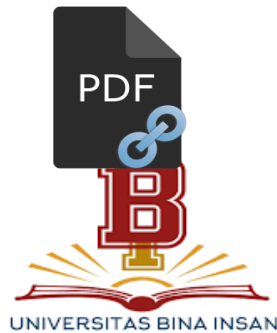


**PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN PUBLIK PADA  
POLRES KOTA LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER**  
(Upgrade From Version 1.0 to CodeIgniter 4.0)



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan**

**Program Sarjana (S-1)**

**Pada Program Studi Informatika**

**Oleh:**

**INTAN MEIZA RENI**

**NIM : 1902020071**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU TEKNIK**

**UNIVERSITAS BINA INSAN**

**2023**

**Protected by PDF Anti-Copy Free**

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**





**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
**HALAMAN PENGESAHAN**  
**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**

**PERANCANGAN APLIKASI PELAYANAN PUBLIK  
PADA POLRES LUBUKLINGGAU MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK CODEIGNITER**

Oleh :  
**INTAN MEIZA RENI**  
**NIM :1902020071**

<b>Pembimbing I</b>	<b>Lubuklinggau, 2023</b>
	<b>Pembimbing II</b>
<b>Rudi Kurniawan,S.T, M.Kom</b>	<b>Lukman Sunardi, M.Kom</b>

**Mengetahui,**  
**Ketua Dekan Fakultas Ilmu Teknik**  
**Universitas Bina Insan**

**Elmayati, M.Kom**

**HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

## MOTTO: **Protected by PDF Anti-Copy Free**

- (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)  
 “Only you can change your life. Nobody else can do it for you”
- Orang Lain Ga Akan Bisa Pahami *Struggle* Dan Masa Sulitnya Kita, Yang Mereka Ingin Hanya Bagian *Success Stories*. Berjuanglah Untuk Diri Sendiri. Jangan Ga Ada Yang Tepuk Tangan. Kelak Diri Kita Di Masa Depan Akan Sangat Bangga Dengan Apa Yang Kita Perjuangkan

### PERSEMBAHAN KEPADA:

“ Puji syukur selalu kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan ridha dan kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah SWT, yang telah memberikan nikmat hidup, dan memberikan kesempatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Bapakku (Sutrisno) dan Mamaku (Azizah ). Terimakasih untuk segala dukungan Doa restu yang selalu kalian berikan untukku. Terimakasih atas perjuangannya agar aku bisa berpendidikan sampai aku bisa duduk dibangku perkuliahan. Terimakasih sudah memotivasiku sehingga aku bisa bertahan sampai dititik ini.
- ❖ Kepada Kakakku (Rendy Pratama Dan Adikku Fauziah Pratiwi ) Terima Kasih Untuk Segala dukungan Doa Restu yang selalu kalian berikan untukku
- ❖ Terimakasih Kepada tuan pemilik NIM 051191089 telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, meluangkan baik, tenaga,pikiran, materi maupun moral kepada saya dan senantiasa sabar menghadapi saya.terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya hingga sekarang ini.
- ❖ Terimakasih kepada temanku (H3, Haredang Dan Miranty,Yuli,Meli,Sintia ) sudah menjadi teman dan tempat mencurahkan segala keluh kesahku selama skripsi ini.

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
**HALAMAN PERNYATAAN**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa/Instansi : Intan Meiza Reni

Nim : 1902020071

Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian dan penulisan skripsi yang saya susun sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana (S-1) universitas bina insan, merupakan hasil kerja saya sendiri dan tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya. Ada bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain dan telah saya tuliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Jika dikemudian hari ternyata terbukti bahwa penelitian dan tugas akhir ini bukan hasil kerja saya sendiri atau plagiat dalam bagian-bagian tertentu, maka saya bersedia dikenakan sanksi sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku

**Lubuklinggau,    januari 2023**

**Penulis,**

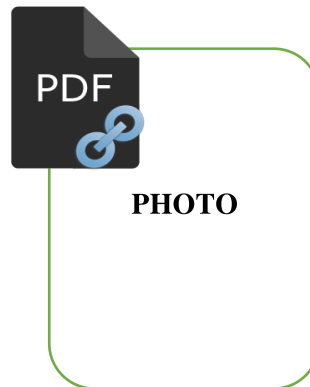
*Materai*

*10.000*

**Intan Meiza Reni**  
**Nim 1902020071**

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**



**Biodata**

Nama : Intan Meiza Reni

Tempat/ Tanggal Lahir : Lubuklinggau , 15 Mei 2001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jl.Patimura Mesat Jaya Rt 4 No4 Gang Barito Kec Kota Lubuklinggau Timur II

**Pendidikan**

- SD : SD N 20 Kota Lubuklinggau

- SMP Sederajat : SMP N 1 Kota Lubuklinggau

-SMA Sederajat : SMA N 5 Kota Lubuklinggau

-S1 : Universitas Bina Insan

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



## Perancangan Aplikasi **TRAK** **Manajemen Publik** Pada Polres Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter

Oleh ;

**Intan Meiza Reni**

Advances in information technology today have a very significant impact, especially in terms of communication. Therefore, with the development of this technology, all work can be done quickly. Before the advent of technology, work activities were slow and took a long time to complete. With technology, all activities can be completed in a shorter time, especially in the field of information management. The research method used by researchers to observe, describe, analyze, design, and understand the problem under study. The current state of the research object discussed in this study uses descriptive quantitative research methods as well as direct observation to the research site to obtain the necessary data and information. Lubuklinggau Police Police available such as Community Complaint services (Police Reports and Missing Reports), SKCK , crowd permits, and public complaints about Polri services. The resulting application can provide information and make it easier for users to build a SKCK (Police Certificate of Record) making system by utilizing information technology

**Kata kunci--3-5 produk; *Technology ;Police; Security ,crowd permits; Those Complaints***

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



## Perancangan Aplikasi **Informasi** Publik Pada Polres Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter

Oleh ;

**Intan Meiza Reni**

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah memberikan dampak yang sangat berarti, khususnya dalam hal komunikasi .Oleh karena itu, dengan berkembangnya teknologi ini, semua pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat .Sebelum munculnya teknologi, aktivitas kerja sangat lambat dan membutuhkan waktu lama untuk diselesaikan. Dengan adanya, teknologi, semua kegiatan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat, terutama di bidang pengelolaan informasi. Metode penelitian yang digunakan peneliti untuk mengamati, mendeskripsikan, menganalisis, merancang, dan memahami masalah yang diteliti .Keadaan objek penelitian saat ini yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif Lubuklinggau kepolisian yang tersedia seperti misalnya layanan Pengaduan Masyarakat (Laporan Polisdan Laporan Kehilangan), SKCK, izin keramaian ,dan pengaduan complain Masyarakat terhadap pelayanan Polri. Aplikasi yang dihasilkan ini bisa memberikan informasi dan mempermudah pengguna membangun sebuah sistem pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dengan memanfaatkan teknologi informasi

**Kata kunci—3 5 produk; Teknologi; Polres; Skck; Izin Keramaian; Pengajuan Komplain**

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)  
**KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang memberikan kekuatan dan kesempatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal, Untuk diajukan sebagai syarat untuk menyusun Skripsi Pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Teknik Universitas Bina Insan Lubuklinggau. Kemudian sholawat beserta salam semoga tetap tercurahkan kepada bagi Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta umatnya hingga akhir zaman.

Dalam penulisan Skripsi ini penulis telah berusaha sebaik mungkin untuk menyajiakan Skripsi ini, baik dari segi isi maupun dari segi desain .Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini tentunya masih jauh dari sempurna.Hal ini dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki .Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan Skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Untuk selanjutnya penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini, yaitu:

1. Bapak Dr. H. Sardiyono selaku Rektor Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
2. Bapak Muhammad Akbar, S.T., MIT selaku Wakil Rektor I Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk dapat segera menyelesaikan penulisan Skripsi ini.

- Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)
3. Bapak Wakid Nur Mukhlis, M.Pd selaku Wakil Rektor II Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah memberikan motivasi dan semangat untuk dapat segera menyelesaikan Skripsi ini.
  4. Ibu Elmayati, M.Kom selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Teknik Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
  5. Bapak Budi Santoso, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
  6. Bapak Rudi Kurniawan, S.T, M.Kom selaku Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
  7. Bapak Lukman Sunardi, M.Kom selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini.
  8. Bapak Andri Anto Tri Susilo, M.kom selaku penguji yang telah banyak memberikan bimbingan dan arah dalam penulisan Skripsi ini
  9. Bapak Pimpinan dan anggota kepolisian di Polres Kota Lubuklinggau (tempat penelitian)
  10. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Universitas Bina Insan Lubuklinggau yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan dan bimbingan kepada penulis.
- Akhir kata semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi untuk penelitian selanjutnya.

Lubuklinggau, Januari 2023

Intan Meiza Reni

## Protected by PDF Anti-Copy Free

### DAFTAR ISI

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman pengesahan .....	iii
Halaman Motto Dan Persemb .....	iv
Halaman Pernyataan .....	v
Daftar Riwayat Hidup .....	vi
<i>Abstract</i> .....	vii
Abstrak.....	viii
Kata Pengantar.....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv
Daftar Lampiran .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
2.1. Literatur.....	7
2.2. Penelitian Relevan.....	17
2.3. Kerangka Berpikir.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1.Motode Penelitian.....	22
3.2.Metode Pengumpulan Data.....	23
3.3.Metode Pengembangan Sistem.....	23
3.4.Tempat Dan Waktu Penelitian.....	25
3.5.Alat Dan Bahan .....	26
3.6.Analisis Kebutuhan Dan Analisis Sistem.....	27
3.7. Metode Pengujian Sistem.....	28
3.8Rancangan Sistem.....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Gambaran Umum .....	44
4.2 Hasil Penelitian.....	46
4.3 Pengujian Sistem.....	53
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>56</b>
5.1 Simpulan.....	56
5.2 Saran.....	56

### DAFTAR PUSTAKA

#### Lampiran

## Protected by PDF Anti Copy Free

### DAFTAR TABEL

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

<b>Tabel 2.1</b>	Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	10
<b>Table 1.2</b>	Simbol-simbol <i>activity diagram</i> .....	12
<b>Table 2.3</b>	Simbol-simbol yang <i>cross diagram</i> .....	12
<b>Table 2.4</b>	Simbol-simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	14
<b>Table 2.5</b>	Penelitian Relevan.....	16
<b>Table 3.1</b>	Jadwal Kegiatan .....	24
<b>Table 3.2</b>	Contoh Kasus Proses Login .....	27
<b>Table 3.3</b>	Definisi aktor.....	29
<b>Table 3.4</b>	<i>Definisi use case</i> .....	29
<b>Table 3.5</b>	Skenario login.....	30
<b>Table 3.6</b>	Skenario olah data admin .....	30
<b>Table 3.7</b>	Skenario input data admin.....	30
<b>Tabel 3.8</b>	Skenario edit admin.....	30
<b>Tabel 3.9</b>	Skenario hapus admin .....	31
<b>Tabel 3.10</b>	Skenario olah data SKCK.....	32
<b>Tabel 3.11</b>	Skenario input data SKCK .....	32
<b>Tabel 3.12</b>	Skenario edit SKCK .....	33
<b>Tabel 3.13</b>	Skenario hapus SKCK.....	33
<b>Tabel 3.14</b>	Skenario olah data Pelayanan.....	34
<b>Tabel 3.15</b>	Skenario input data Pelayanan .....	34
<b>Tabel 3.16</b>	Skenario edit Pelayanan .....	34
<b>Tabel 3.17</b>	Skenario hapus Pelayanan .....	36
<b>Tabel 3.18</b>	Skenario olah data Izin keramaian .....	36

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

<b>Tabel 3.19</b> Skenario input data Izin keramaian.....	37
<b>Tabel 3.20</b> Skenario edit Izin keramaian.....	37
<b>Tabel 3.21</b> Skenario hapus Izin keramaian.....	38
<b>Tabel 3.22</b> Skenario olah data Laporan kehilangan .....	38
<b>Tabel 3.23</b> Skenario input data Laporan kehilangan.....	39
<b>Tabel 3.24</b> Skenario edit Laporan kehilangan.....	39
<b>Tabel 3.25</b> Skenario hapus Laporan kehilangan.....	40
<b>Tabel 3.26</b> Skenario lihat hasil .....	41
<b>Tabel 3.27</b> Skenario <i>logout</i> .....	41
<b>Tabel 3.28</b> <i>Tabel Admin</i> .....	65
<b>Tabel 3.29</b> <i>Tabel User</i> .....	65
<b>Tabel 3.30</b> <i>Tabel SKCK</i> .....	66
<b>Tabel 3.31</b> <i>Tabel Pelayanan</i> .....	66
<b>Tabel 3.32</b> <i>Tabel Izin Keramaian</i> .....	66
<b>Tabel 3.33</b> <i>Tabel Kehilangan</i> .....	66

## Protected by PDF Anti-Copy Free

### DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1.</b>	(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark) Kerangka Berpikir .....	20
<b>Gambar 3.1.</b>	Metodologi Prot .....	23
<b>Gambar 3.2</b>	Use Case Diagram Sistem Pelayanan Publik.....	28
<b>Gambar 3.3</b>	Activity Diagram login admin .....	41
<b>Gambar 3.4.</b>	Activity Diagram olah Data Admin .....	42
<b>Gambar 3.5</b>	Activity Input Data Data Admin .....	42
<b>Gambar 3.6</b>	Activity Diagram Edit Data Admin .....	42
<b>Gambar 3.7</b>	Activity Diagram Hapus Data Admin.....	43
<b>Gambar 3.8</b>	Activity Diagram Olah Data User.....	43
<b>Gambar 3.9</b>	Activity Input Data Data User .....	43
<b>Gambar 3.10</b>	Activity Diagram Edit Data User .....	44
<b>Gambar 3.11</b>	Activity Diagram Hapus Data User .....	44
<b>Gambar 3.12</b>	Activity Diagram Olah Data SKCK.....	44
<b>Gambar 3.13</b>	Activity Input Data SKCK .....	45
<b>Gambar 3.14</b>	Activity Diagram Edit Data SKCK.....	45
<b>Gambar 3.15</b>	Activity Diagram Hapus Data SKCK .....	46
<b>Gambar 3.16</b>	Activity Diagram Olah Data Pelayanan.....	46

<b>Gambar 3.17</b>	<b>Activity Input Data Pelayanan</b> .....	46
	<b>(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)</b>	
<b>Gambar 3.18</b>	<b>Activity Diagram Edit Data Pelayanan</b> .....	47
<b>Gambar 3.19</b>	<b>Activity Diagram</b>  <b>Data Pelayanan</b> .....	47
<b>Gambar 3.20</b>	<b>Activity Diagram Olah Data Izin keramaian</b> .....	48
<b>Gambar 3.21</b>	<b>Activity Input Data Izin keramaian</b> .....	48
<b>Gambar 3.22</b>	<b>Activity Diagram Edit Data Izin keramaian</b> .....	48
<b>Gambar 3.23</b>	<b>Activity Diagram Hapus Data Izin keramaian</b> .....	49
<b>Gambar 3.24</b>	<b>Activity Diagram Olah Data Laporan kehilangan</b> .....	49
<b>Gambar 3.25</b>	<b>Activity Input Data Laporan kehilangan</b> .....	49
<b>Gambar 3.26</b>	<b>Activity Diagram Edit Data Laporan kehilangan</b> .....	50
<b>Gambar 3.27</b>	<b>Activity Diagram Hapus Data Laporan kehilangan</b> .....	50
<b>Gambar 3.28</b>	<b>Activity Diagram Lihat hasil</b> .....	50
<b>Gambar 3.29</b>	<b>Activity Diagram Logout</b> .....	51
<b>Gambar 3.30</b>	<b>Class Diagram</b> .....	51
<b>Gambar 3.31</b>	<b>Sequence Diagram login</b> .....	52
<b>Gambar 3.32</b>	<b>Sequence Diagram olah Data Admin</b> .....	52
<b>Gambar 3.33</b>	<b>Sequence Input Data Data Admin</b> .....	53
<b>Gambar 3.34</b>	<b>Sequence Diagram Edit Data Admin</b> .....	53

<b>Gambar 3.35</b> <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Admin.....	54
<b>(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)</b>	
<b>Gambar 3.36</b> <i>Sequence Diagram</i> Olah Data User.....	54
<b>Gambar 3.37</b> <i>Sequence Input</i> User .....	55
<b>Gambar 3.38</b> <i>Sequence Diagram</i> Edit Data User.....	55
<b>Gambar 3.39</b> <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data User .....	56
<b>Gambar 3.40</b> <i>Sequence Diagram</i> Olah Data SKCK.....	56
<b>Gambar 3.41</b> <i>Sequence Input</i> Data SKCK.....	57
<b>Gambar 3.42</b> <i>Sequence Diagram</i> Edit Data SKCK.....	57
<b>Gambar 3.43</b> <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data SKCK .....	58
<b>Gambar 3.44</b> <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Pelayanan.....	58
<b>Gambar 3.45</b> <i>Sequence Input</i> Data Pelayanan.....	59
<b>Gambar 3.46</b> <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Pelayanan .....	59
<b>Gambar 3.47</b> <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pelayanan.....	60
<b>Gambar 3.48</b> <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Izin keramaian.....	60
<b>Gambar 3.49</b> <i>Sequence Input</i> Data Izin keramaian .....	61
<b>Gambar 3.50</b> <i>Sequence Diagram</i> Edit Data Izin keramaian.....	61
<b>Gambar 3.51</b> <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Izin keramaian .....	62

<b>Gambar 3.52</b> <i>Sequence Diagram</i> Olah Data Laporan Kehilangan.....	62
<b>Gambar 3.53</b> <i>Sequence Input Data</i> Laporan kehilangan .....	63
<b>Gambar 3.54</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan kehilangan.....	63
<b>Gambar 3.55</b> <i>Sequence Diagram</i> Data Laporan kehilangan .....	64
<b>Gambar 3.56</b> <i>Sequence Diagram</i> Lihat hasil.....	64
<b>Gambar 3.57</b> <i>Squence Diagram</i> Logout .....	65
<b>Gambar 3.58.</b> Menu Halaman Login .....	67
<b>Gambar 3.59</b> Menu Halaman Utama.....	67
<b>Gambar 3.60</b> Menu Input Data Awal Pemohon .....	67
<b>Gambar 3.62</b> Form Data Pengguna .....	68
<b>Gambar3.63</b> Jenis Pelayanan .....	68
<b>Gambar3.64</b> Surat Keterangan Izin Keramaian.....	69
<b>Gambar 3.65</b> Surat Tanda Penerimaan Laporan Kehilangan .....	69
<b>Gambar 4.66</b> Struktur Organisasi Satuan intelkam Polres Lubuklinggau .	72
<b>Gambar 4.67</b> Halaman Login Admin .....	73
<b>Gambar 4.68</b> Halaman menu utama admin .....	73
<b>Gambar 4.69</b> Halaman User Data pemohon .....	74
<b>Gambar 4.70</b> Halaman Data Pemohon SKCK .....	74
<b>Gambar 4.71</b> Halaman Data pemohon izin keramaian.....	75
<b>Gambar 4.72</b> Surat Tanda Penerima Laporan Kehilangan .....	75
<b>Gambar 4.73</b> Surat Keterangan Berkelakuan Baik .....	76
<b>Gambar 4.74</b> Surat Izin Keramaian .....	77

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

#### DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Formulir Pengaju



**Lampiran 2** Surat Permohonan Izin Penelitian

**Lampiran 3** Surat Balasan Izin Penelitian

**Lampiran 4** Dokumentasi/Foto-Foto


**Lampiran 5** Lembar Bimbingan p1 dan p2 Skripsi

**Lampiran 6** SK Penguji Skripsi

**Lampiran 7** Lembar Perbaikan Skripsi

**Lampiran 8** Uji Kelayakan

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**



Kemajuan teknologi informasi saat ini telah memberikan dampak yang sangat berarti, khususnya dalam hal komunikasi. Oleh karena itu, dengan berkembangnya teknologi ini, semua pekerjaan dapat dilakukan dengan cepat. Sebelum munculnya teknologi, aktivitas kerja sangat lambat dan membutuhkan waktu lama untuk diselesaikan. Dengan adanya, teknologi, semua kegiatan dapat diselesaikan dalam waktu yang lebih singkat, terutama di bidang pengelolaan informasi. Polres kota lubuklinggau bertugas untuk menyelenggarakan fungsi pokok memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, memberikan rasa aman, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, serta tunduk pada supremasi hukum, pada fungsi-fungsi Polri lainnya dalam wilayah hukum Polres.

Pelayanan publik juga memegang peranan penting untuk masyarakat dalam layanan pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) . perancangan sistem untuk keperluan masyarakat dalam melaksanakan tugas pelayanan publik itu sendiri sangat diperlukan untuk memudahkan masyarakat dalam pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian). Hal ini dilakukan dari sudut pandang masyarakat itu sendiri, pelayanan publik untuk pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi informasi.

SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) merupakan surat yang dikeluarkan oleh kepolisian untuk menjelaskan bahwa pemohon tidak pernah

memiliki Kesalahan hukum sehingga perian di tahanan, atau berkelakuan buruk yang menyebabkan pemohon memiliki catatan kepolisian. Pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) prosesnya kurang cepat karena belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) guna mempermudah masyarakat dalam membuat SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dan memaksimalkan sistem pelayanan publik. CodeIgniter adalah aplikasi dasar terbuka dari kerangka kerja PHP dengan model MVC, atau biasa disebut *Model-View-Controller*, digunakan untuk membangun satu Situs web dinamis dengan kode PHP. CodeIgniter memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi berbasis web dengan cepat dan memberikan kenyamanan dibandingkan dengan membuat menggunakan koding PHP murni atau membuat di awal pemrograman[1].

Berdasarkan dari latar belakang tersebut dalam proses pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) pada Polres Kota Lubuklinggau peneliti bermaksud untuk membangun sebuah sistem guna memudahkan masyarakat untuk membuat SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dengan memanfaatkan teknologi informasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian **“Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Pada Polres Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Dari latar belakang penelitian yang telah dijelaskan dapat identifikasi masalahnya yaitu membangun sistem pelayanan publik pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kriminal) dengan memanfaatkan teknologi informasi.



## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang dijelaskan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana membuat rancangan sistem pelayanan publik pada Polres Kota Lubuklinggau dengan menggunakan Framework Codeigniter?”

## 1.4 Batasan Masalah

Untuk membatasi permasalahan yang ada karena keterbatasan waktu, kemampuan, dan sarana yang ada maka penulisan membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

- a. Sistem yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya.
- b. Sistem ini hanya untuk pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) di Polres Kota Lubuklinggau.
- c. Menggunakan Framework Codeigniter untuk variasi dalam pembuatan sistem.
- d. Ruang lingkup penelitian hanya di Polres Kota Lubuklinggau.

## 1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

### 1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk membuat sistem aplikasi pelayanan publik pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) di Polres Kota Lubuklinggau.

### 1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut :

#### 1. Manfaat bagi ilmu pengetahuan

Manfaat penelitian bagi pengembangan ilmu pengetahuan yaitu sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khusus dalam bidang sistem pelayanan publik pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) di Polres Kota Lubuklinggau. Penelitian ini dapat dijadikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi masa yang akan datang dan juga dapat menjadikan penelitian yang relevan atau sebuah pedoman bagi para mahasiswa yang melakukan suatu penelitian baru.

#### 2. Manfaat bagi Tempat penelitian

Manfaat bagi Tempat penelitian yaitu sebagai suatu sistem agar sistem ini dapat menjadi sistem informasi yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan mempermudah masyarakat dalam pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian).

#### 3. Manfaat bagi penelitian sendiri

Manfaat bagi penelitian sendiri yaitu sebagai syarat untuk penulisan proposal serta dapat menambah wawasan mengenai

Protected by PDF Anti-Copy Free  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

sistem aplikasi pelayanan publik pemantauan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) di Polres Kota Lubuklinggau dan juga dapat dijadikan referensi dalam pengembangan sistem serta dapat menerapkan yang selama ini peneliti diterima di bangku perkuliahan.

#### 4. Manfaat Untuk Universitas

Bagi ilmu pengetahuan dapat memberikan suatu karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan di Universitas Bina Insan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi yang merupakan laporan hasil penelitian, direncanakan terdiri dari lima bab, masing-masing bab berisi:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : KAJIAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisikan teori-teori yang mendasari masalah yang diteliti pada judul penelitian

#### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini berisikan tentang metode penelitian, metode peneliti untuk mengamati, mendeskripsikan, menganalisis, merancang, dan memahami masalah yang diteliti. Keadaan objek penelitian saat ini yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif

## **BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Protected by PDF Anti-Copy Free**

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**

Dalam bab ini berisikan tentang gambaran umum judul, hasil dan pembahasan penelitian.



## **BAB V : SIMPULAN DAN PENUTUP**

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## **2.1 Literatur**

### **2.1.1 Perancangan**



Perancangan merupakan proses menggambarkan apa yang dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda, termasuk deskripsi arsitektur dan detail tentang komponen dan kendala yang dihadapi dalam proses itu[2]. Sistem menentukan bagaimana sistem melakukan tugas-tugas yang diperlukan. Selama fase ini, elemen perangkat lunak dan perangkat keras dari sistem dikonfigurasi sehingga instalasi sistem sesuai dengan desain yang ditentukan[3].

### **2.1.2 Aplikasi**

Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) yang bertindak sebagai font akhir sistem yang digunakan untuk memproses berbagai data menjadi informasi yang berguna bagi pengguna dan sistem terkait[4].

### **2.1.3 Polres kota lubuklinggau**

Polres kota lubuklinggau bertugas untuk menyelenggarakan fungsi pokok memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, memberikan rasa aman, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat, serta tunduk pada supremasi hukum, pada fungsi-fungsi Polri lainnya dalam wilayah hukum Polres. Pelayanan publik juga memegang peranan penting untuk masyarakat dalam layanan pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) . perancangan sistem untuk keperluan masyarakat dalam melaksanakan tugas pelayanan publik itu sendiri sangat

diperlukan untuk memudalkan masyarakat dalam pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian).  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

#### 2.1.4 Codeigniter



*CodeIgniter* merupakan sebuah *framework* sistem yang akan dirancang berbasis web dengan menggunakan konsep MVC (*Model, View, Controller*). *Framework* PHP ini dapat menjadi tools bagi seorang *web developer* untuk mengembangkan suatu situs dengan lebih mudah karena menyediakan *resource* yang lengkap[5]. *Codeigniter* adalah sebuah *framework* yang di buat berdasarkan model pola desain *View Controller* atau biasa disingkat MVC. Pola desainnya adalah penjelasan tentang metode bagaimana cara menyelesaikan masalah umum di proses desain perangkat lunak[6]. *Codeigniter* merupakan sebuah *framework* PHP yang bisa membantu untuk mempercepat pembuat sistem dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP di bandingkan jika mengetik kode pemrograman dari awal[7].

