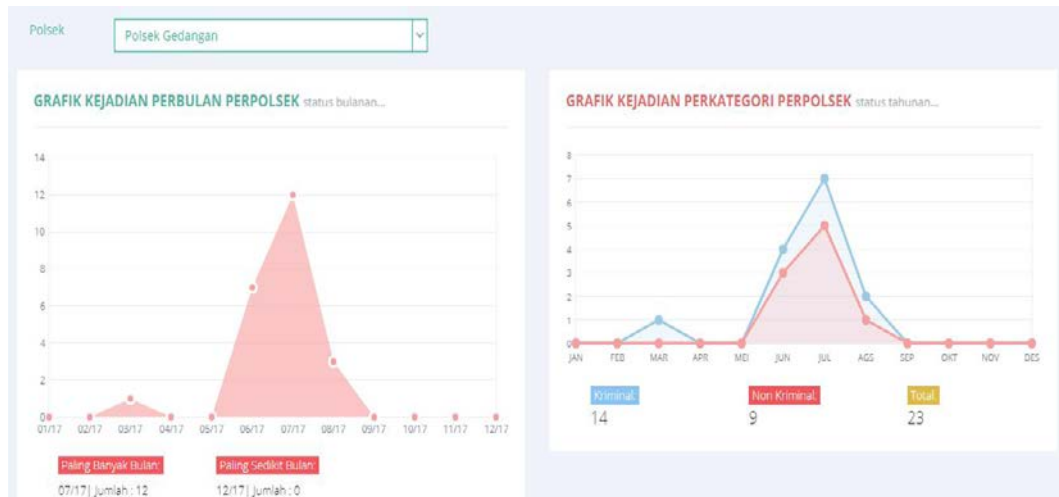
Gambar 4.4 Grafik Semua Kejadian Per Wilayah Hukum

Grafik semua kejadian perwilayah hukum per kategori, dapat menampilkan informasi kejadian kriminal paling banyak dan sedikit di suatu daerah dan kejadian non kriminal paling banyak dan sedikit pada suatu daerah. Dalam contoh ini dapat dilihat bahwa kejadian kriminal paling banyak terdapat pada Polsek Gedangan dengan 14 kasus, paling sedikit pada Polsek Sukodono dengan 1 kasus. Sedangkan kejadian non kriminal paling banyak ada pada Polsek Gedangan dengan 9 kasus dan paling sedikit di Polsek Sukodono dengan 2 kasus. Grafik semua kejadian per wilayah hukum per kategori dapat dilihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Grafik Semua Kejadian Per Wilayah Hukum Per Kategori

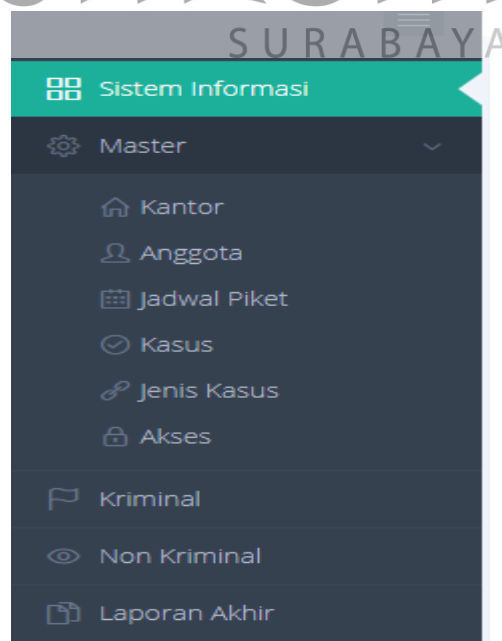
Pada Gambar 4.6 terdapat dua grafik, grafik itu adalah perkembangan dari masing-masing Polsek yang ada di wilayah hukum Polsek Candi. Grafik tersebut memberikan informasi tentang grafik kejadian perbulan dan dan grafik kejadian per kategori per Polsek. Untuk contoh di bawah adalah grafik semua kejadian di Polsek Candi.



