

LAPORAN UJI KOPETENSI KEJURUAN

Aplikasi Pelaporan Pengaduan Masyarakat

“ B-LAPOR ”



DISUSUN OLEH :

BILAL RAFAEL YUNANTA

(XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK)

SMK BHAKTI MULIA PARE

Jl. Matahari No. 1, Tulungrejo, Kec. Pare, Kabupaten Kediri,

Jawa Timur 64213

Tahun Ajaran 2022/2023

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan tugas akhir uji kompetensi kejuruan dengan judul “ B-LAPOR “.

Laporan ini dapat terselesaikan dengan adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Mochamad Harun, S.T.,M.M. selaku kepala sekolah SMK BHAKTI MULIA Pare.
2. Bapak Nofy Andrianto, S.Kom. Selaku kepala program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).
3. Bapak Ibu guru pengajar produktif yang telah memberikan banyak materi sehingga saya bisa mengerjakan Ujian Kopetensi Kejuruan ini.
4. Bapak Ir. Okky Tri Hutomo, M.IT selaku penguji Ujian Kopetensi Kejuruan.
5. Ayah ibu yang sudah memberikan restu dan doa, motivasi dan semangat sehingga penulis bisa menyampaikan kan laporan ini sampai selesai dan penulis bisa menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya.
6. Serta kepada semua rekan-rekan yang telah mendukung dan membantu saya yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT senantiasa memberikan yang terbaik bagi kita semua.

Mengingat penulis hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekurangan, maka penyusun menyadari bahwa laporan ini masih sangat jauh dari kata sempurna, baik dari susunan bahasa dan kalimatnya.

Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat di harapkan sebagai penyempurna di masa pendatang dan semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua Aamiin.

Kediri, 18 April 2023

Bilal Rafael Yunanta

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN UKK

“ B-LAPOR ”

Pembuat Laporan

Nama : Bilal Rafel Yunanta

Kelas : XII RPL

Tanggal pembuatan : 13 – 18 April 2023

Telah diujikan oleh dunia usaha dan dunia industri dari dari Maspion IT.

Kediri, 18 April 2023

Penguji

Ir.Okky Tri Hutomo, M.IT

HALAMAN PENGESAHAN SEKOLAH

LAPORAN UKK

“ B-LAPOR ”

Pembuat Laporan

Nama : Bilal Rafel Yunanta

Kelas : XII RPL

Tanggal pembuatan : 13 – 18 April 2023

Kediri, 18 April 2023

Menyetujui,

Penguji

Kepala Program Keahlian

Nilna Fadhila Ganies, S.Kom

Nofy Andrianto, S.Kom

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Mochamad Harun, S.T.,M.M

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTI SARI.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	1
C. Tujuan Aplikasi.....	2
D. Manfaat Pengaduan.....	2
BAB II.....	3
DASAR TEORI.....	3
A. Definisi Sistem Informasi dan Aplikasi.....	3
B. Landasan Teori.....	4
C. Metode Pengembangan Aplikasi.....	4
BAB III.....	6
PERANCANGAN SISTEM.....	6
A. Analisis Kebutuhan Sistem.....	6
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Analisis Kelemahan Sistem.....	6
D. Perancangan Sistem.....	6
1. Flowchart.....	7
2. Diagram Konteks.....	8
3. Diagram Activity.....	9
4. Flowchart.....	10
5. Perancangan Basis Data.....	10
6. Relasi Antar Tabel.....	11
BAB IV.....	12
PEMBAHASAN.....	12

A. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	12
B. Alat dan Bahan.....	16
C. Alokasi Waktu.....	17
D. Desain Sistem.....	17
E. Perancangan Basis Data.....	18
F. Perancangan konsep sistem pengaduan.....	19
1. Tampilan Login Masyarakat.....	19
2. Rancangan Tampilan Masyarakat.....	20
3. Rancangan Tampilan Lapor Masyarakat.....	20
4. Tampilan Laporan Masyarkat.....	21
5. Tampilan Login Admin dan Petugas.....	21
6. Tampilan Admin.....	22
1. Beranda.....	22
2. Registrasi.....	22
7. Tampilan Petugas.....	23
a. Laporan Masyarakat Yang Perlu Diverifikasi.....	23
b. Laporan Masyarakat Yang Perlu Ditanggapi.....	23
c. Laporan Masyarakat Yang Perlu Divalidasi.....	24
BAB V.....	25
IMPLEMENTASI DAN TAMPILAN SISTEM.....	25
A. Pengertian Implementasi Sistem.....	25
B. Menerapkan Rencana Implementasi.....	25
C. Kegiatan Implementasi.....	25
D. Tampilan Program.....	27
1. Masyarakat.....	27
a. Login.....	27
b. Registrasi.....	28
c. Tampilan Masyarakat.....	29
2. Admin.....	37
a. Login.....	37
b. Regristasi.....	38
c. Tampilan Admin (header).....	39
d. Tampilan Admin (Beranda).....	40
e. Tampilan Admin (Laporan Masyarakat).....	41

f.	Tampilan Admin (Detail dan Verifikasi).....	42
g.	Tampilan Admin (Laporan Terverifikasi).....	43
h.	Tampilan Admin (Tanggapan).....	44
i.	Tampilan Admin (Laporan Validasi).....	45
j.	Tampilan Admin (Data Pengaduan).....	46
k.	Tampilan Admin (Laporan Data).....	47
3.	Proses.....	48
a.	Cek Login.....	48
b.	Cek Login Admin Petugas.....	48
c.	Input Laporan.....	49
d.	Koneksi.....	49
e.	Tanggapan.....	50
f.	Regristasi Admin.....	50
g.	Regristasi.....	51
h.	Validasi.....	51
i.	Verifikasi.....	52
j.	Hapus.....	52
4.	Petugas.....	53
a.	Login.....	53
b.	Tampilan Petugas (Header).....	53
c.	Tampilan Petugas (Beranda).....	54
d.	Tampilan Petugas (Laporan Masyarakat).....	55
e.	Tampilan Petugas (Laporan Terverifikasi).....	56
f.	Tampilan Petugas.....	56
BAB VI	57
KESIMPULAN DAN SARAN.....		57
A.	Kesimpulan.....	57
B.	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		58

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 SLDC	
5	
GAMBAR 3. 1 DEFINISI FLOWCHART	7
GAMBAR 3. 2 DIAGRAM KONTEKS	8
GAMBAR 3. 3 DIAGRAM ACTIVITY	9
GAMBAR 3. 4 FLOWCHART	10
GAMBAR 3. 5 RELASI ANTAR TABLE	11
 GAMBAR 4. 1 PHPMYADMIN	 13
GAMBAR 4. 2 DATABASE MASYARAKAT	18

GAMBAR 4. 3 DATABASE PENGADUAN	18
GAMBAR 4. 4 DATABASE ADMIN DAN PETUGAS	18
GAMBAR 4. 5 DATABASE TANGGAPAN	19
GAMBAR 4. 6 SKETSA LOGIN MASYARAKAT	19
GAMBAR 4. 7 SKETSA TAMPILAN MASYARAKAT	20
GAMBAR 4. 8 SKETSA FORM LAPOR	20
GAMBAR 4. 9 SKETSA TAMPILAN LAPORAN	21
GAMBAR 4. 10 SKETSA TAMPILAN LOGIN ADMIN DAN PETUGAS	21
GAMBAR 4. 11 SKETSA TAMPILAN ADMIN	22
GAMBAR 4. 12 SKETSA REGRISTASI	22
GAMBAR 4. 13 SKETSA YANG PERLU DIVERIFIKASI	23
GAMBAR 4. 14 SKETSA YANG PERLU DITANGGAPI	23
GAMBAR 4. 15 SKETSA YANG PERLU DIVALIDASI	24
GAMBAR 5. 1 XAMPP	26
GAMBAR 5. 2 PHPMYADMIN	26
GAMBAR 5. 3 LOGIN MASYARAKAT	27
GAMBAR 5. 4 CODE LOGIN MASYARAKAT	27
GAMBAR 5. 5 REGRISTASI MASYARAKAT	28
GAMBAR 5. 6 CODE REGRISTASI MASYARAKAT	28
GAMBAR 5. 7 LANDING PAGE	29
GAMBAR 5. 8 CODE LANDING PAGE	29
GAMBAR 5. 9 FORM LAPOR	30
GAMBAR 5. 10 CODE FORM LAPOR	30
GAMBAR 5. 11 SECTION SERVICE	31
GAMBAR 5. 12 CODE SECTION SERVICE	31
GAMBAR 5. 13 SECTION LAPORAN ANDA	32
GAMBAR 5. 14 CODE SECTION LAPORAN ANDA	32
GAMBAR 5. 15 TESTIMONIALS	33
GAMBAR 5. 16 CODE TEESTIMONIALS DAN TEAM	33
GAMBAR 5. 17 SECTION TEAM	33
GAMBAR 5. 18 FOOTER	34
GAMBAR 5. 19 CODE FOOTER	34
GAMBAR 5. 20 DETAIL	35
GAMBAR 5. 21 CODE DETAIL	35
GAMBAR 5. 22 EDIT	36
GAMBAR 5. 23 CODE EDIT	36
GAMBAR 5. 24 LOGIN ADMIN DAN PETUGAS	37
GAMBAR 5. 25 CODE LOGIN	37
GAMBAR 5. 26 REGRISTASI ADMIN	38
GAMBAR 5. 27 CODE REGRISTASI	38
GAMBAR 5. 28 HEADER.PHP	39
GAMBAR 5. 29 CODE HEADER.PHP	39
GAMBAR 5. 30 BERANDA ADMIN	40
GAMBAR 5. 31 CODE BERANDA ADMIN	40

GAMBAR 5. 32 DETAIL & VERIFIKASI DATA	41
GAMBAR 5. 33 CODE DETAIL & VERIFIKASI DATA	41
GAMBAR 5. 34 VERIFIKASI	42
GAMBAR 5. 35 CODE VERIFIKASI	42
GAMBAR 5. 36 TERVERIFIKASI	43
GAMBAR 5. 37 CODE TERVERIFIKASI	43
GAMBAR 5. 38 HALAMAN TANGGAPAN	44
GAMBAR 5. 39 CODE HALAMAN TANGGAPAN	44
GAMBAR 5. 40 VALIDASI	45
GAMBAR 5. 41 CODE VALIDASI	45
GAMBAR 5. 42 DATA PENGADUAN	46
GAMBAR 5. 43 CODE DATA PENGADUAN	46
GAMBAR 5. 44 GENERATE LAPORAN	47
GAMBAR 5. 45 CODE GENERATE LAPORAN	47
GAMBAR 5. 46 CEK LOGIN	48
GAMBAR 5. 47 CEK LOGIN ADMIN DAN PETUGAS	48
GAMBAR 5. 48 CODE INPUT LAPORAN	49
GAMBAR 5. 49 KONEKSI.PHP	49
GAMBAR 5. 50 PROSES TANGGAPAN	50
GAMBAR 5. 51 REGISTRASI ADMIN	50
GAMBAR 5. 52 REGISTRASI MASYARAKAT	51
GAMBAR 5. 53 PROSES VALIDASI	51
GAMBAR 5. 54 VALIDASI	52
GAMBAR 5. 55 HAPUS	52
GAMBAR 5. 56 HEADER PETUGAS	53
GAMBAR 5. 57 CODE HEADER PETUGAS	53
GAMBAR 5. 58 BERANDA	54
GAMBAR 5. 59 CODE BERANDA	54
GAMBAR 5. 60 VERIFIKASI	55
GAMBAR 5. 61 CODE VERIFIKASI	55
GAMBAR 5. 62 LAPORAN TERVERIFIKASI	56
GAMBAR 5. 63 CODE LAPORAN TERVERIFIKASI	56

INTI SARI

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi ini sangat berarti bagi kemudahan hidup manusia. Dengan adanya teknologi informasi, sebuah perusahaan dapat meningkatkan proses bisnisnya atau sebuah instansi dapat meningkatkan efektifitas kinerjanya disaat ini teknologi informasi banyak diterapkan di berbagai bidang, salah satunya adalah bidang pendidikan.

Sehubungan dengan perkembangan teknologi yang semua hal sudah terkomputerisasi itu, maka pengolahan data dilakukan pula dengan sistem komputer untuk memudahkannya. Sistem pengolahan data merupakan salah satu fungsi dalam memberikan pelayanan dan memenuhi setiap tuntutan pihak manajemen. Sistem pengolahan data yang baik senantiasa dapat mengatasi masalah-masalah yang terjadi dan dapat menghasilkan informasi secara tepat, cepat, dan akurat.

Sistem Pengaduan Masyarakat pengelolaan data pengaduan masih menggunakan cara manual yaitu dengan menulis pengaduan pada selembar kertas atau dengan cara mengetik manual, dilihat dari segi ke efektifan penggunaannya masih sangatlah kurang karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menuliskan pengaduan tersebut. Termasuk masalah penggandaan data peminjam. Maka dari permasalahan diatas, penulis bermaksud untuk membuat sebuah aplikasi Pengaduan Masyarakat yang berbasis komputerisasi sehingga data pengaduan di kelola secara cepat dan terperinci sehingga dapat meminimalisir terjadinya ketidak valid-an data ataupun penggandaan data.

Kata Kunci: Sistem Pengaduan Masyarakat SMK Bhakti Mulia Pare Kediri.

ABSTRACT

The development of information technology is very rapid in this era of globalization very meaningful for the ease of human life. With the existence of information technology, a company can improve its business processes or an agency can increase the effectiveness of its performance. Today, information technology is widely applied in various fields, one of which is education.

In connection with technological developments where everything has been computerized, data processing is also carried out using a computer system to make it easier. The data processing system is one of the functions in providing services and fulfilling every demand from management. A good data processing system can always overcome problems that occur and can produce information in a timely, fast, and accurate manner.

The Public Complaints System for managing complaint data still uses the manual method, namely by writing complaints on a piece of paper or by typing manually, in terms of the effectiveness of its use it is still lacking because it takes

quite a long time to write down the complaint. Including the problem of duplicating borrower data. So from the problems above, the author intends to create a computerized-based Community Complaint application so that complaint data is managed quickly and in detail so as to minimize data invalidity or data duplication.

Keywords: Community Complaint System at SMK Bhakti Mulia Pare Kediri.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

SMK Bhakti Mulia Pare adalah suatu lembaga pendidikan kejuruan yang dapat menghasilkan siswa-siswi yang terampil dalam bidang kesehatan, bisnis manajemen, dan teknologi dalam dunia kerja, dapat berinteraksi dengan ruang lingkup kerja, berdedikasi tinggi, dan semangat yang tangguh.

Didalam mencapai tujuan yang sangat mulia itu maka siswa-siswi SMK Bhakti Mulia Pare ini harus menguasai berbagai kemampuan dan keterampilan, siswa-siswi juga harus memiliki wawasan yang luas mengenai teknologi.

Aplikasi pengaduan masyarakat adalah suatu kegiatan dalam proses pengolahan data pengaduan masyarakat yang terdapat didalam suatu daerah. Aplikasi pengaduan masyarakat memiliki pengaruh besar terhadap suatu daerah atau sekolah, karena pengaduan masyarakat dapat membantu menyelesaikan masalah, Suatu daerah yang tidak memiliki sistem pengaduan masyarakat, akan mengalami sedikit masalah dalam pengolahan data pengaduan

Pada jurusan rekayasa perangkat lunak di SMK BHAKTI MULIA PARE yang melakukan pengaduan secara manual. Siswa atau masyarakat sekolah menulis surat pengaduan mereka membuat surat pengaduan tersebut harus dimasukkan dikotak pengaduan sekolah/masyarakat. Proses pengaduan seperti ini kurang efektif karena menghabiskan kertas dan butuh beberapa hari untuk tindak lanjuti.

B. Rumusan Masalah

1. Tujuan aplikasi pengaduan masyarakat.
2. Membantu masyarakat untuk mengadu atau melaporkan terjadinya masalah.
3. Menyediakan informasi yang akurat.

C. Tujuan Aplikasi

Kegiatan yang telah dilaksanakan untuk setiap siswa-siswi merupakan program kejuruan yang tentunya mempunyai tujuan yang telah direncanakan dan diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Adapun tujuan penyelenggaraan Praktik :

1. Membuat aplikasi yang mudah dalam pengaduan masyarakat.
2. Memperkokoh Link dan Match antara dunia pendidikan dan dunia kerja.
3. Untuk mencegah hilangnya data pengaduan.
4. Mengubah dokumen pengaduan masyarakat yang awalnya hardcopy menjadi softcopy sehingga tidak membutuhkan kertas banyak.

D. Manfaat Pengaduan

Aplikasi pengaduan masyarakat yang disusun dalam suatu organisasi yang lengkap, teratur berkelanjutan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Menyediakan informasi data yang akurat.
2. Melatih disiplin, tanggung jawab, inisiatif, kreatifitas, motivasi kerja, kerjasama, tingkah laku, emosi, dan etika.
3. Memberikan data dan informasi dalam rangka memudahkan pengawasan dan pengendalian masyarakat sekolah.
4. Memudahkan masyarakat untuk melakukan pengaduan.
5. Laporan yang jelas dan akurat.

BAB II

DASAR TEORI

A. Definisi Sistem Informasi dan Aplikasi

Web merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Pendistribusian informasi web dilakukan melalui pendekatan hyperlink, yang memungkinkan suatu teks, gambar, ataupun objek yang lain menjadi acuan untuk membuka halaman-halaman yang lain. Melalui pendekatan ini, seseorang dapat memperoleh informasi dengan beranjak dari satu halaman ke halaman lain.

Aplikasi Berbasis Web adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses melalui internet atau intranet, dan pada sekarang ini ternyata lebih banyak dan lebih luas dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan Aplikasi Berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka. Dapat digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda. Sebagai contoh, Aplikasi Berbasis Web dapat digunakan untuk membuat invoice dan memberikan cara yang mudah dalam penyimpanan data di database. Aplikasi ini juga dapat dipergunakan untuk mengatur persediaan karena fitur tersebut sangat berguna khususnya bagi mereka yang berbisnis ritel.

Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-item. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian-kejadian (event) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Kesatuan nyata (fact dan entity) adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.

B. Landasan Teori

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam organisasi (Kadir, 2003). Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan

C. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode System Development (SLDC) merupakan sebuah metode pengembangan software yang cukup banyak digunakan. Dengan metode ini, pengembang dan pelanggan bisa saling berinteraksi selama proses pengembangan software. Hal ini tentu saja sangat menguntungkan dan semakin memudahkan dalam pembuatan perangkat lunak.

Dalam pengembangan perangkat lunak, hal yang sering terjadi adalah pelanggan hanya menjelaskan apa yang dibutuhkan dalam pemrosesan datanya secara umum saja. Sedangkan, disisi lain pengembang cenderung kurang memperhatikan efisiensi algoritmanya.