#### 2.1.5 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa scripting yang dapat disematkan.pemrograman HTML. PHP banyak digunakan untuk membuat program website dinamis. PHP juga biasa digunakan untuk membuat CMS. bahasa pemrograman PHP Dirancang untuk pengembang web[8]. PHP adalah koneksi ke database, tetapi yang paling ideal dan populer adalah menggunakan database *MySQL*. Keduanya menjadi standar dalam pembuatan sebuah web, karna bersifat open source sehingga bisa digunakan oleh siapapun[9].

### 2.1.6 MySQL **Protected by PDF Anti-Copy Free**

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**

*MySQL* adalah open source dan saat ini merupakan sistem manajemen database *SQL* yang paling populer. Sistem Database *MySQL* mendukung fitur-fitur seperti *multithreading* dan *multi user*, sistem manajemen database *SQL* (DBMS). Basis data ini dibuat dengan mempertimbangkan sistem basis data yang cepat, andal, dan mudah digunakan[10]. *MySQL* adalah database *multi-user* yang menggunakan *Structured Query Language (SQL)*. *MySQL* dalam operasi client-server termasuk daemon *MySQL* sisi server dan berbagai program dan perpustakaan yang berjalan di sisi klien. *MySQL* dapat menangani data dalam jumlah besar[11].

### 2.1.7 UML

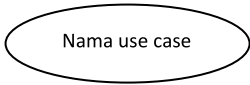
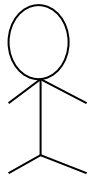
*UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa berbasis grafik/gambar memvisualisasikan, membangun, menspesifikasikan dan pendokumentasi sebuah sistem pengembangan Perangkat lunak berbasis OO (*Object Oriented*). *UML* itu sendiri Ini juga menyediakan standar untuk menulis sistem *blue print* menulis termasuk konsep proses bisnis pelajaran bahasa pemrograman tertentu, skema, basis data dan komponen diperlukan oleh sistem perangkat lunak[12]. *UML (Unified Modeling Language)* merupakan Standarisasi internasional representasi grafis untuk menggambarkan analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan menggunakan pemrograman berorientasi objek[13]. Desain berorientasi objek berbasis *UML* menggunakan alat-alat sebagai berikut [14] :


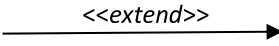
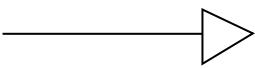
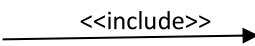
## 1. Use Case Diagram

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Diagram use case adalah untuk mewakili fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dan sistem informasi yang akan dibuat.

Tabel 2.1 Simbol *Use Case Diagram*

NO	Simbol	Keterangan
1	Use case 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama use case
2	aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.



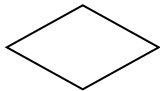
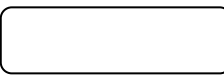
3	<p>Asosiasi</p> 	<p>Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi pada use case atau use case memiliki interaksi dengan aktor</p>
4	<p>Eksistensi</p> 	<p>Relasi use case tambahan sebuah use case dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa use case tambahan itu</p>
5	<p>Generalisasi</p> 	<p>Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.</p>
6	<p>Include</p> 	<p>Relasi use case tambahan ke sebuah use case dimana use case yang ditambahkan memerlukan use case ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan use case ini.</p>

## 2. Diagram Aktivitas (Activity Diagram)

Activity Diagram menjelaskan alur kerja atau aktivitas sistem atau proses bisnis. Diagram aktivitas menunjukkan berbagai aliran aktivitas

Protected by PDF Anti-Copy Free  
 dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana setiap aliran dimulai,  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)  
 keputusan yang dapat terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.

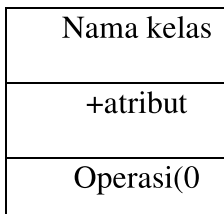
Table 2.2 Simbol-simbol *activity diagram*

No	Simbol	Keterangan
1	simbol <i>start</i> 	Simbol <i>start</i> untuk menyatakan awal dari suatu proses
2	Simbol <i>stop</i> 	Simbol <i>stop</i> untuk menyatakan akhir dari suatu proses
3	Simbol <i>decision</i> 	Simbol <i>decision</i> digunakan untuk menyatakan kondisi dari suatu proses
4	Simbol <i>action</i> 	Simbol <i>action</i> menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem



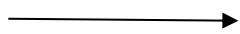
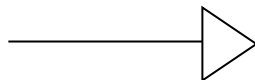
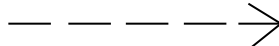
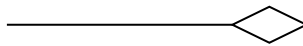
### 3. Diagram Kelas (Class Diagram)

Diagram kelas menggambarkan struktur sistem dalam hal mendefinisikan kelas yang dibuat untuk membuat sistem.

Tabel 2.3 Simbol-simbol yang ada di *class diagram*

No	Simbol	Keterangan
	Kelas 	Kelas pada struktur sistem

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)


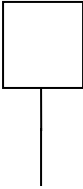

2	Anatar muka/interface 	Sama dengan konsep, dalam pemrograman berorientasi objek
3	Asosiasi 	Kelas antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>mutiplicity</i>
4	Asosiasi berarah/ directed associative 	Kelas antar kelas dengan macam kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya jgua disertai dengan <i>multiplicity</i>
5	Generalisasi 	Kelas antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi(umum-khusus)
6	Kebergantungan/ <i>dependency</i> 	Kelas antar kelas dengan makna kebergantungan antar kelas
7	Agresi/ <i>aggregation</i> 	Kelas antar kelas dengan makna semua-bagian.

#### 4. Sequence Diagram

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Diagram ini menunjukkan interaksi antara objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk mouse, keyboard, tampilan, dll.) dalam bentuk pesan yang ditampilkan dari waktu ke waktu.

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Sequence Diagram*

Nama komponen	keterangan	Simbol
<i>Lifeline</i>	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .	
<i>Activation</i>	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . Mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
<i>Message</i>	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i>	
<i>Obejct</i>	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dar sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> .	



### 2.1.8 Surat Izin Keramaian

Biasanya acara yang besar dan berada pada tempat umum serta mengundang massa yang sangat banyak akan mengajukan surat izin. Inilah yang disebut dengan surat izin keramaian yang diajukan pada polsek setempat, yang mencakup area diselenggarakannya acara tersebut. Misalnya saja konser musik, upacara keagamaan, pameran, pertandingan sepakbola nasional, lomba dan sebagainya. Pentingnya memahami contoh surat izin keramaian di polsek yaitu merupakan surat resmi dan pemberitahuan tentang kegiatan. Hal tersebut menjadi bagian penting suksesnya sebuah acara karena jika terjadi perselisihan maka bisa dilakukan pencegahan oleh pihak aparat berwenang. Inilah kenapa kedudukan surat izin keramaian menjadi penting untuk dibuat. Dengan memahami seperti apa pengertian dari surat izin keramaian. Maka setiap kegiatan besar yang memang memakai fasilitas umum dan mengundang orang dalam jumlah banyak harus segera melihat contoh surat izin keramaian ke polsek. Adapun

pembuat surat harus memahami apa saja format yang dibutuhkan dalam membuat surat izin keramaian.

**Protected by PDF Anti-Copy Free**

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**

### 2.1.9 Surat Tanda Penerimaan dan Kehilangan

Surat tanda laporan kehilangan adalah surat keterangan dari kepolisian yang menerangkan bahwa pemohon/ masyarakat kehilangan barang maupun dokumen/ surat. STLK ini berlaku hingga satu bulan dari masa pembuatan surat


## 2.2 Penelitian Relevan

Dasar acuan yang berupa teori-teori atau temuan-temuan melalui output aneka macam penelitian sebelumnya merupakan hal yang sangat perlu dan dapat dijadikan data pendukung. Salah satu data pendukung yang menurut para peneliti perlu dijadikan bagian tersendiri adalah penelitian terdahulu yang relevan dengan konflik yang sedang dibahas pada penelitian ini. Dalam hal ini, penekanan penelitian terdahulu yang dijadikan acuan adalah terkait dengan pembuatan sistem pelayanan publik pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) menggunakan Framework Codeigniter.


Tabel 2.5 Penelitian Relevan

No.	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Fathur Rahman, S.Kom., M.Kom dan Dr. Silvia Ratna, S.Kom., M.Kom	Perancangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter	Framework Codeigniter	Berdasarkan dari penelitian yang telah dilaksanakan mengenai Perancangan Elearning berbasis website menggunakan suatu framework CodeIgniter, maka dapat diambil kesimpulan sebagai


**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

				<p>berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kita dapat melakukan update atau pemutakhiran data atau bahan-bahan pembelajaran yang menjadi tugas seorang pengajar yang menyesuaikan dari tujuan perkembangan teknologi yang terkini pada keilmuan yang terbaru.</li> <li>2. Dengan adanya web elearning maka kita dapat mengembangkan aplikasi yang dapat membantu penelitian guna meningkatkan wawasan dalam bidang web dan elearning.</li> <li>3. Mengontrol secara efisien kegiatan pembelajaran peserta.</li> <li>4. Interaksi antara pengajar dan peserta elearning lebih menarik dan menyenangkan (tidak monoton)</li> </ol>
2	Romdhoni Susiloatmadja, Wahyu Kusuma Raharja, dan Nur Fitriana Bintarika	SISTEM INFORMASI PEMBUATAN SKCK DENGAN PEMODELAN UML	UML	Sistem Informasi Pembuatan SKCK yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk membantu petugas pembuat SKCK agar proses pembuatan SKCK menjadi lebih mudah, praktis dan cepat. Pemodelan yang

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

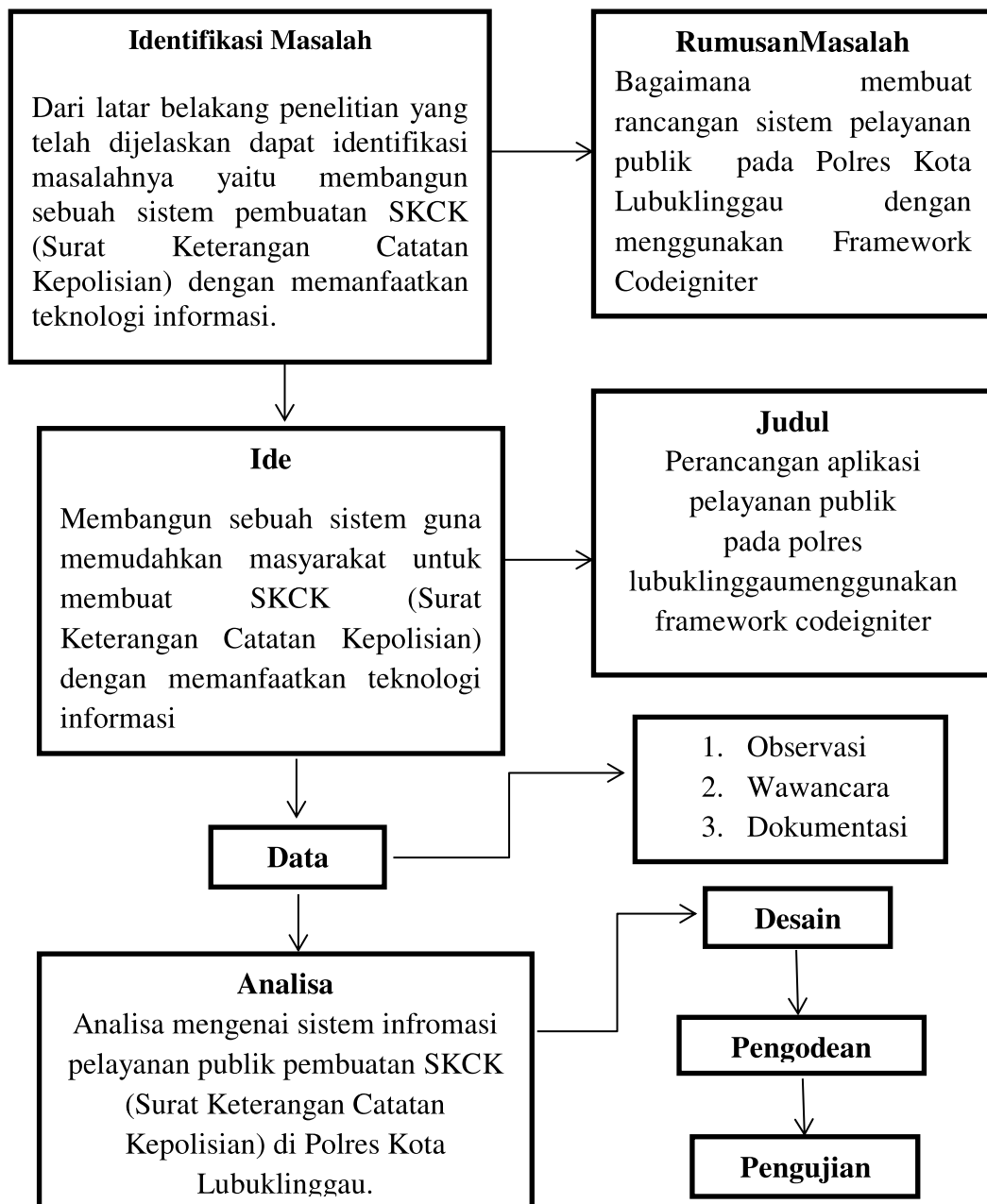
				<p>dipakai dalam perancangan sistem ini menggunakan pendekatan Unified Modelling, Language yang terdiri dari 5 diagram : diagram use case, diagram kelas, diagram paket, diagram sekuensial, dan diagram deploymet.</p>
3	Agung Sugiarto	<p>Sistem Informasi Pelayanan Pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Berbasis Web Pada Polsek Pul osar</p>	-	<p>Berdasarkan pembahasan dan implementasi Sistem Informasi Pelayanan Pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Berbasis Web Pada Polsek Pulosari keseluruhan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi pembuatan SKCK berbasis web ini dapat mempercepat proses pelayanan pembuatan SKCK, karena sistem yang dibangun sudah terintegrasi dengan database.</li> <li>2. Sistem informasi pembuatan SKCK ini sangat membantu Polsek Pulosari dalam pembuatan laporan Surat Keterangan Catatan Kepolisian.</li> <li>3. Dengan adanya Sistem Informasi Pelayanan Pembuatan SKCK</li> </ol>

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

				<p>ini masyarakat Pulosari sangat dimudahkan dalam pembuatan SKCK karena dalam pembuatannya masyarakat tidak di repotkan dengan proses birokrasi yang berbelit.</p>
4	Yefta Christian dan Denny Alfath	<p>Perancangan Sistem Manajemen Kerja Harian Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter di Universitas Internasional Batam</p>	Framework Codeigniter	<p>Manajemen kerja adalah hal yang sangat penting bagi sebuah instansi. Manajemen kerja yang baik maka akan memberikan dampak yang baik pula bagi instansi tersebut. Maka dari itu untuk meningkatkan manajemen kerja yang sebelumnya di universitas internasional batam dibuatlah sistem berbasis web yang dapat mempermudah proses manajemen. Sistem manajemen kerja harian membantu proses manajemen kerja dengan menyediakan fungsi untuk mengisi data pekerjaan, validasi, memberikan penugasan dan mengecek nilai KPI. Selain memudahkan proses manajemen, data yang disimpan juga menjadi lebih terjaga.</p>

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka penelitian merupakan suatu kerangka yang dirancang berdasarkan pola pikir yang digunakan sebagai pendekatan untuk suatu pemecahan masalah. Berikut ini akan diberikan gambaran dari kerangka berpikir pada penelitian penulis.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

### 3.1 Metode Penelitian



Metode penelitian digunakan peneliti untuk mengamati, mendeskripsikan, menganalisis, merancang, dan memahami masalah yang diteliti. Keadaan objek penelitian saat ini yang dibahas dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif serta pengamatan langsung ke tempat penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

#### a. Data Primer

Data primer didapatkan dengan mengumpulkan data secara langsung dari objek yang diteliti. Adapun cara-cara yang dipakai untuk mengumpulkan data tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Studi Kepustakaan (*Library search*)

Metode Studi Kepustakaan yaitu berupa pengumpulan data-data sekunder dan informasi berdasarkan membaca atau menelaah berbagai literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dianggap relevan.

##### 2. Metode Observasi

Pengamatan atau observasi dalam pengelolaan data masyarakat dengan melakukan pengamatan secara langsung pada bagian sistem pelayanan publik pembuatan SKCK.

### 3. Metode Wawancara

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**

Adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada staf dan pejabat struktural mengenai sistem pelayanan publik di Kantor SKCK.

### 4. Metode Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mencari dokumen-dokumen seperti struktur organisasi yang ada hubungannya dengan pembahasan masalah-masalah serta melengkapi data-data yang diperlukan dalam penulisan laporan penelitian ini.

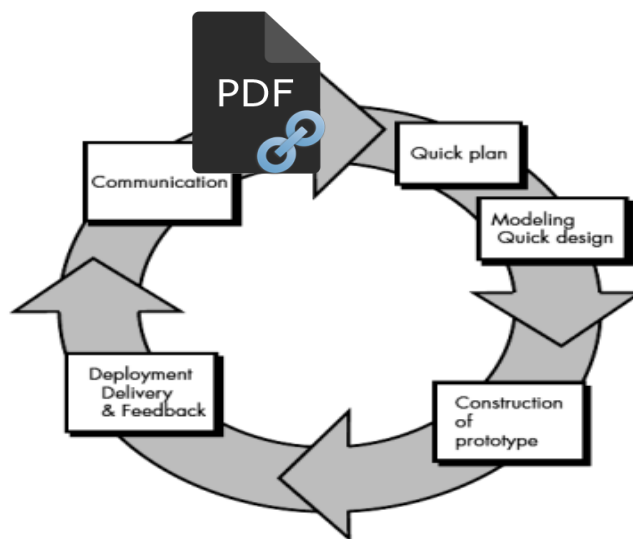
#### b. Data Sekunder

Yaitu data yang didapat dan digunakan berupa pengetahuan teoritis yang didapat penulis selama ini, baik dari bahan-bahan kuliah, pedoman-pedoman referensi yang relevan, serta dari hasil penjelajahan (serching) di internet yang berhubungan dengan penelitian ini.

### 3.3 Metode Pengembangan Sistem

*Prototype* adalah pendekatan rekayasa perangkat lunak yang secara langsung menunjukkan bagaimana perangkat lunak atau komponen perangkat lunak akan bekerja di lingkungannya sebelum fase desain sebenarnya dimulai[15]. Dalam metode pengembangan sistem penulis menggunakan metode *prototype*. Metode ini adalah versi pertama dari sistem software, yang digunakan untuk mendeskripsikan konsep, eksperimen rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi unik[16]. Metode ini digunakan untuk membuat *prototype* yang dapat memberikan informasi tentang sistem,

memberikan gambaran yang lebih jelas kepada pengguna atau pemilik sistem tentang sistem.



Gambar 3.1 Model *Prototype*

Metode *prototype* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut[17] :

1. *Communication*

*Developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, persyaratan yang diperlukan, dan deskripsi bagian apa yang dibutuhkan selanjutnya.

2. *Quick Plan*

Desainnya cepat dan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui. Desain ini membentuk dasar untuk pembuatan *prototype*.

3. *Modelling Quick Design*

Berfokus pada penyajian aspek perangkat lunak yang terlihat oleh pelanggan / pengguna. Pemodelan desain cepat cenderung ke prototyping.

4. *Construction of Prototype*

Membangun kerangka atau rancangan *prototype* dari perangkat lunak yang akan dibangun.

## 5. Deployment, Delivery & Feedback

**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**  
 Prototype yang dibuat oleh pengembang diberikan kepada pengguna untuk evaluasi, setelah itu klien memberikan umpan balik yang digunakan untuk memodifikasi persyaratan perangkat lunak yang mereka bangun.

### 3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

#### 3.4.1 Waktu

Penelitian ini dilakukan mulai dari proses perencanaan hingga proses pelaporan terhitung dari September 2022 sampai dengan Februari 2023.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Waktu Kegiatan																							
		Sep-22				Oct-22				Nov-22				Dec-22				Jan-23				Feb-23			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa Permasalahan Penelitian	■	■	■	■																				
2	Pengajuan Judul Penelitian				■																				
3	Pembuatan Proposal dan Bimbingan					■	■	■	■	■	■	■	■												
4	Ujian Proposal dan Perbaikan													■	■										
5	Pembuatan Sistem													■	■	■	■	■	■	■	■				
6	Skripsi																	■	■	■	■	■	■	■	■
7	Ujian Akhir																					■	■	■	■

#### 3.4.2 Tempat

Tempat penelitian Polres Lubuklinggau di Jl. Yos Sudarso No.19, Dempo, Lubuk Linggau Tim. II, Kota Lubuklinggau, Sumatera Selatan 31613

### 3.5 Alat dan Bahan


Penerapan sistem layanan E-Kinerja membutuhkan beberapa perangkat utama dan tahapan untuk membuatnya, baik itu dari segi perangkat keras dan juga perangkat lunak.

### 3.5.1 Alat **Protected by PDF Anti-Copy Free**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

jenis yaitu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

- 
- a) Perangkat keras (*hardware*)
    - 1) 1 Unit Laptop dengan spesifikasi processor i5, ram 4GB, HDD 500 GB
    - 2) Mouse
    - 3) Printer Cannon IP 2770
  - b) Perangkat lunak (*software*)
    - 1) Sistem Operasi Windows 10 Home 64-Bit
    - 2) Microsoft Word 2010
    - 3) Microsoft Excel 2010
    - 4) Software Star UML
    - 5) Software Notepad++
    - 6) Visual Studio
    - 7) Google Chrome
    - 8) Mendeley Dekstop

### 3.5.2 Bahan

- 1) Kertas A4 70 dan 80 Gram
- 2) Tinta Printer

## 3.6 Analisis Kebutuhan dan Analisis Sistem

### 3.6.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dari hasil observasi sementara yang diambil dari tempat penelitian bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini masih kurang optimal dalam

memanfaatkan teknologi informasi, sehingga diperlukan sistem berbasis web guna memudahkan masyarakat untuk membuat SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dengan memanfaatkan teknologi informasi.

### 3.6.2 Desain Kebutuhan Sistem

Adapun pemecahan masalah yang akan dibangun yaitu dengan membuat rancangan sistem pelayanan publik pada Polres Kota Lubuklinggau dengan menggunakan Framework Codeigniter. Desain sistem yang dilakukan guna memudahkan masyarakat untuk membuat SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) di Polres Kota Lubuklinggau.

### 3.7 Metode Pengujian Sistem

Pada tahap ini penulis bertujuan untuk pengujian perangkat lunak untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan berperilaku sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan oleh pengguna akhir. Pengembang perangkat lunak melakukan sesi khusus untuk menguji perangkat lunak mereka sehingga kesalahan dapat dideteksi lebih awal. Pengujian perangkat lunak ini memastikan kualitas perangkat lunak yang merupakan bagian dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak[18].

Pengujian Black-Box Testing (pengujian kotak hitam) yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian kotak hitam dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Kasus

uji yang dibuat untuk melakukan pengujian keakuratan harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah, misalkan untuk kasus proses login maka kasus

uji yang dibuat adalah:

Tabel 3.2 Contoh Kasus Login

No	Pengujian	Valid	Tidak valid
1.	Login	Jika user memasukkan nama pemakai (username) dan kata sandi (password) yang benar.	Jika user memasukkan nama pemakai (username) dan kata sandi (password) yang salah, misalnya nama pemakai benar tapi kata sandi salah, atau sebaliknya, atau keduanya salah.
2.	Input pelayanan	User menjalankan sistem dan menginput sistem pelayanan yang di perlukan	User menjalankan sistem dan tidak menginput sistem pelayanan yang di perlukan.
3.	Kelola data permohonan	User mengelola data permohonan pembuatan SKCK.	User tidak mengeolah data pembuatan SKCK
4.	Kelola data jenis pelayanan	User mengelola data jenis pelayanan	User tidak mengelola data jenis pelayanan
5.	Logout	User mengklik tombol logout untuk keluar dari sistem.	User tidak mengklik tombol logout untuk keluar dari sistem.
6.	Hapus data permohonan	Admin dapat menghapus data permohon pembuatan SKCK	Admin tidak dapat menghapus data permohon pembuatan SKCK
7.	Kelola data pengguna	Admin dapat mengelola data pengguna sistem.	Admin tidak dapat mengelola data pengguna sistem.
8.	Cetak XLS data permohonan	User dapat mencetak XLS data pemohon setelah mengelola data pemohon.	User tidak dapat mencetak XLS data pemohon sebelum mengelola data pemohon.
9.	Lihat data permohonan	User dapat melihat data pomohon.	User tidak dapat melihat data pemohon sebelum mengelola data pemohon.

Protected by PDF Anti-Copy Free  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

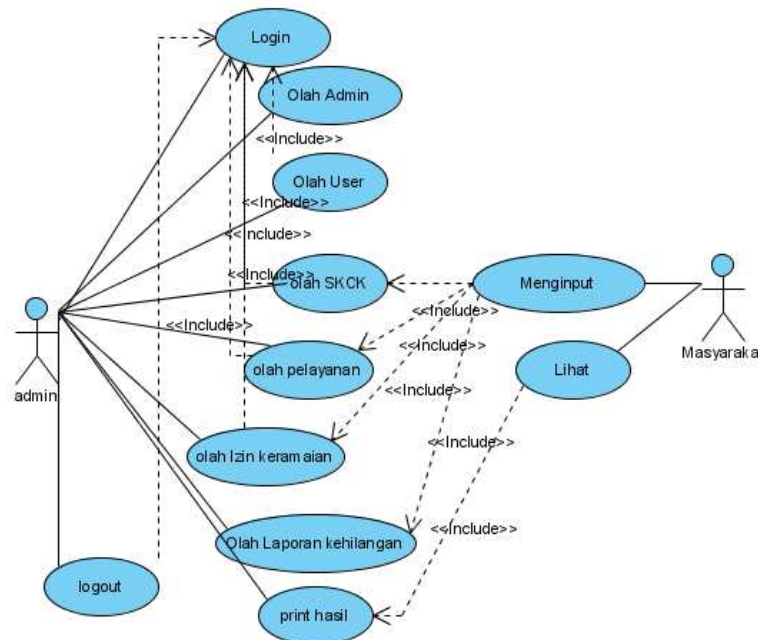
10.	Lengkapi data permohonan	User melengkapi data permohonan	User belum melengkapi data pemohon
11.	Cetak surat keterangan/ pernyataan	User mencetak surat keterangan / pernyataan setelah mengelola data	User tidak dapat mencetak surat keterangan / pernyataan sebelum mengelola data pemohon.

