

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Waktu & Lokasi Kerja Praktek

Berdasarkan surat balasan yang diberikan pihak POLRES Purwakarta, maka pelaksanaan kerja praktek dimulai pada tanggal 19 Agustus 2019 dan berakhir pada tanggal 19 September 2019 yang dilaksanakan pada hari Senin sampai dengan hari Sabtu pada pukul 07:00 – 16:00 WIB di POLRES Purwakarta.

3.2 Analisis Masalah

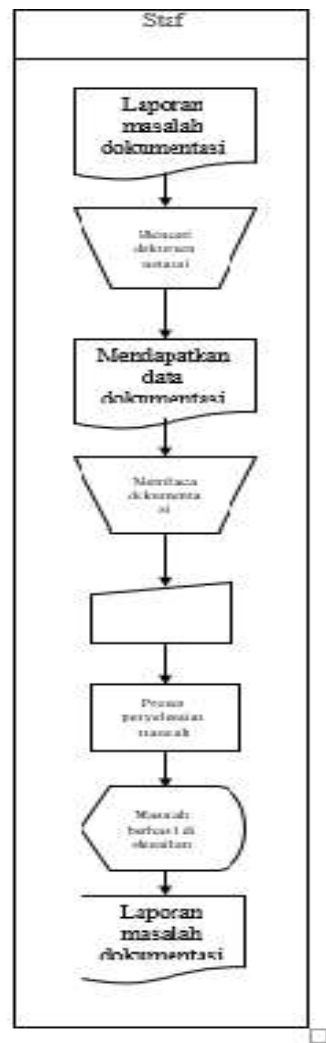
Pada subab 3.2 Analisis Masalah ini akan membahas tentang analisis sistem berjalan, analisis arsitektur sistem, kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan non-fungsional, dan model usecase.

3.2.1 Analisis Prosedur pencarian dokumentasi yang sedang berjalan

Analisis prosedur merupakan tahap awal dalam pengembangan sistem dan merupakan tahap *fundamental* yang sangat menentukan kualitas sistem yang dikembangkan. Prosedur yang sedang berjalan di POLRES Purwakarta yaitu prosedur pencarian dokumen untuk website.

Flowmap Sistem Berjalan

ejournal



3.2.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Analisis perangkat keras yang dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi perangkat keras atau *hardware* yang sedang dipergunakan untuk POLRES Purwakarta :

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Keterangan	Yang sedang digunakan	Yang dibutuhkan
Processor	Intel Core I5	Intel Pentium 2.33 Mhz
Monitor	LCD 14 inch	
VGA	Intel HD 4000	
Hard disk	1 TB	80 GB
Memory	8 GB	1 GB
Keyboard dan Mouse	Standar	Standar

3.2.4 Analisis Perangkat Lunak

Analisis perangkat keras yang dimaksudkan untuk mengetahui spesifikasi Perangkat lunak atau *software* yang dipergunakan untuk POLRES Purwakarta :

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Keterangan	Keadaan yang sekarang	Keadaan yang dibutuhkan
Sistem Operasi	Windows 10 x64 bit	Win 7 x64 bit
Web Browser	Google Chrome / Mozilla Firefox	Google Chrome / Mozilla Firefox

3.2.5 Analisis Perangkat Pikir

Aplikasi Ini bisa digunakan oleh seluruh masyarakat . masyarakat yang menggunakan aplikasi ini melakukan aktifitas pencarian sejarah polres dan

pengetahuan tentang instansi. Adapun analisis kemampuan minimum pengguna untuk mengatasi permasalahan dalam sistem adalah sebagai berikut :

1. Fakta Perangkat Pikir

Fakta Perangkat Pikir pengguna dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3 Fakta Perangkat Pikir

No	Pengguna	Tanggung Jawab	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan yang dimiliki	Pengalaman menggunakan komputer
1.	Admin	Mengolah website dan maintenance	S1	Mengerti tentang website dan maintenance	Mengoperasikan website
2.	user	Menggunakan website dengan baik	Semua tingkat	Mengerti serta dapat menggunakan komputer	Mengoperasikan komputer

2. Kebutuhan Perangkat Pikir

Kebutuhan Perangkat Pikir dari pengguna dapat pada tabel berikut :

Tabel 4 Kebutuhan Perangkat Pikir

No	Pengguna	Hak Akses	Tingkat Pendidikan	Tingkat Keterampilan yang dimiliki	Pengalaman menggunakan komputer
1.	Admin	Mengolah website dan maintenance	S1	Mengerti tentang website dan maintenance	Mengoperasikan website

2.	user	Melihat sejarah, data kapolres, dan divisi lainnya	Semua tingkat	Memahami aplikasi berbasis web	Mengoperasikan komputer
----	------	--	---------------	--------------------------------	-------------------------

3.2.6 Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam sub bab ini akan di bahas tentang daftar kebutuhan fungsional, dan daftar kebutuhan non-fungsional.