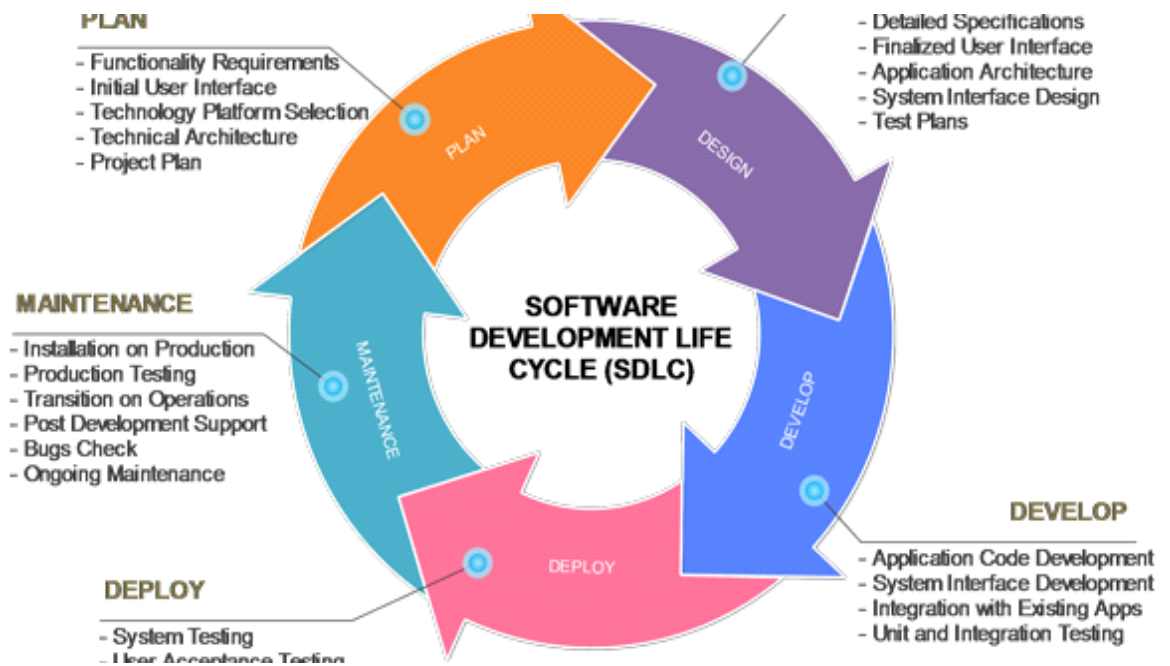
Ada beberapa kelebihan metode prototype yang wajib diketahui. Berikut adalah kelebihanannya:

1. Terjalin komunikasi yang baik antara developer dengan klien.
2. Developer bisa bekerja menentukan kebutuhan klien dengan baik.
3. Efisiensi waktu tinggi dalam pengembangan sistem.
4. Lebih mudah dalam penerapannya karena klien mengetahui apa yang dibutuhkan.

Ada beberapa kekurangannya metode prototype yang wajib diketahui.

Berikut adalah kekurangannya :

1. Resiko lebih tinggi.
2. Interaksi dari pemakaian sangat tinggi.
3. Hubungan yang dibuat mungkin terdapat kelemahan.



Gambar 2.1 SLDC

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

A. Analisis Kebutuhan Sistem

Untuk mempermudah menganalisis sebuah sistem dibutuhkan dua jenis kebutuhan, kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh sistem. Sedangkan kebutuhan nonfungsional adalah kebutuhan yang menitik beratkan pada properti perilaku yang dimiliki oleh sistem.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian yang dapat didefinisikan bahwa sistem kerja yang berjalan masih kurang efektif dan efisien, dikarenakan pengaduan masyarakat belum berbasis online.

C. Analisis Kelemahan Sistem

Tahap pertama yang dilakukan dalam menganalisis data adalah dengan menentukan permasalahan yang terjadi dalam sistem, dan hasil pengamatan yang dilakukan penulis pada sistem yang berjalan diperoleh kesimpulan bahwa akan dibuatkan aplikasi ini.

D. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran kepada user dan manajemen tentang sistem baru yang akan diusulkan dan memberi ilustrasi serta rekayasa yang lengkap pada programmer dan ahli teknis lain yang akan mengimplementasikan sistem.

1. Flowchart

Flowchart atau bagan alur adalah diagram yang menampilkan langkah-langkah dan keputusan untuk melakukan sebuah proses dari suatu program. Setiap langkah digambarkan dalam bentuk diagram dan dihubungkan dengan garis atau arah panah.

Flowchart berperan penting dalam memutuskan sebuah langkah atau fungsionalitas dari sebuah proyek pembuatan program yang melibatkan banyak orang sekaligus. Selain itu dengan menggunakan bagan alur proses dari sebuah program akan lebih jelas, ringkas, dan mengurangi

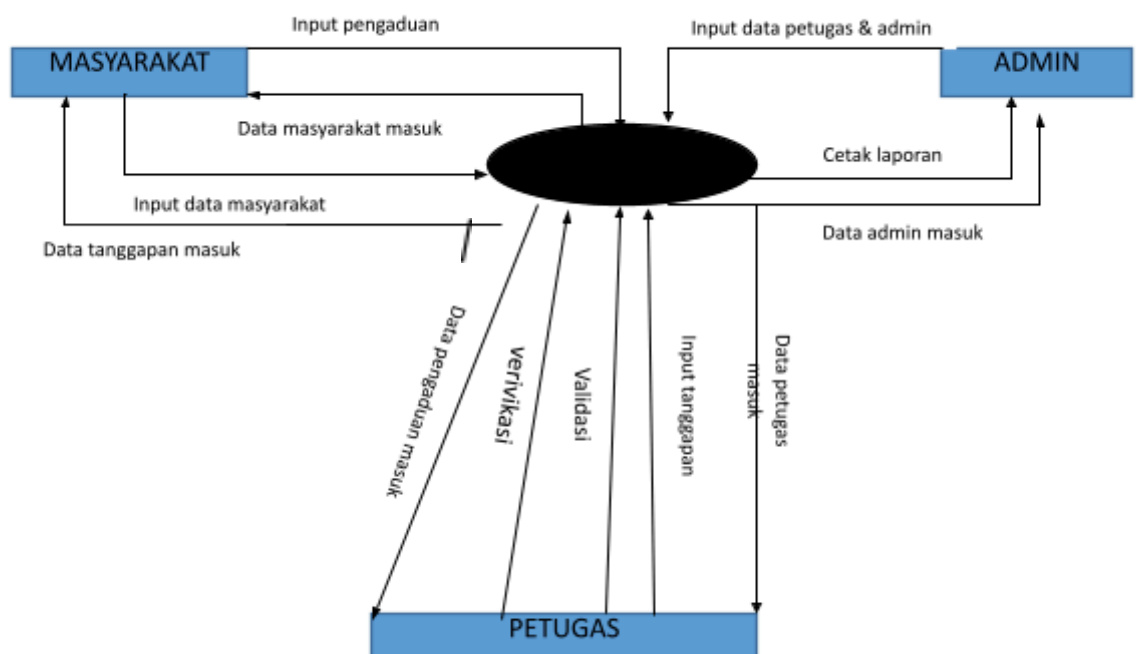
kemungkinan untuk salah penafsiran. Penggunaan flowchart dalam dunia pemrograman juga merupakan cara yang bagus untuk menghubungkan antara kebutuhan teknis dan non-teknis.

Fungsi utama dari flowchart adalah memberi gambaran jalannya sebuah program dari satu proses ke proses lainnya. Sehingga, alur program menjadi mudah dipahami oleh semua orang. Selain itu, fungsi lain dari flowchart adalah untuk menyederhanakan rangkaian prosedur agar memudahkan pemahaman terhadap informasi tersebut.

	Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line.		Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan.
	On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama.		Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer.
	Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.		Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak.
	Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program.		Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur.
	Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer.		Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan.
	Decision Simbol yang menunjukan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak.		Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal.

Gambar 3. 1 Definisi Flowchart

2. Diagram Konteks

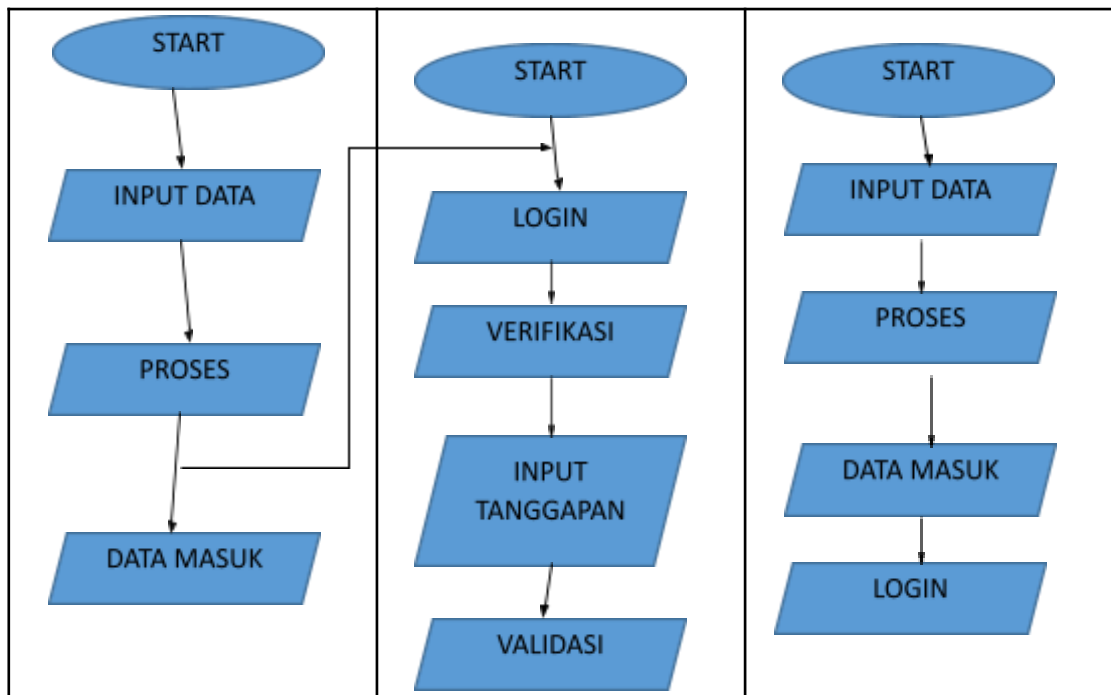


Gambar 3. 2 Diagram Konteks

Untuk diagram konteks seperti gambar diatas masyarakat bisa input data ke aplikasi begitu juga pun admin, selanjutnya masyarakat dapat menginputkan pengaduan ke aplikasi dan di verifikasi oleh admin, untuk proses selanjutnya lebih lengkap langsung saja diihat pada gambar diatas.

3. Diagram Activity

ADMIN	PETUGAS	MASYARAKAT
-------	---------	------------

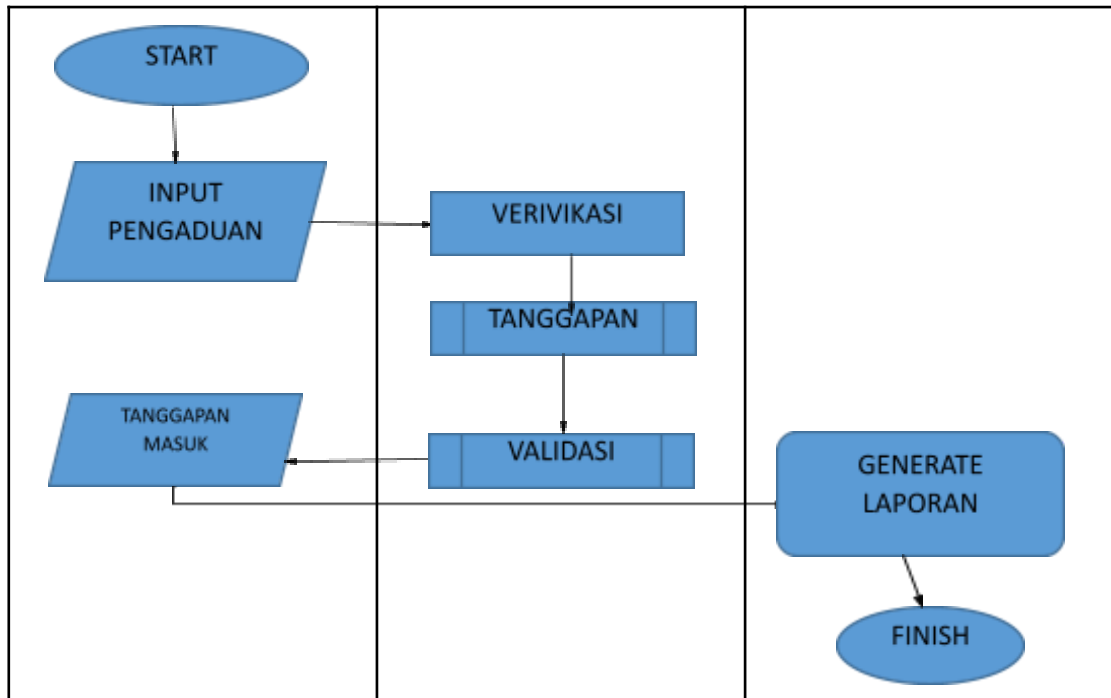


Gambar 3. 3 Diagram Activity

Untuk gambar diatas adalah alur pembuatan akun atau input data yang dilakukan oleh admin dan masyarakat.

4. Flowchart

MASYARAKAT	PETUGAS	ADMIN
------------	---------	-------



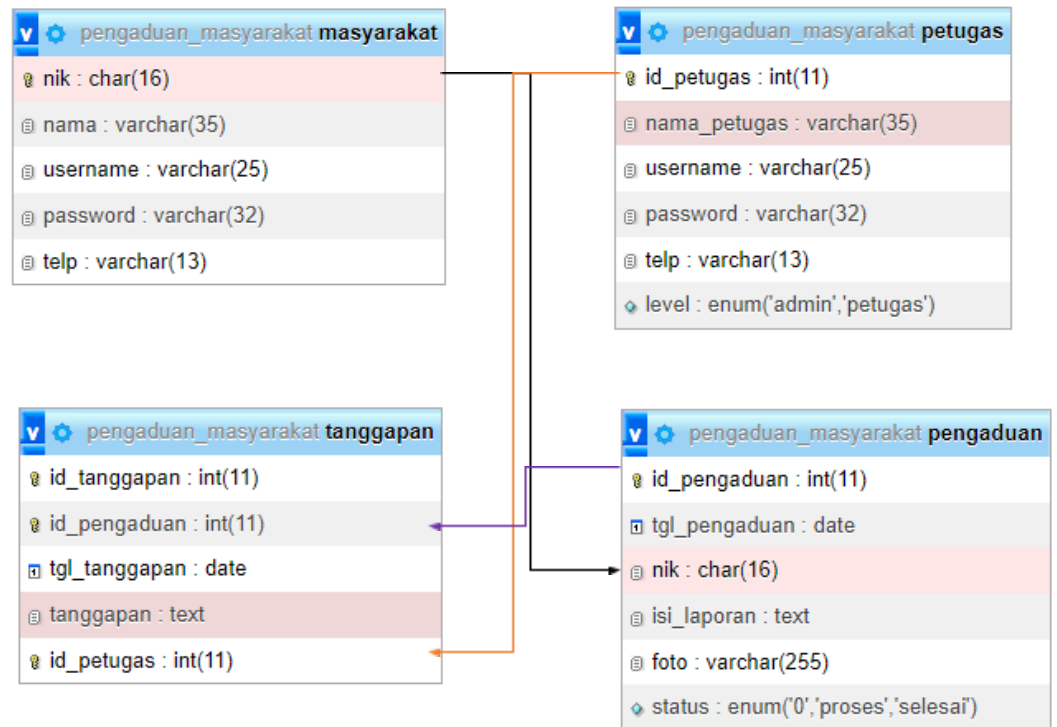
Gambar 3. 4 Flowchart

Untuk gambar diatas adalah alur bagaimana aplikasi ini bekerja seperti masyarakat menginputkan pengaduan lanjut diverifikasi oleh petugas dan diberi tanggapan oleh petugas lanjut di validasi dan terakhir di generate laporan oleh admin.

5. Perancangan Basis Data

Perancangan database dimaksud untuk mendefinisikan isi atau struktur dari tiap-tiap file yang diidentifikasi pada desain secara umum. Teknik normalisasi akan digunakan dalam perancangan database secara rinci agar diperoleh basis data yang optimal dalam penggunaan ruang penyimpanan, cepat dalam pengaksesan dan mudah dalam memanipulasi data.

6. Relasi Antar Tabel



Gambar 3. 5 Relasi Antar Table

Untuk relasi antar tabel terdapat `nik`, `id_Petugas`, `id_pengaduan` yang berelasi seperti pada gambar diatas.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan

1. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan penyunting kode-sumber yang dapat digunakan untuk beragam bahasa pemrograman. VSCode memungkinkan pengguna untuk membuka satu atau lebih banyak direktori, yang dapat disimpan di ruang kerja untuk digunakan ulang nanti. Ini memungkinkan untuk beroperasi sebagai penyunting kode language-agnostic untuk semua bahasa. VSCode mendukung banyak bahasa pemrograman dan sekumpulan fitur yang berbeda dari setiap bahasa. Berkas dan map yang tidak diinginkan dapat dikecualikan dari pohon proyek melalui pengaturan proyek tersebut. Kebanyakan fitur VSCode tidak di terekspos melalui menu atau tampilan pengguna tetapi dapat diakses melalui command palette.

VSCode memiliki kemampuan untuk membuat ekstensi yang menambahkan dukungan untuk bahasa baru, tema, dan pengwaktuan, melakukan analisis kode statis, dan menambahkan linter kode menggunakan Protokol Server Bahasa.

Visual Studio Code dibangun menggunakan aplikasi web Node.js dan kerangka Electron. Ini memiliki beberapa kekurangan seperti penggunaan RAM yang berlebih, mengingat bahwa Visual Studio Code berjalan di atas kerangka Electron yang sangat bergantung dengan peramban web. Visual Studio Code mempunyai beberapa bahasa pemrograman yang dapat diakses di aplikasi ini, seperti :

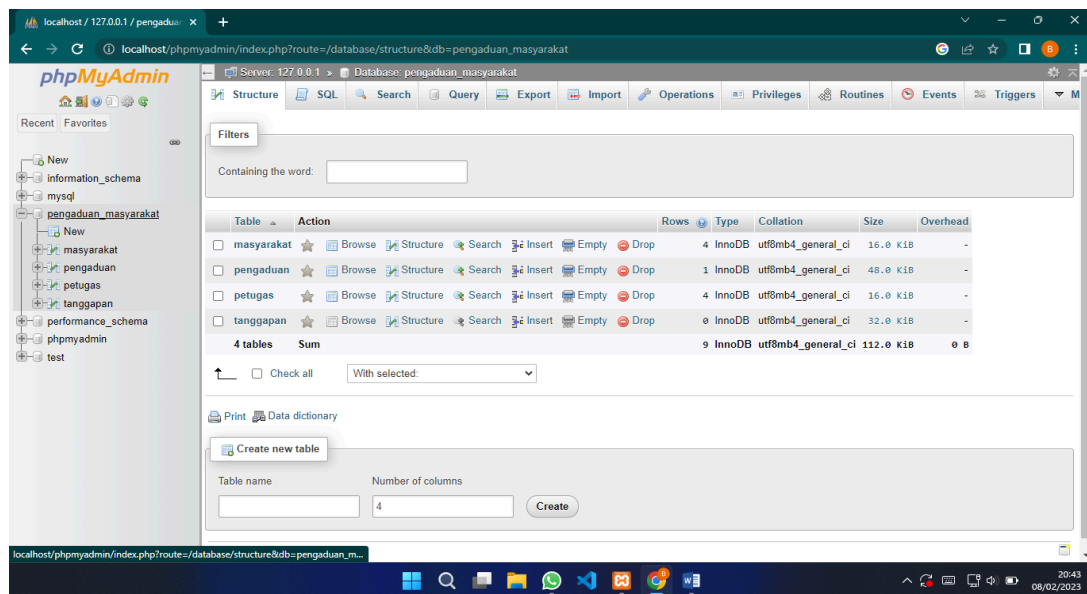
- a. HTML
- b. Java Script
- c. CSS

Visual Studio Code memiliki beberapa ekstensi untuk FTP, memungkinkan VSCode untuk digunakan sebagai perangkat lunak gratis alternatif untuk pengembangan web. Kode dapat disinkronkan antara penyunting dan server, tanpa harus mengunduh perangkat lunak tambahan.