### 3.6 Rancangan Sistem

Rancangan hasil analisis pada proposal ini, dibuat menggunakan diagram UML. Dimana mahasiswa akan memakai use case diagram, dan class diagram. Sealian itu mahasiswa juga mendesain antar muka bisa berupa input/output yang dapat menjadikan sistem lebih terarah sesuai dengan yang diharapkan mahasiswa.

### 3.8 Rancangan Use Case

Berikut adalah gambar use case diagram yang ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



**Gambar 3.2** Use Case Diagram Sistem Pelayanan Publik

- a. **Definisi Aktor** Protected by PDF Anti-Copy Free  
(Untuk Definisi Aktor)

No	Aktor	Deskripsi
1	Admin	Orang yang bertugas mengelola sistem dan berhak melakukan <i>login</i> , <i>logout</i> , olah admin, olah user, olah SKCK, olah pelayanan, olah izin keramaian, olah laporan kehilangan, print hasil dan logout.
2	Masyarakat	Orang yang berhak menggunakan menu input user, input SKCK, input pelayanan, input izin keramaian, input laporan kehilangan dan hasil.

- b. **Definisi Use Case**

*Tabel 3.4 Definisi use case*

No	Use Case	Deskripsi
1	<i>Login</i>	Merupakan proses admin dan analisis bank untuk masuk ke dalam system
2	Olah admin	Merupakan proses admin untuk mengelola data admin
3	Olah user	Merupakan proses admin untuk mengelola data user
4	Olah SKCK	Merupakan proses admin untuk mengelola data skck
5	Olah pelayanan	Merupakan proses admin untuk mengelola data pelayanan
6	Olah izin keramaian	Merupakan proses admin dan petani untuk mengelola izin keramaian
7	Olah laporan kehilangan	Merupakan proses admin mengelola laporan kehilangan
8	Print hasil	Merupakan proses admin untuk print hasil
9	Logout	Merupakan proses admin keluar dari sistem

c. **Protected by PDF Anti-Copy Free**

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Tabel 3.5 Skenario login

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Masuk ke dalam sistem
Skenario Alternatif	
1. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	5. Cek akun
	6. Masuk ke dalam system

Tabel 3.6 Skenario olah data admin

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah admin	
	3. Menampilkan form olah data admin
Skenario Alternatif	
1. Masukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>email</i> dan <i>password</i>	
	5. Cek akun
	6. Masuk ke dalam system

Tabel 3.7 Skenario input data admin

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data admin	
	3. Menampilkan form data admin
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

simpan	7. Berhasil menyimpan
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data admin	
	3. Menampilkan form data admin
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Gagal menyimpan
8. Mengisi form input dan klik simpan	
	9. Berhasil menyimpan

**Tabel 3.8** Skenario edit admin

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data admin	
	3. Menampilkan form data admin
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil diubah
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data admin	
	3. Menampilkan form data admin
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data gagal diubah
7. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil diubah

**Tabel 3.9** Skenario hapus admin

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data admin	
	3. Menampilkan form data admin

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah ad	
	3. Menampilkan data admin
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data gagal dihapus
7. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil dihapus

**Tabel 3.10** Skenario olah data SKCK

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah SKCK	
	3. Menampilkan form olah data SKCK
Skenario Alternatif	
1. Masukkan <i>Username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>Username</i> dan <i>password</i>	
	5. Cek akun
	6. Masuk ke dalam system

**Tabel 3.11** Skenario input data SKCK

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data SKCK	
	3. Menampilkan form data SKCK
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

	7. Berhasil menyimpan
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data SKCK	
	3. Menampilkan form data SKCK
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Gagal menyimpan
8. Mengisi form input dan klik simpan	
	9. Berhasil menyimpan

**Tabel 3.12** Skenario edit SKCK

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data SKCK	
	3. Menampilkan form data SKCK
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil diubah
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data SKCK	
	3. Menampilkan form data SKCK
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data gagal diubah
7. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil diubah

**Tabel 3.13** Skenario hapus SKCK

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data SKCK	
	3. Menampilkan form data SKCK
4. Memilih data yang akan	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

dihapus dan menghapus data	5. Cek data
	6. Data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah SKCK	
	3. Menampilkan data SKCK
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data gagal dihapus
7. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil dihapus

**Tabel 3.14** Skenario olah data Pelayanan

Aksi aktor	Reaksi sistem
Skenario normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Pelayanan	
	3. Menampilkan form olah data Pelayanan
Skenario alternatif	
1. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	5.
	6. Cek akun
	7. Masuk ke dalam system

**Tabel 3.15** Skenario input data Pelayanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Pelayanan	
	3. Menampilkan form data Pelayanan
4. Klik menu input	5.
	6. Menampilkan form input
7. Mengisi form input dan klik simpan	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**

Skenario alternatif  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

	8. Berhasil menyimpan
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Pelayanan	
	3. Menampilkan form data Pelayanan
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Gagal menyimpan
8. Mengisi form input dan klik simpan	
	9. Berhasil menyimpan

**Tabel 3.16** Skenario edit Pelayanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Pelayanan	
	3. Menampilkan form data Pelayanan
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil diubah
Skenario alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Pelayanan	
	3. Menampilkan form data Pelayanan
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data gagal diubah
7. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil diubah

## Protected by PDF Anti-Copy Free

Tabel 3.17 Skenario hapus Pelayanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu Pelayanan	
	3. Menampilkan form data Pelayanan
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil dihapus
Skenario alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Pelayanan	
	3. Menampilkan data Pelayanan
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data gagal dihapus
7. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil dihapus

Tabel 3.18 Skenario olah data Izin keramaian

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Izin keramaian	
	3. Menampilkan form olah data Izin keramaian
Skenario Alternatif	
1. Masukkan <i>Username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>Username</i> dan <i>password</i>	
	5. Cek akun
	6. Masuk ke dalam system

## Protected by PDF Anti-Copy Free

Tabel 3.19 Skenario input data IZIN keramaian

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data IZIN keramaian	
	3. Menampilkan form data IZIN keramaian
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Berhasil menyimpan
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data IZIN keramaian	
	3. Menampilkan form data IZIN keramaian
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Gagal menyimpan
8. Mengisi form input dan klik simpan	
	9. Berhasil menyimpan

Tabel 3.20 Skenario edit IZIN keramaian

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data IZIN keramaian	
	3. Menampilkan form data IZIN keramaian
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil diubah
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data IZIN keramaian	
	3. Menampilkan form data IZIN

**Protected by PDF Anti-Copy Free**

4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	keramaian
	5. Cek data
	6. Data gagal diubah
7. Memilih data yang akan diubah dan meng	
	8. Cek data
	9. Data berhasil diubah

**Tabel 3.21** Skenario hapus Izin keramaian

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Izin keramaian	
	3. Menampilkan form data Izin keramaian
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Izin keramaian	
	3. Menampilkan data Izin keramaian
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data gagal dihapus
7. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil dihapus

**Tabel 3.22** Skenario olah data Laporan kehilangan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form olah data Laporan kehilangan

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Skenario Alternatif	
1. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	2. Cek akun
	3. Akun tidak valid
4. Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i>	
	5. Cek akun
	6. Masuk ke dalam system

**Tabel 3.23** Skenario input data Laporan kehilangan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form data Laporan kehilangan
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Berhasil menyimpan
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form data Laporan kehilangan
4. Klik menu input	
	5. Menampilkan form input
6. Mengisi form input dan klik simpan	
	7. Gagal menyimpan
8. Mengisi form input dan klik simpan	
	9. Berhasil menyimpan

**Tabel 3.24** Skenario edit Laporan kehilangan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form data

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

	Laporan Kehilangan
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil diubah
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form data Laporan kehilangan
4. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	5. Cek data
	6. Data gagal diubah
7. Memilih data yang akan diubah dan mengubah data	
	8. Cek data
	9. Data berhasil diubah

**Tabel 3.25** Skenario hapus Laporan kehilangan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah data Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan form data Laporan kehilangan
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data berhasil dihapus
Skenario Alternatif	
	1. Cek status login
2. Klik menu olah Laporan kehilangan	
	3. Menampilkan data Laporan kehilangan
4. Memilih data yang akan dihapus dan menghapus data	
	5. Cek data
	6. Data gagal dihapus
7. Memilih data yang akan	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

dihapus dan menghapus data	8. Cek data
	9. Data berhasil dihapus

**Tabel 3.26** Skenario lihat

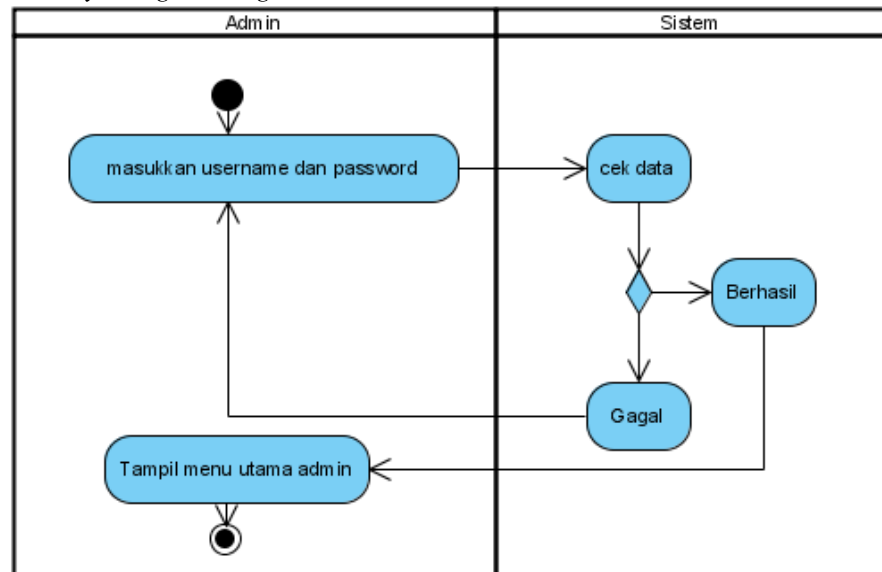
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
1. Klik menu lihat hasil	
	2. Menampilkan form hasil

**Tabel 3.27** Skenario *logout*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
Skenario Normal	
	1. Cek status login
2. Klik menu logout	
	3. Logout berhasil

e. *Activity Diagram*

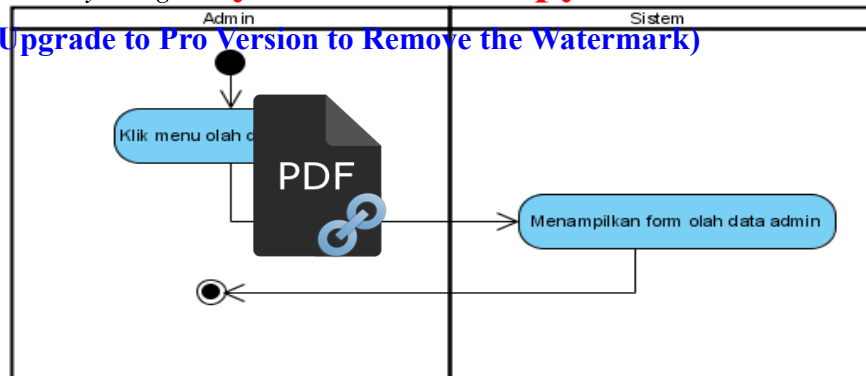
1. *Activity Diagram login admin*



**Gambar 3.3** *Activity Diagram login admin*

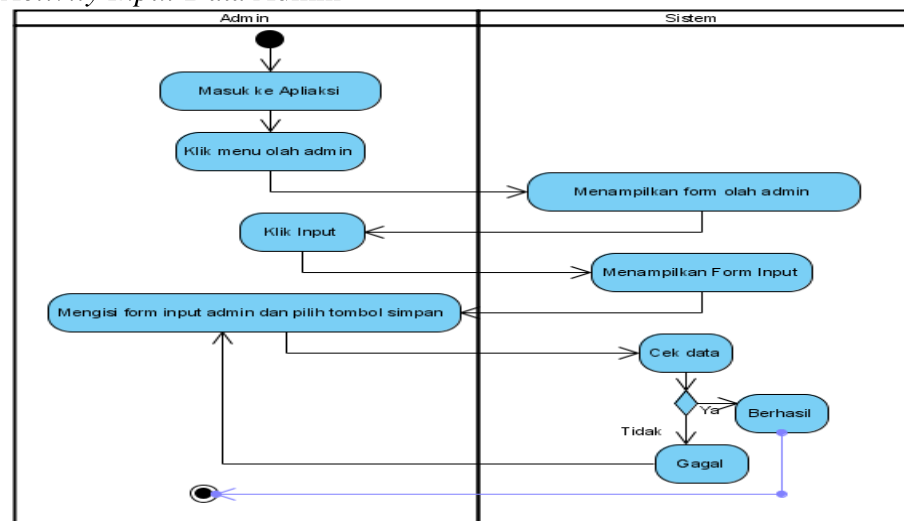
2. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram olah Data Admin*

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



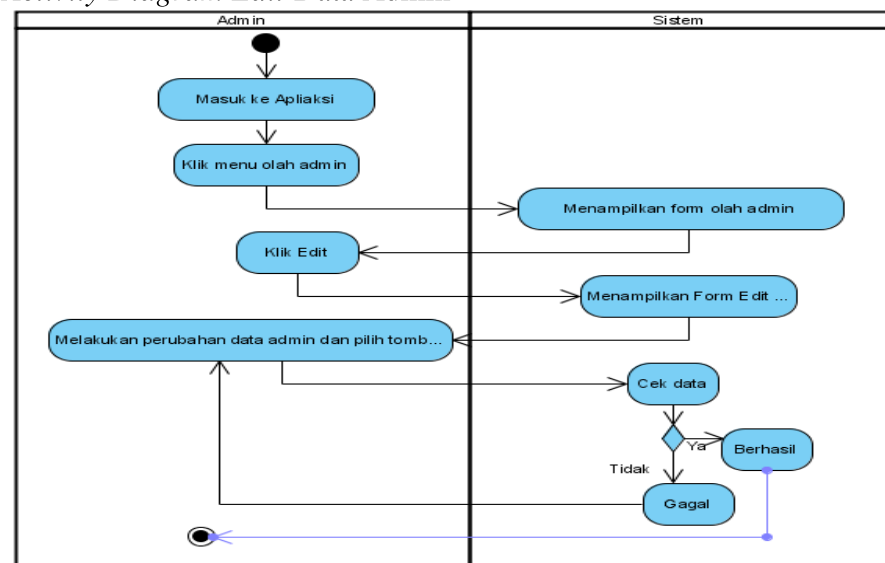
**Gambar 3.4** Activity Diagram olah Data Admin

3. *Activity Input Data Admin*



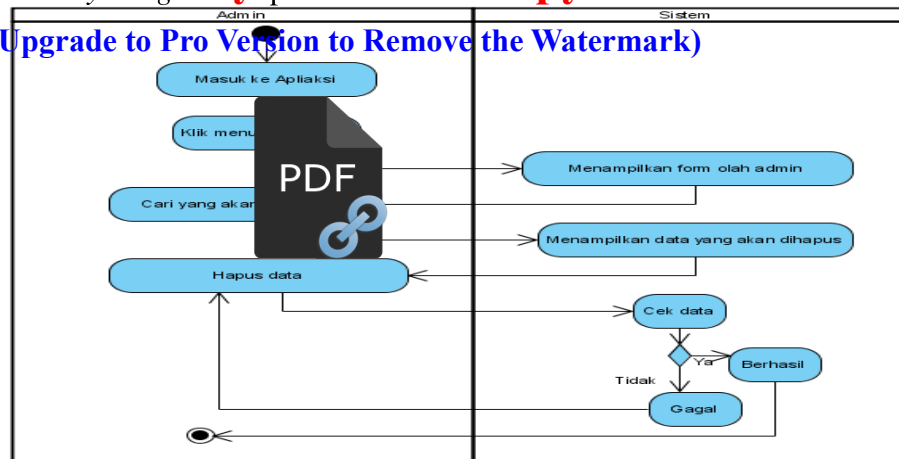
**Gambar 3.5** Activity Input Data Data Admin

4. *Activity Diagram Edit Data Admin*



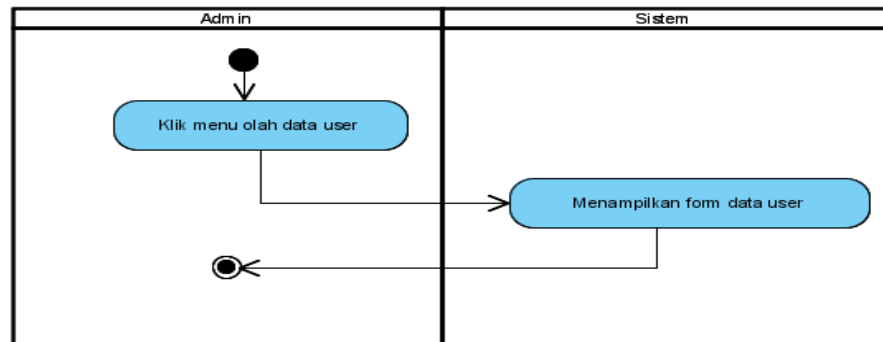
**Gambar 3.6** Activity Diagram Edit Data Admin

5. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Hapus Data Admin*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



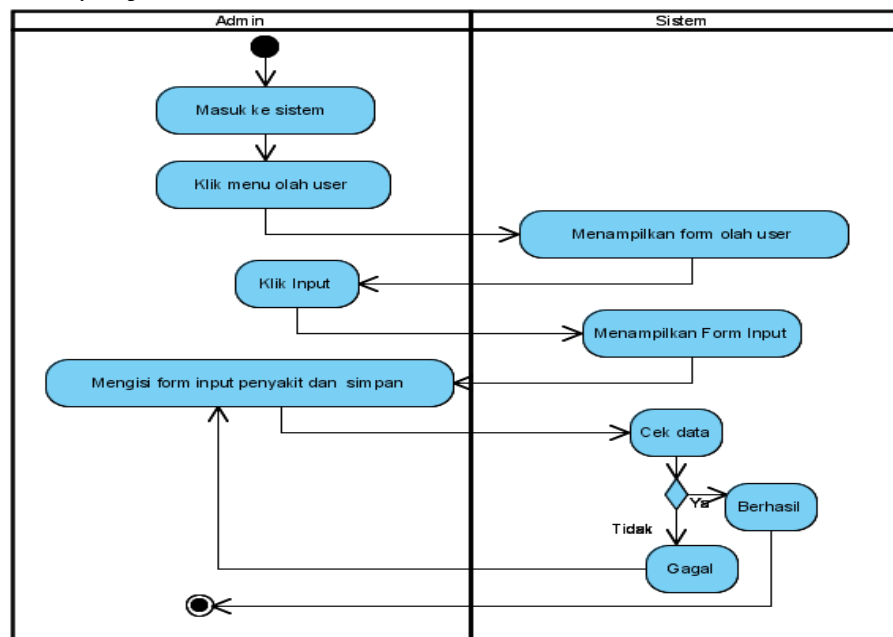
**Gambar 3.7** Activity Diagram Hapus Data Admin

6. *Activity Diagram Olah Data User*



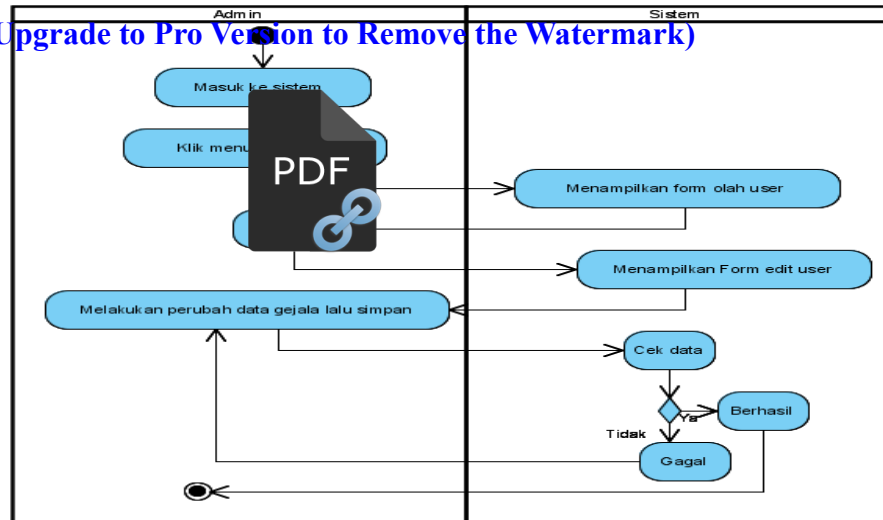
**Gambar 3.8** Activity Diagram Olah Data User

7. *Activity Input Data User*



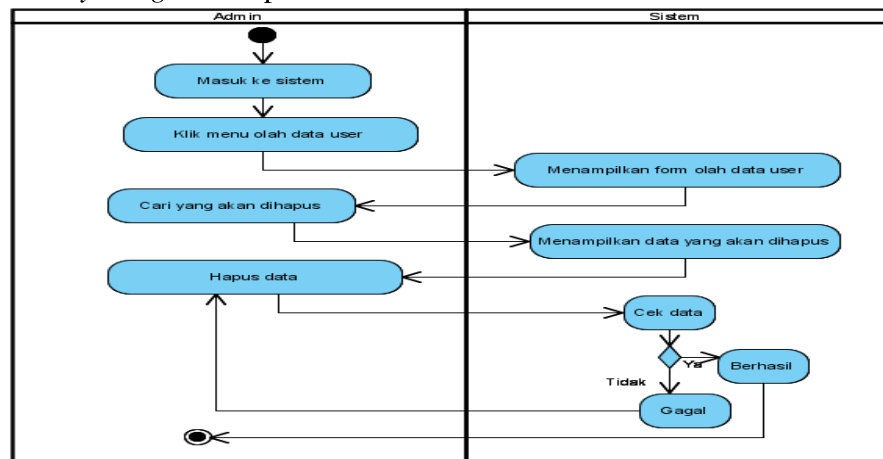
**Gambar 3.9** Activity Input Data Data User

8. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Edit Data User*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



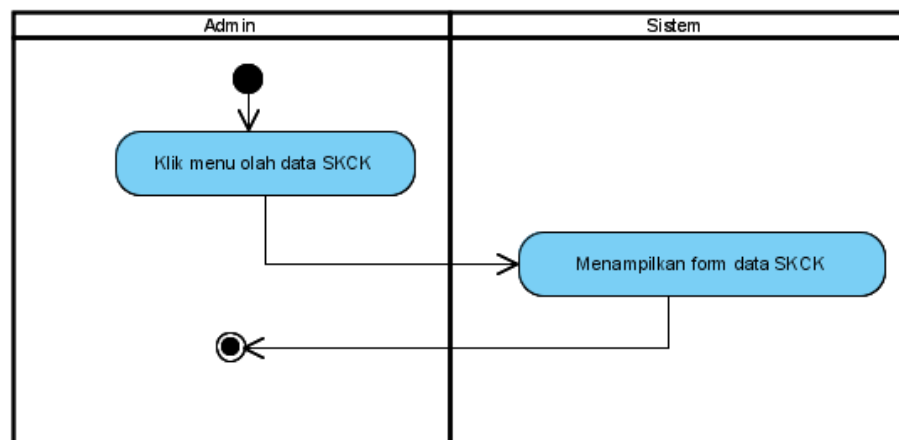
Gambar 3.10 Activity Diagram Edit Data User

9. *Activity Diagram Hapus Data User*



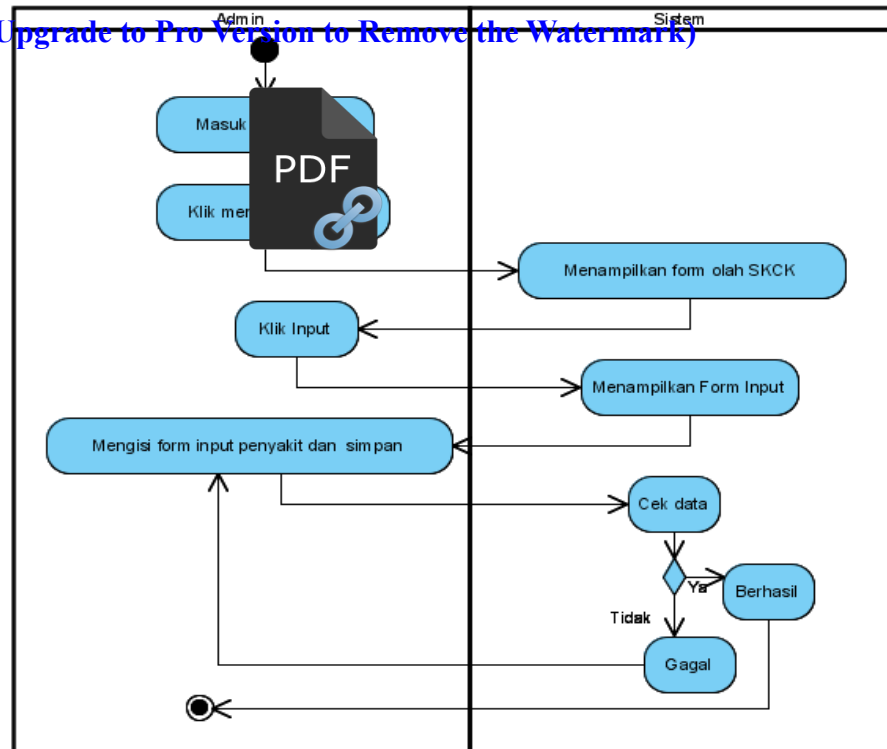
Gambar 3.11 Activity Diagram Hapus Data User