Gambar 4.6 Grafik Semua Kejadian di Polsek

A. Menu Utama

Menu utama pada sistem ini berada pada sisi kiri dari layar monitor, terdapat 11 menu utama antara lain menu *dashboard*, menu master, menu kantor, menu anggota, menu jadwal piket, menu kasus, menu jenis kasus, menu akses, menu kriminal, menu non kriminal dan menu laporan akhir. Menu utama dapat dilihat pada gambar 4.7 berikut ini.



Gambar 4.7 Halaman Menu

B. *Form Input Master Anggota*

Proses mengelola data anggota yaitu admin menginputkan data-data anggota pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data anggota terisi, kemudian data anggota disimpan pada *database* anggota dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *form* mengelola data anggota dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut ini.

Gambar 4.8 *Form input Data Anggota*

C. *Form Lihat Data Anggota*

Form lihat data anggota berisikan data tentang identitas anggota yang telah disimpan ke dalam *database* anggota. Pada *form* lihat data anggota juga terdapat fungsi *edit* dan *hapus* data anggota. *form* lihat data anggota dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut ini.

Dashboard > Anggota

[+ Tambah Anggota](#)

Data anggota Kolom Yang Ditampilkan

Tampilkan baris Carit:

No	Kantor	NIP	Nama	Alamat	Nomor Telpn	Tindakan
1	Polsek Gedangan	11410100094	Wahyu Surya Laksana	Ds. kebonsari, Candi Sidoarjo	081703557841	
2	Polsek Candi	200001331	Rahmat Andika L	Ds kebonsari	0317521260	
3	Polsek Sidoarjo kota	1141010001	Samuel	Waru sidoarjo	08733216654	
4	Polsek Balong Bendo	1141010002	Budi B	Krian	0897764321	
5	Polsek Buduran	1141010004	Beni	Surabaya	08384563332	
6	Polsek Krian	1141010006	Komarudin	Tanggulangin	0877756522	
7	Polsek Porong	1141010003	Parman	Buduran	0812334566	
8	Polsek Taman	1141010007	Tatang	Sidoarjo	082234611	
9	Polsek Tanggulangin	11410100010	Tarno	Sidoarjo	08767782344	
10	Polsek Waru	11410100011	Warsito	Surabaya	082123445666	

Gambar 4.9 Form Lihat Data Anggota

D. *Form Input* Master Kantor

Proses mengelola data kantor yaitu admin menginputkan data-data kantor pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data kantor terisi, kemudian data kantor disimpan pada *database* kantor dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *form* Mengelola data kantor dapat dilihat pada gambar 4.10 berikut ini.

Dashboard > Kantor > [+ Tambah Kantor](#)

Tambah Kantor

Nama Kantor	<input type="text"/>	Nomor Telpn	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>	Keterangan	<input type="text"/>
Nomor Fax	<input type="text"/>	Longitude	<input type="text"/>
Latitude	<input type="text"/>		

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 4.10 Form input Master Kantor

E. *Form Lihat Data Kantor*


















Form lihat data kantor berisikan data tentang data kantor yang telah disimpan ke dalam *database* kantor. Pada *form* lihat data kantor juga terdapat fungsi *edit* dan hapus data kantor. *Form* lihat data kantor dapat dilihat pada gambar 4.11 berikut ini.