3.2.6.1 Daftar Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional adalah sebagai berikut :

Tabel 5 Kebutuhan Fungsional

Nomor	Spesifikasi Kebutuhan Fungsional
SKPL-F-001	Pengguna dapat masuk ke dalam sistem.
SKPL-F-002	Pengguna Dapat Melihat Dokumentasi tentang POLRES
SKPL-F-003	Admin dapat mengolah data dokumentasi

3.2.6.1 Daftar Kebutuhan NonFungsional

Tabel 6 Analisis Kebutuhan NonFungsional

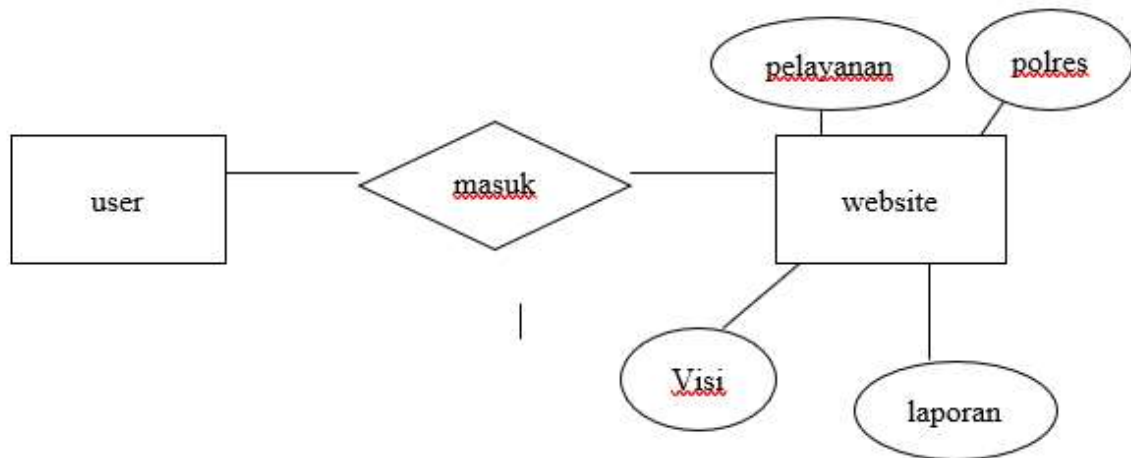
Nomor	Spesifikasi Kebutuhan NonFungsional
SKPL-NF-001	Sistem yang dibangun berbasis website
SKPL-NF-002	Sistem yang di bangun dapat di jalankan pada sistem operasi Windows , Linux ,MacOs
SKPL-NF-003	Sistem dibangun dengan spesifikasi hardware yang memenuhi standar minimum kebutuhan.
SKPL-NF-004	Sistem yang dibangun menggunakan localserver sebagai perantara akses

SKPL-NF-005	Sistem dijalankan menggunakan akses internet berbasis local connection
-------------	--

3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional

3.3.1 Entity Relationship Diagram

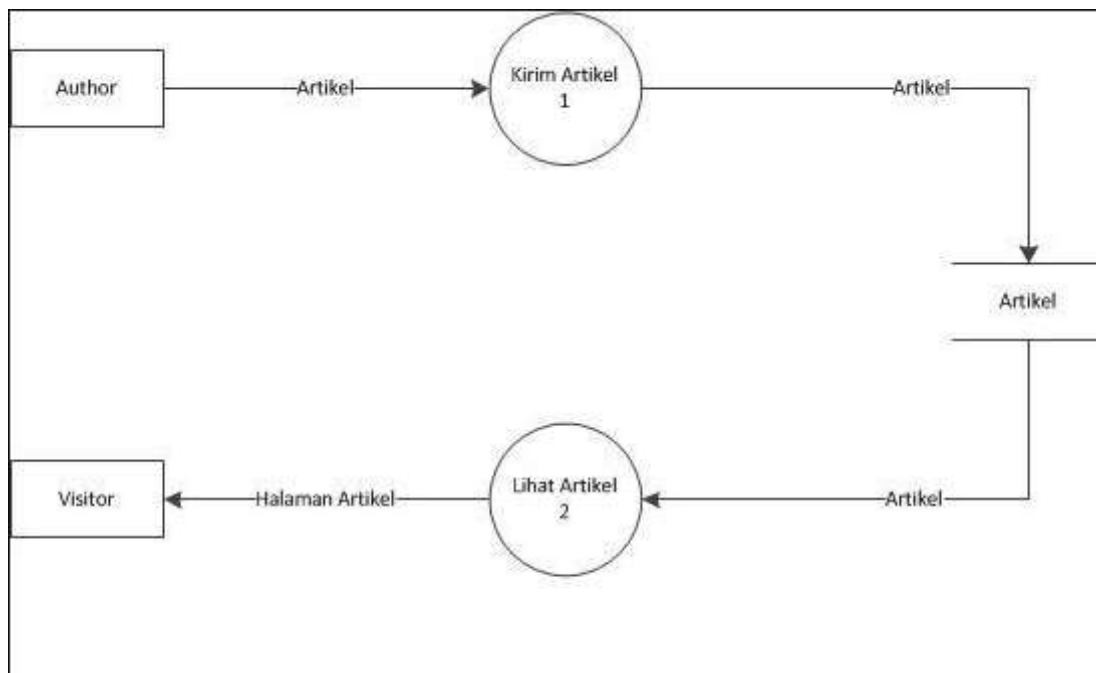
Analisis basis data pada aplikasi Knowledge system dapat digambarkan dengan menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Berikut ini merupakan *Entity Relationship Diagram* dari aplikasi knowledge system di POLRES Purwakarta