10. *Activity Diagram Olah Data SKCK*



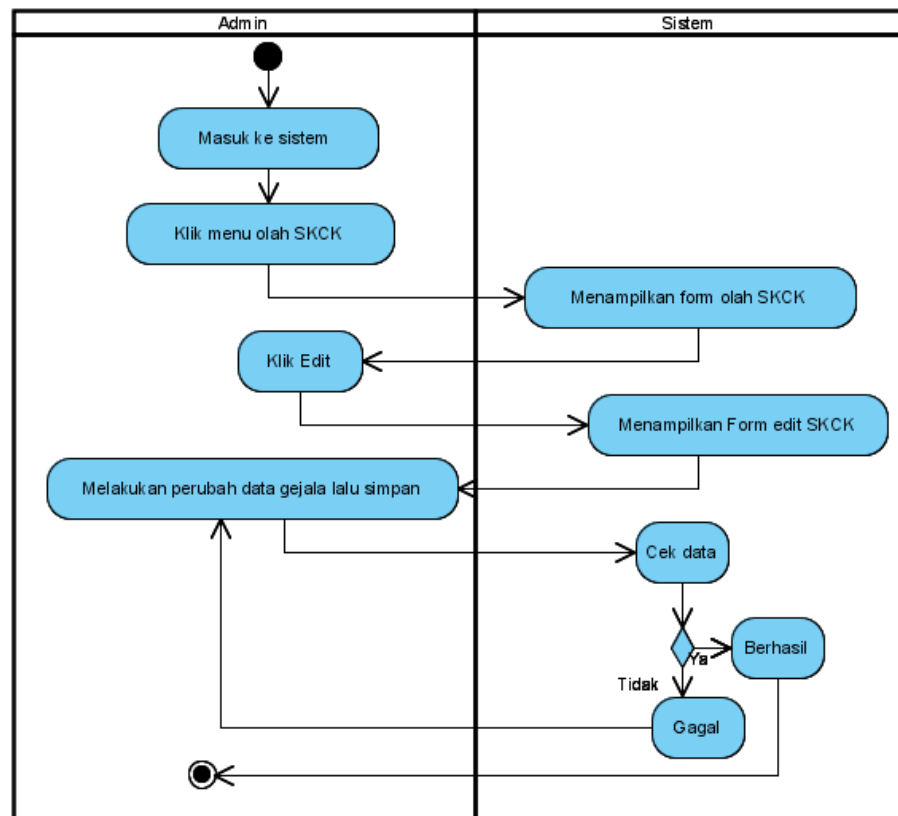
Gambar 3.12 Activity Diagram Olah Data SKCK

11. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Input Data SKCK*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



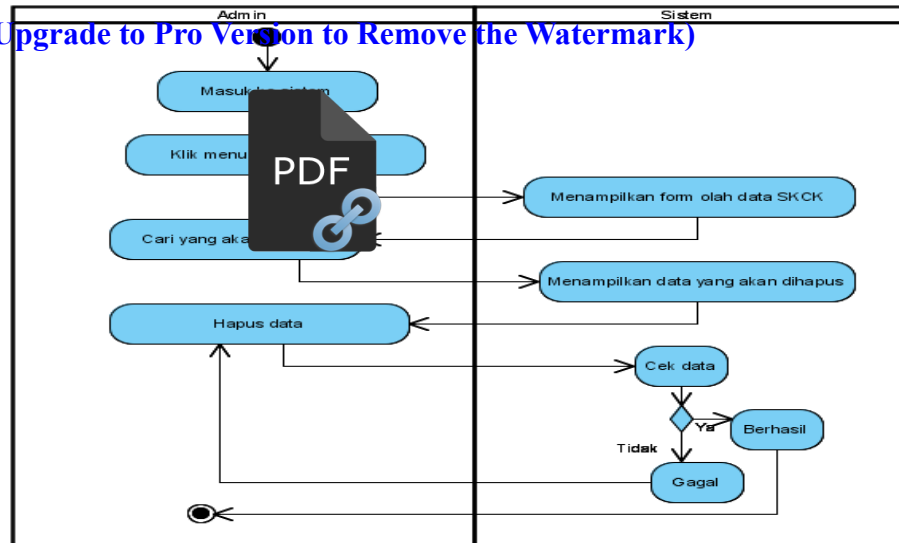
**Gambar 3.13** *Activity Input Data SKCK*

12. *Activity Diagram Edit Data SKCK*



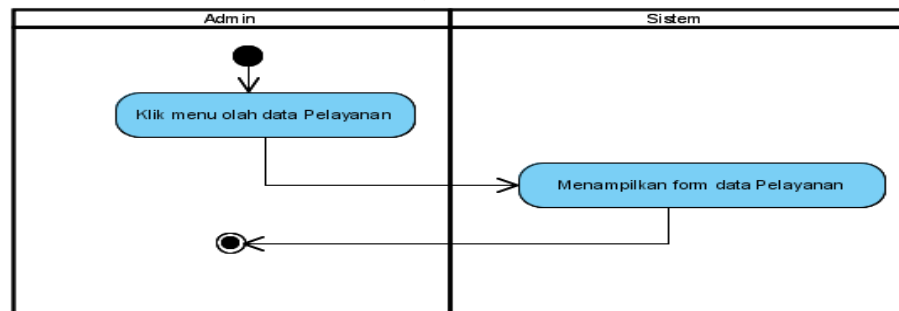
**Gambar 3.14** *Activity Diagram Edit Data SKCK*

13. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Hapus Data SKCK*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



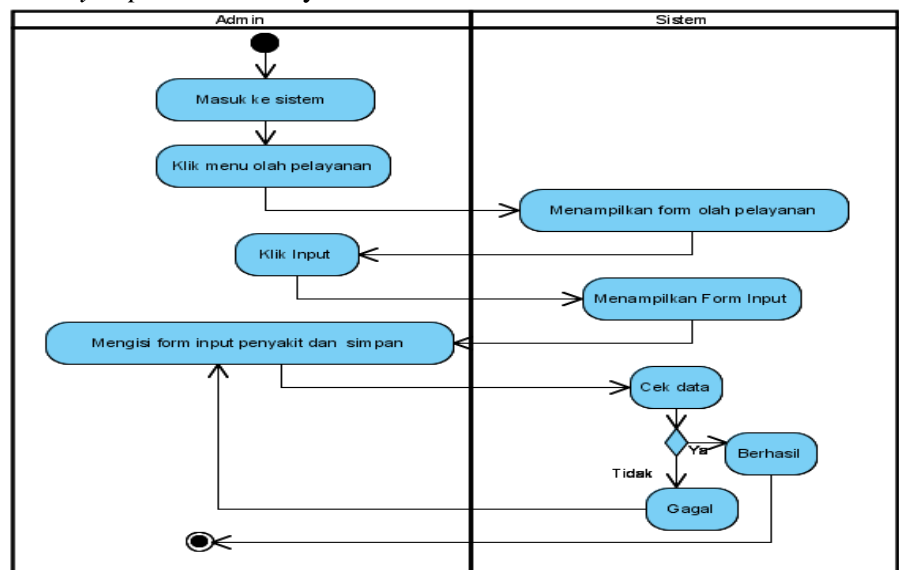
Gambar 3.15 Activity Diagram Hapus Data SKCK

14. *Activity Diagram Olah Data Pelayanan*



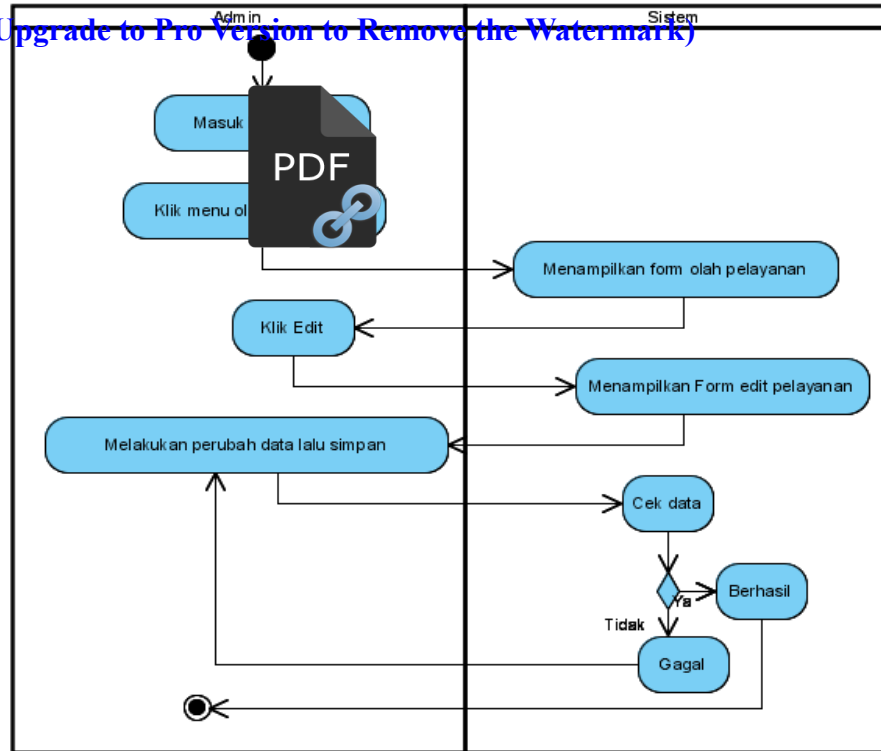
Gambar 3.16 Activity Diagram Olah Data Pelayanan

15. *Activity Input Data Pelayanan*



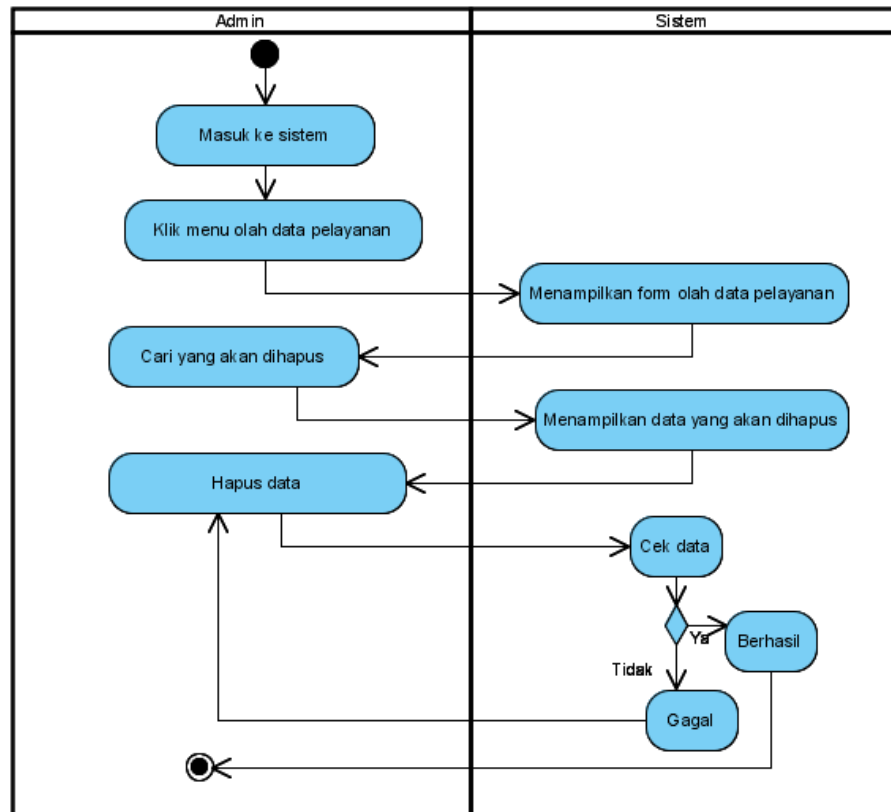
Gambar 3.17 Activity Input Data Pelayanan

16. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Edit Data Pelayanan*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



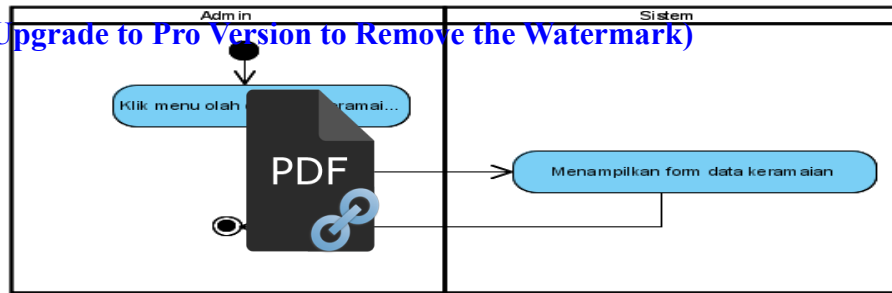
Gambar 3.18 Activity Diagram Edit Data Pelayanan

17. *Activity Diagram Hapus Data Pelayanan*



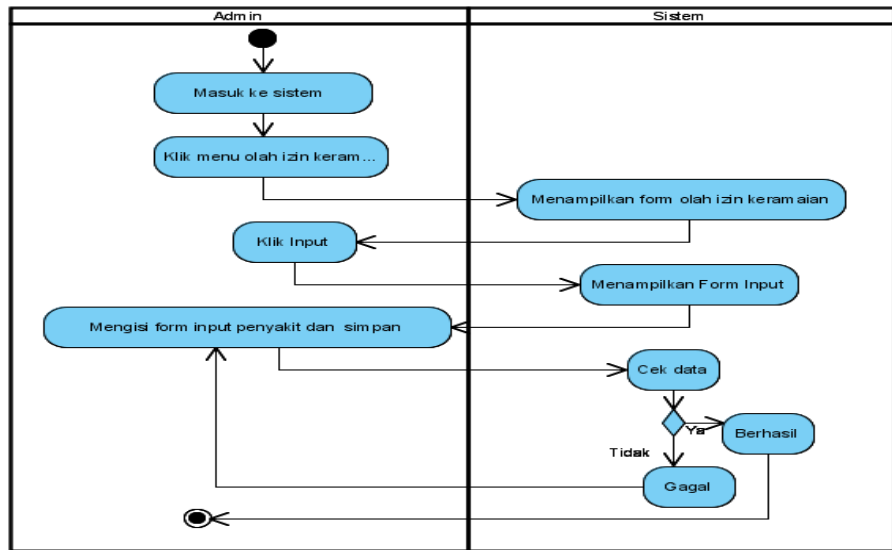
Gambar 3.19 Activity Diagram Hapus Data Pelayanan

18. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Olah Data Izin keramaian*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



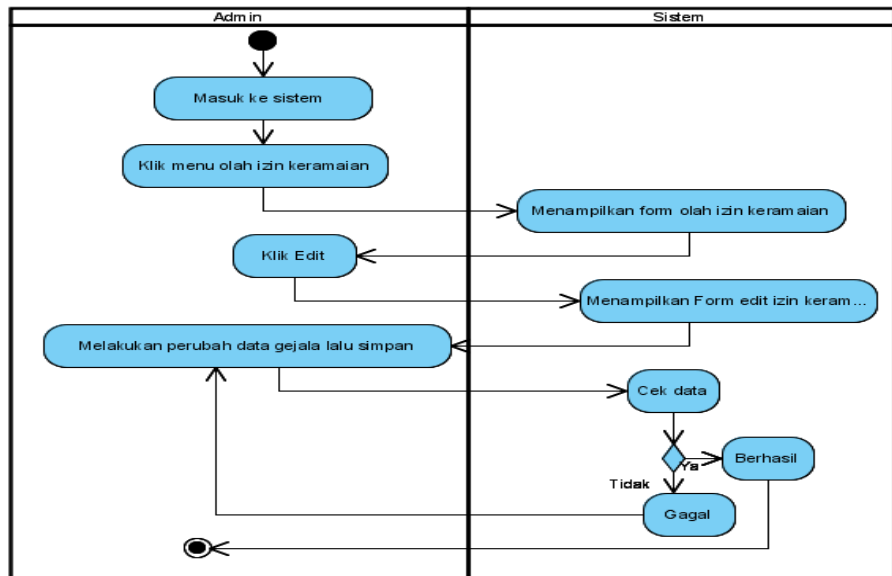
**Gambar 3.20** Activity Diagram Olah Data Izin keramaian

19. *Activity Input Data Izin keramaian*



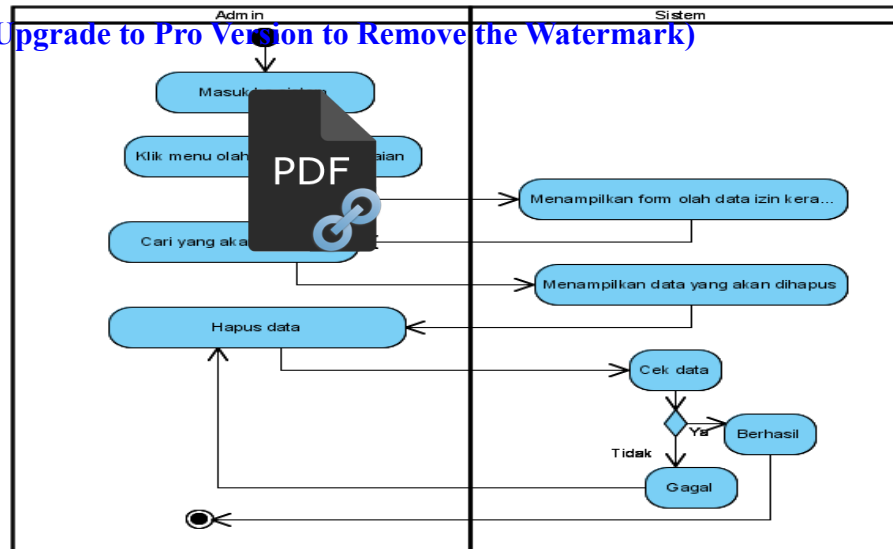
**Gambar 3.21** Activity Input Data Izin keramaian

20. *Activity Diagram Edit Data Izin keramaian*



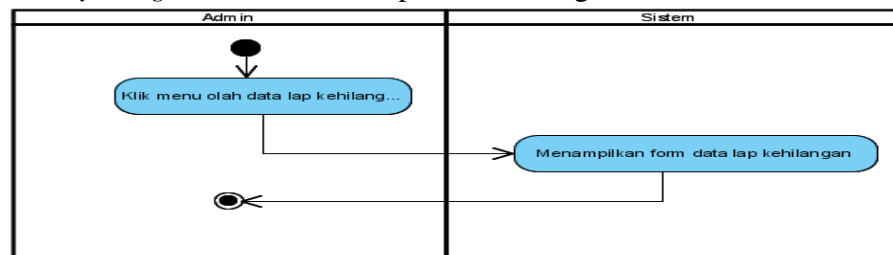
**Gambar 3.22** Activity Diagram Edit Data Izin keramaian

21. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram* Hapus Data Izin keramaian  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



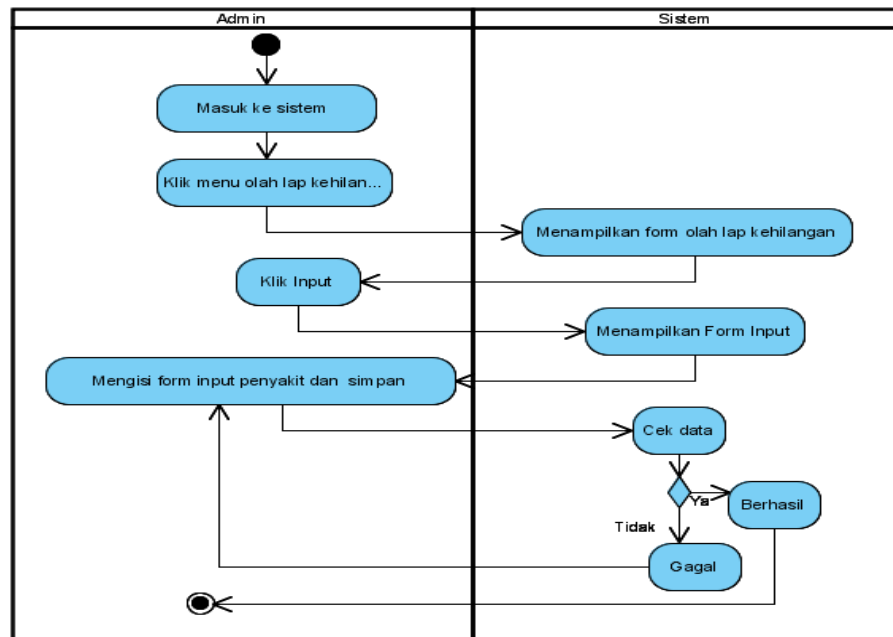
Gambar 3.23 Activity Diagram Hapus Data Izin keramaian

22. *Activity Diagram* Olah Data Laporan kehilangan



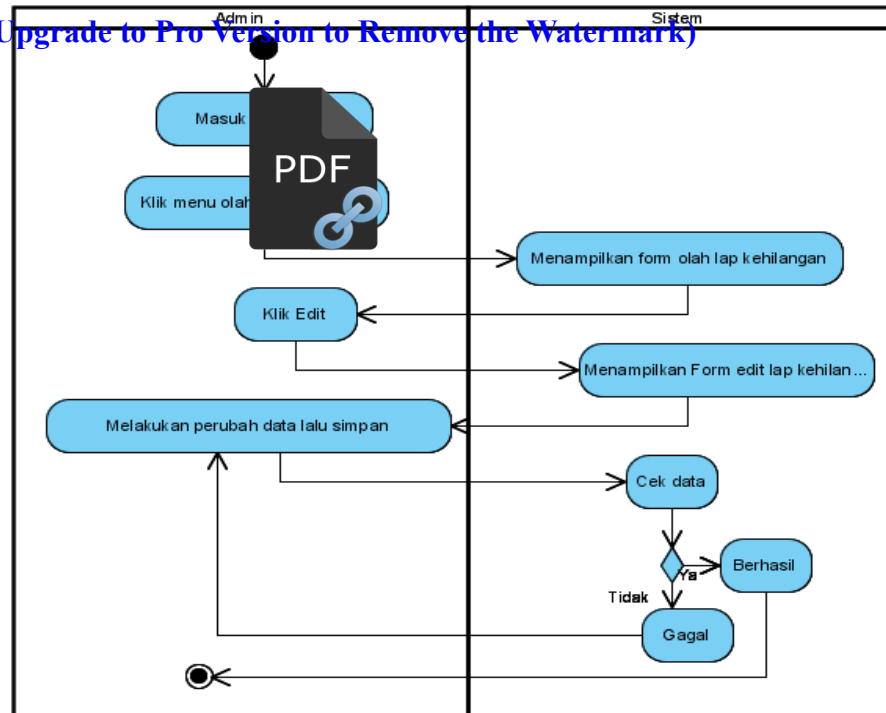
Gambar 3.24 Activity Diagram Olah Data Laporan kehilangan

23. *Activity Input* Data Laporan kehilangan



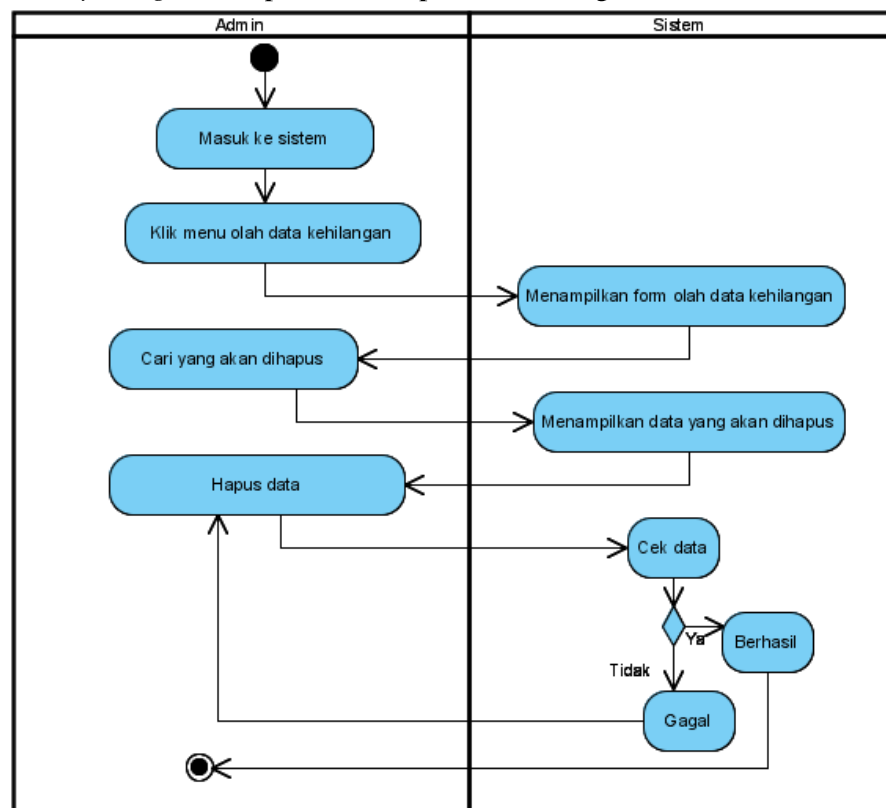
Gambar 3.25 Activity Input Data Laporan kehilangan

24. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram Edit Data Laporan kehilangan*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



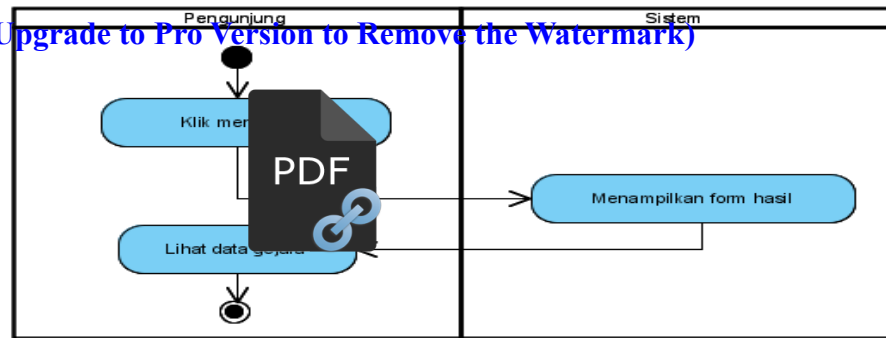
**Gambar 3.26** Activity Diagram Edit Data Laporan kehilangan