Dashboard > Kantor

Tambah Kantor

Data Kantor Kolom Yang Ditampilkan

Tampilkan 10 baris Cari:

No	Nama	Alamat	No Telp	Tindakan
1	Polsek Gedangan	Jl. A Yani No 82 Gedangan	031-8912221	 
2	Polsek Sidoarjo kota	Jl Pahlawan NO.76 Sidoarjo	031-8964930	 
3	Polsek Balong Bendo	Jl. Mayjen B.Yuwono No.1 Balong Bendo	031-8971701	 
4	Polsek Buduran	Jl. Jawa No. 6 Desa wadungasih Buduran	031-8921164	 
5	Polsek Candi	Jl Raya Gelam No.3 Candi	031-8921105	 
6	Polsek Krian	Jl Gubernur Sunandar PS No.130 Krian	031-8971121	 
7	Polsek Porong	Jl Jenggolo No.184, Porong Sidoarjo	031-852014	 
8	Polsek Taman	Jl Ngurah Rai No. 5 Taman Sidoarjo	031-7881650	 
9	Polsek Tanggulangin	Jl Raya Tanggulangin NO.18 Tanggulangin	031-8968591	 
10	Polsek Waru	Jlendri 5 Paman No.07 Waru	031-8537733	 

Gambar 4.11 *Form* Lihat Data Kantor

F. *Form Master Kasus*

Proses mengelola data kasus yaitu admin menginputkan data kasus pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data kasus terisi, kemudian data kasus disimpan pada *database* kasus dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form* mengelola data kasus dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut ini.

Gambar 4.12 *Form Master Kasus*

G. *Form Lihat Kasus*

Form lihat data kasus berisikan data tentang data kasus yang telah disimpan ke dalam *database* kasus. Pada *form* lihat kasus juga terdapat fungsi *edit* dan *hapus* data kasus. *Form* lihat data kasus dapat dilihat pada gambar 4.13 berikut ini.

Gambar 4.13 *Form Lihat Kasus*

H. *Form Master Jenis Kasus*

Proses mengelola data jenis kasus yaitu admin menginputkan data jenis kasus pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data jenis kasus terisi, kemudian data jenis kasus disimpan pada *database* jenis kasus dan sistem

akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form* Mengelola data jenis kasus dapat dilihat pada gambar 4.14 berikut ini.

Gambar 4.14 *Form* Master Jenis Kasus

I. *Form* Lihat Jenis Kasus

Form lihat data jenis kasus berisikan data tentang data jenis kasus yang telah disimpan ke dalam *database* jenis kasus. Pada *form* lihat jenis kasus juga terdapat fungsi *edit* dan hapus data jenis kasus. *Form* lihat data jenis kasus dapat dilihat pada gambar 4.15 berikut ini.

No	Kasus	Jenis	Keterangan	Tindakan
1	Kriminal	Pencurian	kasus pencurian	
2	Kriminal	Perampokan	kasus perampokan	
3	Kriminal	Pembunuhan	kasus pembunuhan	
4	Kriminal	Penganiayaan	kasus penganiayaan	
5	Kriminal	Penipuan	kasus penipuan	
6	Kriminal	Pemeriksaan	kasus pemeriksaan	
7	Kriminal	Perjudian	kasus perjudian	
8	Kriminal	Narkoba	kasus narkoba	
9	Non Kriminal	Kecelakaan lalu lintas	kasus laka lantas	
10	Non Kriminal	Kebakaran	kasus kebakaran	

Gambar 4.15 *Form* Lihat Jenis Kasus

J. *Form Input Piket*

Proses mengelola data piket yaitu admin menginputkan data piket pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data piket terisi, kemudian data piket disimpan pada *database* piket dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form* mengelola data piket dapat dilihat pada gambar 4.16 berikut ini.

Gambar 4.16 *Form Input Piket*

K. *Form Lihat Data Piket*

Form lihat data piket berisikan data tentang data piket yang telah disimpan ke dalam *database* piket. Pada *form* lihat piket juga terdapat fungsi *edit* dan *hapus* data piket. *Form* lihat piket dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut ini.

Dashboard > Jadwal Piket

Regu I : Pukul 07:00 - 14:59 WIB Regu II : Pukul 15:00 - 21:59 WIB Regu III : Pukul 22:00 - 06:59 WIB

Jadwal Piket

July 2017

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
25	26	27	28	29	30	1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22

Gambar 4.17 *Form* Lihat Data Piket

L. *Form Input Data Akses*

Proses mengelola data akses yaitu admin menginputkan data akses pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data akses terisi, kemudian data akses disimpan pada *database* akses dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form* mengelola data akses dapat dilihat pada gambar 4.18 berikut ini.