2. phpMyAdmin (Data Base)

phpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui website Jejaring Jagat Jembar (*World Wide Web*) . phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perizinan (*permissions*), dan lain-lain).

Localhost adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komputer Anda sendiri ketika Anda menggunakannya sebagai virtual server. *Yap*, tidak ada arti lain. Localhost hanyalah sebutan bagi komputer yang Anda gunakan, tapi dalam konteks yang lebih *advanced* di dunia IT.



Gambar 4. 1 PhpMyAdmin

Pada dasarnya, fungsi localhost adalah untuk mengakses website secara lokal atau offline. Jika Anda adalah developer atau administrator jaringan, localhost akan sangat membantu pekerjaan Anda, misalnya untuk melakukan hal-hal berikut :

- a. Menguji Kecepatan

- b. Menguji Program atau Aplikasi Web
- c. Memblokir Situs

Jadi, semua domain atau website pasti memiliki alamat IP. Anda bisa mengakses website berkat **DNS (Domain Name System)** yang bertugas untuk mencari alamat IP yang sesuai berdasarkan data registrasi situs tersebut. Nah, komputer Anda bisa membantu mempercepat proses ini dengan menyimpan file host untuk setiap situs yang pernah Anda kunjungi.

3. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program.

Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (tempat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

XAMPP adalah singkatan yang masing-masing hurufnya adalah:

X: Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.

A: Apache, merupakan aplikasi web server. Tugas utama Apache adalah menghasilkan halaman web yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat halaman web. jika diperlukan juga berdasarkan kode PHP yang dituliskan, maka

dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam MySQL) untuk mendukung halaman web yang dihasilkan.

M: MySQL, merupakan aplikasi database server. Perkembangannya disebut SQL yang merupakan kepanjangan dari Structured Query Language. SQL merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. MySQL dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan MySQL untuk menambahkan, mengubah, dan menghapus data yang berada dalam database.

P: PHP, bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. PHP memungkinkan kita untuk membuat halaman web yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. namun PHP juga mendukung sistem manajemen database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL, dan sebagainya.

P: Perl, bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. Perl dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1. Pada versi-versi selanjutnya, Perl tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, PowerPC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC.

B. Alat dan Bahan

No.	Nama Alat/Komponen/Bahan	Spesifikasi Minimal
1.	2	3
	Alat	
1.	komputer (PC/Laptop) yang difungsikan sebagai server.	-Proses : Dual Core 2,4 GHz(2,93GHz untuk yang memilih platform mobile) -RAM:2 GB (4GB untuk yang memilih platform mobile)

		-Keyboard -Mouse -Monitor
2.	Komputer (PC/Laptop) yang difungsikan Sebagai client.	-Prosesor :Dual Core 2,4 GHz(2,93GHz)untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) -RAM : 2 GB (4GB untuk yang memilih <i>platform mobile</i>) -Keyboard -Mouse -Monitor
3.	Mobile Device	-Mendukung Android
4.	Jaringan Komputer	-mmenghubungkan komputer server-client dan /atau mobile device
	<u>Komponen</u>	
1.	Sistem Operasi	-OS (Propietary/Linux)
2.	Aplikasi tools Pemrograman	-IDE/Text Editor
3.	Bahasa Pemrograman	-C++/C#/VB.Net/Java/PHP/JavaScript
4.	Aplikasi Server basis data	-Database Server
5.	Aplikasi Pendukung	-Web Server -Image Editor -Reporting Application -Aplikasi Pengolah kata
	<u>Bahan</u>	
1.	Data-data referensi -Data Petugas -Data User/Masyarakat -Data Aduan	Rekaan Sendiri
2.	ATK dan CD	Sesuai Kebutuhan

C. Alokasi Waktu

Dikerjakan mulai hari : Selasa, 18 April 2023

Mulai pukul : 08.00 – 16.00 WIB

D. Desain Sistem

Tahap ini adalah penerapan ide dan rancang bangun sistem menjadi sebuah program yang hasilnya memberikan solusi dari permasalahan yang di temui dengan pemodelan seperti use Case diagram serta activity diagram :

1. Masyarakat : - Dashboard

- Tulis Pengaduan: - NIK
- Nama
- Laporan
- Unggah foto

- Logout
- 2. Petugas : - Dashboard
 - Verifikasi Pengaduan
 - Logout
- 3. Admin : - Dashboard
 - Data pengaduan
 - Generate Pengaduan
 - Management Petugas
 - Logout

E. Perancangan Basis Data

- Struktur Tabel dan Tipe Data
 - a. Masyarakat

Name	Data Type	Lenght	Keterangan
Nik	char	16	**
Nama	Varchar	35	
Username	Varchar	25	
password	Varchar	32	
telp	Varchar	13	

Gambar 4. 2 Database Masyarakat

- b. Pengaduan

Name	Data Type	Lenght	Keterangan
------	-----------	--------	------------

Id_pengaduan	int	11	**
Tgl_Pengaduan	date	-	
nik	char	16	
Isi_laporan	text	-	
foto	varchar	255	
status	enum	-	0,proses,selesai

Gambar 4. 3 Database Pengaduan

c. Admin dan Petugas

Name	Data Type	Lenght	Keterangan
Id_petugas	int	11	**
Nama_Petugas	Varchar	35	
Username	Varchar	25	
password	Varchar	32	
telp	Varchar	13	
level	Enum	-	Admin,petugas

Gambar 4. 4 Database Admin dan Petugas

d. Tanggapan

Name	Data Type	Lenght	Keterangan
Id_tanggapan	int	11	**
Id_pengaduan	int	11	
Tgl_tanggapan	date	-	
Tanggapan	Text	-	

Id_petugas	Int	13	
------------	-----	----	--

Gambar 4. 5 Database Tanggapan

F. Perancangan konsep sistem pengaduan

- Rancangan input

Rancangan input data adalah sebagian proses pemasukan yang berkaitan dengan insert, edit, update, dan delete. Rancangan input ini bertujuan untuk membuat desain tampilan pada program sebenarnya. Tujuan dari rancangan ini agar bentuk program yang dibuat dapat mempermudah user saat mengoperasikan program sebenarnya.

Berikut adalah bentuk dari rancangan yang berkaitan dengan sistem pengolahan data :

1. Tampilan Login Masyarakat

Gambar 4. 6 Sketsa Login Masyarakat

2. Rancangan Tampilan Masyarakat

Gambar 4. 7 Sketsa Tampilan Masyarakat

3. Rancangan Tampilan Lapor Masyarakat

The sketch shows a blue rounded rectangle representing the application interface. At the top is a white rectangular box with the text "BAGIAN NAVBAR APLIKASI B-LAPOR (Fixed)". Below this, the interface is divided into two main sections. On the left is a large white square placeholder labeled "Terdapat gambar". On the right is a vertical stack of five white input fields with rounded corners. The labels for these fields, from top to bottom, are: "nama", "Tanggal pengaduan", "NIK", "Isi laporan", and "Uplod foto pengaduan".

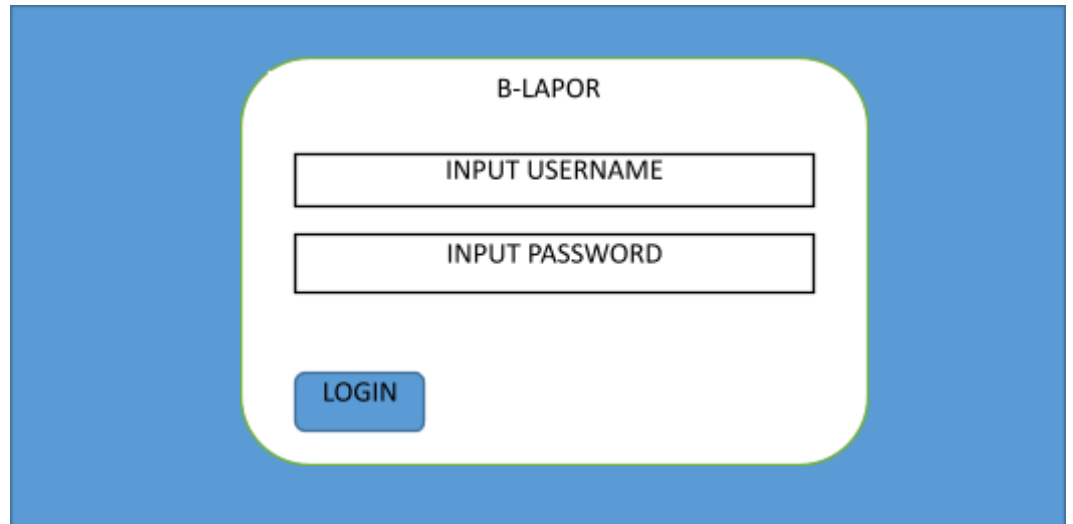
Gambar 4. 8 Sketsa Form Lapor

4. Tampilan Laporan Masyarakat

The sketch shows a blue rectangular area representing the report display. At the top, there is a white rectangular box containing the text "Laporan anda". The rest of the blue area is empty, intended for the content of the report.

Gambar 4. 9 Sketsa Tampilan laporan

5. Tampilan Login Admin dan Petugas



B-LAPOR

INPUT USERNAME

INPUT PASSWORD

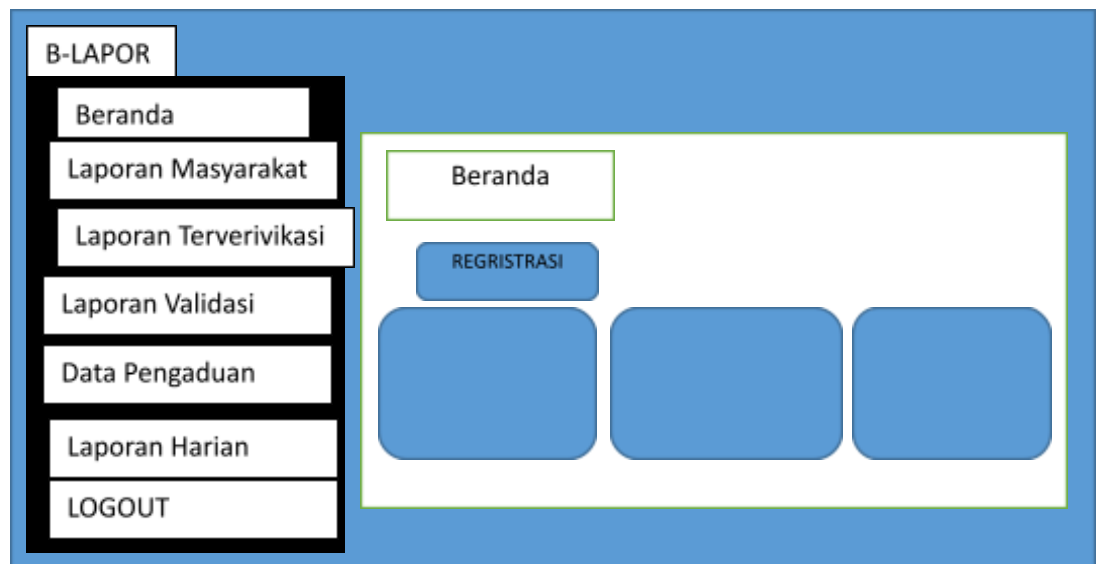
LOGIN

Gambar 4. 10 Sketsa Tampilan Login admin dan petugas

6. Tampilan Admin

Ditampilkan admin kurang lebih sama dengan petugas perbedaannya terletak pada registrasinya saja.

1. Beranda



B-LAPOR

Beranda

Laporan Masyarakat

Laporan Terverifikasi

Laporan Validasi

Data Pengaduan

Laporan Harian

LOGOUT

Beranda

REGISTRASI

Gambar 4. 11 Sketsa Tampilan admin

2. Registrasi

Sama dengan header admin dan petugas

Form registasi

NAMA

USERNAME

PASSWORD

NO TELP

LEVEL (ADMIN ATAU PETUGAS)

SUBMIT

Gambar 4. 12 Sketsa Registrasi

7. Tampilan Petugas

a. Laporan Masyarakat Yang Perlu Diverifikasi

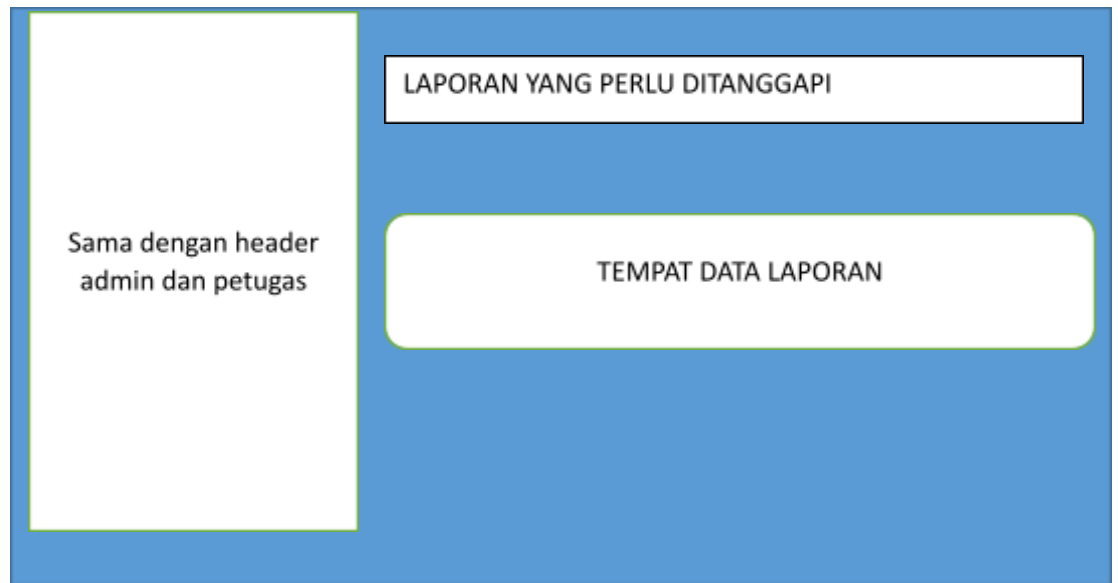
Sama dengan header admin dan petugas

LAPORAN YANG PERLU DIVERIFIKASI

TEMPAT DATA LAPORAN

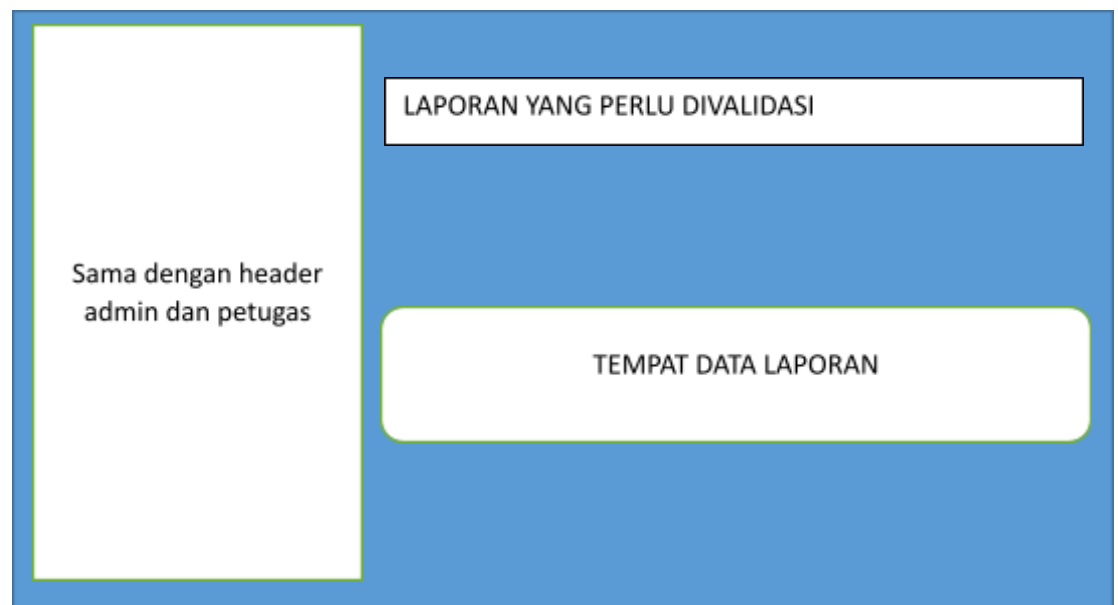
Gambar 4. 13 Sketsa yang perlu diverifikasi

b. Laporan Masyarakat Yang Perlu Ditanggapi



Gambar 4. 14 Sketsa yang perlu ditanggapi

c. Laporan Masyarakat Yang Perlu Divalidasi



Gambar 4. 15 Sketsa yang perlu divalidasi

BAB V

IMPLEMENTASI DAN TAMPILAN SISTEM

A. Pengertian Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan atau menerapkan sistem supaya siap untuk digunakan dan dioperasikan.

B. Menerapkan Rencana Implementasi

Rencana implementasi merupakan kegiatan awal dalam tahap implementasi sistem. Rencana implementasi dimaksudkan terutama untuk mengatur biaya dan waktu yang dibutuhkan selama tahap implementasi. Waktu yang diperlukan untuk melakukan kegiatan implementasi juga perlu diatur dalam rencana implementasi dalam bentuk jadwal waktu yang berfungsi sebagai pengendalian terhadap waktu implementasi.