25. *Activity Diagram Hapus Data Laporan kehilangan*



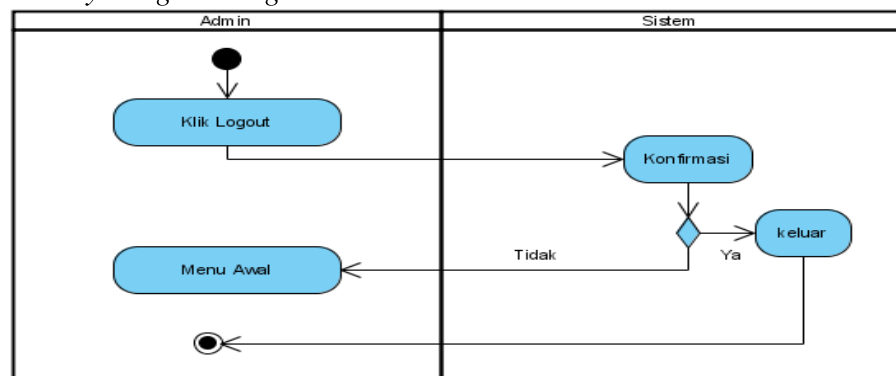
**Gambar 3.27** Activity Diagram Hapus Data Laporan kehilangan

26. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Activity Diagram* Lihat hasil  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



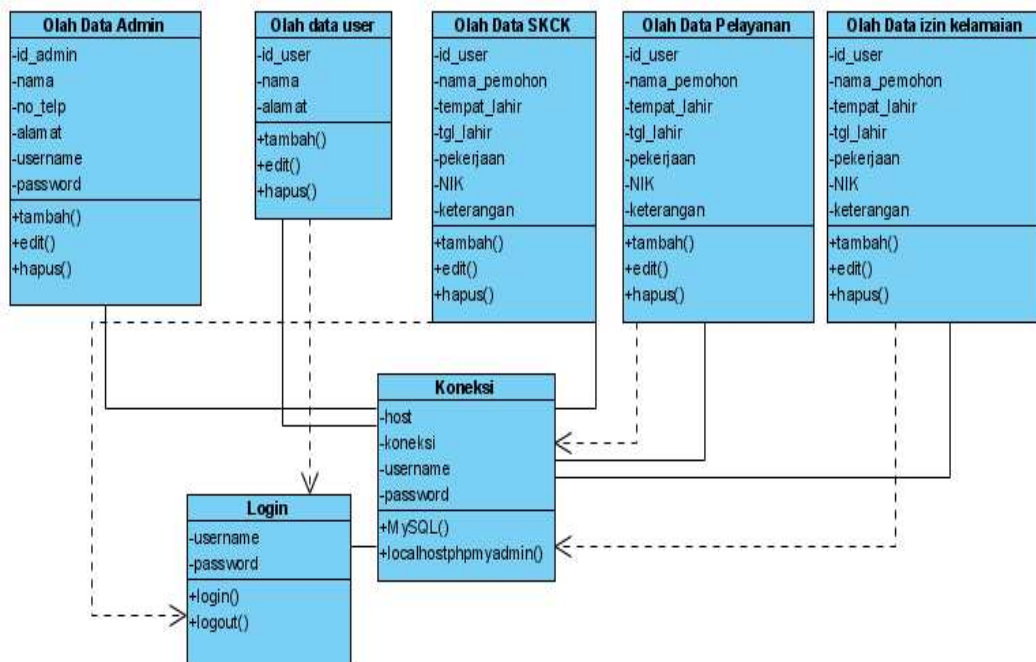
Gambar 3.28 Activity Diagram Lihat hasil

27. *Activity Diagram* Logout



Gambar 3.29 Activity Diagram Logout

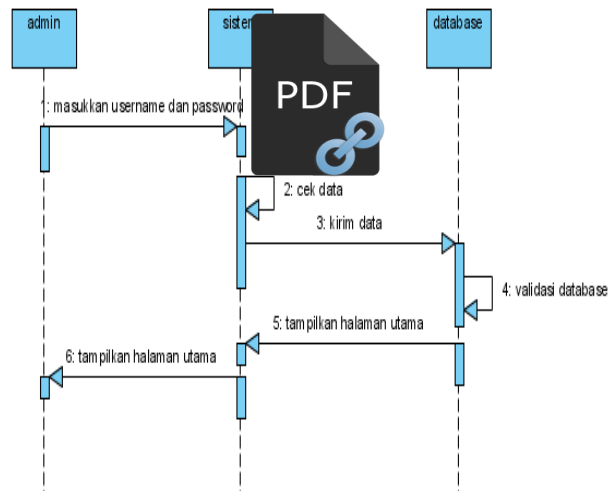
f. *Class Diagram*



Gambar 3.30 Class Diagram

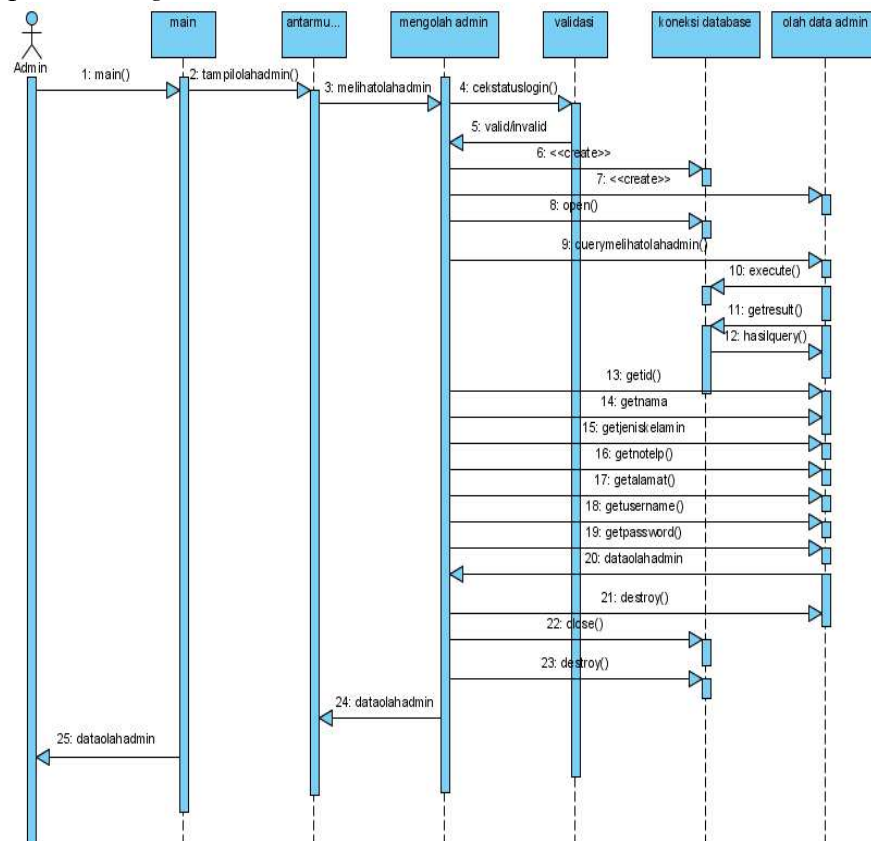
g. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram*

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)  
 1. *Sequence Diagram login*



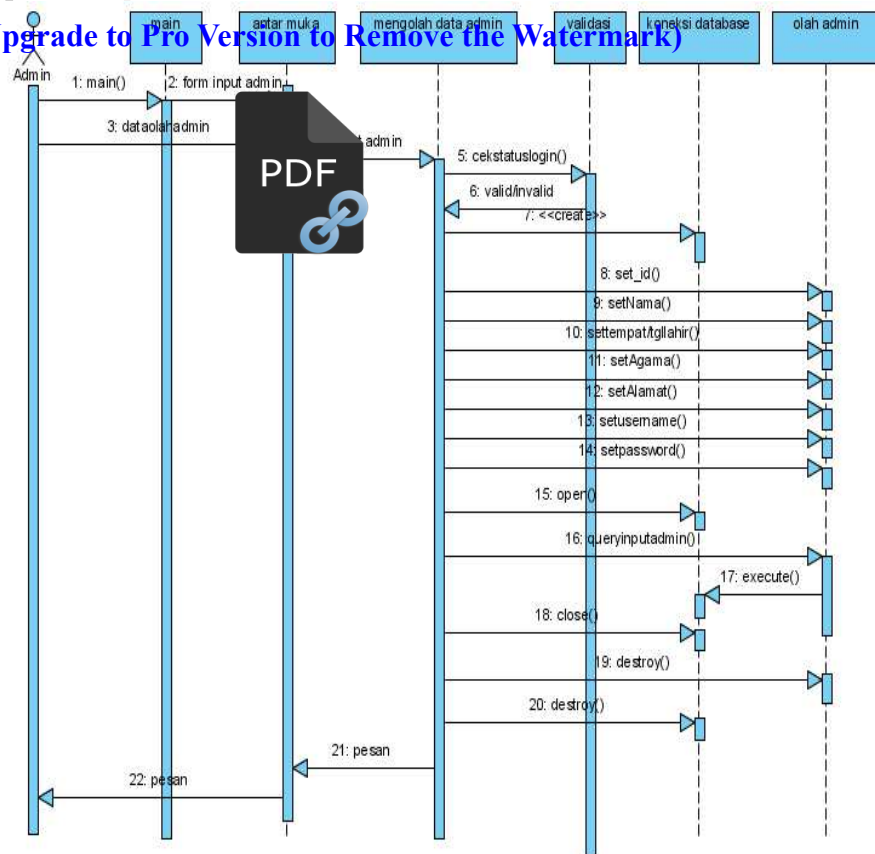
Gambar 3.31 *Sequence Diagram login*

2. *Sequence Diagram olah Data Admin*



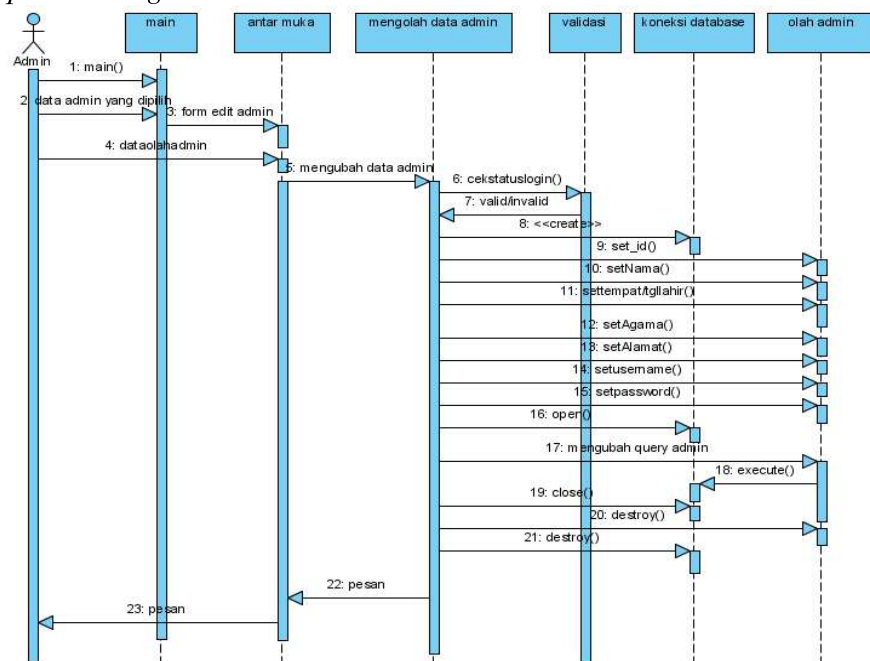
Gambar 3.32 *Sequence Diagram olah Data Admin*

3. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data Data Admin*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



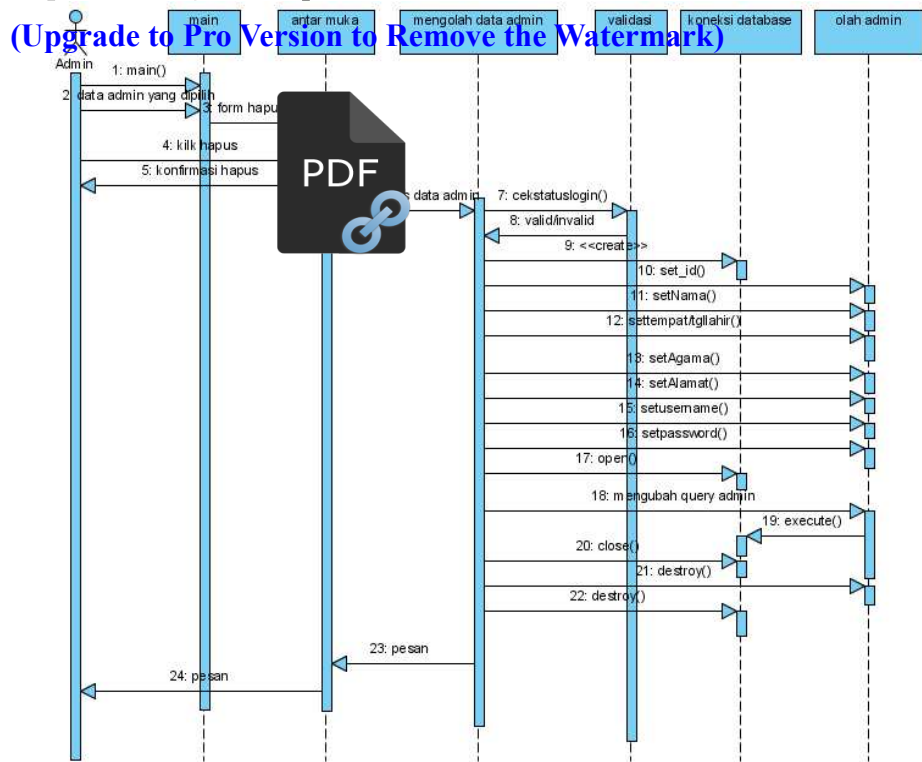
Gambar 3.33 *Sequence Input Data Data Admin*

4. *Sequence Diagram Edit Data Admin*



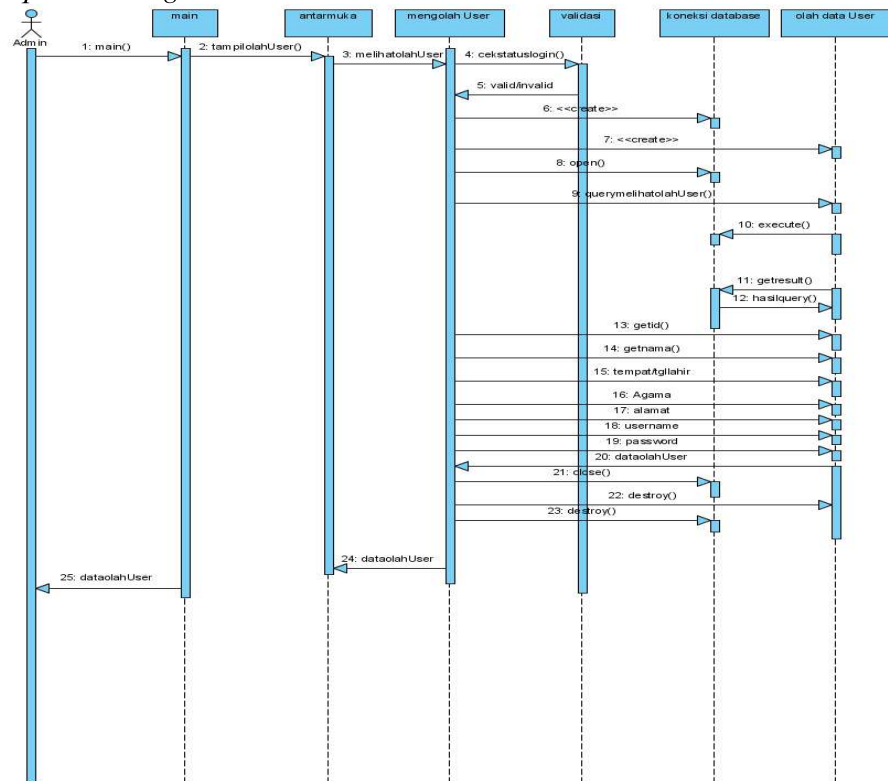
Gambar 3.34 *Sequence Diagram Edit Data Admin*

5. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data Admin  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



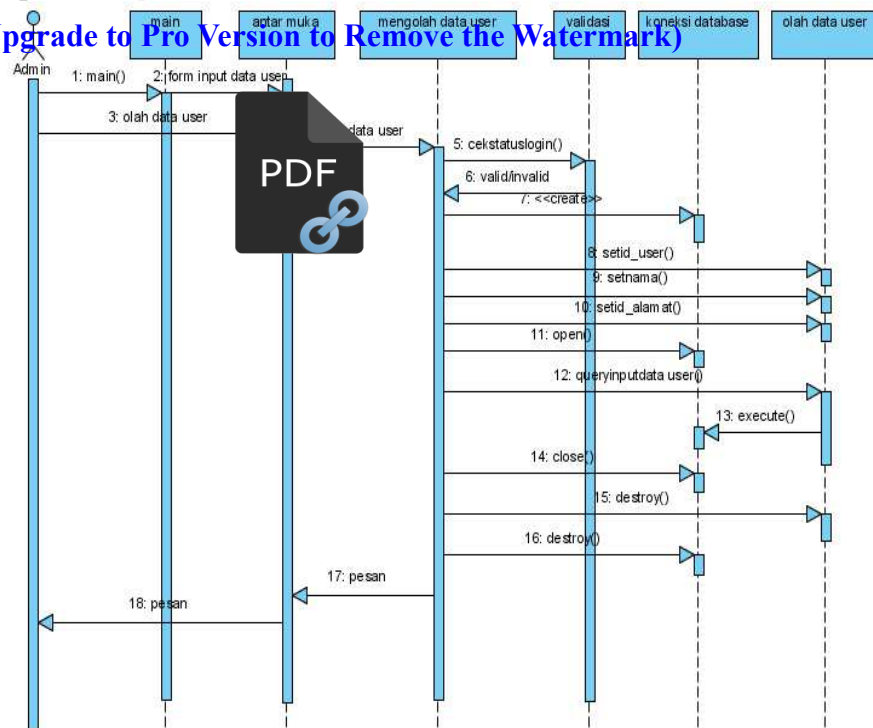
Gambar 3.35 *Sequence Diagram* Hapus Data Admin

6. *Sequence Diagram* Olah Data User



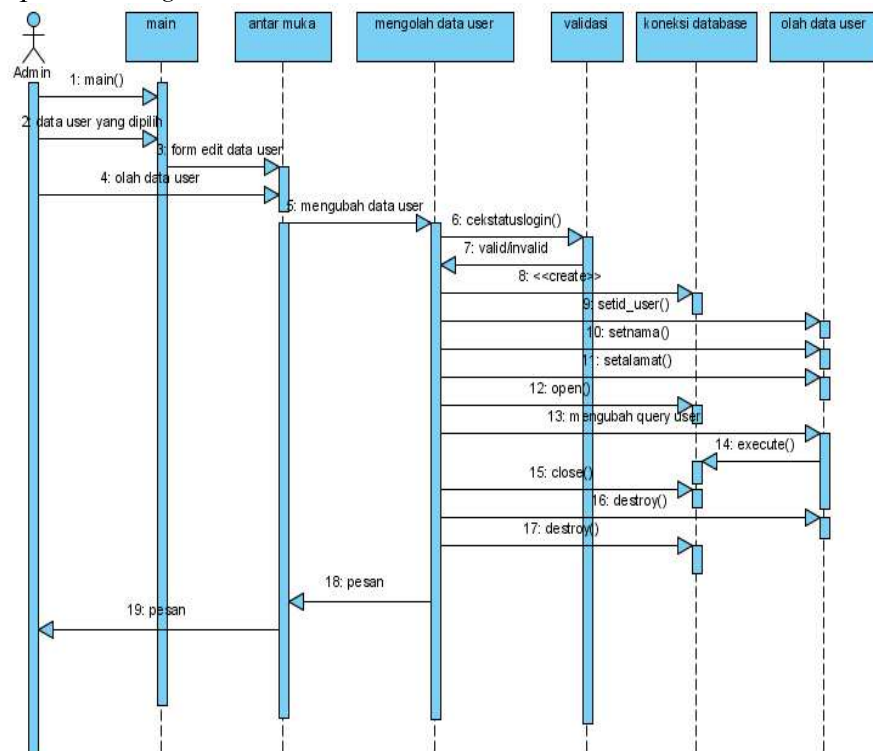
Gambar 3.36 *Sequence Diagram* Olah Data User

7. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data User*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



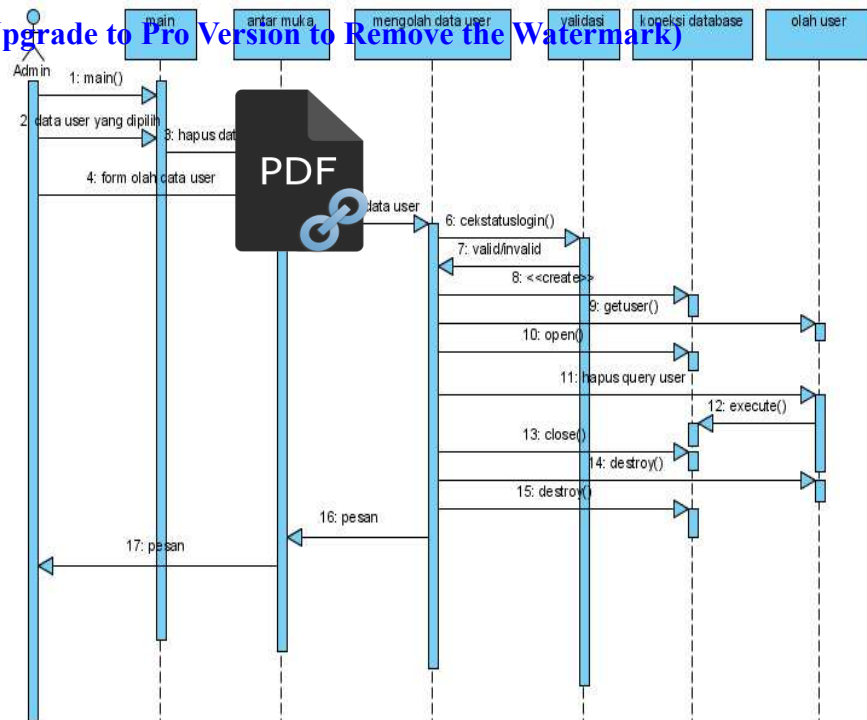
Gambar 3.37 Sequence Input Data Data User

8. *Sequence Diagram Edit Data User*



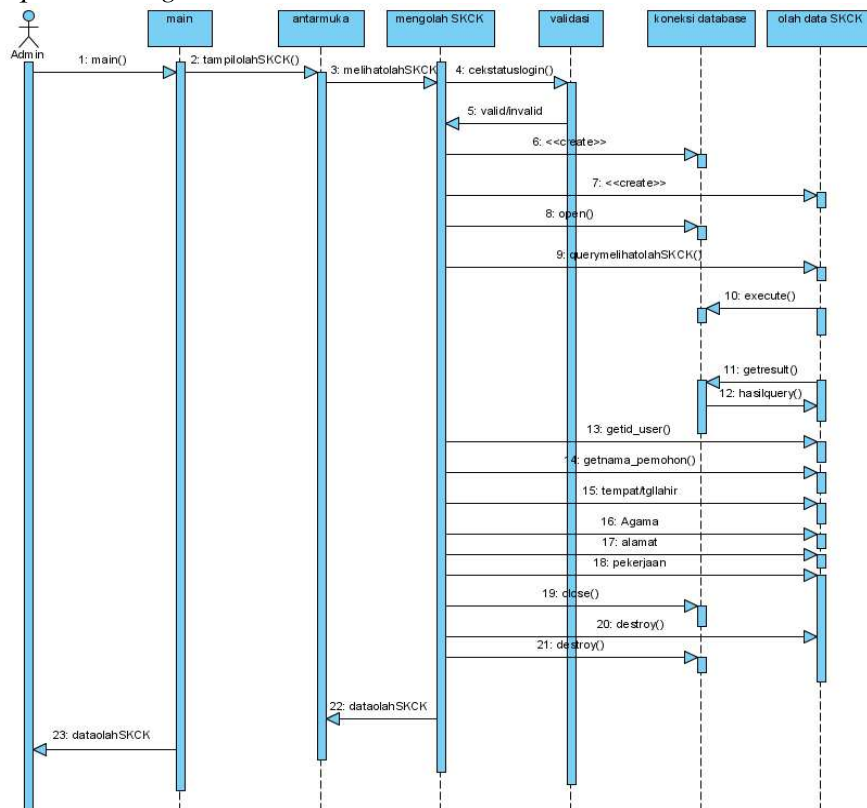
Gambar 3.38 Sequence Diagram Edit Data User

9. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data User  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



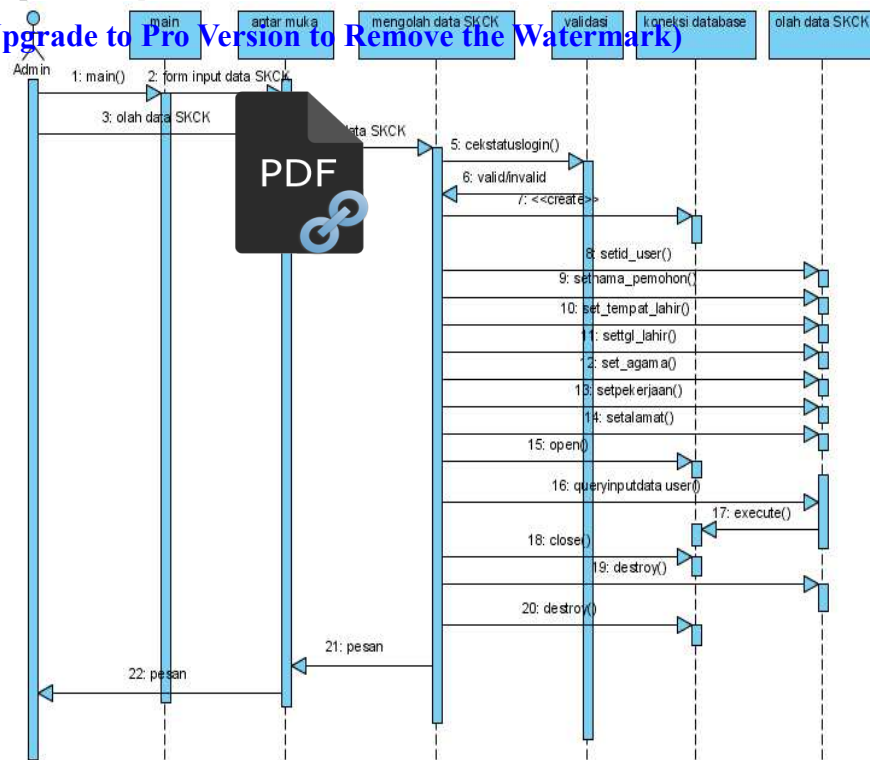
Gambar 3.39 Sequence Diagram Hapus Data User