Dashboard > User > Tambah User


Tambah User

Anggota

Nama

Email

Berkas Avatar

Gambar Avatar 

Hak Akses

Pengaturan & Master :

Kantor ☐

Jabatan ☐

Anggota ☐

Gambar 4.18 *Form Input Data Akses*

M. *Form Lihat Data Akses*

Form lihat data akses berisikan data tentang data akses yang telah disimpan ke dalam *database* akses. Pada *form* lihat piket juga terdapat fungsi *edit* dan *hapus* data akses. *form* lihat data akses dapat dilihat di gambar 4.19 berikut





Dashboard > Akses

Data Akses

Kolom Yang Ditampilkan

Tampilkan baris

Cari:

No	Avatar	Kantor	Nama	Username	Tgl Daftar	Tindakan
1		Global	Administrator	admin@gmail.com	22 Maret 2016 11:43:09	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
2		Polsek Gedangan	wahyu	wahyusurya44@gmail.com	04 Juli 2017 08:52:12	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
3		Polsek Candi	Andika	andika@gmail.com	04 Juli 2017 08:52:28	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
4		Polsek Sidoarjo kota	samuel	samuel@gmail.com	04 Juli 2017 07:56:12	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
5		Polsek Balong Bendo	Budi B	budi@gmail.com	04 Juli 2017 08:52:42	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>

Gambar 4.19 *Form Lihat Data Akses*

N. *Form Input Kejadian Kriminal*

Proses *input* kejadian kriminal yaitu admin menginputkan data kejadian kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data kejadian kriminal terisi, kemudian data kejadian kriminal disimpan pada *database* kejadian dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form input* kejadian kriminal dapat dilihat pada gambar 4.20 berikut ini.

Dashboard > Kejadian Kriminal > Kejadian Kriminal Baru

Kejadian Kriminal Baru

Kantor

Anggota

Nomor Kejadian

YANG MELAPORKAN

Nama

Tempat Lahir

Tgl Lahir

Kelamin ☐ Pria ☐ Wanita

Pekerjaan

Alamat

INSTITUT BISNIS & INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Gambar 4.20 *Form Input Kejadian Kriminal*

O. *Form Lihat Data Kejadian Kriminal*

























Form lihat data Kejadian Kriminal berisikan data tentang data kejadian kriminal yang telah disimpan ke dalam *database* kejadian. Pada *form* lihat data kejadian kriminal juga terdapat fungsi *edit* dan hapus data kejadian kriminal. *Form* lihat data kejadian kriminal dapat dilihat pada gambar 4.21 berikut ini.

Dashboard > Kejadian Kriminal

Kejadian baru

Data Kejadian Kriminal Kolom Yang Ditampilkan

Tampilkan baris Cari:

No	No Kejadian	Kasus	Uraian Kejadian	Tindakan
1	LPA/000/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Pencurian	Pelaku melakukan pencurian	  
2	LPA/001/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Perampokan	Korban dirampok pelaku	  
3	LPA/002/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Pembunuhan	pembunuhan berencana	  
4	LPA/003/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Penipuan	Penipuan jalanan	  
7	LPA/004/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Narkoba	Narkoba	  
6	LPA/007/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Pemeriksaan	pemeriksaan di rumah	  
8	LPA/008/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Narkoba	kasus narkoba	  
5	LPA/007/VI/2017/JATIM/RESTA SDA	Penipuan	Penipuan	  

Menampilkan 1 s/d 8 dari 8 baris < 1 >

Gambar 4.21 Form Lihat Data Kejadian Kriminal

P. Form Input Kejadian Non Kriminal

Proses *input* kejadian non kriminal yaitu admin menginputkan data kejadian non kriminal pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data kejadian non kriminal terisi, kemudian data kejadian kriminal disimpan pada database kejadian dan sistem akan menampilkan pesan bahwa data berhasil disimpan. *Form input* kejadian non kriminal dapat dilihat pada gambar 4.22 berikut ini.