C. Kegiatan Implementasi

Kegiatan implementasi dilakukan dengan dasar kegiatan yang telah direncanakan dalam rencana implementasi. Kegiatan-kegiatan yang dapat dilakukan dalam tahap implementasi ini adalah sebagai berikut:

- **Pemrograman**

Pemrograman merupakan tahap implementasi dimana dilakukannya pengkodean berdasarkan hasil perancangan perangkat lunak yang telah dibuat sehingga berbentuk sistem baru yang sedemikian rupa seperti yang telah direncanakan. Pengkodean ini dilakukan dengan

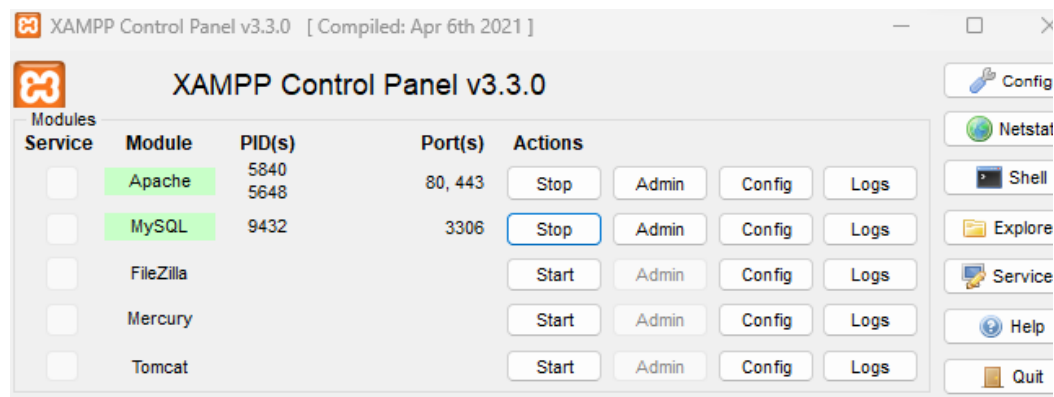
menggunakan bahasa pemrograman Xampp Visual Studio Code sedangkan database yang digunakan adalah MySQL phpMyAdmin.

- Instalasi Software

Karena sistem yang dijalankan pada sekolah kita adalah Aplikasi Pengaduan Masyarakat, maka langkah sebelumnya adalah menginstall Xampp dan aplikasi Visual Studio Code yang merupakan aplikasi bahasa pemrograman.

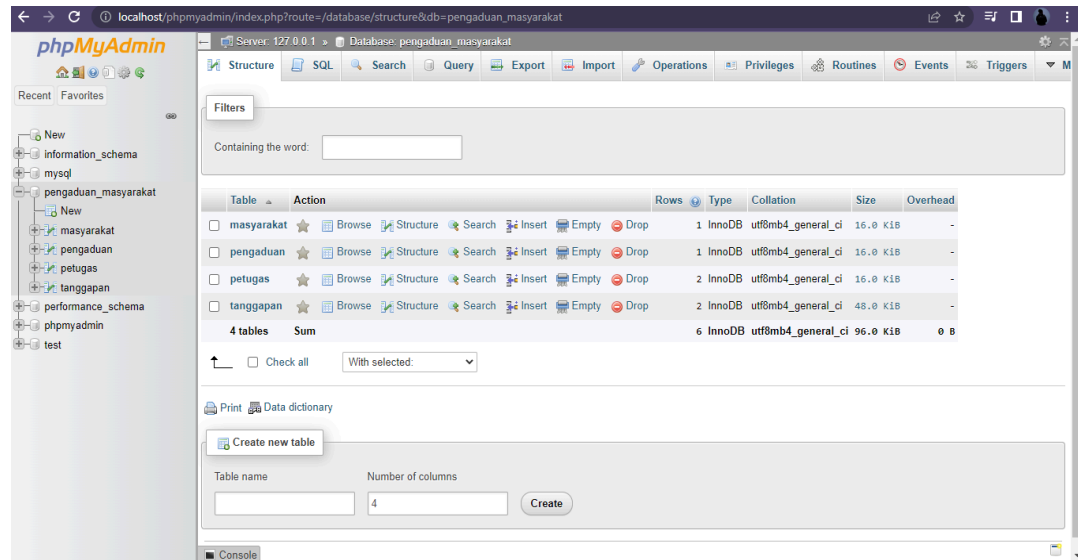
Setelah semua proses instalasi selesai maka dilanjutkan dengan mengaktifkan database (PhpMyAdmin).

1. Langkah awal adalah membuka aplikasi Xampp dan menyalakan bagian Apache dan MySQL.



Gambar 5. 1 Xampp

2. Langkah selanjutnya adalah buka jendela PhpMyAdmin pada website yang tidak ada internet maupun ada.



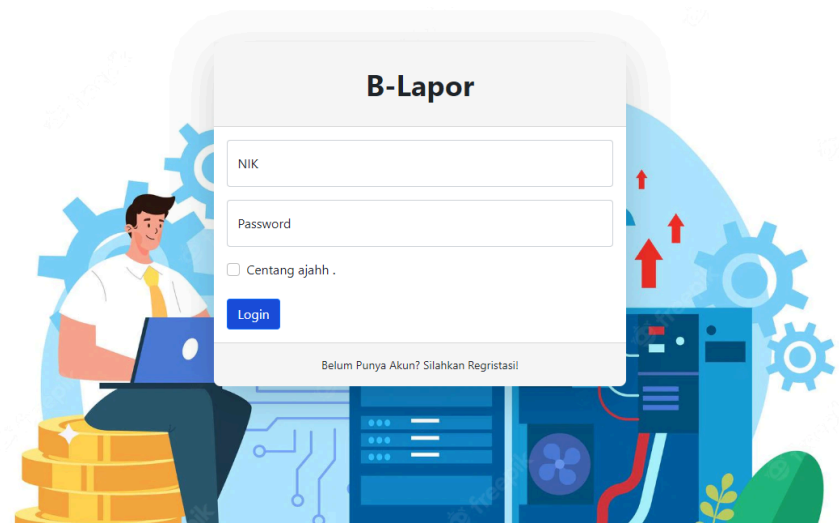
Gambar 5. 2 PhpMyAdmin

D. Tampilan Program

1. Masyarakat

a. Login

Tampilan Login ini adalah tampilan pertama kali yang muncul jika aplikasi ini di akses. Fungsi dari login ini adalah untuk jalan masuk ke aplikasi B-lapor. Dan ada yang menarik pada tampilan login ini yang berada di tanda baca titik setelah kalimat Centang ajahh “.” Yang berfungsi untuk mengarahkan ke halaman login petugas dan admin.



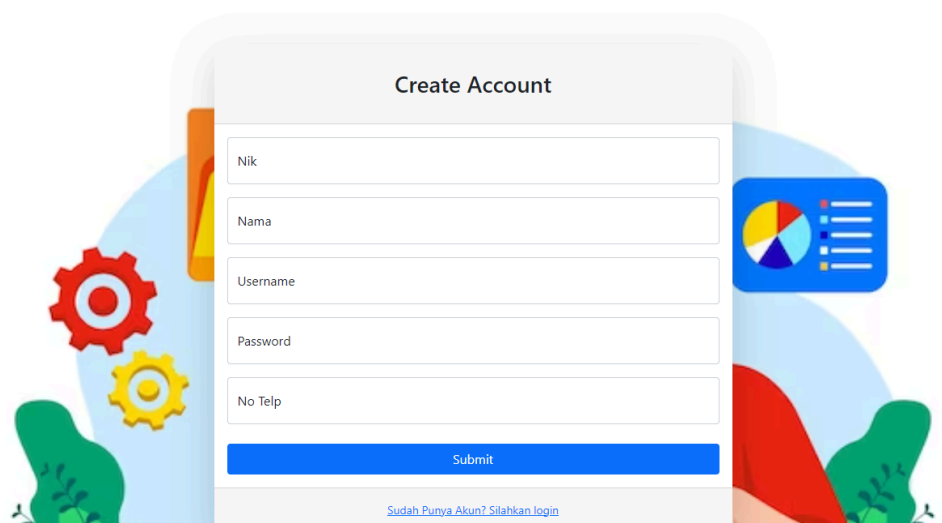
Gambar 5. 3 Login masyarakat

```
15 </read>
16 <body style="background-image:url('log/img/masyarakat.webp'); background-size:cover; background-repeat:no-repeat;">
17 <div id="layoutAuthentication">
18 <div id="layoutAuthentication_content">
19 <main>
20 <div class="container">
21 <div class="row justify-content-center">
22 <div class="col-lg-5">
23 <div class="card shadow-lg border-0 rounded-lg mt-12">
24 <div class="card-header"><h3 class="text-center font-bold text-4xl my-4">8-Lapor</h3></div>
25 <div class="card-body">
26 <form action="proses/cek_login.php" method="POST">
27 <div class="form-floating mb-3">
28 <input class="form-control" name="nik" type="text" placeholder="Masukan nik" required minlength="15"
29 " maxlength="16" oninput="this.value = this.value.replace(/[^0-9.]/g, '').replace(/(\..*)\.g,
30 '$1');"/>
31 <label for="inputEmail">NIK</label>
32 </div>
33 <div class="form-floating mb-3">
34 <input class="form-control" name="password" id="inputPassword" type="password"
35 placeholder="Password" required/>
36 <label for="inputPassword">Password</label>
37 </div>
38 <div class="form-check mb-3">
39 <input class="form-check-input" id="inputRememberPassword" type="checkbox" value="" />
40 <label class="form-check-label" for="inputRememberPassword">Centang ajahh</label>
41 <a class="font-semibold" href="log/login_admin.php"></a>
42 </div>
43 <div class="d-flex align-items-center justify-content-between mt-4 mb-0">
44 <input type="submit" value="Login" class="btn btn-primary bg-blue-700"></input>
45 </div>
46 </form>
47 </div>
48 <div class="card-footer text-center py-3">
49 <div class="small"><a href="log/register.php">Belum Punya Akun? Silahkan Regristasil</a></div>
50 </div>
51 </div>
52 </div>
53 </div>
54 </div>
55 </div>
56 </div>
57 </div>
58 </div>
59 </div>
60 </div>
61 </div>
62 </div>
63 </div>
64 </div>
65 </div>
66 </div>
67 </div>
68 </div>
69 </div>
70 </div>
71 </div>
72 </div>
73 </div>
74 </div>
75 </div>
76 </div>
77 </div>
78 </div>
79 </div>
80 </div>
81 </div>
82 </div>
83 </div>
84 </div>
85 </div>
86 </div>
87 </div>
88 </div>
89 </div>
90 </div>
91 </div>
92 </div>
93 </div>
94 </div>
95 </div>
96 </div>
97 </div>
98 </div>
99 </div>
100 </div>
```

Gambar 5. 4 Code login masyarakat

b. Registrasi

Jika belum punya akun masyarakat bisa registrasi melalui link yang tertera pada kalimat (Belum punya akun ? Silahkan Registrasi !), sehingga akan menampilkan tampilan seperti dibawah.



Gambar 5. 5 Regristasi masyarakat

```

log > register.php
13 </head>
14 <body style="background-image:url('img/registrasi.avif'); background-size:cover; background-repeat:no-repeat;">
15 <div id="layoutAuthentication">
16 <div id="layoutAuthentication_content">
17 <main>
18 <div class="container">
19 <div class="row justify-content-center">
20 <div class="col-lg-7">
21 <div class="card shadow-lg border-0 rounded-lg mt-5">
22 <div class="card-header"><h3 class="text-center font-weight-light my-4">Create Account</h3></div>
23 <div class="card-body">
24 <form action="../../proses/simpan_masyarakat.php" method="POST">
25 <div class="form-floating mb-3">
26 <input class="form-control" name="nik" type="text" placeholder="Masukan nik" required minlength="15" />
27 <label>Nik</label>
28 </div>
29 <div class="form-floating mb-3">
30 <input class="form-control" name="nama" type="text" placeholder="Masukan Nama" required />
31 <label>Nama</label>
32 </div>
33 <div class="form-floating mb-3">
34 <input class="form-control" name="username" type="text" placeholder="Buat username" required />
35 <label>Username</label>
36 </div>
37 <div class="form-floating mb-3">
38 <input class="form-control" name="password" type="password" placeholder="Buat Password" required />
39 <label>Password</label>
40 </div>
41 <div class="form-floating mb-3">
42 <input class="form-control" name="telp" type="number" placeholder="Nomor Telepon" required />
43 <label>No Telp</label>
44 </div>
45 <div class="mt-4 mb-0">
46 <div class="d-grid"><input type="submit" class="btn btn-primary btn-block"></input></div>
47 </div>
48 </form>
49 </div>
50 <div class="card-footer text-center py-3">
51 <div class="small"><a href="../../index.php">Sudah Punya Akun? Silahkan login</a></div>

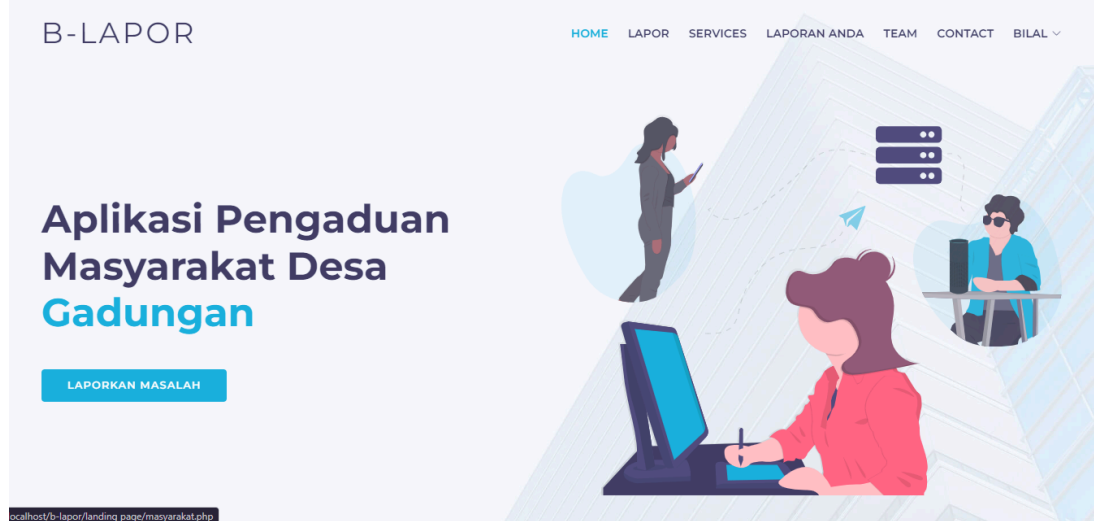
```

Gambar 5. 6 Code Regristasi masyarakat

c. Tampilan Masyarakat

- Landing Page

Jika sudah punya akun dan bisa login untuk dapat mengakses halaman masyarakat akan tampil tampilan dibawah ini.



Gambar 5. 7 Landing page

```

<!-- ===== Header ===== -->
<header id="header" class="fixed-top d-flex align-items-center header-transparent">
  <div class="container d-flex align-items-center">
    <h1 class="logo me-auto"><a href="#">B-Lapor</a></h1>
    <nav id="navbar" class="navbar order-last order-lg-0">
      <ul>
        <li><a class="nav-link scrollto active" href="#hero">Home</a></li>
        <li><a class="nav-link scrollto" href="#about">Lapor</a></li>
        <li><a class="nav-link scrollto" href="#services">Services</a></li>
        <li><a class="nav-link scrollto" href="#why-us">Laporan Anda</a></li>
        <li><a class="nav-link scrollto" href="#team">Team</a></li>
        <li><a class="nav-link scrollto" href="#footer">Contact</a></li>
        <li class="dropdown"><a href="#"><span><?php echo $_SESSION['nama'];></span>< i class="bi bi-chevron-down"></i></a>
          <ul>
            <li><a href="..log/logout.php" onclick="return confirm('Anda yakin untuk logout?')">Log Out</a></li>
          </ul>
        </li>
      </ul>
      <i class="bi bi-list mobile-nav-toggle"></i>
    </nav>
  </div>
</header>

<!-- ===== Landing Page ===== -->
<section id="hero" class="clearfix">
  <div class="row justify-content-center align-self-center data-aos="fade-up">
    <div class="col-lg-6 intro-info order-lg-first order-last data-aos="zoom-in" data-aos-delay="100">
      <h2>Aplikasi Pengaduan Masyarakat Desa <span>Gadungan</span></h2>
      <div>
        <a href="#about" class="btn-get-started scrollto">Laporkan Masalah</a>
      </div>
    </div>
  </div>


```

Gambar 5. 8 Code landing page

- Form Lapor

Untuk form lapor ini digunakan agar masyarakat dapat melaporkan kejadian atau peristiwa apapun yang terjadi di desa Gadungan ini.

B-LAPOR
HOME LAPOR SERVICES LAPORAN ANDA TEAM CONTACT BILAL



Form Lapor

Nama

Tanggal Pengaduan

NIK

Isi Laporan

Masukan Laporan

Unggah Foto

Choose File
No file chosen

Ekstensi yang diperbolehkan .png | .jpg | .gif

Submit
Reset

Gambar 5. 9 Form Lapor


```

150
151 <header class="section-header">
152 <h3>Services</h3>
153 <p>Contoh Hal Hal Yang Dapat Di Laporkan di Aplikasi B-Lapor</p>
154 </header>
155
156 <div class="row g-5">
157
158 <div class="col-md-6 col-lg-4 wow bounceInUp" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="100">
159 <div class="box">
160 <div class="icon" style="background: #fcee33;"><i class="bi bi-briefcase" style="color: #ff689b;"></i></div>
161 <h4 class="title"><a href="">Infrastruktur Desa</a></h4>
162 <p class="description">Laporkan Tentang Infrastruktur Desa Gadungan Agar Pembangunan Merata</p>
163 </div>
164
165 <div class="col-md-6 col-lg-4" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="200">
166 <div class="box">
167 <div class="icon" style="background: #fff0da;"><i class="bi bi-card-checklist" style="color: #e98e06;"></i></div>
168 <h4 class="title"><a href="">Kesejahteraan Rakyat</a></h4>
169 <p class="description">Laporkan Tentang Kesejahteraan Rakyat Desa Gadungan</p>
170 </div>
171
172 <div class="col-md-6 col-lg-4" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="300">
173 <div class="box">
174 <div class="icon" style="background: #e6f0fc;"><i class="bi bi-bar-chart" style="color: #3fcdc7;"></i></div>
175 <h4 class="title"><a href="">Sistem Keamanan</a></h4>
176 <p class="description">Jika Ada Masalah Tentang Keamanan Desa Gadungan Silahkan Melaporkan</p>
177 </div>
178
179 <div class="col-md-6 col-lg-4 wow" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="100">
180 <div class="box">
181 <div class="icon" style="background: #eafde7;"><i class="bi bi-binoculars" style="color: #41cf2e;"></i></div>
182 <h4 class="title"><a href="">Kerukunan Warga</a></h4>
183 <p class="description">Jika Ada Masalah Dengan Warga Bisa Di Laporkan</p>
184 </div>
185
186 </div>
187
188 <div class="col-md-6 col-lg-4" data-aos="zoom-in" data-aos-delay="200">

```

Gambar 5. 12 Code Section service

- Section Laporan Anda
Disini akan ditampilkan beberapa laporan user berdasarkan NIK masing masing jika user baru punya akun maka tidak akan ada laporan yang ditampilkan di bagian ini.