10. *Sequence Diagram* Olah Data SKCK



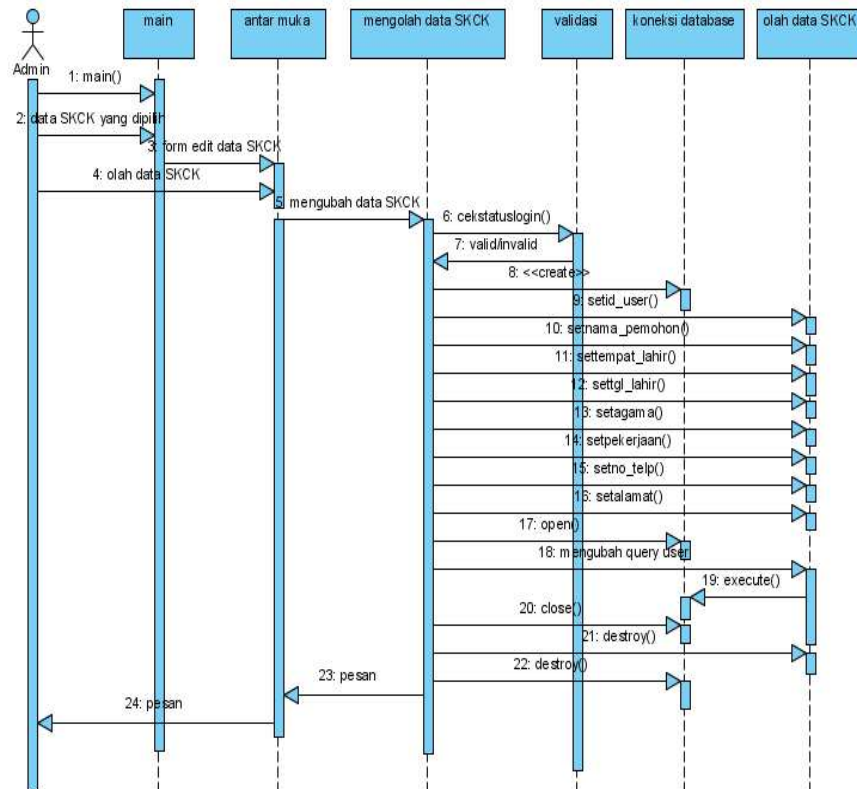
Gambar 3.40 Sequence Diagram Olah Data SKCK

11. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data SKCK*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



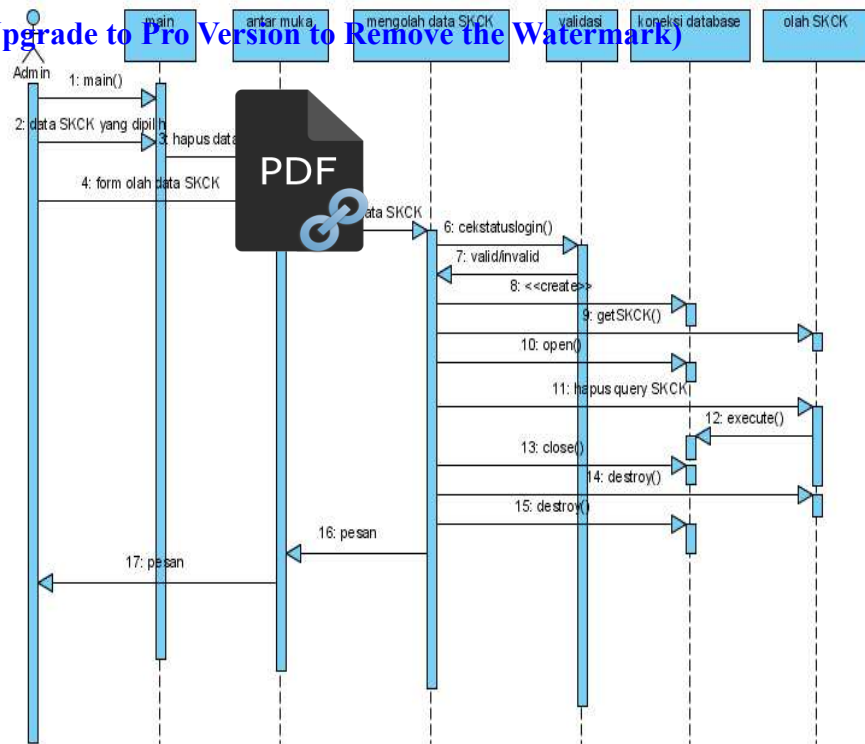
Gambar 3.41 Sequence Input Data SKCK

12. *Sequence Diagram Edit Data SKCK*



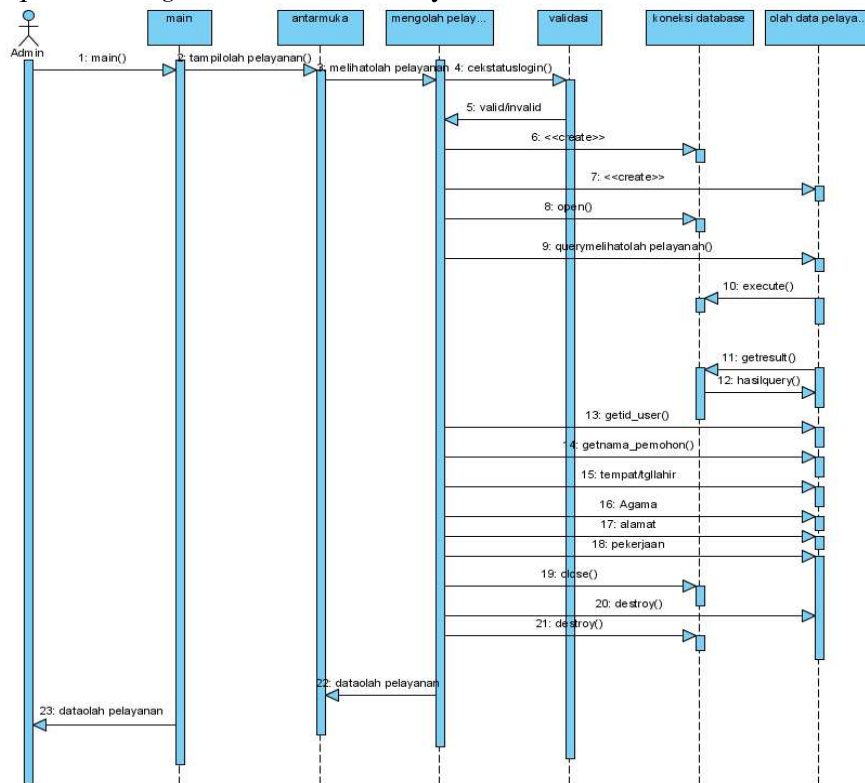
Gambar 3.42 Sequence Diagram Edit Data SKCK

13. **Protected by PDF Anti Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data SKCK  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



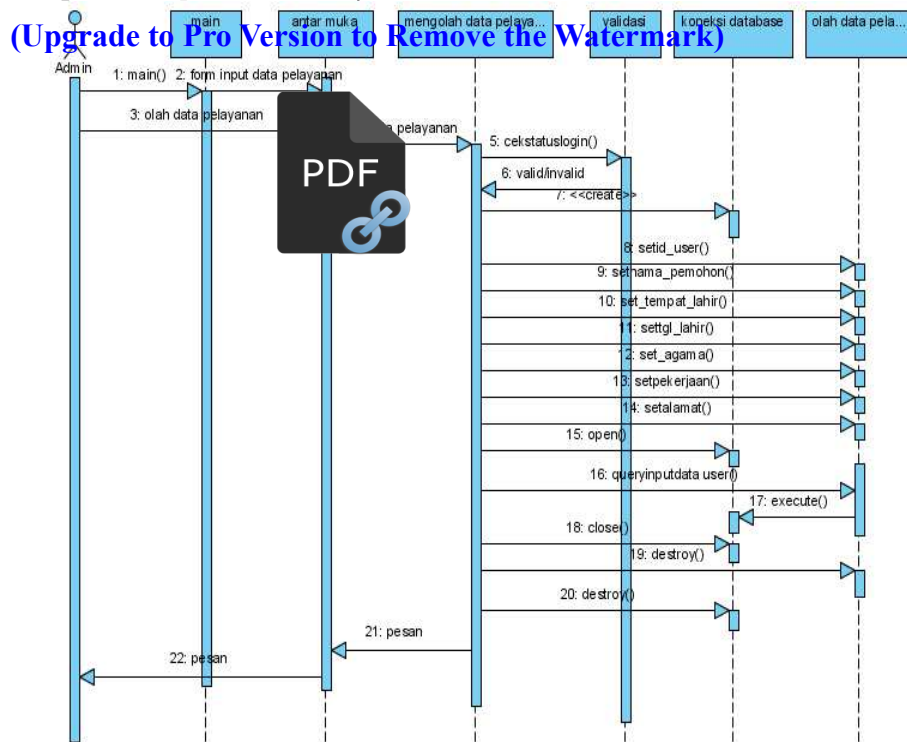
Gambar 3.43 *Sequence Diagram* Hapus Data SKCK

14. *Sequence Diagram* Olah Data Pelayanan



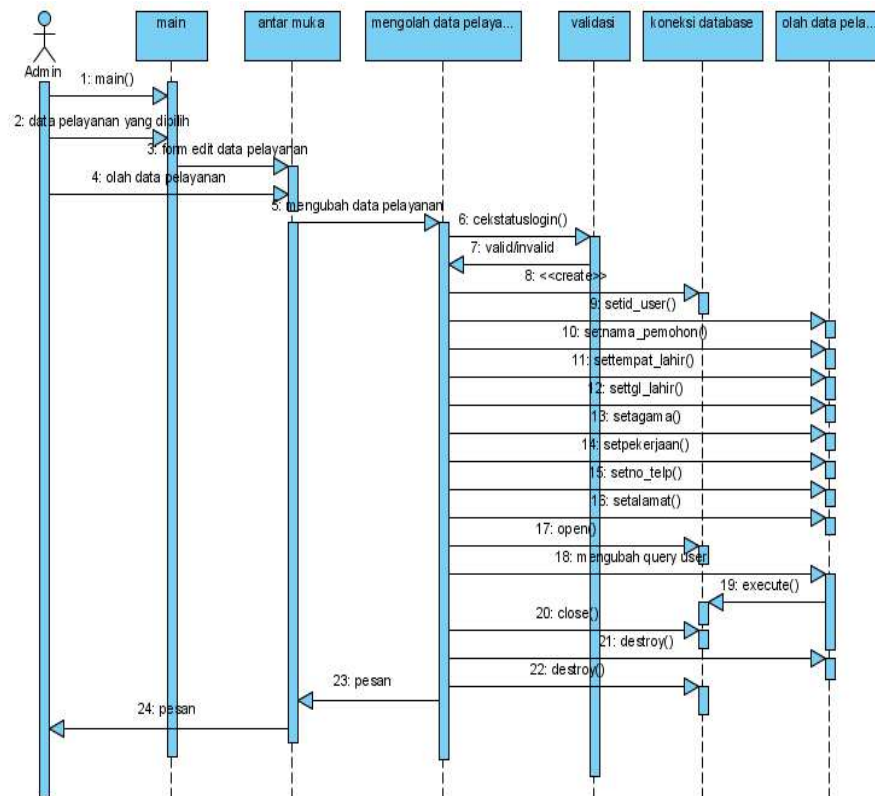
Gambar 3.44 *Sequence Diagram* Olah Data Pelayanan

15. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data Pelayanan*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



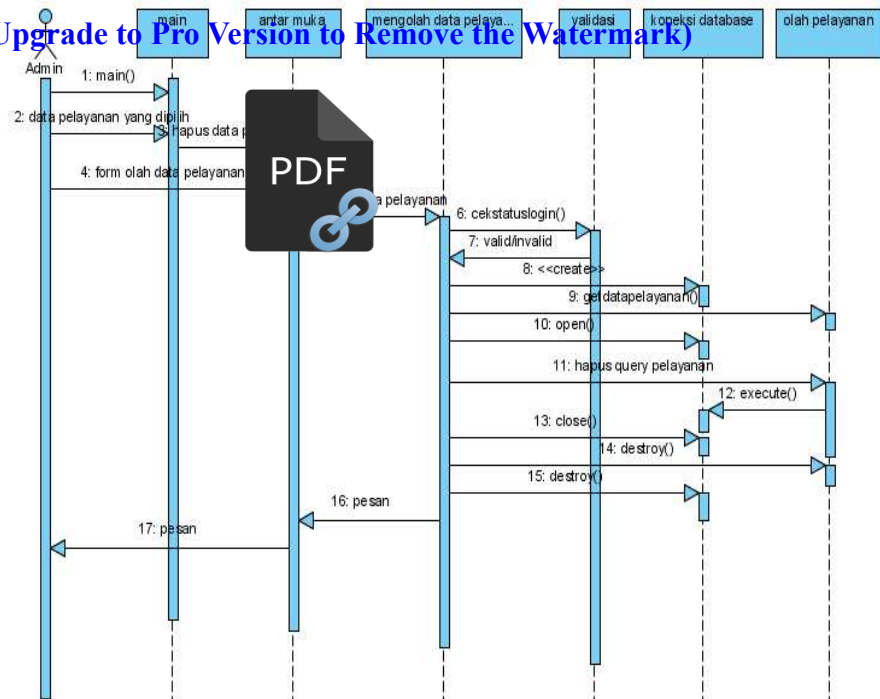
Gambar 3.45 Sequence Input Data Pelayanan

16. *Sequence Diagram Edit Data Pelayanan*



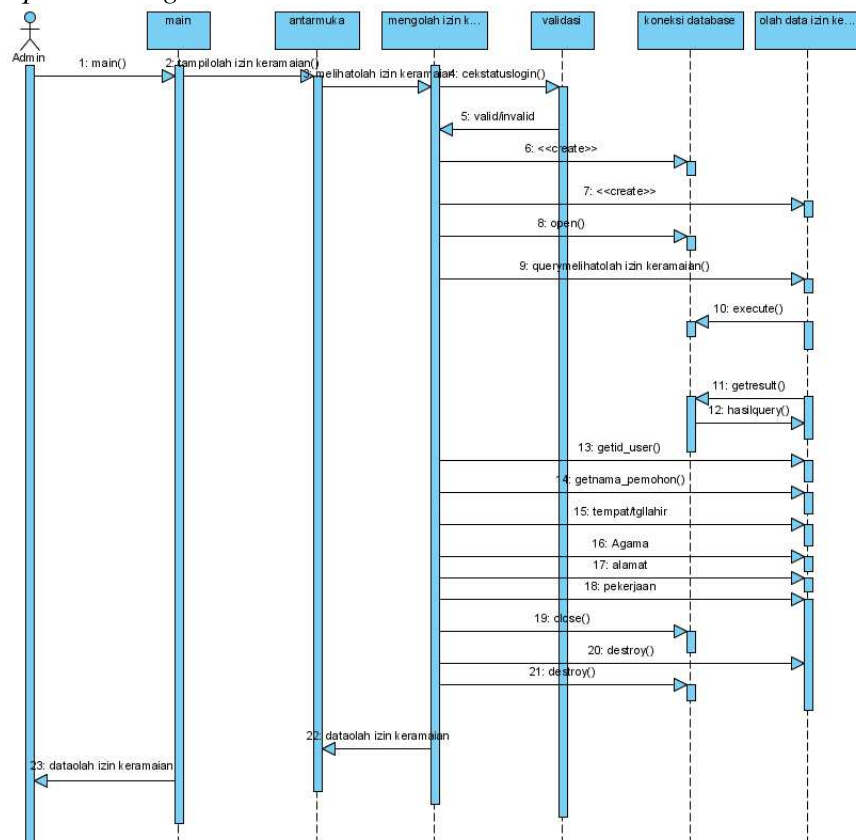
Gambar 3.46 Sequence Diagram Edit Data Pelayanan

17. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data Pelayanan  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



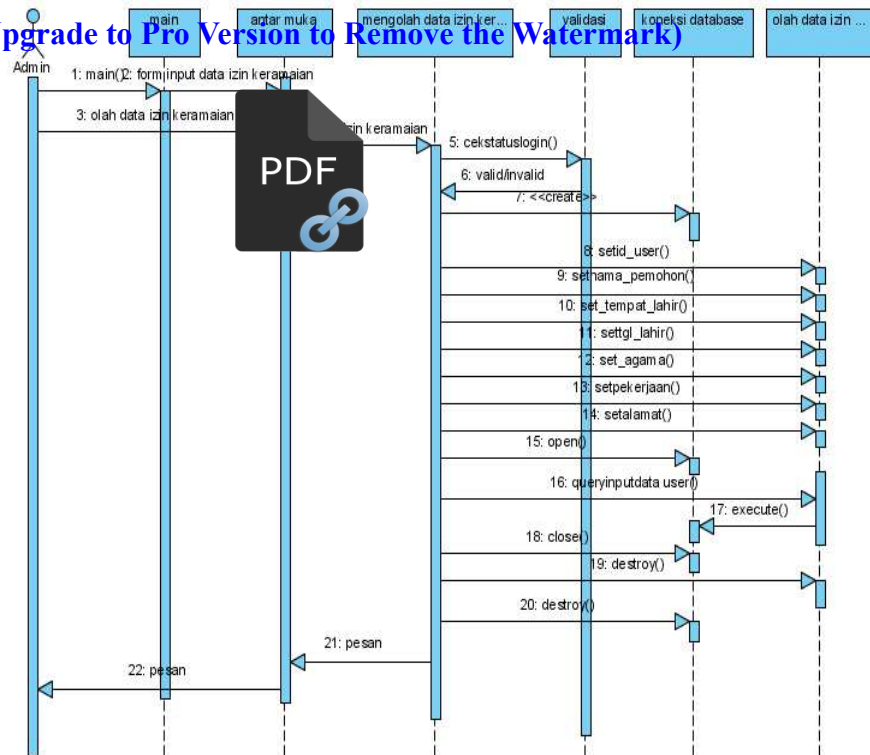
Gambar 3.47 *Sequence Diagram* Hapus Data Pelayanan

18. *Sequence Diagram* Olah Data Izin keramaian



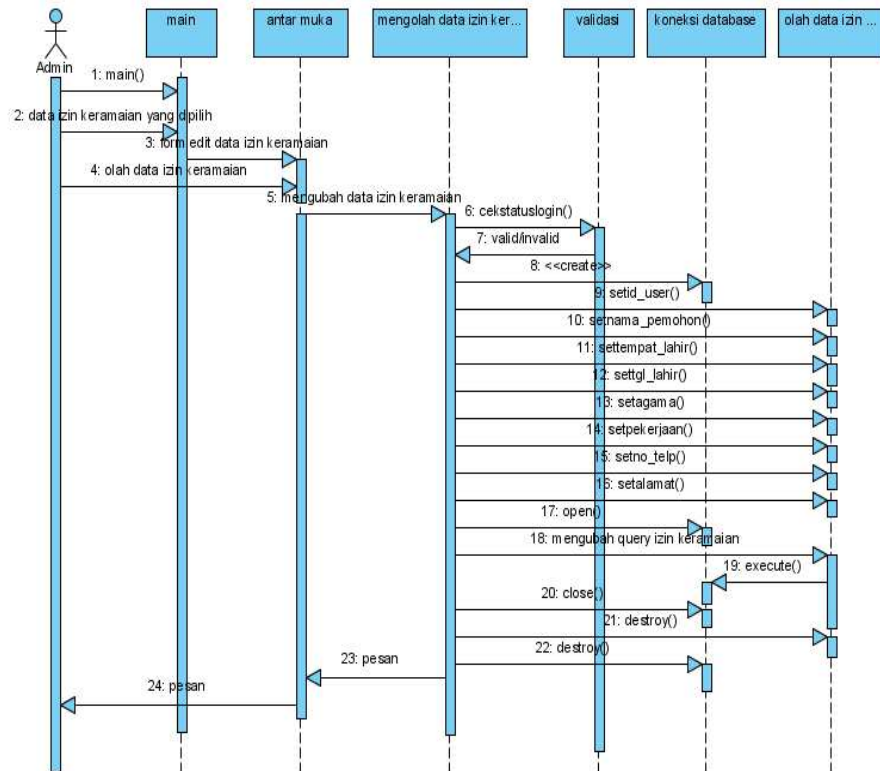
Gambar 3.48 *Sequence Diagram* Olah Data Izin keramaian

19. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data Izin Keramaian*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



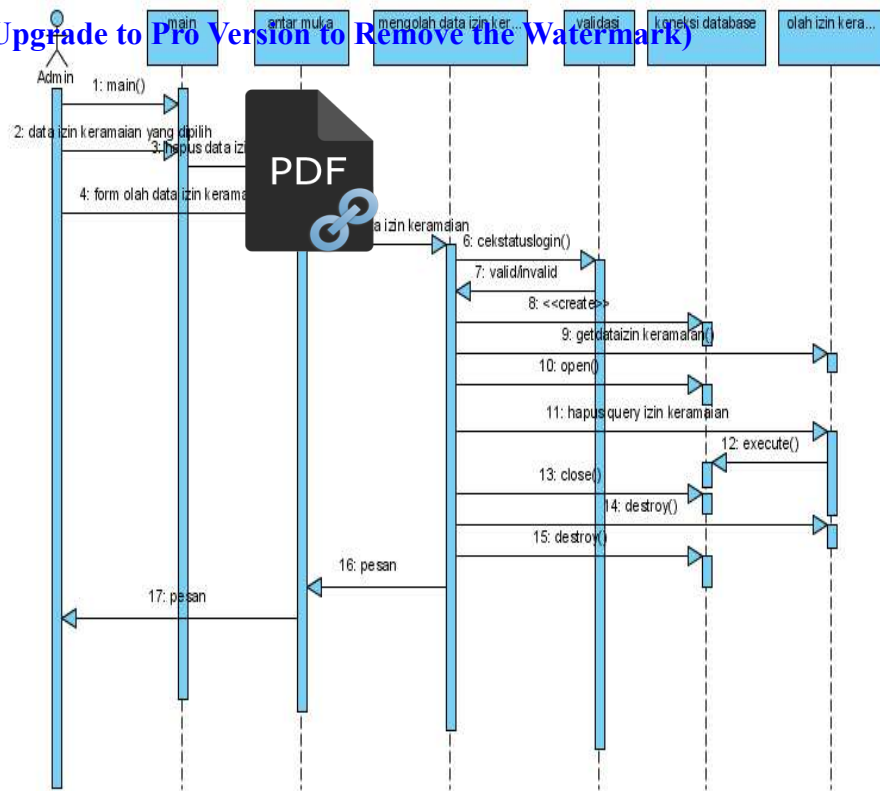
Gambar 3.49 Sequence Input Data Izin keramaian

20. *Sequence Diagram Edit Data Izin keramaian*



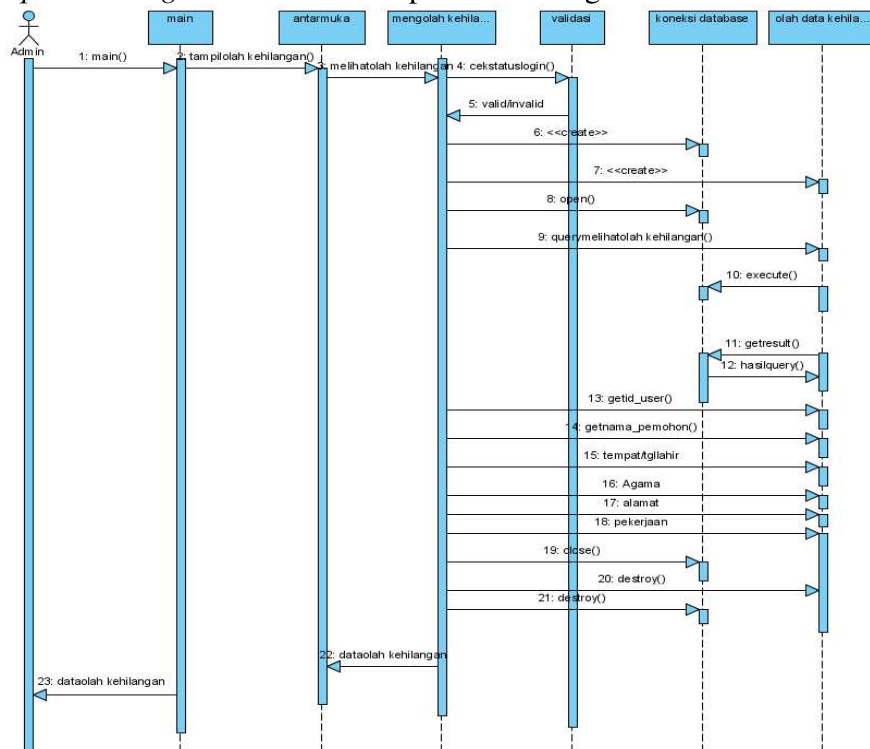
Gambar 3.50 Sequence Diagram Edit Data Izin keramaian

21. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data Izin keramaian  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