Dashboard > Kejadian Non Kriminal > Kejadian Non Kriminal Baru

Kejadian Non Kriminal Baru

Kantor *

Anggota *

Nomor Kejadian

YANG MELAPORKAN

Nama *

Tempat Lahir Tgl Lahir

Kelamin ☒ Pria ☐ Wanita

Pekerjaan

Alamat

Gambar 4.22 Form Input Kejadian Non Kriminal

Q. Lihat Data Kejadian Non Kriminal

Form lihat data kejadian non kriminal berisikan data tentang data kejadian non kriminal yang telah disimpan ke dalam database kejadian. Pada *form* lihat data kejadian non kriminal juga terdapat fungsi *edit* dan hapus data kejadian non kriminal. *Form* lihat data kejadian non kriminal dapat dilihat pada gambar 4.23 berikut ini.

No	No Kejadian	Kasus	Uraian Kejadian	Tindakan
10	LPB/003/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Bencana alam	Test	[Print] [Edit] [Delete]
14	LPB/004/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Kecelakaan kerja	Test	[Print] [Edit] [Delete]
1	LPB/001/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Kecelakaan lalu lintas	Test	[Print] [Edit] [Delete]
15	LPB/005/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Kecelakaan kerja	Test	[Print] [Edit] [Delete]
2	LPB/002/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Kecelakaan lalu lintas	Test	[Print] [Edit] [Delete]
6	LPB/006/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Kebakaran	Test	[Print] [Edit] [Delete]
12	LPB/012/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Aksi demo	Test	[Print] [Edit] [Delete]
11	LPB/011/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Bencana alam	Test	[Print] [Edit] [Delete]
19	LPB/019/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Aksi demo	Test	[Print] [Edit] [Delete]
12	LPB/012/IV/2017/JATIM/RESTA SDA	Bencana alam	Test	[Print] [Edit] [Delete]

Gambar 4.23 *Form* Lihat Data Kejadian Non Kriminal

R. Form Laporan Akhir

Proses *Input* laporan akhir yaitu admin menginputkan tanggal kejadian, kategori, dan kantor pada *form* yang telah disediakan oleh sistem. Setelah semua data terisi, kemudian sistem akan menampilkan halaman baru yang berisi laporan akhir dalam bentuk PDF dan dapat langsung disimpan. *Form* laporan akhir dapat dilihat pada gambar 4.24 dan 4.25 berikut ini.

Dashboard > Laporan Akhir

Laporan Akhir

Tgl Kejadian s/d

Kategori

Lokasi

Tgl Kejadian s/d

Kategori

Lokasi

Gambar 4.24 Form Input Laporan Akhir

RESORT KOTA SIDOARJO
Jalan R.A Kartini 87A Sidoarjo
Kode Pos 61218

LAPORAN KEJADIAN
TGL KEJADIAN PER 01 JANUARI 2016 s/d 31 DESEMBER 2016
KATEGORI KRIMINAL

No	Lokasi/Area	Tgl Kejadian	Kasus	Pelaku	Korban	Uraian Kejadian	Status Kejadian
1	Polsek Gedangan	17 Agustus 2016	Narkoba	Kopet /	/	kasus narkoba	PENYELIDIKAN
2	Polsek Gedangan	07 Juli 2016	Pemeriksaan	Samsul /	Fani /	pemeriksaan di rumah	PENYELIDIKAN
3	Polsek Gedangan	15 April 2016	Narkoba	Kampret /	/	Narkoba	PENYELIDIKAN
4	Polsek Gedangan	11 Maret 2016	Penipuan	Jaka /	Nanda /	Penipuan jalanan	PENYELIDIKAN
5	Polsek Gedangan	09 Februari 2016	Pembunuhan	/	Siti /	pembunuhan berencana	PENYELIDIKAN
6	Polsek Gedangan	05 Januari 2016	Perampokan	Hadi /	Gina /	Korban dirampok pelaku	PENYELIDIKAN
7	Polsek Gedangan	01 Januari 2016	Pencurian	Jono /	Budi /	Pelaku melakukan pencurian	PENYELIDIKAN