B-LAPOR

HOME

LAPOR

SERVICES

LAPORAN ANDA

TEAM

CONTACT

BILAL

Laporan Anda

Laporan Bilal

No	Tanggal Pengaduan	Isi Laporan	Foto	Status	Tanggapan	Opsi
1	2023-03-05	Banjir	download (1).jpg	Belum diproses	Laporan Anda Belum diTanggapi	<div><div></div><div></div><div></div></div>

Gambar 5. 13 Section Laporan anda

```

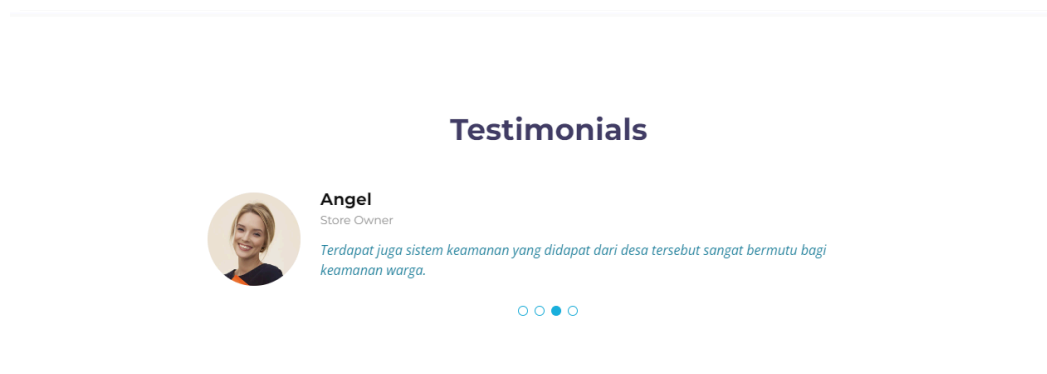
210 landing page: ➡ mnyarakat.php
211 <header class="section-header">
212 <h3>laporan Anda</h3>
213 <p></p>
214 </header>
215
216 <div id="layoutSidenav_content">
217 <main>
218 <div class="container-fluid px-4">
219 <div class="mb-3 text-2xl font-sombold">laporan <?php echo $SESSION['nama']></div>
220 <div class="card-body">
221 <table id="example1" class="table table-bordered table-striped" style="text-align:center">
222 <thead>
223 <tr>
224 <th>No</th>
225 <th>Tanggal Pengaduan</th>
226 <th>Isi Laporan</th>
227 <th>Foto</th>
228 <th>Status</th>
229 <th>Tanggalpan</th>
230 <th>Ops</th>
231 </tr>
232 </thead>
233 <tbody>
234 <tr>
235 <th colspan="7">proses/koneksi.php</th>
236 <tr>
237 <td colspan="7">
238 $no = 1;
239 $nik=$SESSION['nik'];
240 $tampil=mysqli_query($koneksi,"select * from pengaduan left join tanggapan on pengaduan.id_pengaduan=tanggapan.id_pengaduan where nik='$nik'");
241 while($data=mysqli_fetch_array($tampil)) {
242
243 <tr>
244 <td><?php echo $no></td>
245 <td><?php echo $data['tgl_pengaduan']></td>
246 <td><?php echo $data['isi_laporan']></td>
247 <td><?php echo $data['foto']></td>
248 <td>
249 <?php
250 if($data['status'] == '0'){
251 <div class="text-white">Belum diproses</div>
252 }else if($data['status'] == 'proses'){
253 <div class="text-white">Sudah diverifikasi</div>
254 }else{
255 <div class="text-white">Selesai</div>
256 }
257 </td>
258 <td>
259 <?php echo $data['tanggapan'];
260 if(empty($data['tanggapan'])){
261 <div class="text-white">Laporan Anda Belum diTanggapi</div>
262 }
263 </td>
264 </tr>
265 </tbody>
266 </table>
267 <div href="detail.php?id=<?php echo $data['0']>" class="third my-1 btn btn-success btn-sm-split">
268 <div class="icon text-white-50">
269 <div class="bi bi-eye"></div>
270 </div>
271 </div>

```

Gambar 5. 14 Code Section laporan anda

- Section Testimonial dan Team

Disini adalah penambahan saja agar terlihat lebih menarik.



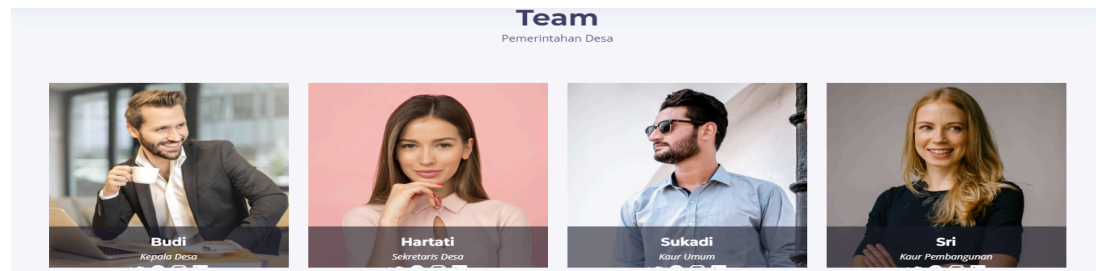
Gambar 5. 15 Testimonials

```

ending page > masyarakat.php
324 <h3>testimonials</h3>
325 </header>
326
327 <div class="row justify-content-center">
328 <div class="col-lg-8">
329
330 <div class="testimonials-slider swiper" data-aos="fade-up" data-aos-delay="100">
331 <div class="swiper-wrapper">
332
333 <div class="swiper-slide">
334 <div class="testimonial-item">
335 
336 <h3>Supardi</h3>
337 <h4>Geo & Founder</h4>
338 <p>
339 Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi saya karena bisa melaporkan sesuatu yang berkaitan dengan desa gadungan agar dapat segera ditangani.
340 </p>
341 </div>
342 </div><!-- End testimonial item -->
343
344 <div class="swiper-slide">
345 <div class="testimonial-item">
346 
347 <h3>Friska Anjan</h3>
348 <h4>Designer</h4>
349 <p>
350 di bagian kesehatan sangat bermanfaat karena respon yang diberikan dari pihak relawan kesehatan sangat cepat dan tepat.
351 </p>
352 </div>
353 </div><!-- End testimonial item -->
354
355 <div class="swiper-slide">
356 <div class="testimonial-item">
357 
358 <h3>Angel</h3>
359 <h4>Store Owner</h4>
360 <p>
361 Terdapat juga sistem keamanan yang didapat dari desa tersebut sangat bermutu bagi keamanan warga.
362 </p>

```

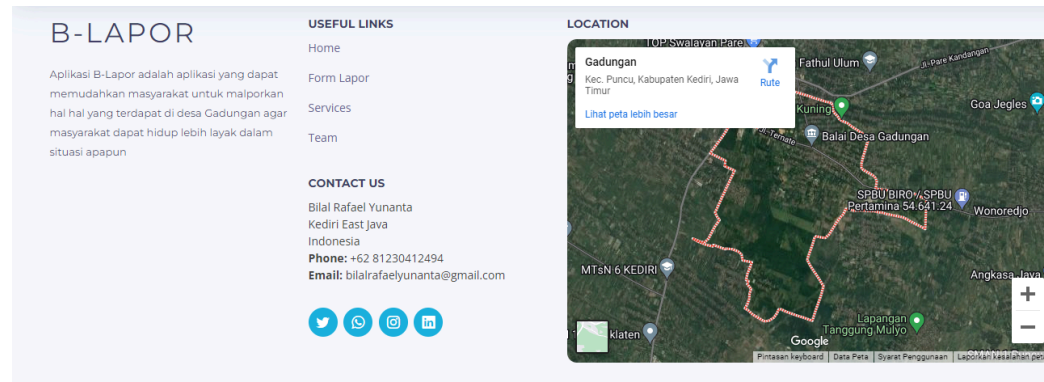
Gambar 5. 16 Code teestimonials dan team



Gambar 5. 17 Section team

- Section Footer

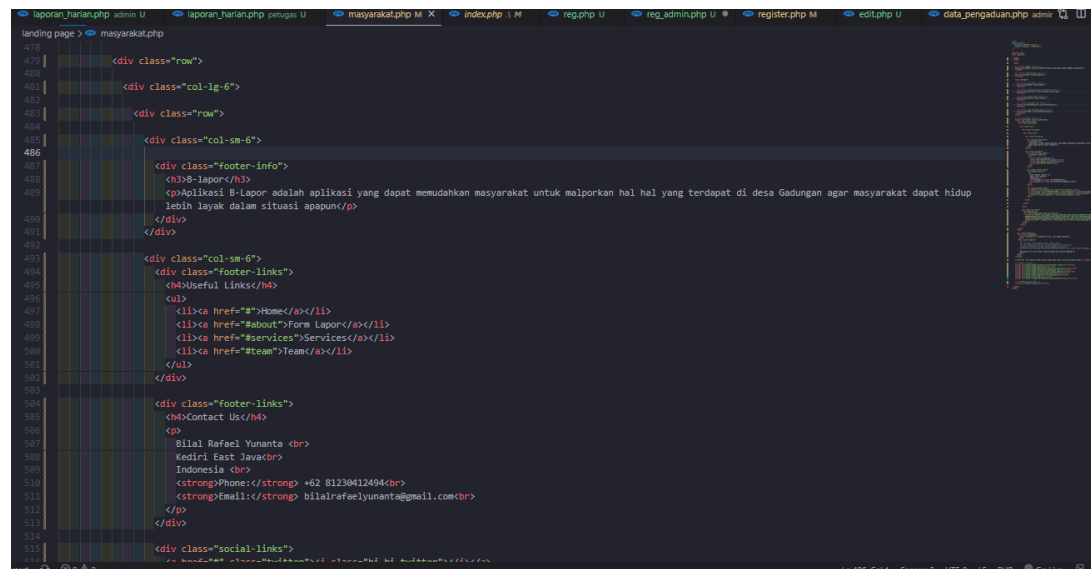
Untuk footer itu sendiri adalah section paling bawah sendiri di halaman masyarakat yang berisi tentang sedikit informasi tentang aplikasi B-lapor, pembuat aplikasi, dan location desa Gadungan.



© Copyright BLRY. All Rights Reserved
Designed by [BootstrapMade](#)

localhost/b-lapor/landing page/masyarakat.php

Gambar 5. 18 Footer



Gambar 5. 19 Code footer

- Section Laporan Anda (Detail)
Pada bagian laporan anda terdapat button edit yang berlogo mata di kolom opsi yang berfungsi untuk melihat detail dari laporan yang dibuat user.

Laporan

tes tugasmu

Bukti Foto



localhost/b-lapor/page/edit.php?id=10

Gambar 5. 22 Edit

```

page > edit.php
61 </php>
62 include "../proses/koneksi.php";
63 $id = $_GET['id'];
64 $stampil = mysqli_query($koneksi, "select * from pengaduan where id_pengaduan='$id'");
65 $hasil = mysqli_fetch_array($stampil);
66 ?>
67
68 <div id="layoutSidenav_content">
69 <form action="../proses/hhh.php" method="POST">
70 <div class="card-body">
71
72 <div class="form-group">
73 <label for="exampleInputEmail1" class="fs-5">NIK</label>
74 <input type="text" class="form-control" placeholder="Masukan Nama Menu" readonly name="nik" value="<?php echo $hasil['nik'];>">
75 </div>
76 <div class="form-group">
77 <label for="exampleInputPassword1" class="fs-5">Tanggal Pengaduan</label>
78 <input type="text" class="form-control" placeholder="Tanggal" readonly name="tgl_pengaduan" value="<?php echo $hasil['tgl_pengaduan'];>">
79 </div>
80 <div class="form-group">
81 <label for="exampleInputPassword1" class="fs-5">Laporan</label>
82 <textarea type="text" rows="4" class="form-control" name="isi_laporan" value="<?php echo $hasil['isi_laporan'];>"></textarea>
83 </div>
84 <div class="form-group">
85 <label class="fs-5">Bukti Foto</label>
86 
87 </div>
88 <div class="form-group">
89 <label class="fs-5">Ubah Foto</label>
90 <input type="file" class="form-control" name="foto">
91 <p style="color:red">Ekstensi yang diperbolehkan .png | .jpg | .gif</p>
92 </div>
93 <div class="px-2">
94 <button type="submit" name="oke" class="bg-yellow-500 mt-4 text-white btn btn-warning btn-icon-split">
95 Submit
96 </button>
97 </div>
98 </div>
99

```

Gambar 5. 23 Code edit

2. Admin

a. Login

Fungsi login disini sama saja seperti login di tampilan lain hanya saja di halaman login ini bisa bergerak ke dua arah yaitu ke admin dan ke petugas.



Gambar 5. 24 Login admin dan petugas

```

log > login_admin.php
12 <script src="https://use.fontawesome.com/releases/v6.1.0/js/all.js" crossorigin="anonymous"></script>
13 </head>
14 <body style="background-image:url('img/admin.webp'); background-size:cover; background-repeat:no-repeat;">
15 <div id="layoutAuthentication">
16 <div id="layoutAuthentication_content">
17 <main>
18 <div class="container">
19 <div class="row justify-content-center">
20 <div class="col-lg-5">
21 <div class="card shadow-lg border-0 rounded-lg mt-5">
22 <div class="card-header"><h3 class="text-center font-weight-light my-4">Login Admin B-Lapor</h3></div>
23 <div class="card-body">
24 <form action="proses/cek_admin.php" method="POST">
25 <div class="form-floating mb-3">
26 <input class="form-control" name="username" id="inputEmail" type="text" placeholder="masukan username" required/>
27 <label for="inputEmail">Username</label>
28 </div>
29 <div class="form-floating mb-3">
30 <input class="form-control" name="password" id="inputPassword" type="password" placeholder="Password" required/>
31 <label for="inputPassword">Password</label>
32 </div>
33 <div class="d-flex align-items-center justify-content-between mt-4 mb-0">
34 <input type="submit" value="Login" class="btn btn-primary"></input>
35 </div>
36 </form>
37 </div>
38 <div class="card-footer text-center py-3">
39 <div class="small"><a href="index.php">Kembali ke login masyarakat</a></div>
40 </div>
41 </div>
42 </div>
43 </div>
44 </main>
45 </div>
46 </div>
47 <script src="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.1.3/dist/js/bootstrap.bundle.min.js" crossorigin="anonymous"></script>
48 <script src="assets/js/scripts.js"></script>
49 </body>
50 </html>

```

Gambar 5. 25 Code login

b. Regristasi

Bagian Regristasi ini berbeda dengan masyarakat, untuk tempatnya berada dihalaman beranda admin jadi untuk mengaksesnya harus melalui proses login admin dulu.

B-Lapor

PAGE

- ⌕ Beranda
- ⌕ Registrasi

DATA PENGADUAN

- 📄 Laporan Masyarakat
- 📄 Laporan Terverifikasi
- 📄 Laporan Validasi
- 📄 Data Pengaduan
- 📄 Laporan Harian

LOG

- 👤 Log Out

localhost/b-lapor/admin/index.html

Form Rekrutasi

[← Kembali](#)

Nama

Username

Password

No Telp

Level
Admin

[Submit](#)

Gambar 5. 26 Rekrutasi admin

```

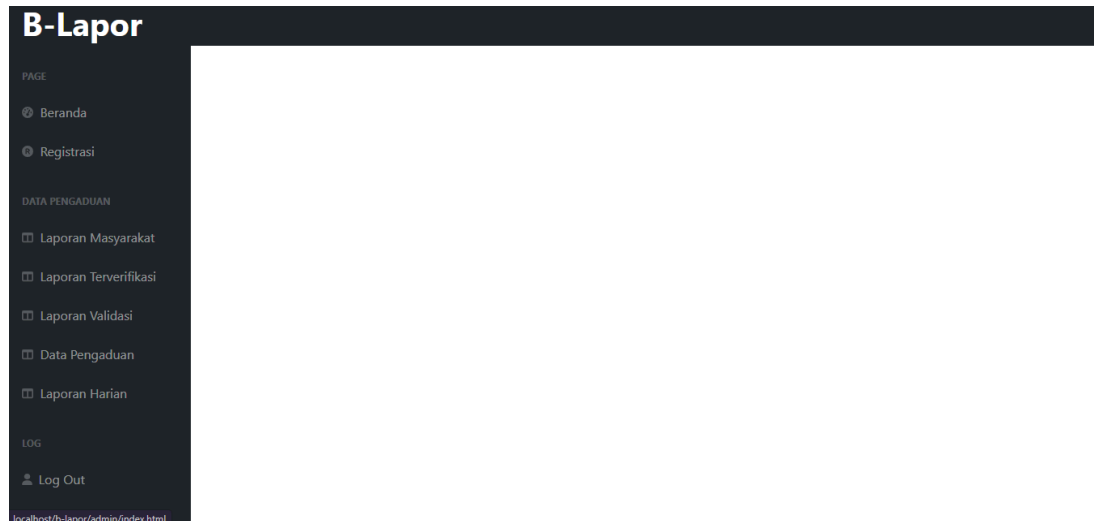
1 <?php include "../template/header.php" ?>
2 <div id="layoutSidenav_content">
3 <form action="../proses/reg_admin.php" method="POST">
4 <div class="card-body">
5 <div class="form-group">
6 <a href="../admin/index.php" class="btn btn-primary btn-icon-split">
7 <span class="icon text-white-50">
8 <i class="fas fa-arrow-left">/i>
9 </span>
10 <span class="text">Kembali</span>
11 </a>
12 </div>
13 <div class="form-floating mb-3">
14 <input class="form-control" name="nama_petugas" type="text" placeholder="Masukan Nama required"/>
15 <label>Nama</label>
16 </div>
17 <div class="form-floating mb-3">
18 <input class="form-control" name="username" type="text" placeholder="Buat username required"/>
19 <label>Username</label>
20 </div>
21 <div class="form-floating mb-3">
22 <input class="form-control" name="password" type="password" placeholder="Buat Password required"/>
23 <label>Password</label>
24 </div>
25 <div class="form-floating mb-3">
26 <input class="form-control" name="telp" type="number" placeholder="Nomor Telepon required"/>
27 <label>No Telp</label>
28 </div>
29 <div class="form-floating mb-3">
30 <select id="" name="level" class="form-control">
31 <option value="admin">Admin</option>
32 <option value="petugas">Petugas</option>
33 </select>
34 <label>Level</label>
35 </div>
36 <div class="mt-4 mb-0">
37 <div class="d-grid"><input type="submit" class="bg-blue-500 btn btn-primary btn-block"></input></div>
38 </div>

```

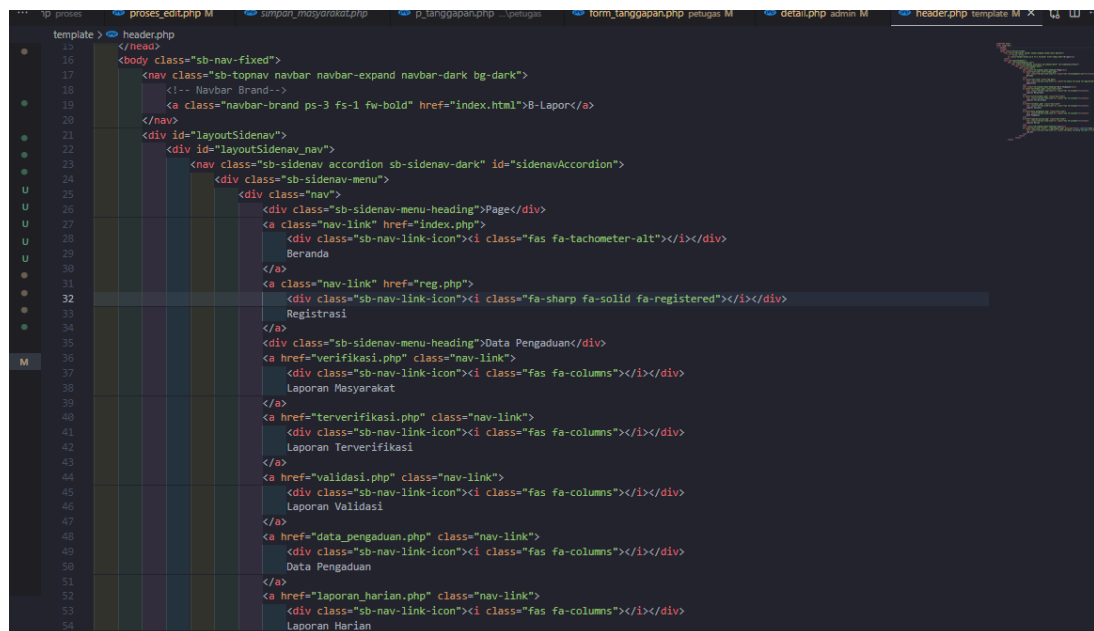
Gambar 5. 27 Code Rekrutasi

c. Tampilan Admin (header)

Tampilan header bisa dipanggil di seluruh halaman lain dengan memanggilnya.