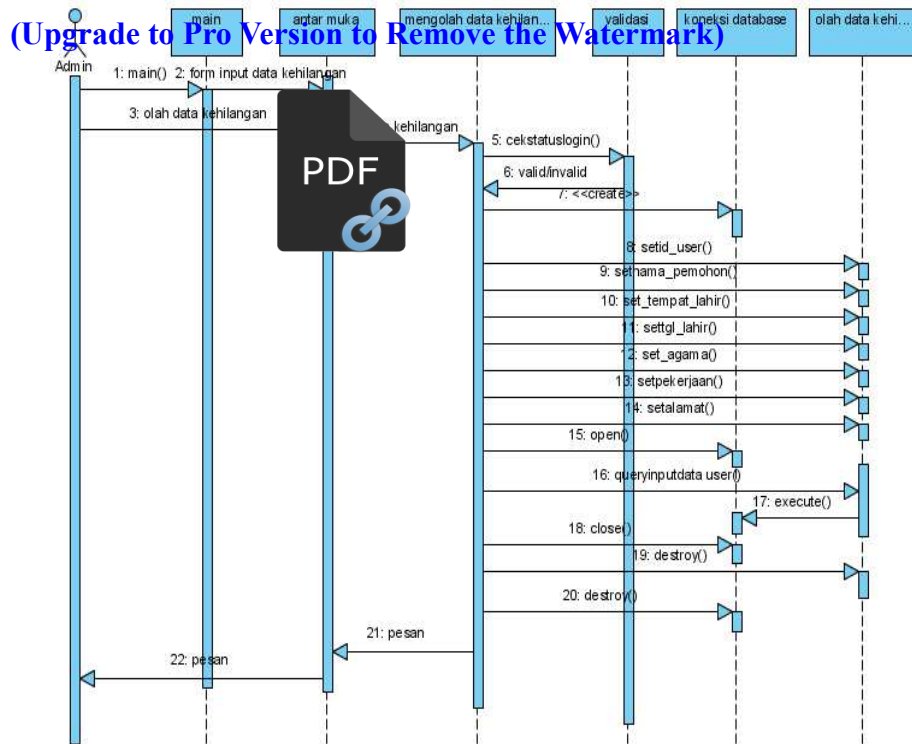
Gambar 3.51 *Sequence Diagram* Hapus Data Izin keramaian

22. *Sequence Diagram* Olah Data Laporan kehilangan



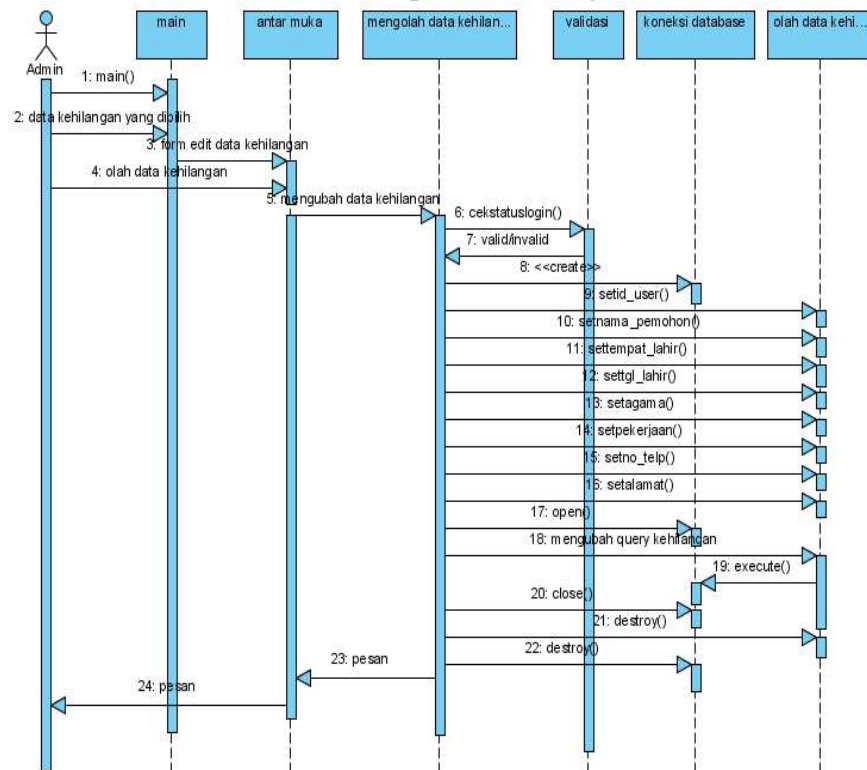
Gambar 3.52 *Sequence Diagram* Olah Data Laporan kehilangan

23. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Input Data Laporan kehilangan*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



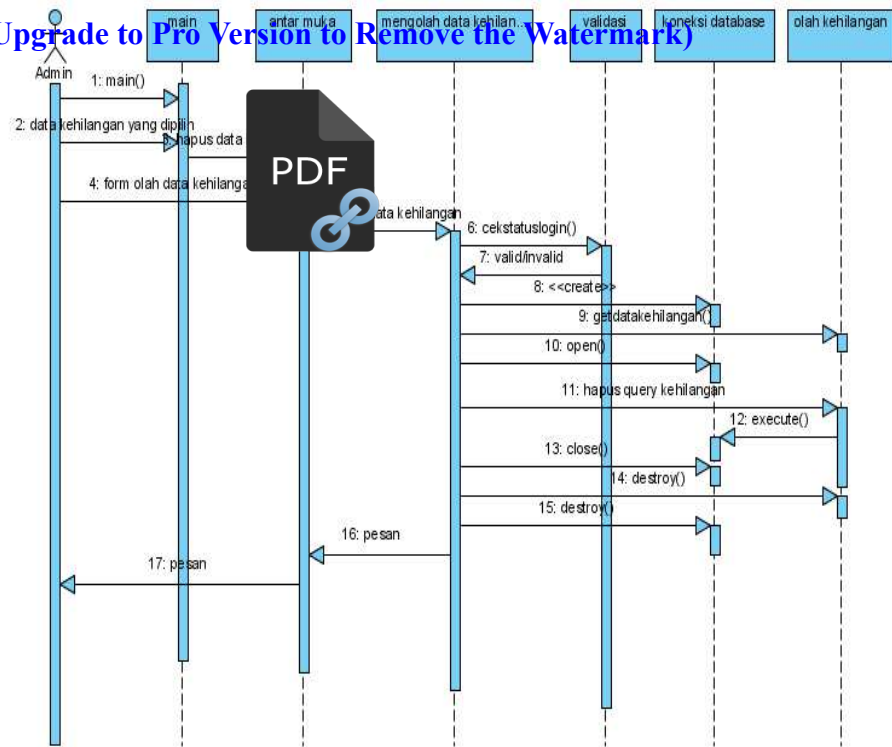
Gambar 3.53 *Sequence Input Data Laporan kehilangan*

24. *Sequence Diagram Edit Data Laporan kehilangan*



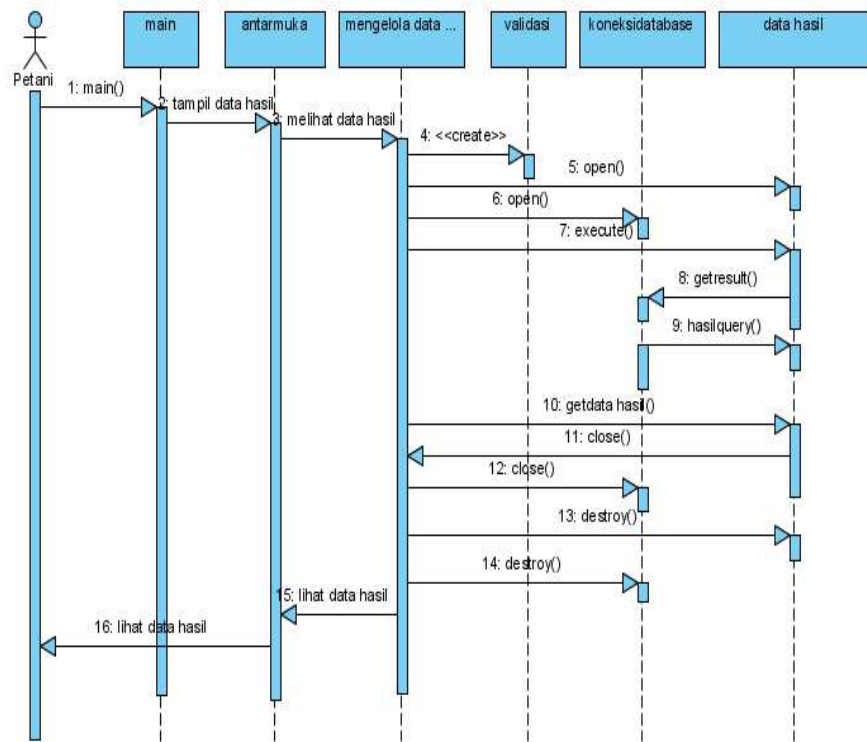
Gambar 3.54 *Sequence Diagram Edit Data Laporan kehilangan*

25. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram* Hapus Data Laporan kehilangan  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



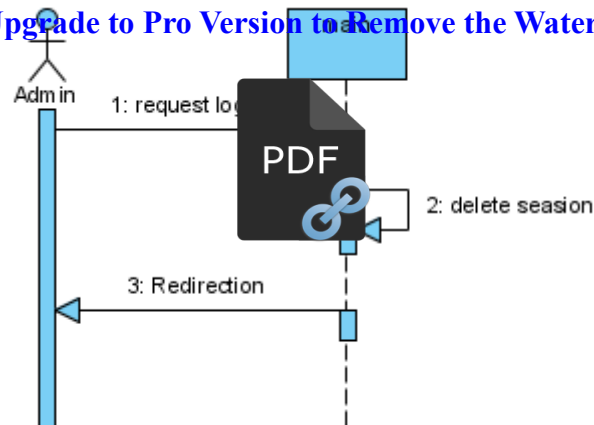
Gambar 3.55 *Sequence Diagram* Hapus Data Laporan kehilangan

26. *Sequence Diagram* Lihat hasil



Gambar 3.56 *Sequence Diagram* Lihat hasil

27. **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
*Sequence Diagram Logout*  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



Gambar 3.57 Sequence Diagram Logout

## h. Rancangan Database

### 1. Desain Desain Tabel Admin

Tabel 3.28 Tabel Admin

Field	Type	Size	Key
Id_admin	Int	5	Primary Key
Nama	Varchar	50	
Telp	Varchar	15	
Alamat	Varchar	200	
Email	Varchar	30	
Username	Varchar	50	
Password	Varchar	50	

### 2. Tabel User

Tabel 3.29 Tabel User

Field	Type	Size	Null	Key
id_user	Int	5	No	Primary Key
Nama	Varchar	50	No	
alamat	Varchar	100	No	

### 3. Tabel SKCK

Tabel 3.30 Tabel SKCK

Field	Type	Size	Null	Key
Id_user	Int	5	No	Primary Key
Nama_pemohon	Varchar	50	No	
Tempat_lahir	Varchar	50	No	

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Tgl_lahir	Varchar	50	No	
No_telp	Varchar	50	No	
Pekerjaan	Varchar	50	No	
Alamat	Varchar	50	No	

## 4. Tabel Pelayanan

**Tabel 3.31** Tabel Pelayanan

Field	Type	Size	Null	Key
Id_user	Int	5	No	Primary Key
Nama_pemohon	Varchar	50	No	
Tempat_lahir	Varchar	50	No	
Tgl_lahir	Varchar	50	No	
No_telp	Varchar	50	No	
Pekerjaan	Varchar	50	No	
Alamat	Varchar	50	No	

## 5. Tabel Izin Keramaian

**Tabel 3.32** Tabel Izin Keramaian

Field	Type	Size	Null	Key
Id_user	Int	5	No	Primary Key
Nama_pemohon	Varchar	50	No	
Tempat_lahir	Varchar	50	No	
Tgl_lahir	Varchar	50	No	
No_telp	Varchar	50	No	
Pekerjaan	Varchar	50	No	
Alamat	Varchar	50	No	

## 6. Tabel Kehilangan

**Tabel 3.33** Tabel Kehilangan

Field	Type	Size	Null	Key
Id_user	Int	5	No	Primary Key
Nama_pemohon	Varchar	50	No	
Tempat_lahir	Varchar	50	No	
Tgl_lahir	Varchar	50	No	
No_telp	Varchar	50	No	
Pekerjaan	Varchar	50	No	
Alamat	Varchar	50	No	

3.8.3 Rancangan Sistem **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

1. Menu halaman Login

Gambar 3.58. Menu Halaman Login

2. Menu halaman Utama

Gambar 3.59 Menu Halaman Utama

3. Menu Input Data Awal Pemohon

Gambar 3.60 Menu Input Data Awal Pemohon

#### 4. Menu Data Permohonan SKCK

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

No	No. Surat	No. KTP	Nama pemohon	Ops
3				
4				
5				

Gambar 3.61 Menu Data Permohonan SKCK

#### 5. Form Data Pengguna

No	Username	Nama pengguna	gmail	Status	Ops
1	admin				
2					

Gambar 3.62 Form Data Pengguna

#### 6. Portal Jenis Pelayanan

No	Jenis Pelayanan	Ceated Date	Modifite date	Status	Ops
1	SKCK	2017/5/10			
2					
3					
4					
5					

Gambar 3.63 Jenis Pelayanan

7. Surat Keterangan Izin Keramaian  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

Header													
Dashbord	Home Dashbord												
Pelayanan	Surat Keterangan Keramaian												
Managemen	Desak Tembalang Kecamatan Utara No 1 Semarang												
Pengaturan	Dengan a danya suratini kami m engajukan pemohonan untuk izin m engadakan rangkaian acara konser musik sem esta yang ke 15 sebagai acara rutin tahunan. Dan kegiatan tersebut akan diselenggarakan pada :												
Informasi	<table border="1"> <tr> <td>Hari/Tanggal</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Waktu</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Tempat</td> <td><input type="text"/></td> </tr> <tr> <td>Acara</td> <td><input type="text"/></td> </tr> </table> <p>Demikian surat permohonan izin kami sampaikan kepada bapak. Atas perhatian yang diberikan, kami m engucapkan terim a kasih.</p> <table border="1"> <tr> <td>Ketua Panitia</td> <td>Sekretaris</td> </tr> <tr> <td>Jono</td> <td>Apin</td> </tr> </table>	Hari/Tanggal	<input type="text"/>	Waktu	<input type="text"/>	Tempat	<input type="text"/>	Acara	<input type="text"/>	Ketua Panitia	Sekretaris	Jono	Apin
Hari/Tanggal	<input type="text"/>												
Waktu	<input type="text"/>												
Tempat	<input type="text"/>												
Acara	<input type="text"/>												
Ketua Panitia	Sekretaris												
Jono	Apin												

Gambar 3.64 Surat Keterangan Izin Keramaian

8. Surat Tanda Penerimaan Laporan Kehilangan

Header					
Dashbord	Home Dashbord				
Pelayanan	Surat Tanda Penerimaan Laporan Kehilangan				
Managemen	Yang bertanda tangan dibawah ini saya :				
Pengaturan	Nama <input type="text"/>				
Informasi	Tempat, Tgl Lahir <input type="text"/>				
	Agama <input type="text"/>				
	Pekerjaan <input type="text"/>				
	Alamat <input type="text"/>				
	Benar saya telah kehilangan *) 1. 2. 3.				
	Demikian Surat Pernyataan Kehilangan/Kebakaran *) ini saya buat dengan sebenarnya, apabila pernyataan saya ini tidak benar , saya sanggup dituntut di depan pengadilan atau Undang – undang yang berlaku				
	<table border="1"> <tr> <td>Pelapor</td> <td>Kepala kepolisian sektor kota hubuklinggau</td> </tr> <tr> <td>Joko</td> <td>Apin</td> </tr> </table>	Pelapor	Kepala kepolisian sektor kota hubuklinggau	Joko	Apin
Pelapor	Kepala kepolisian sektor kota hubuklinggau				
Joko	Apin				

Gambar 3.65 Surat Tanda Penerimaan Laporan Kehilangan

#### **4.1 Gambaran Umum**



Kepolisian Kota Lubuklinggau (Polres Lubuklinggau) merupakan pelaksana tugas di wilayah Kota Lubuklinggau. Polres Kota Lubuklinggau memiliki tugas utama dalam hal memelihara keamanan dan ketertiban, menegakkan hukum, memberikan perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada Masyarakat di wilayah hukum yang menjadi tanggung jawabnya. Beberapa jenis satuan Fungsi yang berada dibawah naungan Polres Lubuklinggau antara lain Satuan Reserse Kriminal, Satuan Lalu Lintas, Satuan Reserse Narkoba, Satuan Intelkam, Satuan Binmas, Sie Humas, Sie Propam, Sie Pengawasan dan SPKT, Sedangkan beberapa jenis layanan kepolisian yang tersedia seperti misalnya layanan Pengaduan Masyarakat (Laporan Polisi dan Laporan Kehilangan), SIM, SKCK, SP2HP, ijin keramaian, pengawalan dan pengaduan komplain Masyarakat terhadap pelayanan Polri.

##### **4.1.1 Visi Dan Misi Polres Kota Lubuklinggau**

###### **1. Visi**

Terwujudnya pelayanan keamanan dan ketertiban masyarakat yang prima, tegaknya hukum dan keamanan dalam negeri yang mantap serta terjalinnya sinergi polisional yang proaktif.

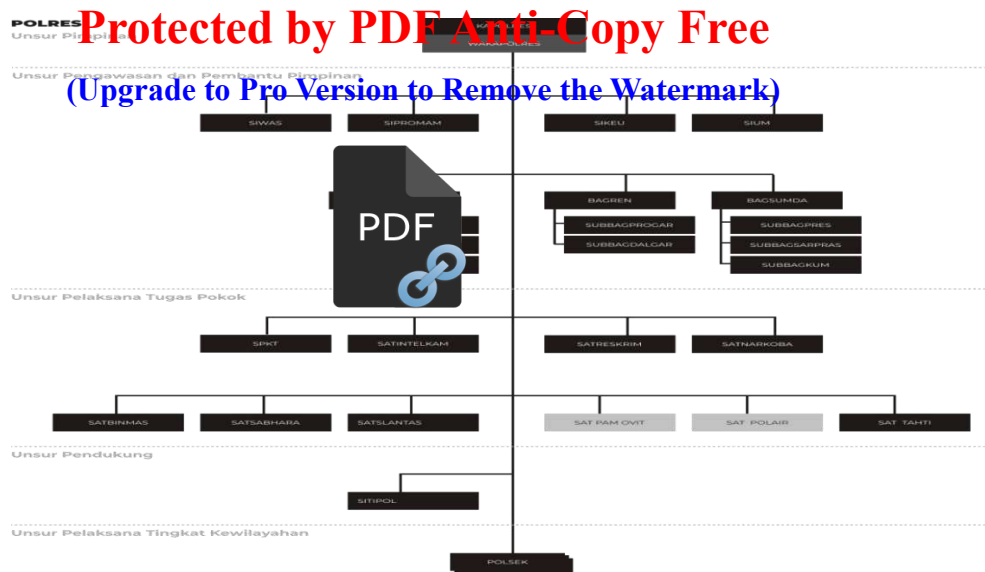
###### **2. Misi**

- a. Melaksanakan deteksi dini dan peringatan dini melalui kegiatan/operasi penyelidikan, pengamanan dan penggalangan;

- Protected by PDF Anti-Copy Free**  
**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**
- b. Meningkatkan perlindungan, pengayoman dan pelayanan secara mudah, responsif dan tidak diskriminatif;
  - c. Menjaga keamanan, ketertiban dan kelancaran lalu lintas untuk menjamin keselamatan dan kelancaran arus orang dan barang;
  - d. Menjamin keberhasilan penanggulangan gangguan keamanan dalam negeri;
  - e. Mengembangkan perpolisian masyarakat yang berbasis pada masyarakat patuh hukum;
  - f. Menegakkan hukum secara profesional, objektif, proporsional, transparan dan akuntabel untuk menjamin kepastian hukum dan rasa keadilan;
  - g. Mengelola secara profesional, transparan, akuntabel dan modern seluruh sumber daya Polri guna mendukung operasional tugas Polri;
  - h. Membangun sistem sinergi polisional interdepartemen dan lembaga internasional maupun komponen masyarakat dalam rangka membangun kemitraan dan jejaring kerja (partnership building/networking).

#### **4.1.2 Struktur Organisasi**

Polres membawahi Kepolisian Negara Republik Indonesia Sektor. Untuk kota – kota besar, Polres dinamai Kepolisian Resor Kota Besar. Polres memiliki satuan tugas kepolisian yang lengkap, layaknya Polda, dan dipimpin oleh seorang Komisaris Besar Polisi (Kombes) (untuk Polres).



**Gambar 4.66** Struktur Organisasi Satuan intelkam Polres Lubuklinggau

## 4.2 Hasil Penelitian

Dari perancangan sistem maka hasil penelitian ini berupa sebuah sistem SKCK , Izin keramaian , Laporan Kehilangan

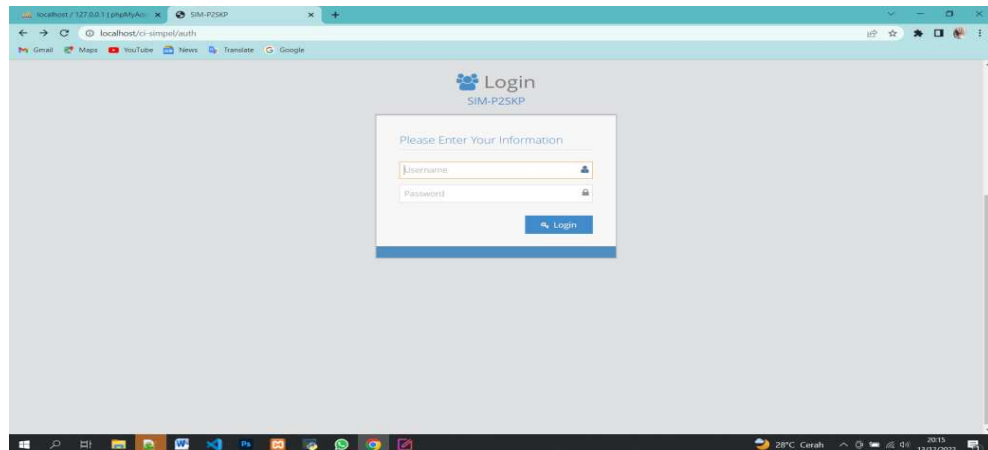
- Halaman login adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke system
- Halaman awal admin adalah halaman utama admin setelah berhasil login
- Halaman masuk adalah halaman yang menu utama admin
- Halaman adalah halaman yang digunakan untuk menambah data pelayanan Skck
- Halaman ini keluar adalah halaman Input Data awal Pemohon
- Halaman ini yang berisi Data pemohon Skck
- Halaman laporan adalah halaman yang digunakan untuk mencetak laporan Skck
- Halaman instansi adalah halaman yang digunakan untuk pengaturan instansi pengguna system
- Halaman manajemen user adalah halaman yang digunakan untuk mengatur pengguna system

## 4.3 Pembahasan **Protected by PDF Anti-Copy Free**

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

### 4.3.1 Halaman Login Admin

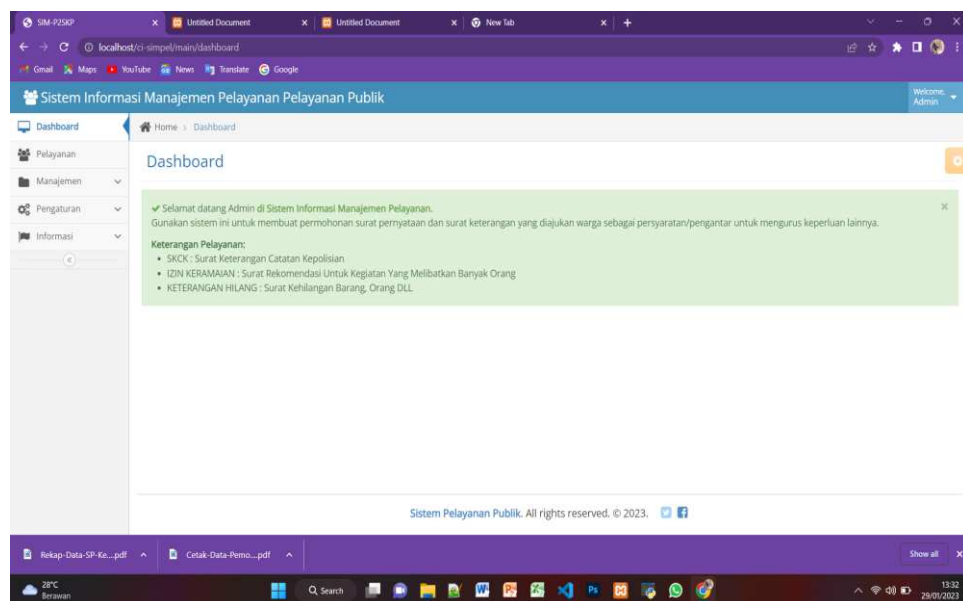
Halaman login admin adalah halaman yang di gunakan oleh admin untuk masuk ke system P2SKK