Gambar 4.25 Laporan akhir

4.7 Evaluasi Sistem

Tahap selanjutnya setelah tahap implementasi sistem adalah tahap evaluasi sistem. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah Rancangan Bangun

Sistem informasi *Incident Reporting* Berbasis *Web* pada Polsek Candi telah sesuai dengan yang diharapkan dengan cara menguji tiap-tiap *form* dan fitur yang sudah dirancang.

4.7.1. Uji Coba *Form Login*

Tujuan dari uji coba *form login* adalah untuk mengetahui apakah fungsi *form login* sudah berjalan dengan sesuai yang diharapkan. Uji coba *form login* dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Uji Coba *Form Login*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Login dengan username dan password yang benar	Username, password	Login berhasil, dan masuk ke dalam halaman utama	Gambar 4.1
2	Login dengan username dan password salah	Username, password	Login gagal, muncul pesan "username atau password salah"	Gambar 4.2

4.7.2 Uji Coba *Form Master Anggota*

Tujuan dari uji coba *form Master Anggota* adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form Master Anggota* berjalan dengan baik. Uji coba *form master anggota* dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Uji Coba *Form Master Anggota*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data anggota	Memilih menu Anggota	Menampilkan data Anggota	Gambar 4.5
2	Memasukkan data-data anggota	Nama anggota, NIP, kantor, alamat, no telpon, foto, jabatan, jenis kelamin, keterangan	Data anggota berhasil disimpan	Gambar 4.4
3	Mengubah data	NIP anggota	Data anggota pada	Gambar 4.4

	anggota		database berhasil diubah	
4	Menghapus data anggota	NIP anggota	Data anggota pada database berhasil dihapus	Gambar 4.4

4.7.3 Uji Coba *Form* Master Kantor

Tujuan dari uji coba *form* Master Kantor adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form* Master Kantor berjalan dengan baik. Uji coba *form* master kantor dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Uji Coba *Form* Master Kantor

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data kantor	Memilih menu kantor	Menampilkan data kantor	Gambar 4.7
2	Memasukkan data-data kantor	Nama kantor, alamat, no fax, no telpon, keterangan	Data kantor berhasil disimpan	Gambar 4.6
3	Mengubah data kantor	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kantor pada database berhasil diubah	Gambar 4.6
4	Menghapus data kantor	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kantor pada database berhasil dihapus	Gambar 4.6

4.7.4 Uji Coba *Form* Master Kasus

Tujuan dari uji coba *form* Master Kasus adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form* Master Kasus berjalan dengan baik. Uji coba *form* master kasus dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Uji Coba *Form* Master Kasus

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data kasus	Memilih menu kasus	Menampilkan data kasus	Gambar 4.9
2	Memasukkan data-data kasus	Nama Kasus	Data kasus berhasil disimpan	Gambar 4.8

3	Mengubah data kasus	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kasus pada database berhasil diubah	Gambar 4.8
4	Menghapus data kasus	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kasus pada database berhasil dihapus	Gambar 4.8

4.7.5 Uji Coba *Form* Master Jenis Kasus

Tujuan dari uji coba *form* Master Jenis Kasus adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form* Master Jenis Kasus berjalan dengan baik. Uji coba *form* master jenis kasus dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Uji Coba *Form* Master Jenis Kasus

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data jenis kasus	Memilih menu kasus	Menampilkan data jenis kasus	Gambar 4.11
2	Memasukkan data data jenis kasus	Kasus, jenis kasus, keterangan	Data jenis kasus berhasil disimpan	Gambar 4.10
3	Mengubah data jenis kasus	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data jenis kasus pada database berhasil diubah	Gambar 4.10
4	Menghapus data jenis kasus	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data jenis kasus pada database berhasil dihapus	Gambar 4.10