Gambar 3.3.1 Entity Relationship Diagram

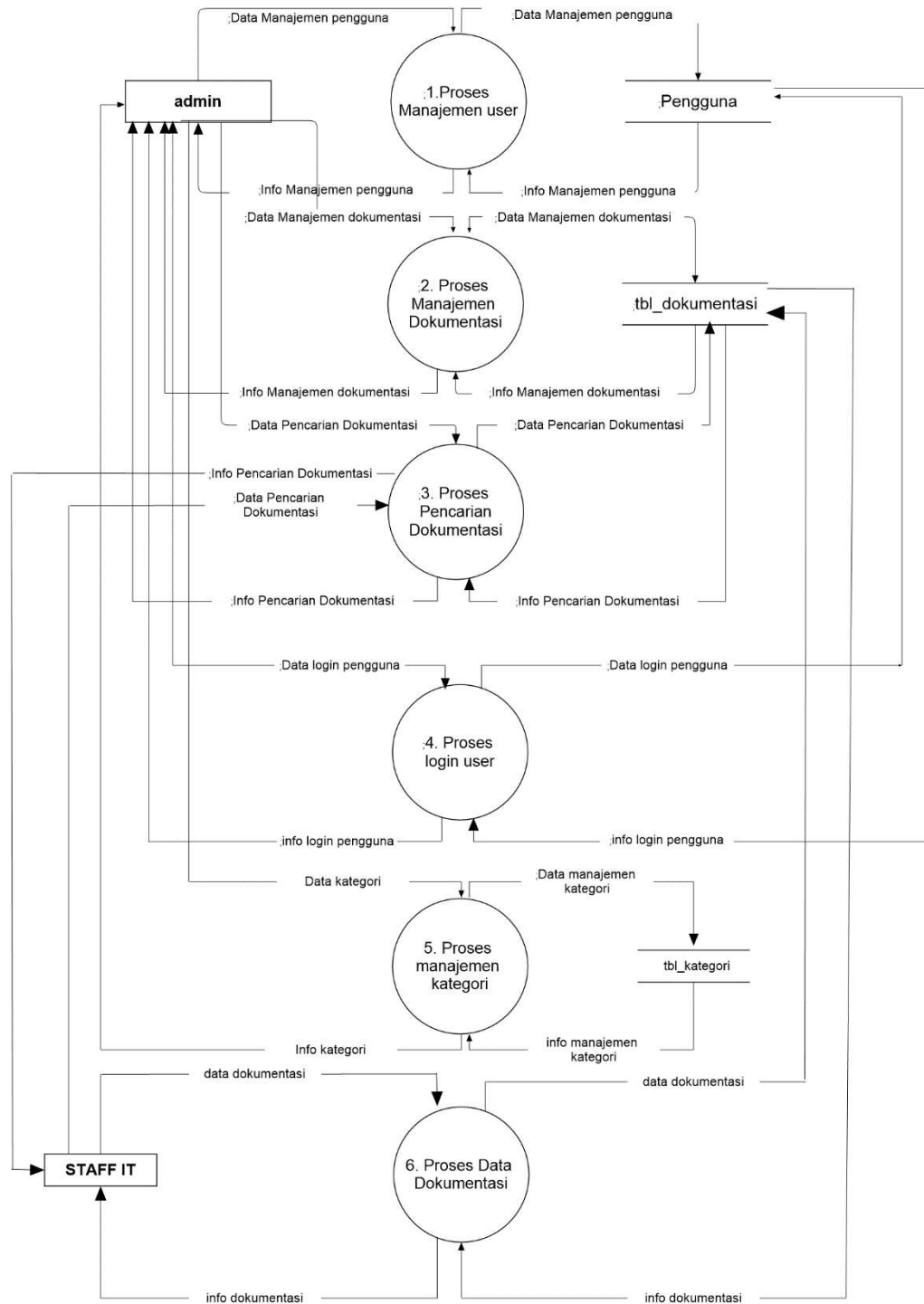
3.3.2 Diagram Konteks

Diagram konteks adalah arus data yang berfungsi untuk menggambarkan ketertarikan aliran-aliran data Antara sistem dan bagian-bagian luar (kesatuan luar), yang direpresentasikan dengan lingkaran tunggal yang mewakili keseluruhan sistem. Diagram konteks dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:



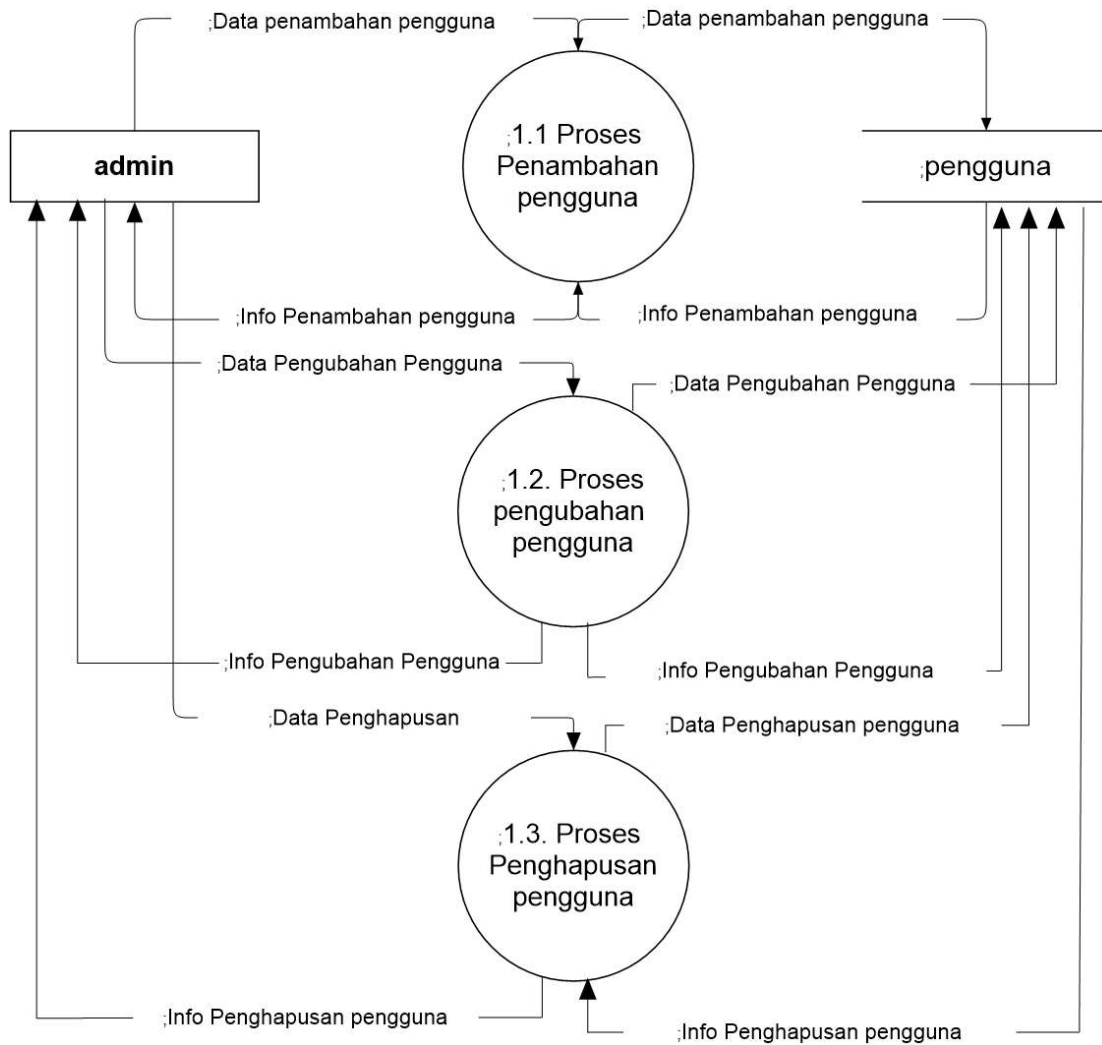
Gambar 3.3.2 Diagram Konteks

3.3.2.1 DFD LEVEL 1

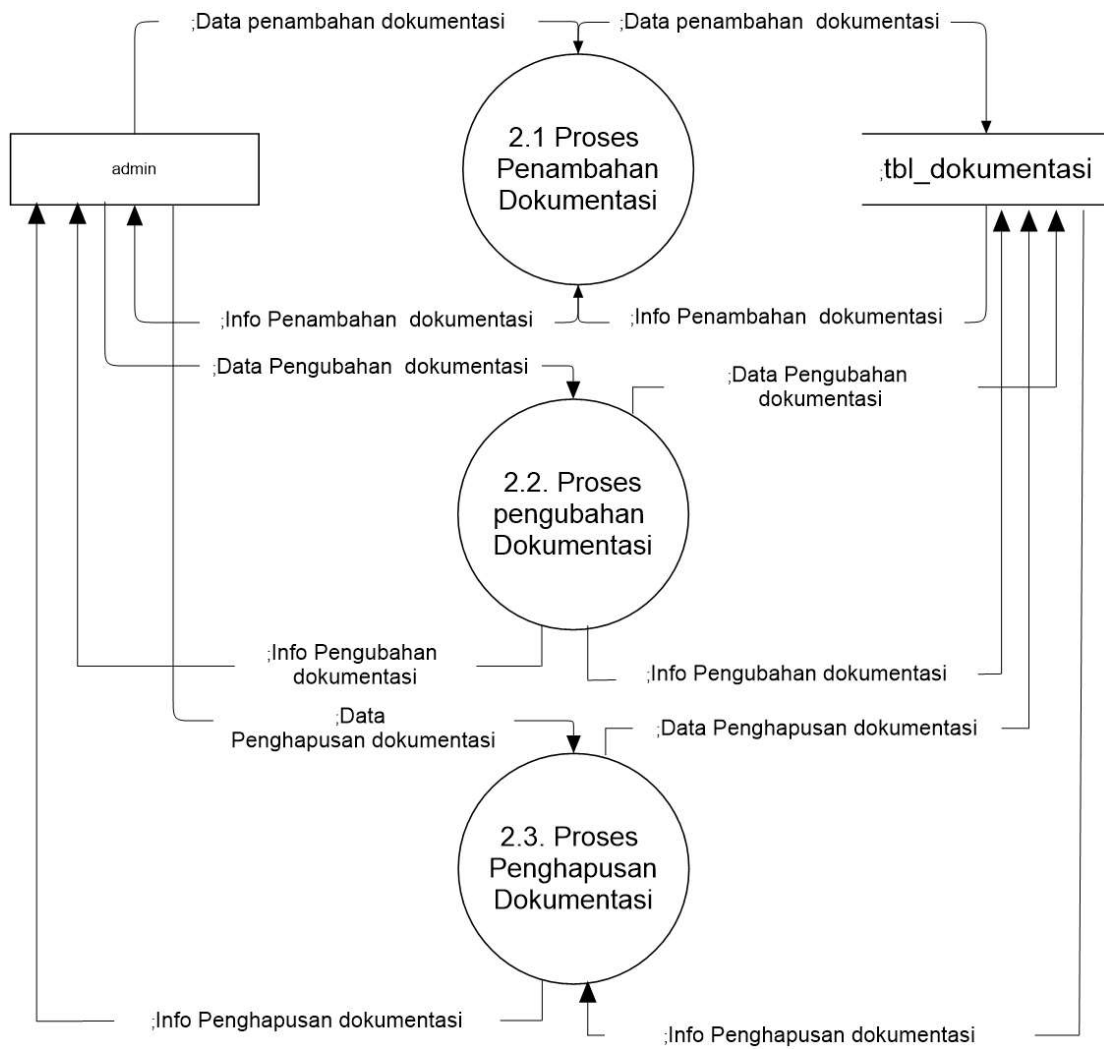


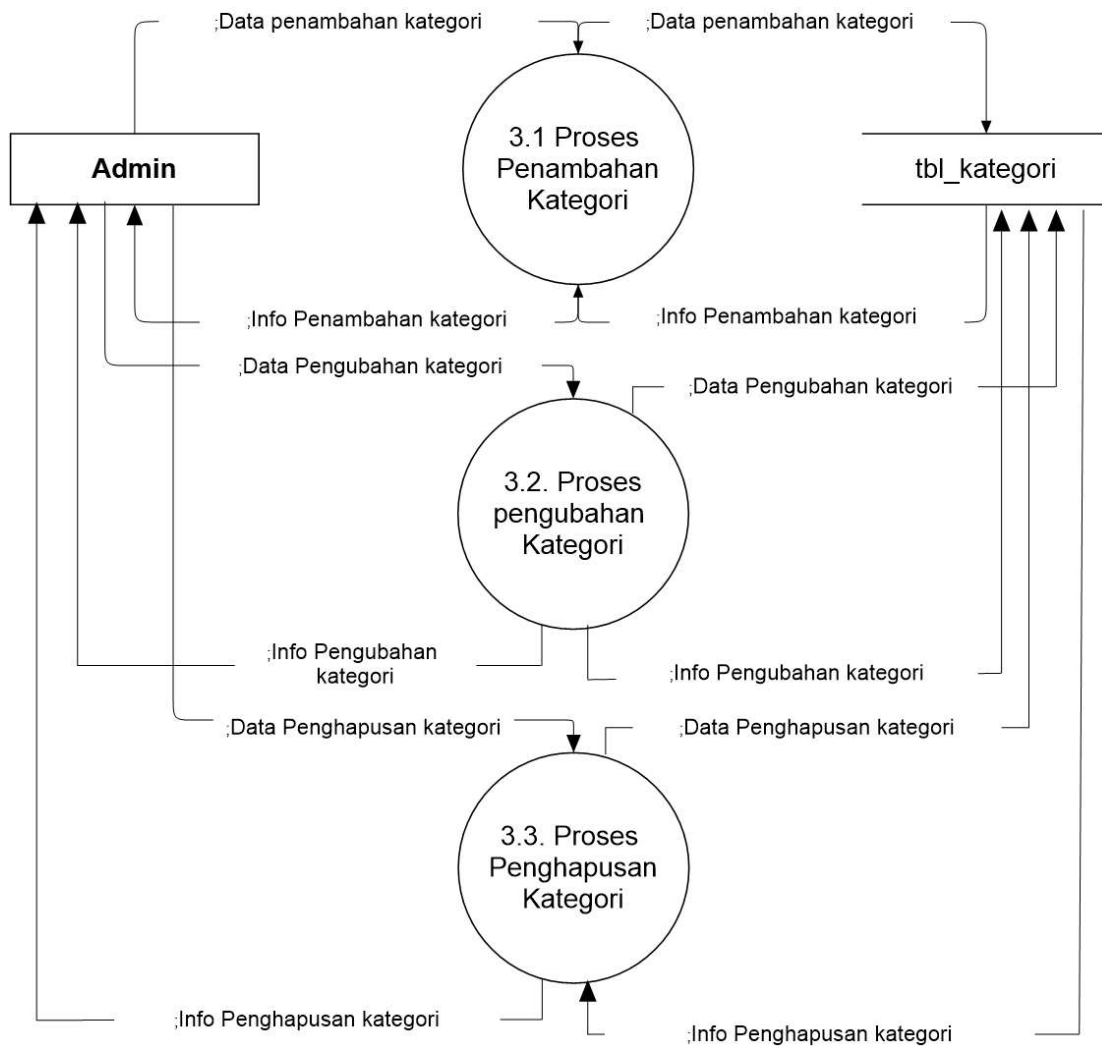
Gambar .2.3.2.1 DFD Level 1

3.3.2.1 DFD LEVEL 2



Gambar 3 DFD Level 2





3.3.2.1 Deskripsi Proses

3.3.2.1.1 Proses 1

Pada Proses ini Admin melakukan proses manajemen pengguna seperti menambah ,mengubah dan menghapus data pengguna.

3.3.2.1.2 Proses 1