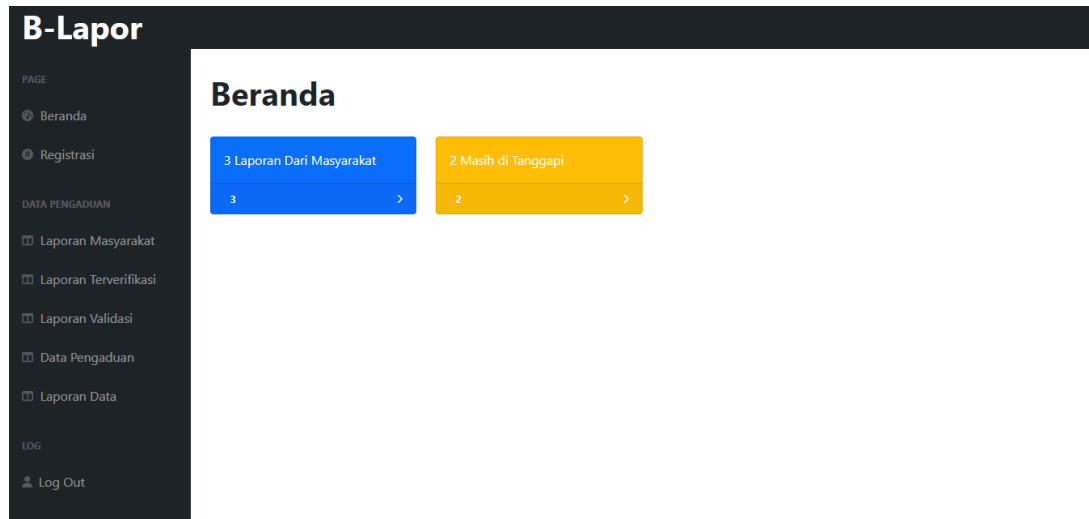


Gambar 5. 28 Header.php

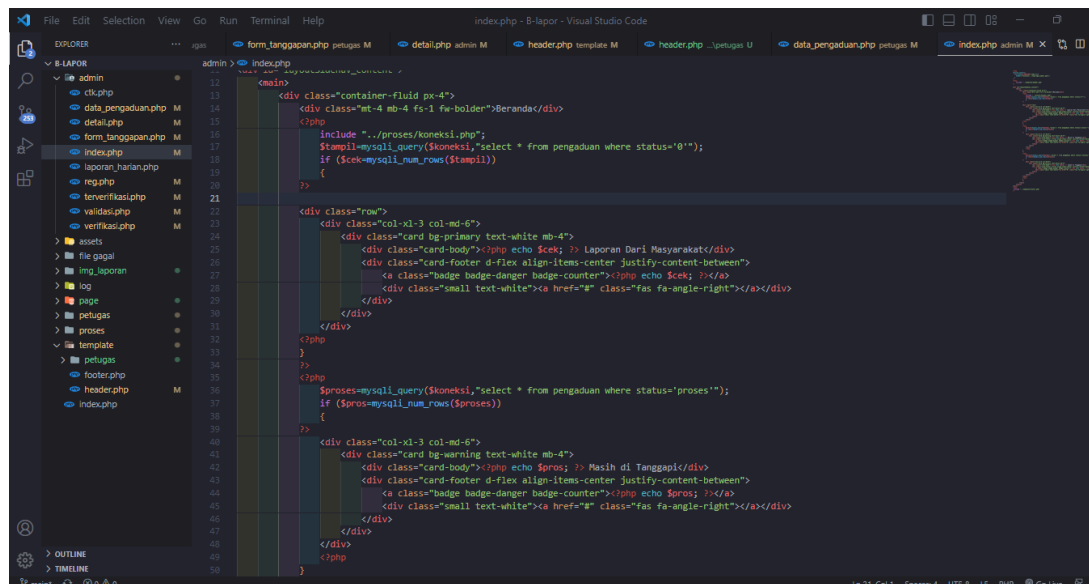


Gambar 5. 29 Code header.php

- d. Tampilan Admin (Beranda)
Tampilan beranda admin menampilkan status dari pengaduan.



Gambar 5. 30 Beranda admin

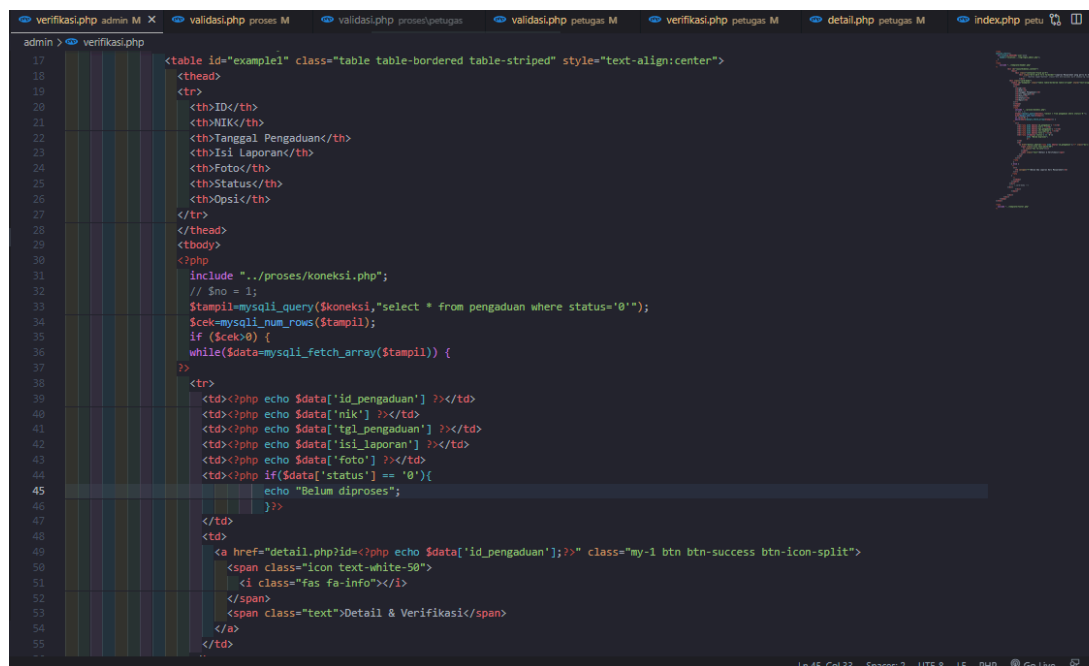


Gambar 5. 31 Code beranda admin

- e. Tampilan Admin (Laporan Masyarakat)
Tampilan ini adalah tampilan pengaduan yang belum diverifikasi.



Gambar 5. 32 Detail & Verifikasi data



Gambar 5. 33 Code Detail & Verifikasi data

f. Tampilan Admin (Detail dan Verifikasi)

Jika button verifikasi tadi di klik akan mengarah disini yang berfungsi melihat detail dan memferifikasi pengaduan tersebut agar bisa ditanggapi.

B-Lapor

PAGE

Beranda

Registrasi

DATA PENGADUAN

Laporan Masyarakat

Laporan Terverifikasi

Laporan Validasi

Data Pengaduan

Laporan Data

LOG

Log Out

Detail Pengaduan

Kembali
Verifikasi

ID Pengaduan

10

NIK

3506082903050002


Tanggal Pengaduan

2023-03-11

Laporan

tes tugasmu

Bukti Foto



Gambar 5. 34 Verifikasi

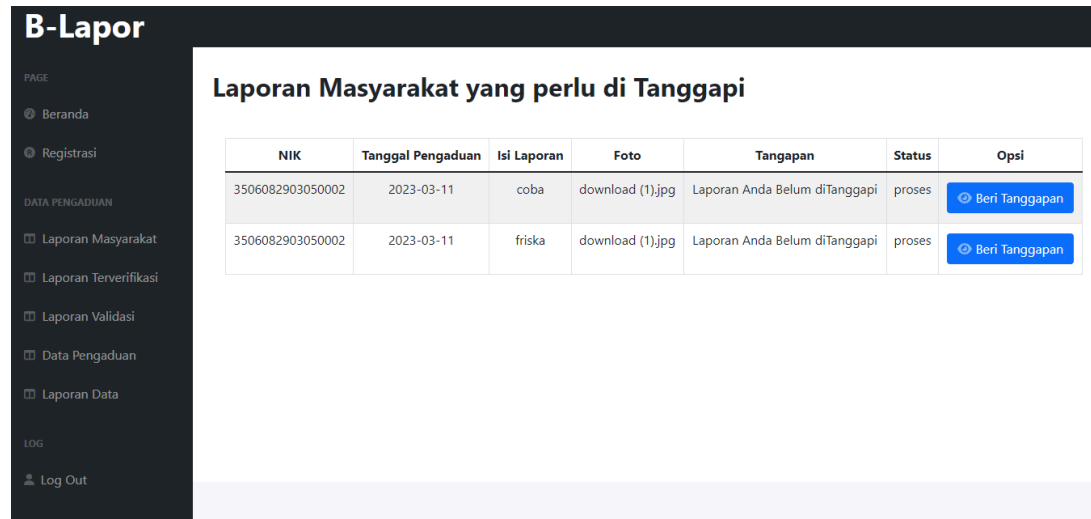
```

20 <form action="p_input_menu.php" method="POST">
21 <div class="card-body">
22 <div class="fs-4 fw-bolder mb-3">Detail Pengaduan</div>
23 <div class="form-group cols-sm-6 my-2">
24 <a href="verifikasi.php" class="btn btn-primary btn-icon-split">
25 <span class="icon text-white-50">
26 <i class="fas fa-arrow-left"></i>
27 </span>
28 <span class="text">Kembali</span>
29 </a>
30 <a href="proses/verifikasi_petugas.php?id=<?php echo $hasil['id_pengaduan'];>" class="btn btn-danger btn-icon-split" onclick="return com">
31 <span class="icon text-white-50">
32 <i class="fa-sharp fa-solid fa-cloud-check"></i>
33 </span>
34 <span class="text">Verifikasi</span>
35 </a>
36 </div>
37 <div class="form-group">
38 <label for="exampleInputEmail1" class="fs-5">ID Pengaduan</label>
39 <input type="text" class="form-control" placeholder="Masukan Nama Menu" readonly name="id_pengaduan" value="<?php echo $hasil['id_pengaduan']>">
40 </div>
41 <div class="form-group">
42 <label for="exampleInputEmail1" class="fs-5">NIK</label>
43 <input type="text" class="form-control" placeholder="Masukan Nama Menu" readonly name="nik" value="<?php echo $hasil['nik']>">
44 </div>
45 <div class="form-group">
46 <label for="exampleInputPassword1" class="fs-5">Tanggal Pengaduan</label>
47 <input type="text" class="form-control" placeholder="Tanggal" readonly name="tgl_pengaduan" value="<?php echo $hasil['tgl_pengaduan']>">
48 </div>
49 <div class="form-group">
50 <label for="exampleInputPassword1" class="fs-5">Laporan</label>
51 <textarea type="text" rows="4" class="form-control" name="isi_laporan" readonly value="<?php echo $hasil['isi_laporan']>"></textarea>
52 </div>
53 <div class="form-group">
54 <label class="fs-5">Bukti Foto</label>
55 
56 </div>
57 </div>
58 </form>

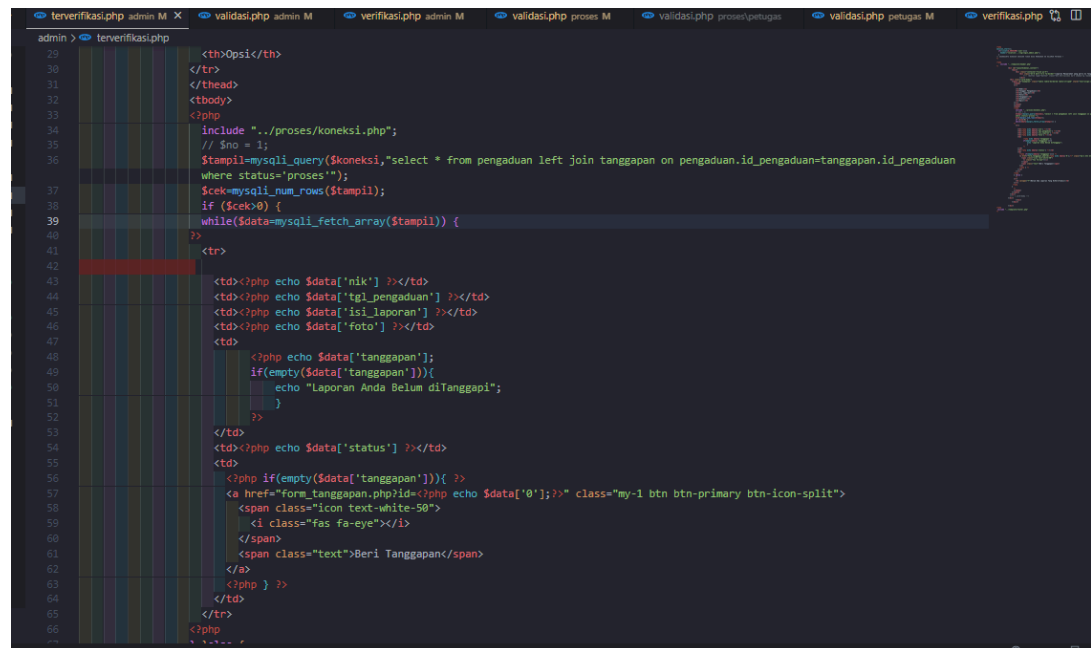
```

Gambar 5. 35 Code verifikasi

- g. Tampilan Admin (Laporan Terverifikasi)
Dan dibagian ini petugas atau admin bisa menanggapi pengaduan dari masyarakat.



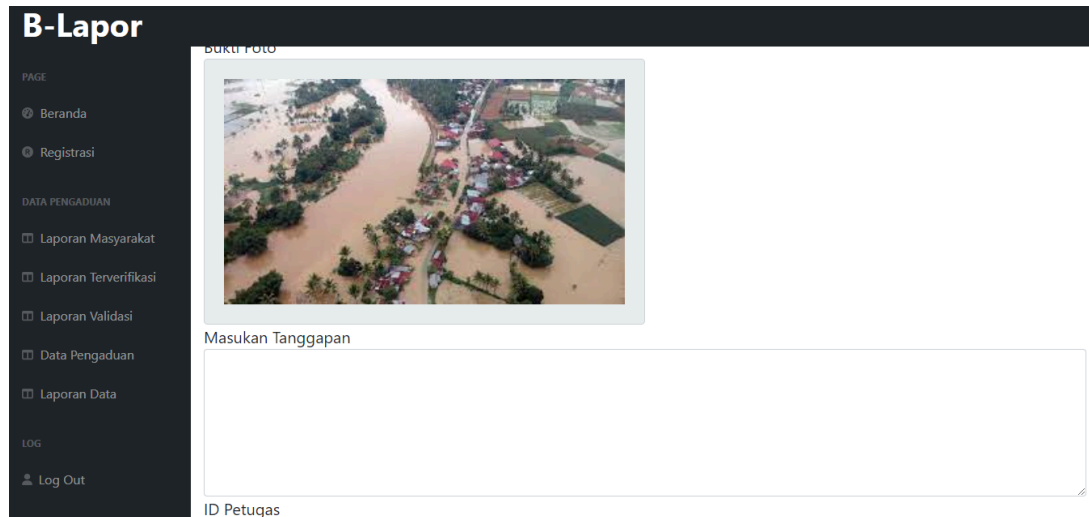
Gambar 5. 36 Terverifikasi



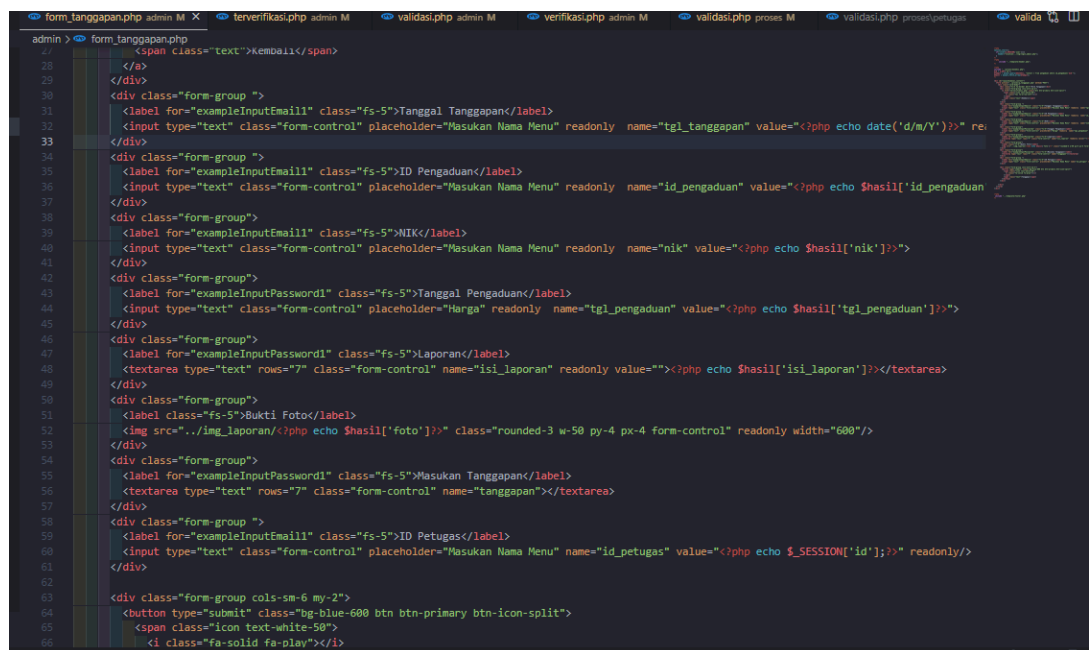
Gambar 5. 37 Code Terverifikasi

h. Tampilan Admin (Tanggapan)

Tampilan ini adalah halaman yang bisa untuk menanggapi pengaduan masyarakat.