4.7.6 Uji Coba *Form* Input Piket

Tujuan dari uji coba *form* input Piket adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form* input Piket berjalan dengan baik. Uji coba *form* input Piket dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.6 Uji Coba *Form Input* Piket

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data jadwal piket	Memilih menu jadwal piket	Menampilkan data jadwal piket	Gambar 4.13
2	Memasukkan data-data piket	Kantor, anggota, regu	Data piket berhasil disimpan	Gambar 4.12
3	Mengubah data jadwal piket	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data piket pada database berhasil diubah	Gambar 4.12
4	Menghapus data piket	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data piket pada database berhasil dihapus	Gambar 4.12

4.7.7 Uji Coba *Form Input* Akses

Tujuan dari uji coba *form input* Akses adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form input* Akses berjalan dengan baik. Uji coba *form input* Akses dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Uji Coba *Form Input* Akses

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data akses	Memilih menu akses	Menampilkan data akses	Gambar 4.15
2	Memasukkan data-data akses	Anggota, nama, email, hak akses yang diberikan	Data akses berhasil disimpan	Gambar 4.14
3	Mengubah data akses	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data akses pada database berhasil diubah	Gambar 4.14
4	Menghapus data akses	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data akses pada database berhasil dihapus	Gambar 4.14

4.7.8 Uji Coba *Form Input* Kejadian Kriminal

Tujuan dari uji coba *form input* Kejadian Kriminal adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form input* Kejadian Kriminal berjalan dengan baik. Uji coba *form input* Kejadian Kriminal dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Uji Coba *Form Input* Kejadian Kriminal

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data kejadian kriminal	Memilih menu kriminal	Menampilkan data kejadian kriminal	Gambar 4.17
2	Memasukkan data-data kejadian kriminal	No kejadian, data yang melapor, data peristiwa, identitas pelaku dan korban, data saksi, status kejadian	Data kriminal berhasil disimpan	Gambar 4.16
3	Mengubah data kriminal	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data kriminal pada database berhasil diubah	Gambar 4.16
4	Menghapus data kriminal	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data kriminal pada database berhasil dihapus	Gambar 4.16

4.7.9 Uji Coba *Form Input* Kejadian Non Kriminal

Tujuan dari uji coba *form input* Kejadian Non Kriminal adalah untuk memastikan fungsi CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada *form input* Kejadian Non Kriminal berjalan dengan baik. Uji coba *form input* Kejadian Non Kriminal dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Uji Coba *Form Input* Kejadian Non Kriminal

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan data kejadian Non kriminal	Memilih menu kriminal	Menampilkan data kejadian Non kriminal	Gambar 4.19
2	Memasukkan data- data kejadian Non kriminal	No kejadian, data yang melapor, data peristiwa, identitas pelaku dan korban, data saksi, status kejadian	Data Non kriminal berhasil disimpan	Gambar 4.18
3	Mengubah data Non kriminal	Memilih tombol ubah data, dan mengubah data yang diinginkan	Data Non kriminal pada database berhasil diubah	Gambar 4.18
4	Menghapus data Non kriminal	Memilih tombol hapus, sesuai dengan yang ingin dihapus	Data Non kriminal pada database berhasil dihapus	Gambar 4.18

4.7.10 Uji Coba *Form Input* Laporan

Tujuan dari uji coba *form input* Laporan adalah untuk memastikan fungsi *Create, Read* pada *form input* Laporan berjalan dengan baik. Uji coba *form input* Laporan dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Uji Coba *Form Input* Laporan

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan laporan akhir	Memilih menu laporan akhir	Menampilkan Laporan akhir	Gambar 4.21
2	Memasukkan data laporan akhir	Tanggal kejadian, kategori, kantor	Menampilkan Laporan sesuai <i>Inputan</i> yang dimasukkan	Gambar 4.20