Pada Proses ini Admin melakukan proses manajemen Dokumentasi seperti menambah ,mengubah dan menghapus data dokumentasinya.

3.4 Deskripsi Data

Data yang mengalir pada sistem dari suatu proses ke proses yang lain dapat diuraikan sebagai berikut:

3.4.1 Kamus Data

Data yang mengalir pada sistem dari suatu proses ke proses yang lain dapat diuraikan sebagai berikut

Tabel 7 Kamus Data tbl_dokumentasi

No	Nama	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_content	int (5)	PK	
2	judul	varchar(255)		
3	content	text		
4	Id_kategori	Int (5)	FK	
5	Id_user	Int5(5)	FK	

Tabel 8 Kamus Data Pengguna

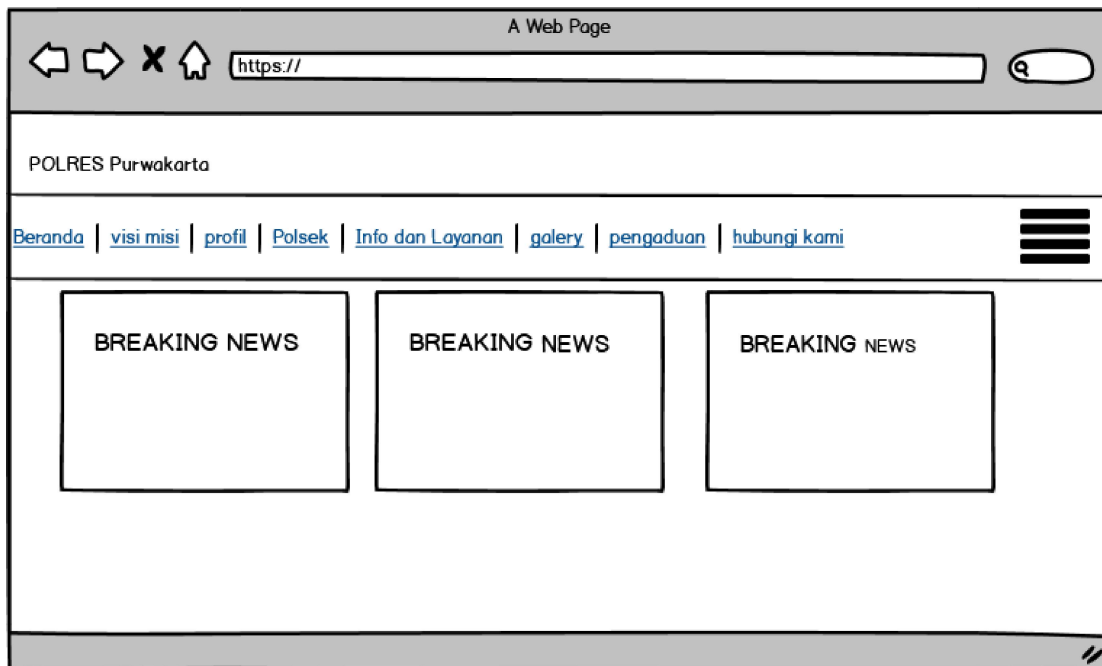
No	Nama	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id	int (5)	PK	
2	nama	varchar(255)		
3	Foto	Varchar(255)		
4	username	Varchar(25)		
5	password	Varchar(25)		
6	level	Varchar(255)		

Tabel 9 Kamus Data Kategori

No	Nama	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_kategori	int (5)	PK	
2	Nama_kategori	varchar(255)		