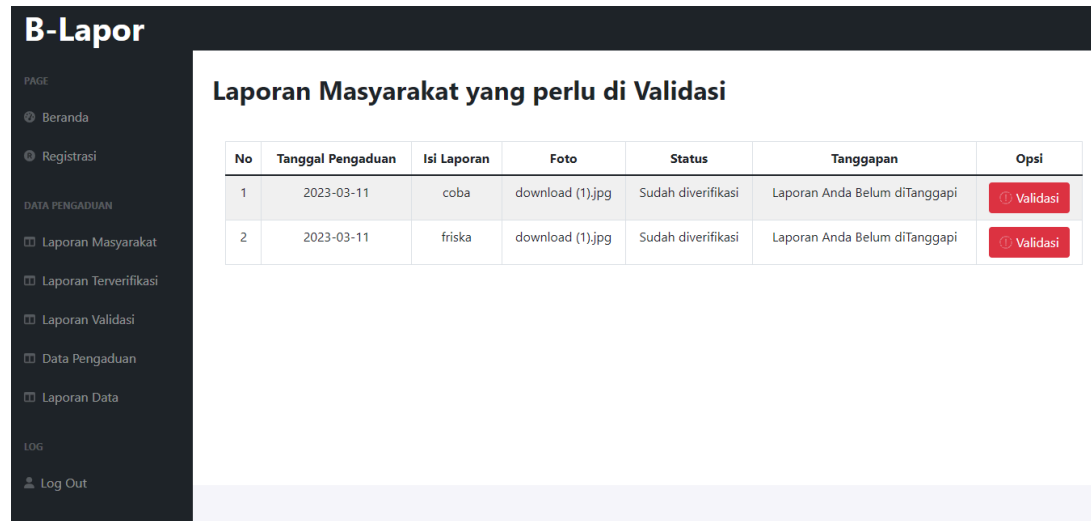


Gambar 5. 38 Halaman tanggapan

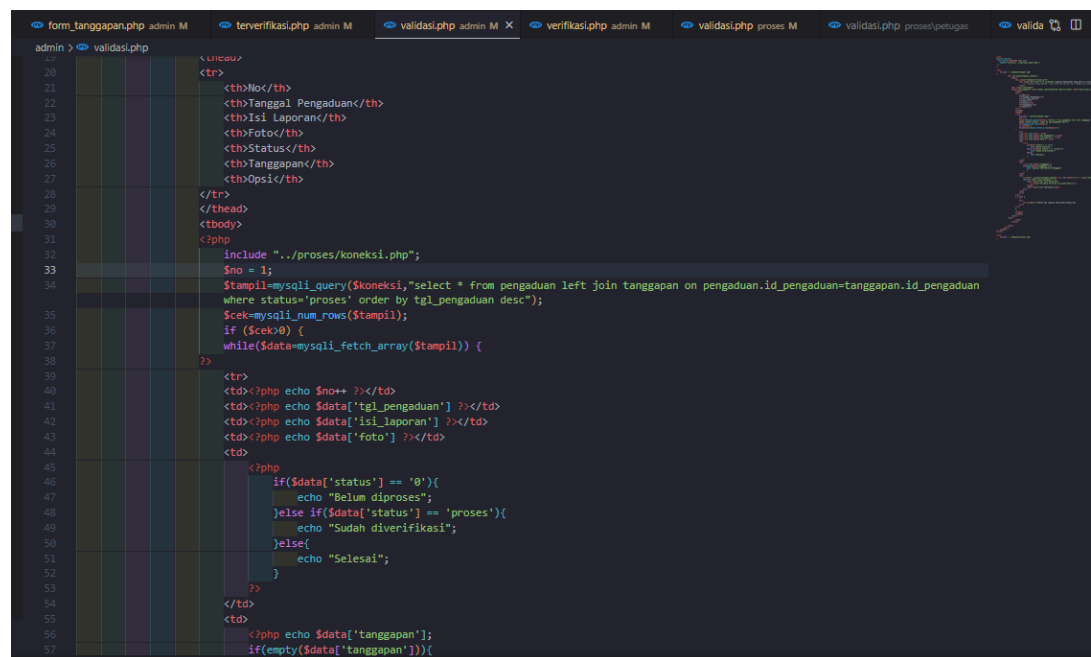


Gambar 5. 39 Code halaman tanggapan

- i. Tampilan Admin (Laporan Validasi)
Validasi disini bisa dilakukan oleh petugas dan admin setelah memberi tanggapan ataupun belum .



Gambar 5. 40 Validasi



Gambar 5. 41 Code Validasi

- j. Tampilan Admin (Data Pengaduan)
Data pengaduan disini menampilkan seluruh pengaduan dari masyarakat.

B-Lapor

PAGE

- Beranda
- Registrasi
- DATA PENGADUAN
 - Laporan Masyarakat
 - Laporan Terverifikasi
 - Laporan Validasi
 - Data Pengaduan
 - Laporan Data
- LOG
- Log Out

Laporan Masyarakat

ID	NIK	Tanggal Pengaduan	Isi Laporan	Foto	Status
10	3506082903050002	2023-03-11	tes tugasmu		Belum diproses
11	3506082903050002	2023-03-11	tes i		Belum diproses
14	5555555555555555	2023-03-12	ergertge		Belum diproses
9	3506082903050002	2023-03-11	coba		Proses
12	3506082903050002	2023-03-11	friska		Selesai

Gambar 5. 42 Data pengaduan

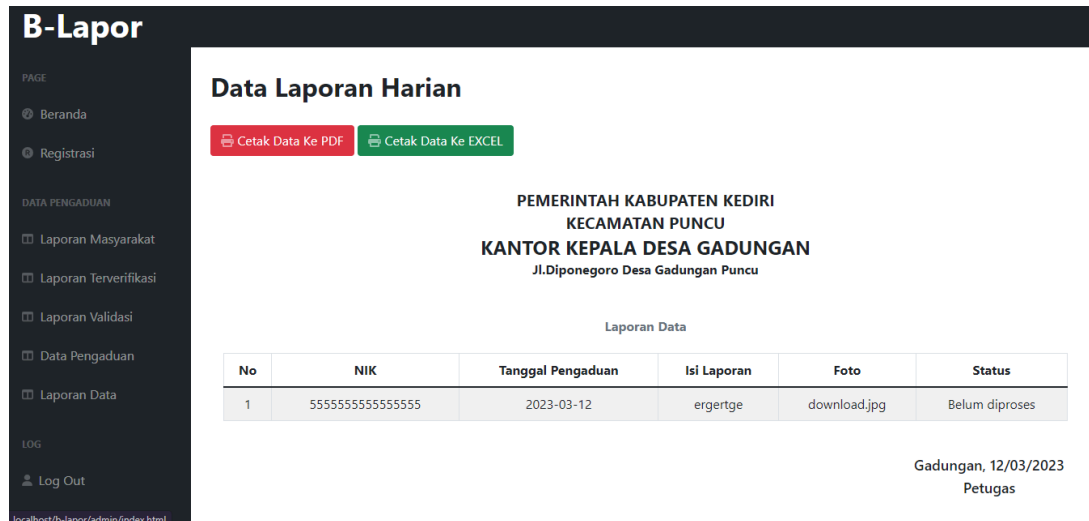
```

17 <thead>
18 <tr>
19 <th>ID</th>
20 <th>NIK</th>
21 <th>Tanggal Pengaduan</th>
22 <th>Isi Laporan</th>
23 <th>Foto</th>
24 <th>Status</th>
25 <!-- <th>Ops</th> -->
26 </tr>
27 </thead>
28 <tbody>
29 <?php
30 include "../proses/koneksi.php";
31 // $no = 1;
32 $stampil=mysqli_query($koneksi,"select * from pengaduan order by status asc");
33 while($data=mysqli_fetch_array($stampil)) {
34 <tr>
35 <td><?php echo $data['id_pengaduan'] ?></td>
36 <td><?php echo $data['nik'] ?></td>
37 <td><?php echo $data['tgl_pengaduan'] ?></td>
38 <td><?php echo $data['isi_laporan'] ?></td>
39 <td></td>
40 <td>
41 <?php
42 if($data['status'] == '0'){
43 echo "Belum diproses";
44 }else if($data['status'] == 'proses'){
45 echo "Proses";
46 }else{
47 echo "Selesai";
48 }
49 </td>
50 </tr>
51 </tbody>
52 </table>
53 <?php
54 }
55 </?php>

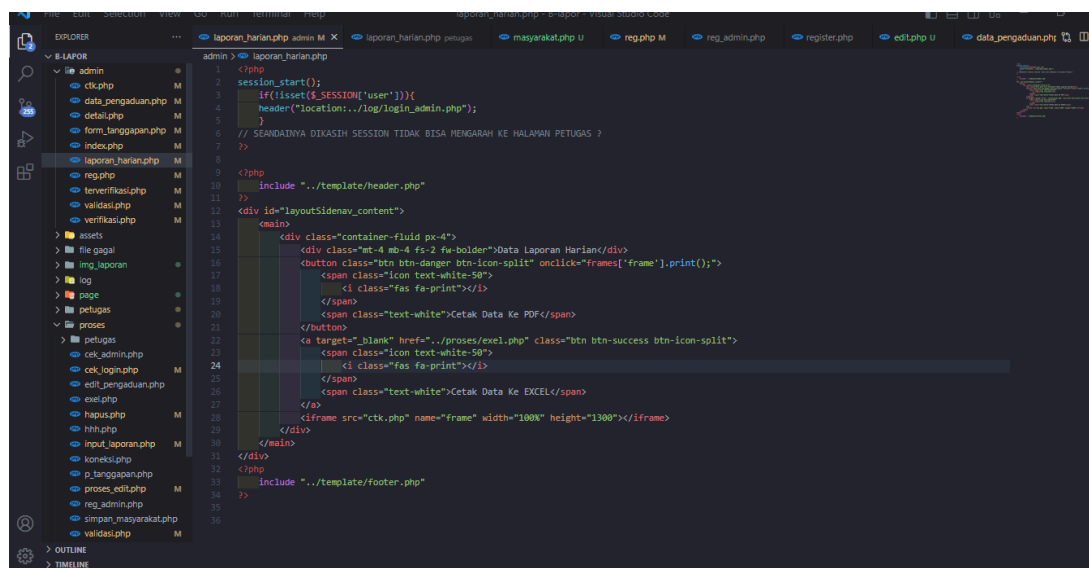
```

Gambar 5. 43 Code data pengaduan

- k. Tampilan Admin (Laporan Data)
Untuk generate laporan bisa dicetak ke PDF atau ke EXCEL .



Gambar 5. 44 Generate laporan

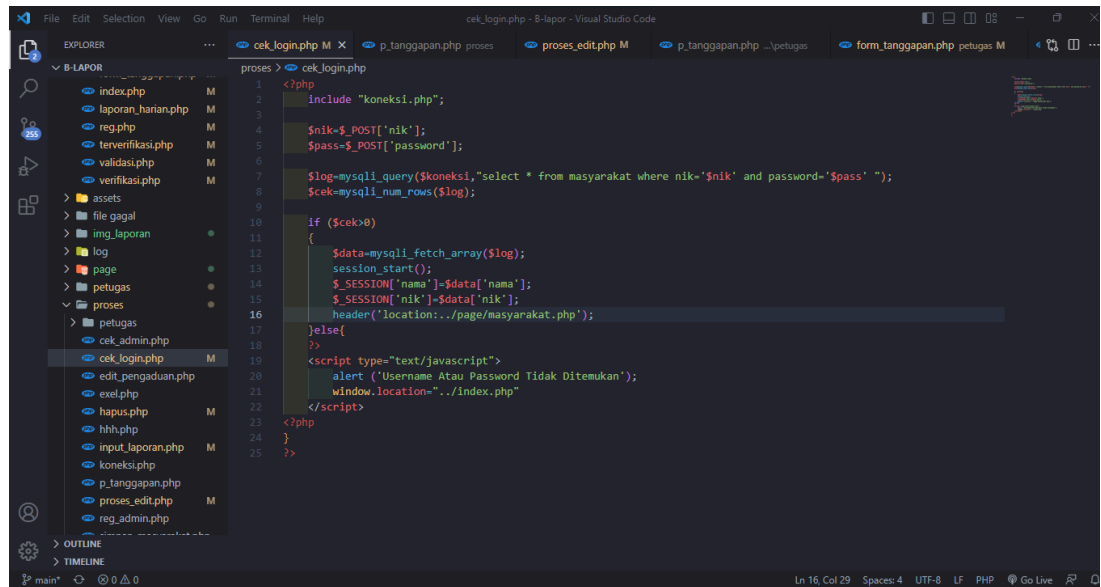


Gambar 5. 45 Code Generate laporan

3. Proses

a. Cek Login

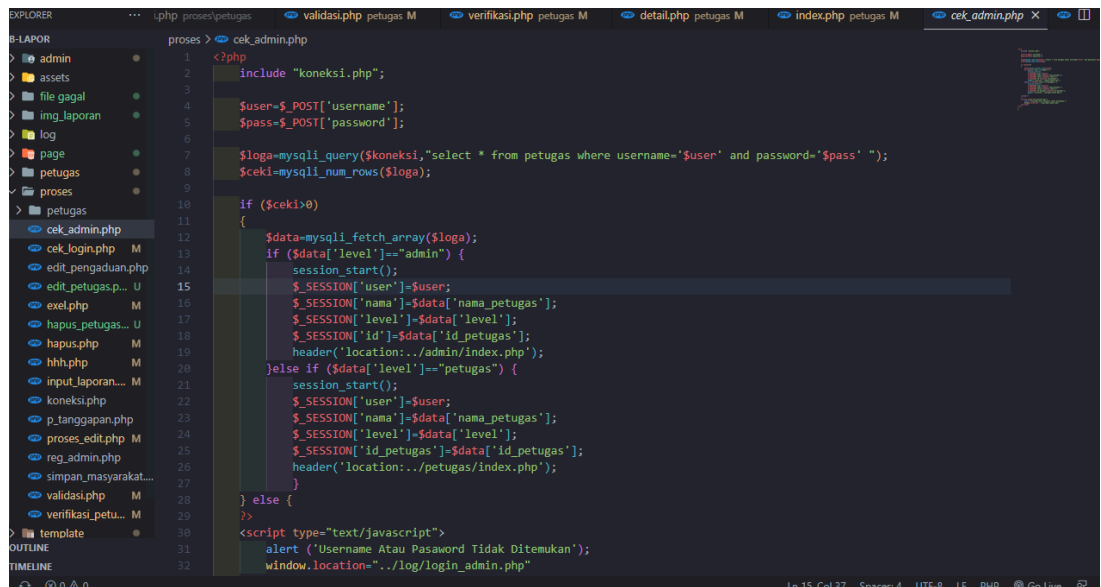
Cek login disini adalah proses untuk login di bagian masyarakat.



Gambar 5. 46 Cek login

b. Cek Login Admin Petugas

Cek login disini adalah proses untuk login di bagian admin dan petugas.



Gambar 5. 47 Cek login admin dan petugas

c. Input Laporan

Proses ini untuk menginputkan pengaduan masyarakat.

```

1 <?php
2 include "koneksi.php";
3 $nik=$_POST['nik'];
4 $laporan=$_POST['isi_laporan'];
5
6 $ekstensi_diperbolehkan = array("jpg", "png", "gif");
7 $foto = $_FILES['foto']['name'];
8 $x = explode(".", $foto);
9 $ekstensi = strtolower(end($x));
10 $ukuran = $_FILES['foto']['size'];
11 $file_tmp = $_FILES['foto']['tmp_name'];
12
13 if(in_array($ekstensi, $ekstensi_diperbolehkan) === true){
14     if($ukuran < 6044070){
15         move_uploaded_file($file_tmp, '../img_laporan/'.$foto);
16         $query=mysqli_query($koneksi,"insert into pengaduan(id_pengaduan,tgl_pengaduan,nik,isi_laporan,foto,
17             status)values('','NOW()','$nik','$laporan','$foto','0')");
18         if ($query){
19             ?>
20             <script type="text/javascript">
21                 alert ('Data Berhasil Dilaporkan Silahkan Tunggu Tanggapan Petugas');
22                 window.location='../page/masyarakat.php#why-us'
23             </script>
24             <?php
25         }else{
26             header("location:pesan-gagal");
27         }
28     }else{
29         header("location:pesan=ukuranfile");
30     }
31 }else{
32     header("location:pesan=ekstensifile");
33 }

```

Gambar 5. 48 Code Input laporan

d. Koneksi

Koneksi ini adalah query untuk menggabungkan aplikasi dengan database.

```

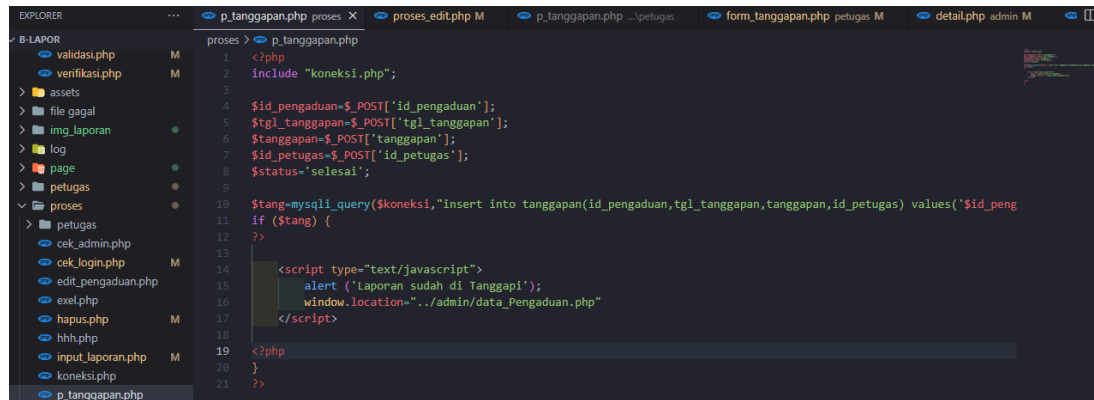
1 <?php
2 $koneksi=mysqli_connect("localhost","root","","pengaduan_masyarakat");
3
4 // if($koneksi){
5 //     echo "koneksi sukses";
6 // }else{
7 //     echo "koneksi gagal";
8 // }
9
10

```

Gambar 5. 49 Koneksi.php

e. Tanggapan

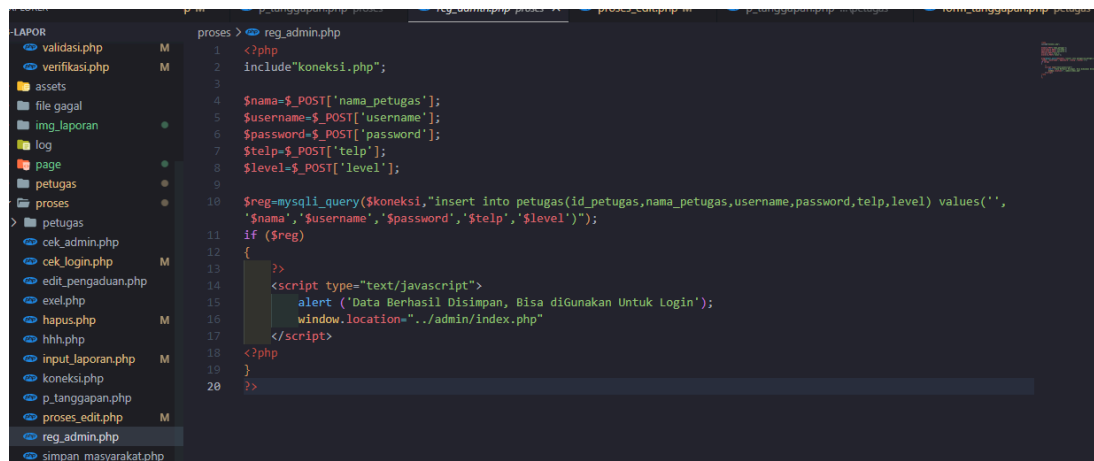
Untuk proses ini adalah query untuk memberikan tanggapan atas pengaduan masyarakat.