4.7.11 Uji Coba Dashboard

Tujuan dari uji coba Dashboard adalah untuk memastikan fungsi *read* pada *form* Dashboard berjalan dengan baik. Uji coba *dashboard* dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Uji Coba *Dashboard*

No	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output
1	Menampilkan grafik dashboard	Memilih menu utama	Menampilkan dashboard	Gambar 4.3



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan proses perencanaan, perancangan, uji coba dan evaluasi terhadap sistem informasi *incident reporting information system* pada Polsek Candi maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Sistem informasi *incident reporting information system* pada Polsek Candi dapat mengelola data kejadian kriminal maupun non kriminal yang ada di kawasan hukum Polsek Candi.
2. Sistem informasi *incident reporting information system* pada Polsek Candi dapat menyediakan *form* pencatatan kejadian sesuai dengan *standart* pelaporan pada Kepolisian Republik Indonesia.
3. Sistem informasi *incident reporting information system* pada Polsek Candi dapat memberikan informasi kejadian untuk KaPolsek berupa data kejadian kriminal, data kejadian non kriminal, laporan kejadian di wilayah hukum Polsek Candi dengan cepat dan secara *real time*, dengan menampilkan grafik kejadian di dalam sistem.

5.2 Saran

Adapaun saran yang dapat diberikan untuk peneliti berikutnya apabila ingin mengembangkan sistem ini agar menjadi lebih baik di masa berikutnya adalah.

Platform yang digunakan bisa dikembangkan menjadi *mobile application* atau *android*, sehingga sistem ini dapat digunakan secara *mobile* oleh anggota kepolisian, sehingga akan lebih praktis.



DAFTAR PUSTAKA

- Diar Puji, Oktavian. 2010, *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP* Penerbit Mediakom : Yogyakarta.
- detik.com. (2015, Desember 31). Retrieved from detik.com
<http://sport.detik.com/aboutthegame/Read/2015/12/31/114331/3108307/475/2015-angka-kecelakaan-di-Candi-naik-14-persen>
- Everest, Gordon C., 1986, "Database Management: Objectives, System Functions, and Administration", Michigan.
- Everest, Gordon C., 2001, "Database Management: Objectives, System Functions, and Administration", Michigan.
- Ellsworth, Jill.H dan Matthew V.Ellsworth. (2001). Marketing on The Internet. Grasindo. Jakarta
- Griffin, Ricky W., and Ebert, Ronald J., 2009, Business, 8th edition, Pearson Education Inc., New Jersey
- Hartono, Jogiyanto. 1999. *Analisis Dan Disain Sistem Informasi: pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis.* STIKOM SURABAYA
- Indrajit, Ricahrdus, Eko. 2004. *Kajian Strategis Cost Benefit Teknologi Informasi.* Penerbit : Andi, Yogyakarta.
- Jogiyanto, Hartono, 2005. *Analisis & Desain Sistem Informasi Pendekatan Tersruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis.* Penerbit : Andi, Yogyakarta
- Kbbi.web.id/insiden. (2016, Desember 20). Retrieved from kbbi.web.id
- Moleong , 2005. *Metodologi Kualitatif* Edisi Revisi. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nasution. 2003. *Metode Research*, Jakarta : PT. Bumi Aksara. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- Peraturan Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Nomor 7,2009. *Sistem Laporan Gangguan Keamanan dan Ketertiban masyarakat.*
- Romeo, 2003, *Testing dan Implementasi Sistem*, STIKOM Surabaya
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan R & D.* Bandung
- Supardi, M.d, 2006. *Metodologi Penelitian*, Mataram : Yayasan Cerdas Press

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2, 2002. Kepolisian Negara Republik Indonesia

Witarto. 2004. *Memahami Sistem Informasi*. Informatika. Bandung,

Welling, Luke, Thompson, Laura, 2001. *PHP and MySQL web development*. Penerbit Sams Publishin.