3.5 Perancangan Antarmuka

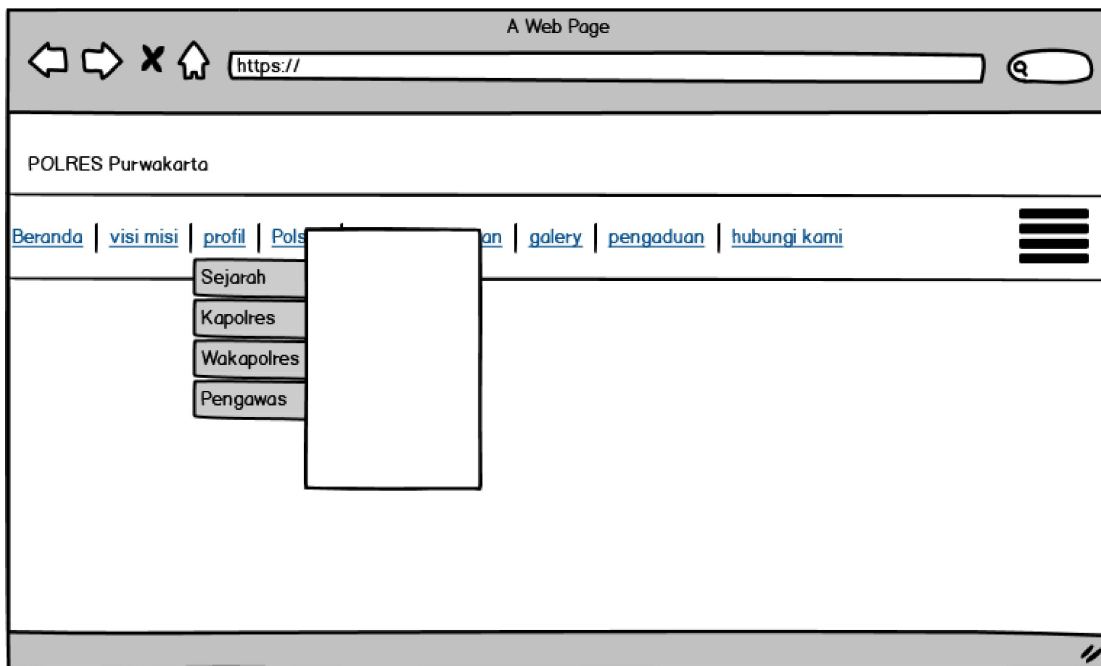
Antarmuka Pemakai (User Interface) merupakan mekanisme komunikasi antara pengguna (user) dengan sistem. Antarmuka pemakai (User Interface) dapat menerima informasi dari pengguna (user) dan memberikan informasi kepada pengguna (user) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Berikut Perancangan Interface untuk aplikasi Knowledge Sistem Pada POLRES Purwakarta