Gambar 5. 50 proses tanggapan

f. Regristasi Admin

Untuk regristasi admin dan petugas yang dilakukan oleh admin



Gambar 5. 51 Regristasi admin

g. Regristasi

Proses ini adalah regristasi untuk masyarakat.


```

1 <?php
2 include "koneksi.php";
3
4 $nama=$_POST['nama'];
5 $nik=$_POST['nik'];
6 $username=$_POST['username'];
7 $password=$_POST['password'];
8 $telp=$_POST['telp'];
9
10 $reg=mysqli_query($koneksi,"insert into masyarakat(nama,nik,username,password,telp) values('$nama','$nik','$username'
11 if ($reg)
12 {
13     ?>
14     <script type='text/javascript">
15         alert ('Data Berhasil Disimpan, Silahkan Gunakan Untuk Login');
16         window.location="../index.php"
17     </script>
18 <?php
19 }
20 ?>

```

Gambar 5. 52 Regristasi masyarakat

h. Validasi

Validasi ini berfungsi agar status proses menjadi selesai

```

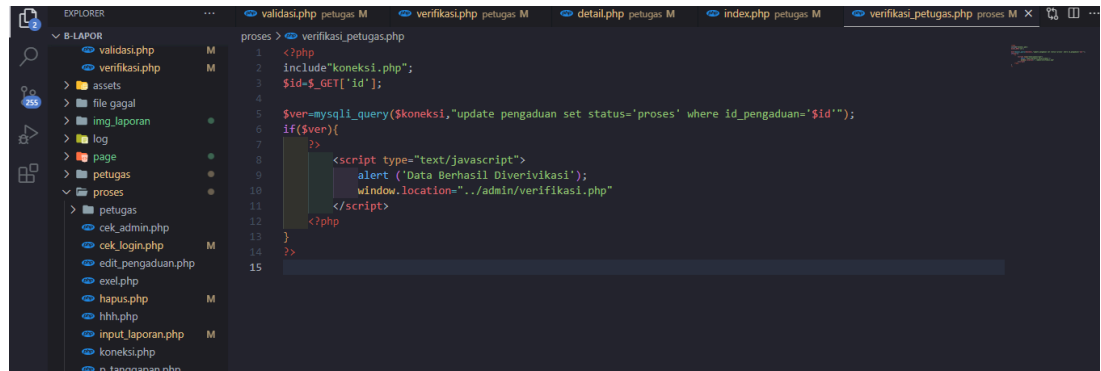
1 <?php
2 include "koneksi.php";
3 $id=$_GET['id'];
4
5 $ver=mysqli_query($koneksi,"update pengaduan set status='selesai' where id_pengaduan='$id'");
6 if ($ver){
7     ?>
8     <script type='text/javascript">
9         alert ('Data Berhasil Divalidasi');
10         window.location="../admin/validasi.php"
11     </script>
12 <?php
13 }
14 ?>
15

```

Gambar 5. 53 Proses validasi

i. Verifikasi

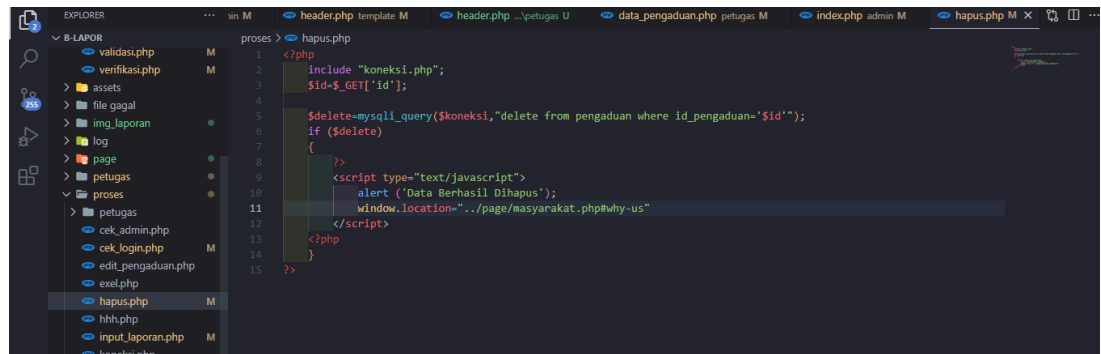
Verifikasi disini berfungsi untuk mengubah status “0” menjadi proses.



Gambar 5. 54 Validasi

j. Hapus

Hapus adalah proses menghilangkan data di database.



Gambar 5. 55 Hapus

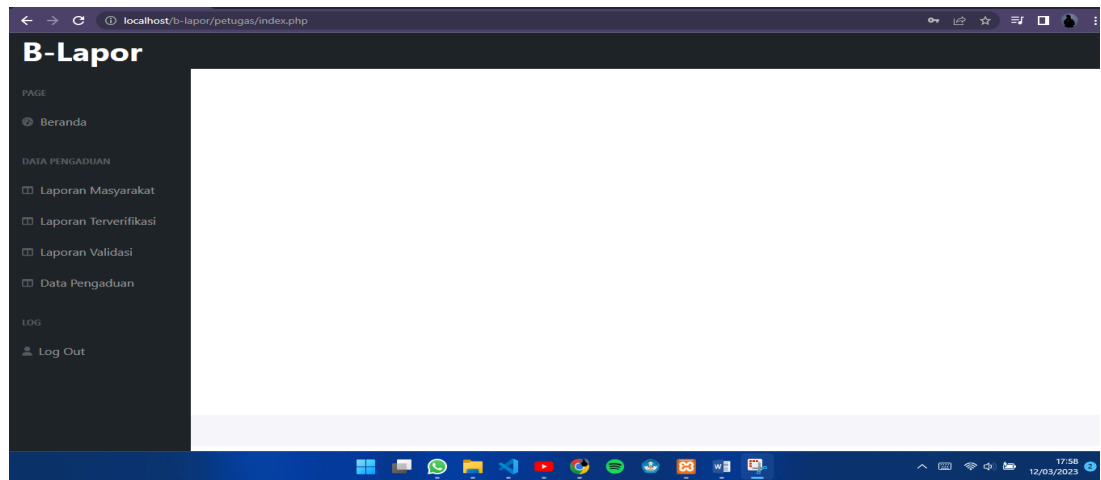
4. Petugas

a. Login

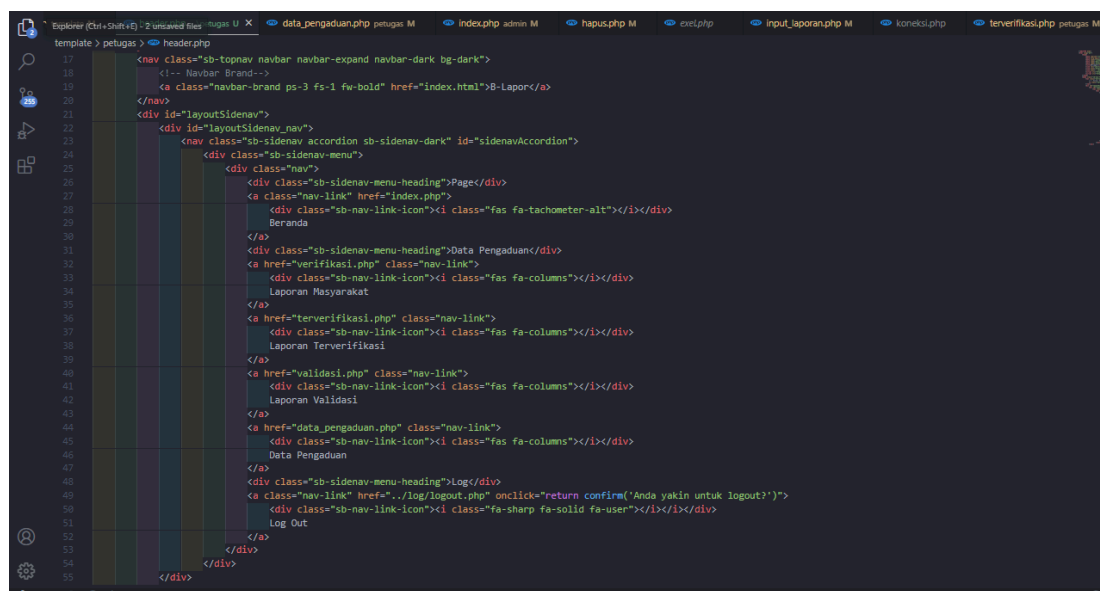
Untuk login dari petugas sama dengan login admin yang ada digambar 5.24 dan untuk source code nya sama dengan di gambar 5.25

b. Tampilan Petugas (Header)

Tampilan header disini fungsinya sama dengan header di admin.



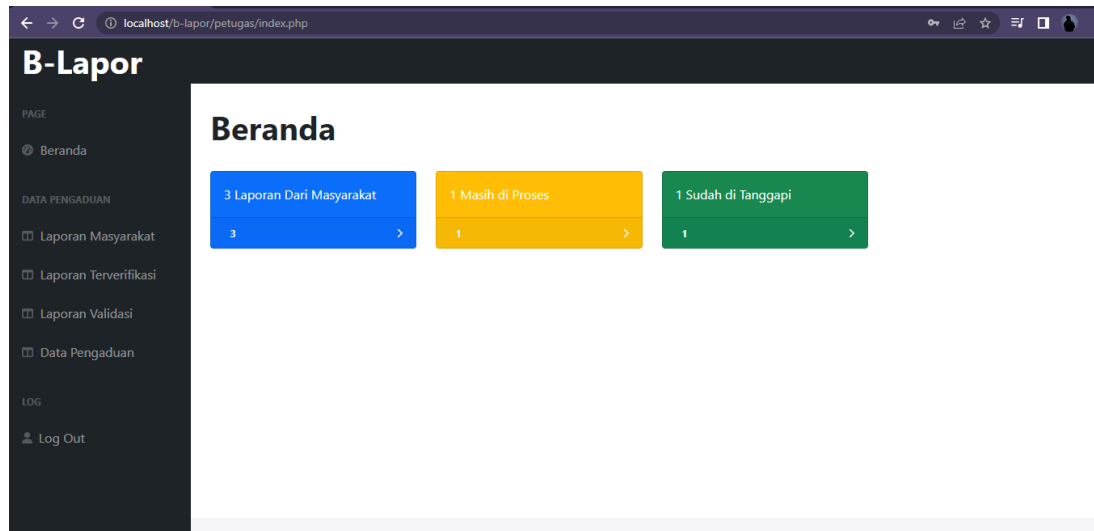
Gambar 5. 56 Header petugas



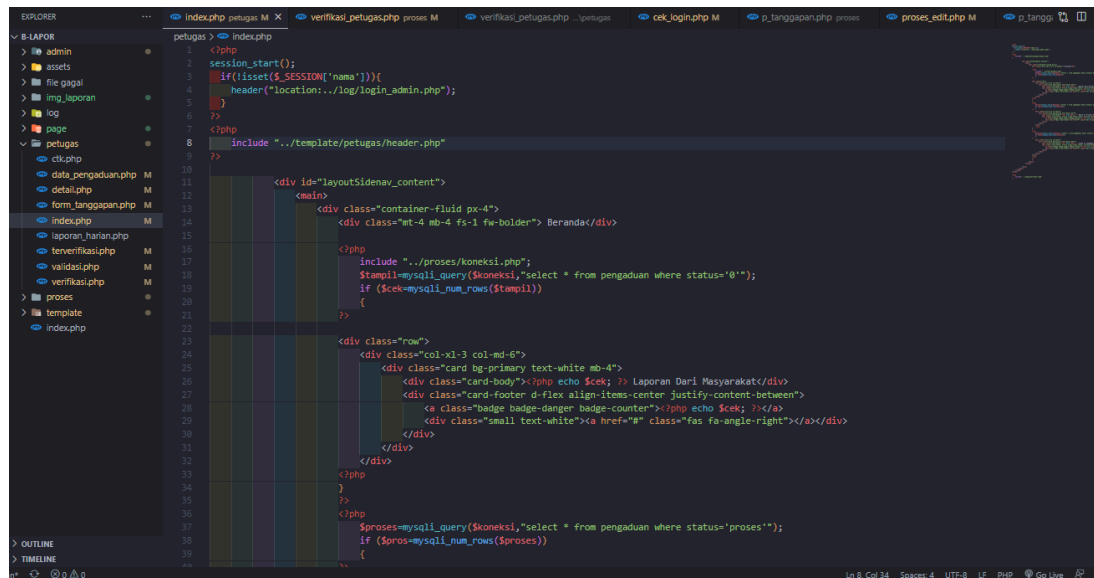
Gambar 5. 57 Code Header petugas

c. Tampilan Petugas (Beranda)

Beranda pun fungsinya sama dengan beranda di admin.



Gambar 5. 58 Beranda

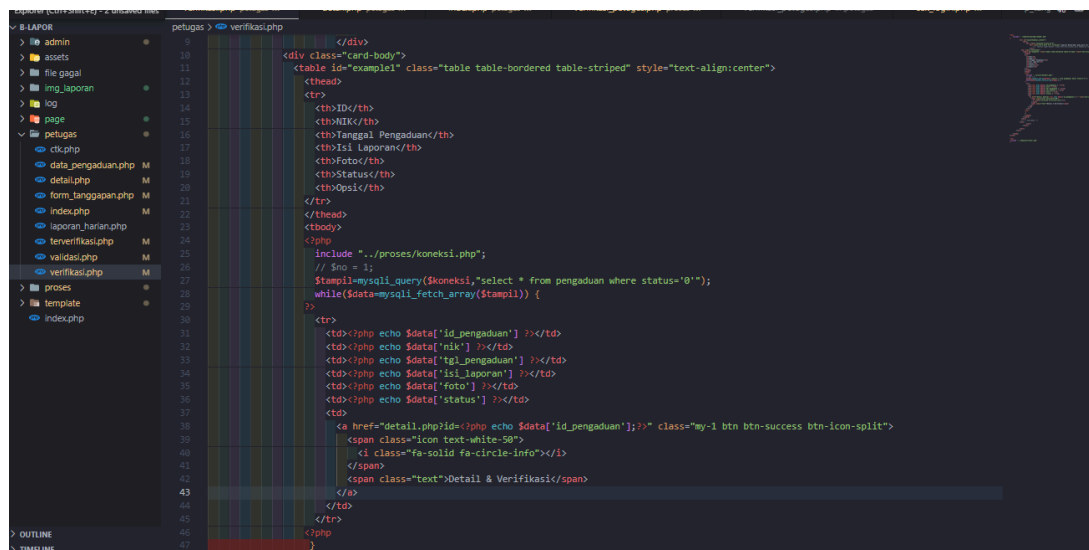


Gambar 5. 59 Code beranda

- d. Tampilan Petugas (Laporan Masyarakat)
Verifikasi pun sama dengan data di admin.



Gambar 5. 60 verifikasi

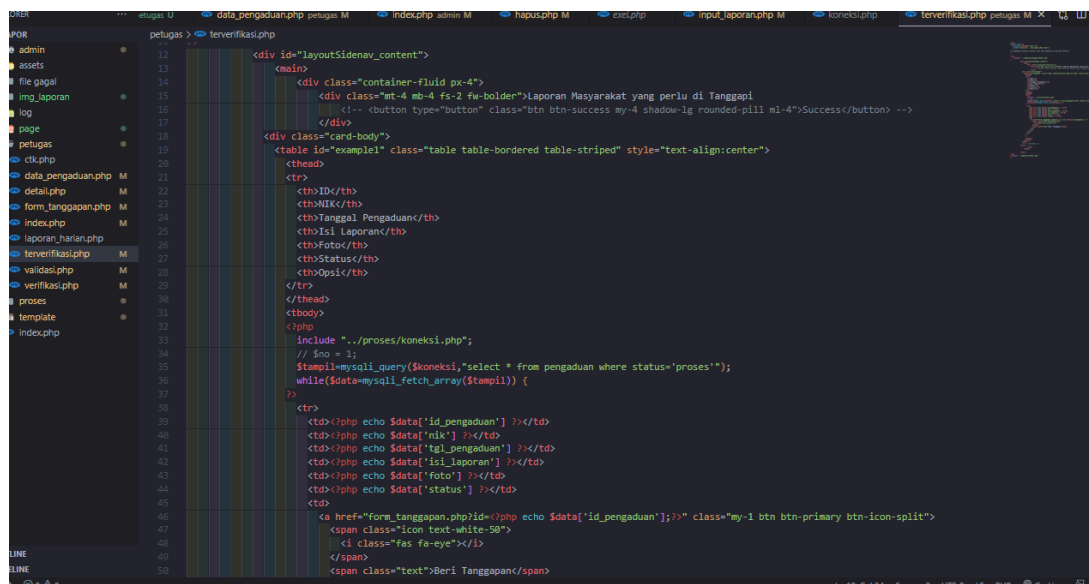


Gambar 5. 61 code verifikasi

- e. Tampilan Petugas (Laporan Terverifikasi)
 Laporan terverifikasi adalah laporan yang bisa ditanggapi



Gambar 5. 62 laporan terverifikasi



Gambar 5. 63 Code laporan terverifikasi

f. Tampilan Petugas

Pada tampilan petugas sebenarnya kurang lebih sama dengan tampilan admin hanya berbeda pada menu registrasi dan generate laporan saja atau cetak laporan sehingga gambar yang kurang jelas atau tidak ada pada tampilan petugas bisa dilihat pada tampilan admin diatas.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Saat ini banyak dibangun sistem informasi yang bersifat real time dan online, yang memungkinkan seseorang mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terkini, solusi agar mendapat informasi terkini adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman yaitu native.

Framework tersebut telah mensupport dan berorientasi objek dan mendukung semua data base. Setelah melakukan Ujian Kopetensi Keahlian ini, dapat saya simpulkan bahwa dapat mempelajari proses baru yaitu native dan menerapkan pada sebuah aplikasi pengaduan masyarakat menggunakan framework native.

B. Saran

Setelah melakukan Ujian Kopetensi Keahlian dan menerapkan pada sebuah aplikasi pengaduan masyarakat menggunakan framework native, semoga saya bisa mendapatkan nilai yang terbaik, dan program yang saya buat ini semoga bisa menginspirasi pihak pemerintah desa yang masih belum terdapat aplikasi pengaduan masyarakat seperti ini atau masih mengadakan masalah dengan manual.

Untuk para penguji semoga puas dalam menilai program yang kami buat, dan memberikan nilai terbaik untuk saya terrimakasih.

DAFTAR PUSTAKA

https://id.wikipedia.org/wiki/Visual_Studio_Code

<https://id.wikipedia.org/wiki/PhpMyAdmin>

<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu>

<localhost#:~:text=Untuk%20membantu%20Anda%20mengingat%20lagi,tertentu%20agar%20terhindar%20dari%20virus.>