**Gambar 4.67** Halaman Login Admin

### 4.3.2 Halaman Admin

Halaman menu utama adalah yang berisi menu utama aplikasi pada saat dijalankan

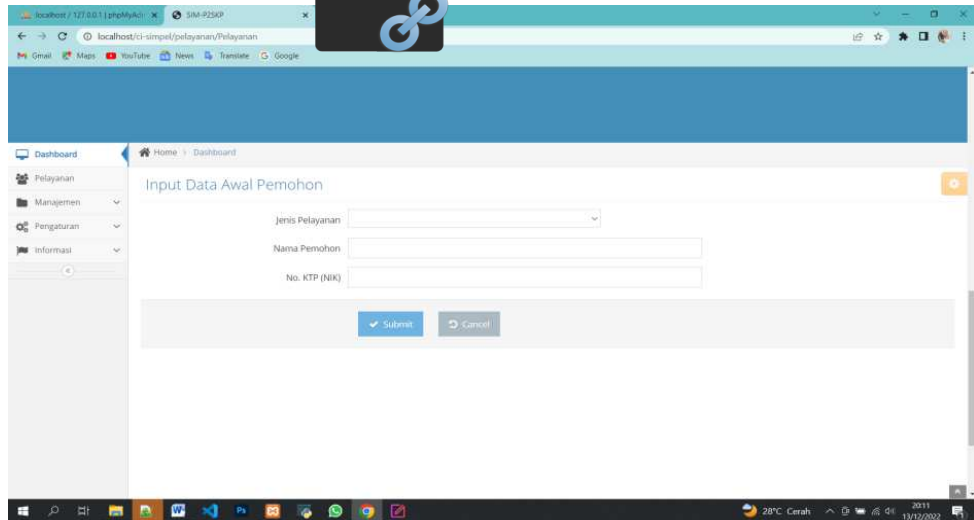


**Gambar 4.68** Halaman menu utama admin

### 4.3.3 Halaman User

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

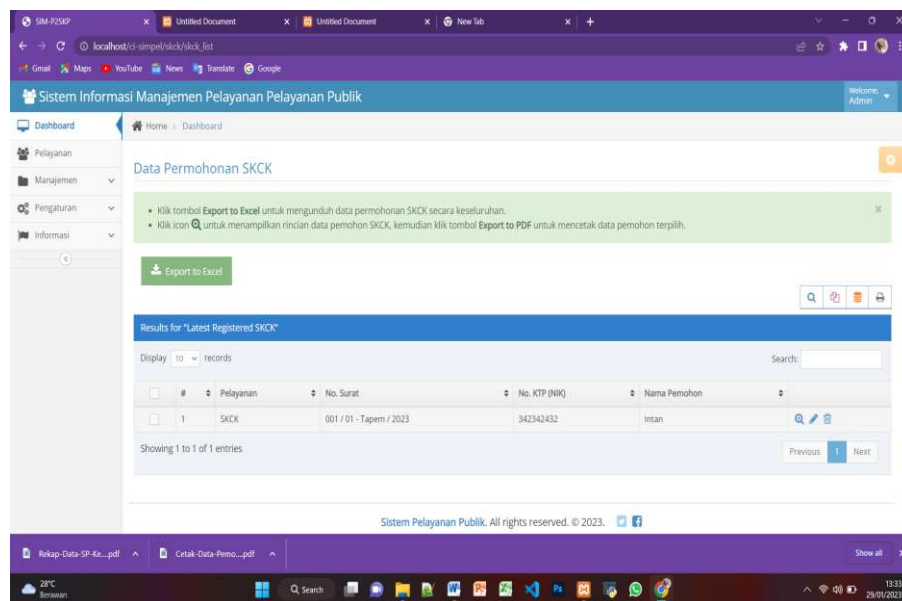
Halaman ini bisa digunakan mengolah data user yang ada pada sistem, untuk lebih jelas bisa dilihat pada gambar



Gambar 4.69 Halaman User Data pemohon

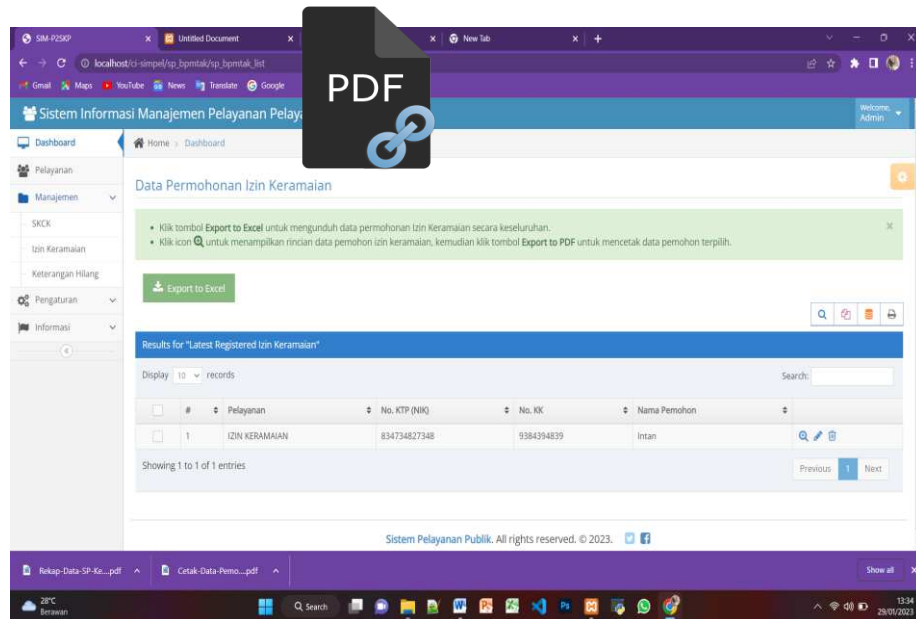
### 4.3.4 Halaman Data pemohon SKCK

Halaman ini berisi daftar data pemohon skck yang telah di input ke sistem



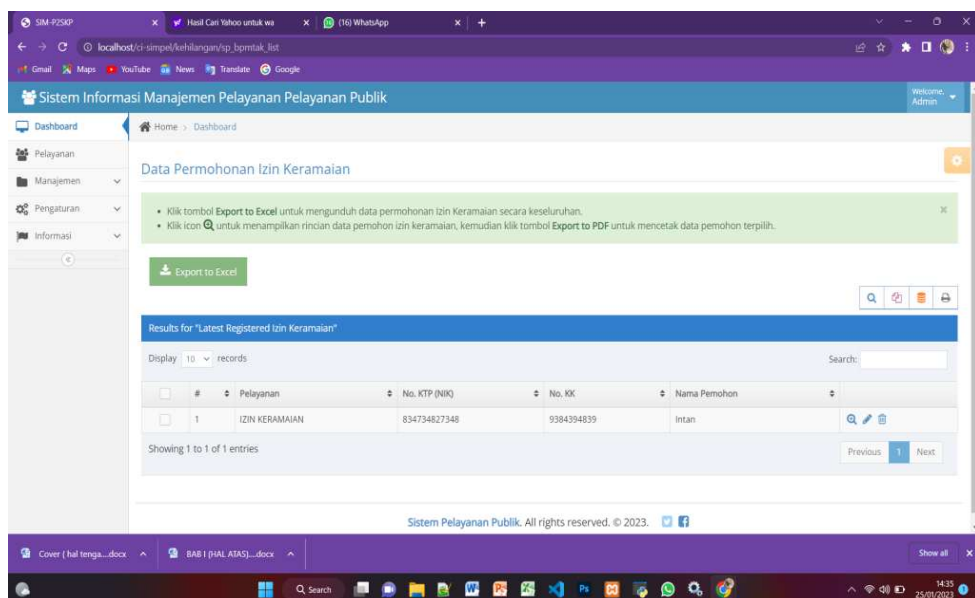
Gambar 4.70 Halaman Data Pemohon SKCK

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**  
 4.3.5 Halaman Data pengguna  
 Halaman ini yang berisi data Pemohon izin keramaian



**Gambar 4.71** Halaman Data pemohon izin keramaian

**4.3.6 Halaman Surat Tanda Penerima Laporan Kehilangan**



**Gambar 4.72** Surat Tanda Penerima Laporan Kehilangan

4.3.7 Halaman Surat Keterangan Berkelakuan Baik  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



**SURAT KETERANGAN BERKELAKUAN BAIK**

No. 001 / 01 - Tapem / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepolisian Negara Republik Indonesia menerangkan bahwa:

Nama	: Intan	Nu
Tempat, Tgl. Lahir	: Lubuklinggau , 01 January 1970	
Kebangsaan / Agama	: Indonesia / Islam	
Pekerjaan	: Mahasiswa	
Alamat	: Jl.Gentayangan No.04	
No. KTP (NIK)	: 342342432	

Setelah diadakan penelitian hingga saat dikeluarkan surat keterangan ini berdasarkan Catatan Kepolisian yang ada  
 Bahwa nama tersebut diatas tidak memiliki catatan atau keterlibatan dalam kegiatan kriminal apapun selama ia berada dari :  
 sampai dengan :

Keterangan ini diberikan berhubungan dengan permohonan  
 ----- Melamar Pekerjaan -----

Demikian keterangan ini kami buat untuk dipergunakan seperlunya.

Lubuklinggau, 25 January 2023  
 Kapolres Lubuklinggau

(AKBP HARISSANDI)

**Gambar 4.73** Surat Keterangan Berkelakuan Baik

4.3.8 Surat Izin Keramaian **Protected by PDF Anti-Copy Free**  
 (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



**SURAT REKOMENDASI IZIN KERAMAIAAN**

**MENIMBANG :**

1. Bahwa telah dipenuhi segala hal yang merupakan persyaratan formal dalam permohonan izin kegiatan yang diajukan oleh pihak pemohon
2. Bahwa kegiatan yang akan dilaksanakan tidak bertentangan dengan kebijakan pemerintah daerah khususnya ditempat kegiatan dilaksanakan
3. Bahwa kegiatan yang dilakukan tidak menimbulkan kerawanan kamtibmas daerah khususnya dalam lingkungan kegiatan dilaksanakan.

**DASAR :**

1. Undang-undang nomor 2 tahun 2002 tentang ketentuan-ketentuan pokok Kepolisian Republik Indonesia
2. Keputusan Bersama Menteri Dalam Negeri RI dan Menteri Pertahanan dan Keamanan RI Nomor : 153 Tahun 1995 dan Kep 12/XII/1995 tentang petunjuk pelaksanaan perizinan sebagaimana diatur dalam UU No.5 PPNS Tahun 1963 tentang kegiatan publik.
3. Juklak Kapolri No.Pol : Juklak/2/XII/1995 tanggal 29 Desember 1995 perihal perizinan dan pemberitahuan kegiatan masyarakat.

**MEMBERIKAN IZIN KERAMAIAAN**

Kepada yang namanya tersebut dibawah ini:

Nama	: <b>Intan</b>	<b>Pr</b>
Tempat, Tgl. Lahir	: Lubuklinggau , 12 June 2001	
Kebangsaan / Agama	: Indonesia / Islam	
Pekerjaan	: Mahasiswa	
Alamat	: Lubuklinggau	

	RT.01 / RW.01
No. KTP (NIK) / No. KK	: 834734827348 / 9384394839

Dengan Ini Memberikan Rekomendasi Izin Keramaian Sesuai dengan .

Lubuklinggau, 25 January 2023  
 KAPOLRES LUBUKLINGGAU

**AKBP Harissandi**  
 Printed by system at : 29 January 2023

**Gambar 4.74** Surat Izin Keramaian

#### 4.4 Pengujian Sistem

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

No	Target	Harapan	Hasil uji	KETERANGAN	
				Tidak Berhasil	Berhasil
1.	Login	Jika memasukkan nama pemakai (username) dan kata sandi (password) yang benar.	Sistem dapat menampilkan halaman login setelah user menjalankan aplikasi		√
2.	Input pelayanan	User menjalankan sistem dan menginput sistem pelayanan yang di perlukan	Sistem dapat menampilkan halaman menu utama admin setelah login berhasil		√
3.	Kelola data permohonan	User mengelola data permohonan pembuatan SKCK.	System dapat menampilkan halaman data user setelah user memilih halaman tersebut		√
4.	Kelola data jenis pelayanan	User mengelola data jenis pelayanan	Sistem dapat menampilkan halaman data pemohon memasukan memilih halaman tersebut		√
5.	Logout	User mengklik tombol logout untuk keluar dari sistem.	Sistem dapat menampilkan halaman data pemohon Skck masuk setelah user memilih tersebut		√
6.	Hapus data permohonan	Admin dapat menghapus data permohonan pembuatan SKCK	Sistem dapat menampilkan halaman pelayanan skck		√
7.	Kelola data pengguna	Admin dapat mengelola data pengguna sistem.	Sistem dapat menampilkan halaman skck setelah user		√

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

		halaman tersebut		
8.	Cetak XLS data permohonan	User dapat mencetak data permohonan setelah mengelola data pemohon.	User tidak dapat mencetak XLS data permohonan sebelum mengelola data pemohon.	√
9.	Lihat data permohonan	User melihat data permohonan.	User tidak dapat melihat data permohonan sebelum mengelola data permohonan.	√
10.	Lengkapi data permohonan	User melengkapi data permohonan.	User belum melengkapi data permohonan	√
11.	Cetak surat keterangan / pernyataan	User mencetak surat keterangan / pernyataan setelah mengelola data permohonan.	User tidak dapat mencetak surat keterangan / pernyataan sebelum mengelola data permohonan.	√

#### 4.5 Kesimpulan hasil pengujian

Dari hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode Prototype dapat ditarik kesimpulan teknologi informasi SKCK dan surat izin keramaian dan surat laporan kehilangan dipolres kota Lubuklinggau berjalan dengan baik.

### 5.1 KESIMPULAN



Berdasarkan hasil da...ian dan pembahasan yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dihasilkan ini bisa memberikan informasi dan mempermudah pengguna membangun sebuah sistem pembuatan SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dengan memanfaatkan teknologi informasi.
2. Informasi dapat diakses oleh semua pengguna secara cepat dari mana saja dengan syarat ada jaringan internet
3. Skck dapat Membangun sebuah sistem guna memudahkan masyarakat untuk membuat SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) dengan memanfaatkan teknologi informasi

### 5.2 SARAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi maka sebagai penulis dapat memberikan saran dan masukan untuk kemajuan dan perkembangan aplikasi sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan kedepannya sistem dibuat lebih detail dan lengkap
2. Diperlukan pengembangan dalam bentuk teknologi informasi

## Protected by PDF Anti-Copy Free

### DAFTAR PUSTAKA

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

- [1] F. Rahman dan S. Ratna, “Perancangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 9, no. 2, hal. 95, 2018, doi: 10.31602/teknol.v9i2.2370.
- [2] asri budiarto dedi yusuf afizal, “View of PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PERENCANAAN LAPANGAN FUTSAL BERBASIS JAVA PADA WIRABUJANA FUTSAL INDRAMAYU.pdf.” hal. 2021.
- [3] nong tatu parida lela nurleha, andy dharmalau, “View of Rancangan Sistem Informasi Inventory Barang Berbasis Web Studi Kasus Pada CV. Limoplast.pdf.” .
- [4] A. Soraya dan A. D. Wahyudi, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, hal. 43–48, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSl>.
- [5] S. Setiawansyah, H. Sulistiani, dan V. H. Saputra, “Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung,” *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, hal. 89, 2020, doi: 10.24014/coreit.v6i2.10679.
- [6] S. Suhartini, M. Sadali, dan Y. Kuspani Putra, “Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter,” *Infotek J. Inform. dan Teknol.*, vol. 3, no. 1, hal. 79–83, 2020, doi: 10.29408/jit.v3i1.1793.
- [7] A. Sahi, “aplikasi test potensi akademik seleksi saringan LP3I berbasis web online menggunakan framework codeigniter.” 22M.
- [8] P. Kresna Dhamarsa, A. S. Safrizal, dan S. Putra, “Perancangan Aplikasi ITBU Career Center Berbasis Website menggunakan PHP dan MYSQL,” *Tekinfor*, vol. 20, no. 1, hal. 64–78, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/TEKINFO/article/download/1156/942>.
- [9] K. hendra nusa putra, S.kom, M, “implementasi diagram UML dalam perancangan aplikasi data pasien rawat inap pada puskesmas lubuk buaya,” vol. 1. hal. 1–31, 2018.
- [10] Sudaria, A. S. Putra, dan Y. Novembrianto, “Sistem Manajemen Pelayanan Pelanggan Menggunakan PHP Dan MySQL ( Studi Kasus pada Toko Surya ),” *Tekinfor*, vol. 22, no. 1, hal. 100–117, 2021.
- [11] bintang eka suryana rachmat destriana, rochmat taufiq, “rancang bangun sistem informasi dokument managemen system pada LKP ITC-PCB berbasis web menggunakan UML dan PHP.” 2020.
- [12] A. Mubarak, “Rancang Bangun Aplikasi Web Sekolah Menggunakan Uml (Unified Modeling Language) Dan Bahasa Pemrograman Php (Php Hypertext Preprocessor) Berorientasi Objek,” *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 2, no. 1, hal. 19–25, 2019, doi: 10.33387/jiko.v2i1.1052.
- [13] putri asyura yuska lasrissa navia rani, hari marfalino, “sistem informasi dan pengolahan data kriminal di polres pesaman barat dengan akses virtual host berbasis client server menggunakan bahasa pemograman php dan database mysql.” 2019.
- [14] dimas dwi Randa, “perancangan dan penerapan sistem inventory barang

pada toko big store padang dengan menggunakan bahasa pemrograman java dan mysql.” 2018.

- (Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)
- [15] eko haryadi siswidiyanto, ahmad munif, diah wijiyanti, “Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrolan Berbasis WEB Dengan Menggunakan Metode Prototype.” .
- [16] pradana ananda raharja, pamungkas, “rancang bangun learning management system berbasis spring mvc menggunakan prototype.” 22M.
- [17] H. N. Syaddad, “Rancangan Sistem Digital Archiving Di Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Prototype Model Studi Kasus: Universitas Suryakencana,” *Media J. Inform.*, vol. 9, no. 1, hal. 49–57, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <http://jurnal.unsur.ac.id/mjinformatika>.
- [18] L. Setiyani, “pengujian sistem informasi inventory pada perusahaan distributor farmasi menggunakan metode black box testing.” 2019.

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



# LAMPIRAN

# Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

YAYASAN PENDIDIKAN DWI TUNGGAL PALEMBANG  
UNIVERSITAS BINA INSAN  
FAKULTAS ILMU TEKNIK  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
Kampus Lubuk Kupang Kec. Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan

Jalan Jendral Be

**PDF**

**Angajuan Judul Skripsi**


Nama : Intan Meiza Reni  
Nim : 19020020071  
Alamat : Jl.patimura mesat jaya rt4 no4 gang barito kec Lubuklinggau timur II  
No. HP : 083144212671

**Rumusan Masalah 1** : Saat ini Polres Lubuklinggau pelaksanaan pelayanan publik belum memanfaatkan teknologi optimal  
**Judul 1** : Perancangan aplikasi pelayanan publik pada polres Lubuklinggau menggunakan framework codeigniter




**Rumusan Masalah 2** : Bagaimana mengelola informasi pelanggan PT Telkom Lubuklinggau  
**Judul 2** : Rancang sistem informasi pelanggan PT Telkom Lubuklinggau


**Rumusan Masalah 3** : Bagaimana sistem pelayanan saat ada laporan gangguan jaringan internet di PT Telkom Lubuklinggau  
**Judul 3** : Perancangan sitem pelayanan laporan keluhan jaringan internet berbasis web di PT Telkom Lubuklinggau

Diusulkan Judul Nomor : 1(satu) / ~~2(Dua)~~ / 3(Tiga)\*

Lubuklinggau, 22-9-2022  
Mahasiswa yang mengusulkan,  
  
(.....)

Menyetujui Dosen Pembimbing,

Nama Dosen Pembimbing	Tanggal Persetujuan	Tanda Tangan Dosen
Pembimbing 1 (Rudi Kurniawan,S.T,M.Kom) (.....)	20/9/22 	 (.....)
Pembimbing 2 (Lukman Surnadi,M.Kom) (.....)	22-9-2022	 (.....)

Mengetahui  
Ketua Program Studi Informatika,  
  
(Budi Santoso, M.Kom)

0733-4553932 (Rektorat Universitas) 0812-1826-8228 (Marketing UNIVBI)  
0733-3280300 Bina Insan) 0852-3151-5800 (Admin UNIVBI)  
0733-3280200 (Pascasarjana) Admin@univbinainsan.ac.id univbinainsan.ac.id - pasca.univbinainsan.ac.id

## Protected by PDF Anti-Copy Free

(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



YAYASAN PENDIDIKAN DWI TUNGGAL PALEMBANG  
UNIVERSITAS BINA INSAN  
FAKULTAS ILMU TEKNIK

Jalan Jendral Besar 142  
Lubuk Kilang Kec. Lubuklinggau Selatan 1 Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan

Nomor : 0937i/UNIV.BI/Fl  
Lampiran : -  
Perihal : Mohon Izin Penentuan

Kepada Yth.  
**Bapak Kapolres Lubuklinggau**  
di  
Tempat

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,*

Dalam rangka penulisan karya tulis ilmiah / skripsi bagi Mahasiswa/i Universitas Bina Insan Lubuklinggau. Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu kiranya dapat untuk dapat memberikan izin penelitian, atas:

Nama : Intan Meiza Reni  
NIM : 1902020071  
Jenjang Pendidikan : Strata Satu (S1)  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Ilmu Teknik  
Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Pada Polres Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter

Dapat kami kemukakan, bahwa penelitian tersebut semata-mata hanya untuk kepentingan akademik dan penulisan karya tulis ilmiah / skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian kami sampaikan, atas bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Lubuklinggau, 30 September 2022  
a.n. Rektor,  
Dekan Fakultas Ilmu Teknik,  
  
UNIVERSITAS BINA INSAN  
FAKULTAS ILMU TEKNIK  
Elmulyati, M.Kom

Tembusan Yth.  
1. Ketua Yayasan Pendidikan Dwi Tunggal Palembang (sebagai laporan)  
2. Rektor Universitas Bina Insan Lubuklinggau (sebagai laporan)  
3. Arsip.

0733-4553932 (Rektorat Universitas)    0812-1826-6228 (Marketing UNIVBI)  
0733-3280300 Bina Insan    0852-3151-5800 (Admin UNIVBI)  
0733-8280200 (Pascasarjana)    Admin@univbinainsan.ac.id    univbinainsan.ac.id - pasca.univbinainsan.ac.id

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
**(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)**



KEPOLISIAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA  
 DAERAH SUMATERA SELATAN  
 RESOR LUBUKLINGGAU  
 Jalan Yos Sudarso nomor 111 Lubuklinggau 31022

Lubuklinggau, 07 Oktober 2022

Nomor : B / 902 / X / 2022  
 Klasifikasi : BIASA  
 Lampiran : -  
 Perihal : Memberikan izin penelitian  
 mahasiswa Universitas Bina Insan.

Kepada

Yth. **REKTOR UNIVERSITAS BINA INSAN**

di

Lubuklinggau

**Up. Dekan Fakultas Ilmu Teknik.**

1. Rujukan surat Dekan Fakultas Ilmu Teknik nomor : 0937i / UNIV.BI / FIT / SPm / 2022 tanggal 30 September 2022 tentang mohon izin penelitian.
2. Sehubungan dengan rujukan tersebut diatas, dengan ini diberitahukan bahwa Mahasiswa Universitas Bina Insan:

Nama : Intan Meiza Reni;  
 NIM : 1902020071;  
 Jurusan/Prodi : Informatika;  
 Fakultas : Ilmu Teknik.

Diberikan izin untuk penelitian di Polres Lubuklinggau dalam rangka penelitian akademik / skripsi yang berjudul *"Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Pada Polres Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter"*.

3. Demikian untuk menjadi maklum.

**KEPALA KEPOLISIAN RESOR LUBUKLINGGAU**



**HARISSANDI, S.I.K., M.H.**

AJUN KOMISARIS BESAR POLISI NRP 78031140

Tembusan :


1. Waka Polres Lubuklinggau
2. Kasi Propam Polres Lubuklinggau

Protected by PDF Anti-Copy Free  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)



**Protected by PDF Anti-Copy Free**





(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

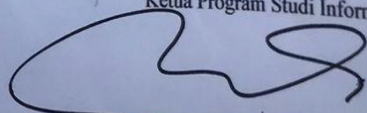


**UNIVERSITAS BINA INSAN**  
 FAKULTAS ILMU TEKNIK  
 PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
Jalan Jendral Besar Lubuk Kumpang Kec. Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan

**PDF**  
 Pembimbingan Skripsi

**Nama :** Intan Meiza Reni  
**Nim :** 1902020071  
**Pembimbing 1 :** Rudi Kurniawan, S.T, M.Kom  
**Pembimbing 2 :** Lukman Sunardi, M.kom  
**Judul :** Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Pada Polres Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter

NO.	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
1.	13-1-2023	SKRIPSI	Perbaiki Use Case, Sebaiknya dengan Aplikasi yang digunakan.		
2	19-1-2023	SKRIPSI	Perbaiki Algoritma dengan, Sebaiknya dengan Aplikasi		
3	24-1-2023	SKRIPSI	Perbaiki kesimpulan, Sebaiknya dengan permasalahan		
4	27-1-2023	SKRIPSI	Ya, Sebaiknya Referensi		

Lubuklinggau, 28-1-2023  
 Ketua Program Studi Informatika,  
  
 Budi Santoso, M.Kom

0733-4553932 (Rektorat Universitas Bina Insan) | 0812-1826-6228 (Marketing UNIVBI) | 0852-3151-5800 (Admin UNIVBI)

**Protected by PDF Anti-Copy Free**  
(Upgrade to Pro Version to Remove the Watermark)

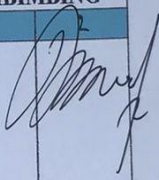
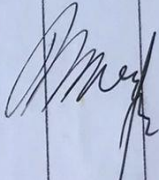
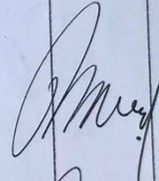
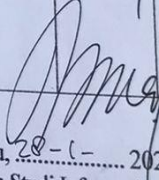
**UNIVERSITAS BINA INSAN**  
FAKULTAS ILMU TEKNIK  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA

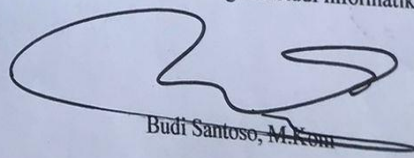
Jalan Jendral Besar H.M. Suroyo No. 13 Kel. Lubuk Kupang Kec. Lubuklinggau Selatan I Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan

**Lubuklinggau, 28-1-2023**

**PDF** **Logbook Skripsi**

**Nama** : Intan Meiza  
**Nim** : 1902020071  
**Pembimbing 1** : Rudi Kurniawan, S.T, M.Kom  
**Pembimbing 2** : Lukman Sunardi, M.kom  
**Judul** : Perancangan Aplikasi Pelayanan Publik Pada Polres Lubuklinggau Menggunakan Framework Codeigniter

NO.	TANGGAL	TOPIK	KOMENTAR PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING	
				1	2
1.	13-01-2023	SKRIPSI 1	Perbaiki Perant Pemulisan " Peramban tabel " " Gambar Tambah Struktur Organisasi " output Stack " karamunan " ketidakefisienan		
2.	17-1-2023	SKRIPSI 1	tabel dan gambar bab 4 tambah output hasil tambah Struktur Organisasi Perbaiki Program sesuai dg rancangan Lengkap Perant Skripsi		
3	18-1-2023	SKRIPSI 1	Rancangan Lengkap Perant Skripsi		
4	19-1-2023	SKRIPSI 1	ACC Cover P1		

Lubuklinggau, 28-1-2023  
Ketua Program Studi Informatika,  
  
Budi Santoso, M.Kom

0733-4553322 (Rektorat Universitas) 0812-1826-6228 (Marketing UNIVINS)