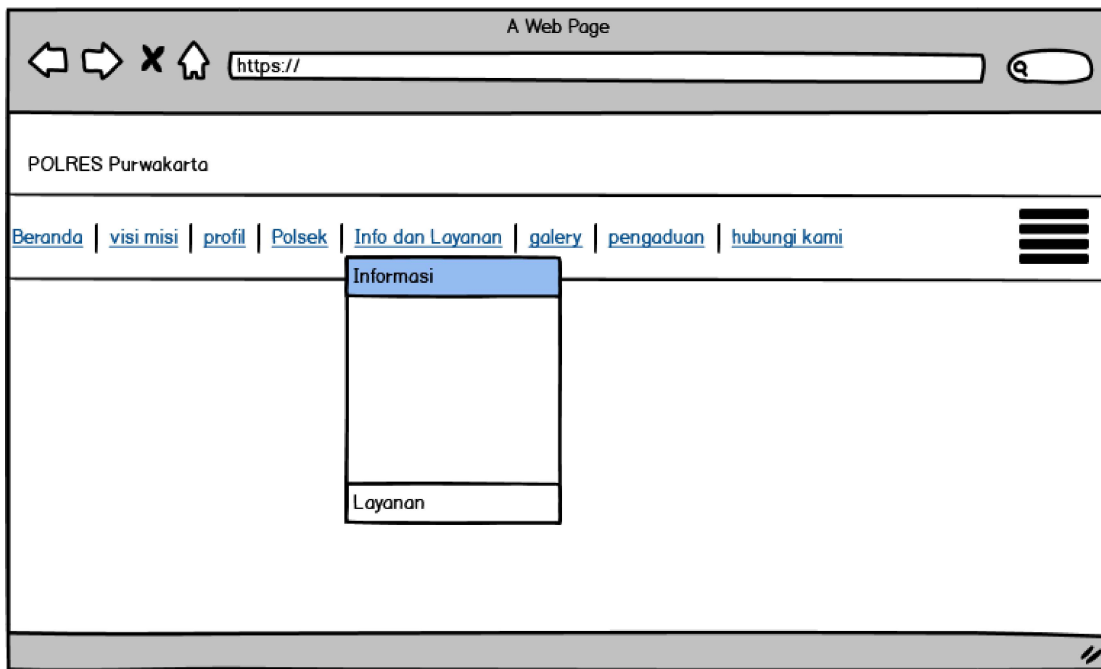
Gambar 3.5 Perancangan Antar Muka



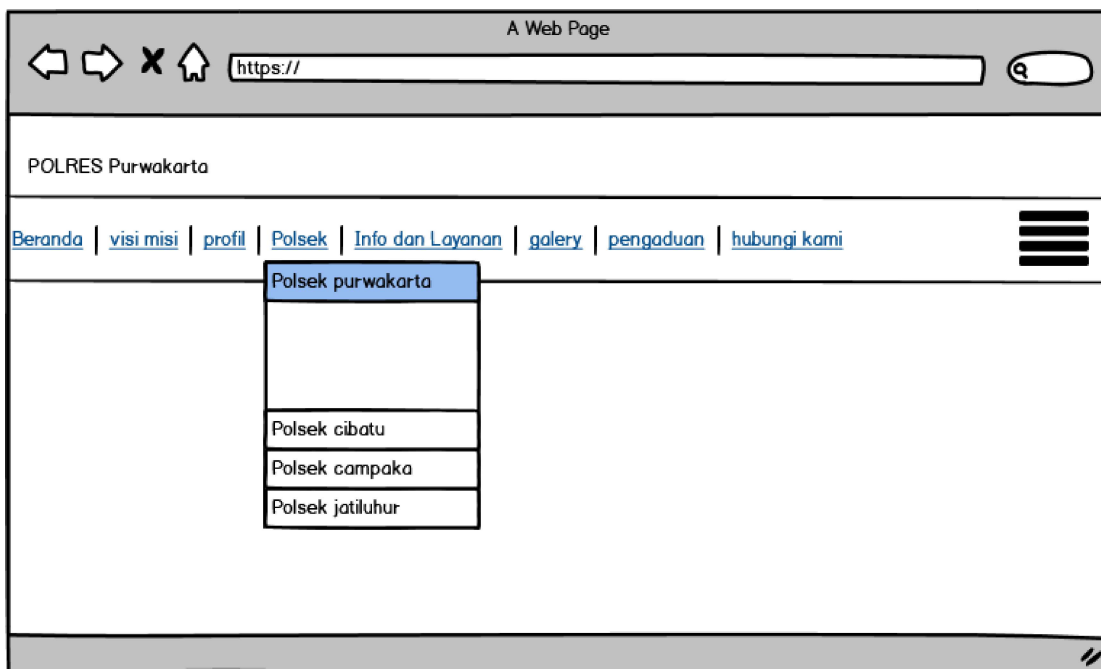
Gambar 3.5.2 Perancangan Antar Muka



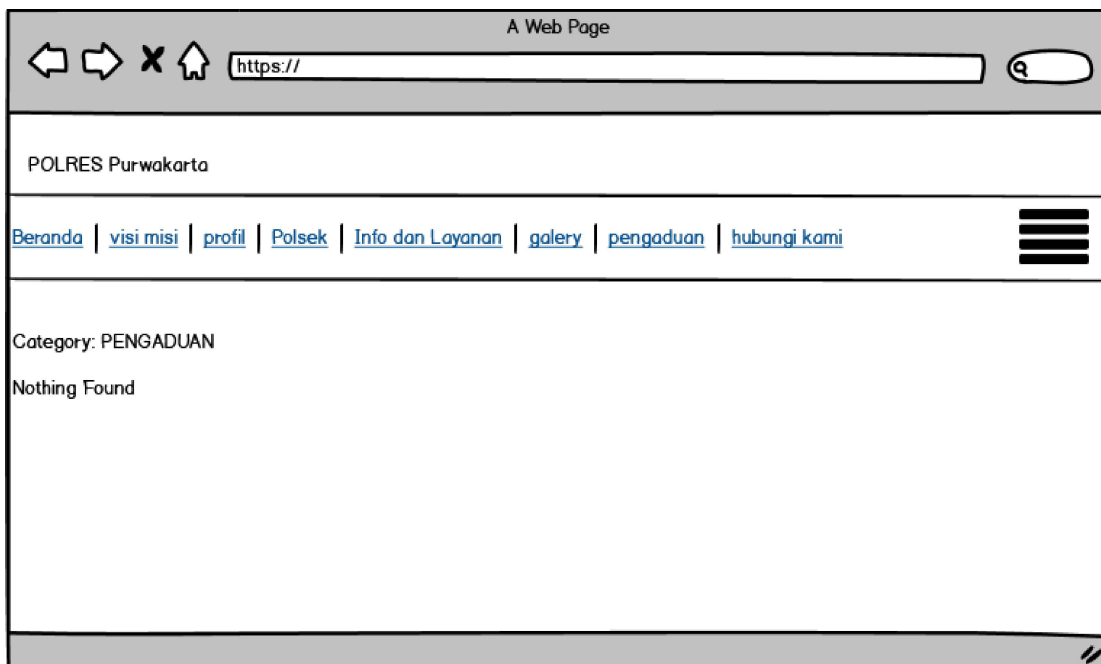
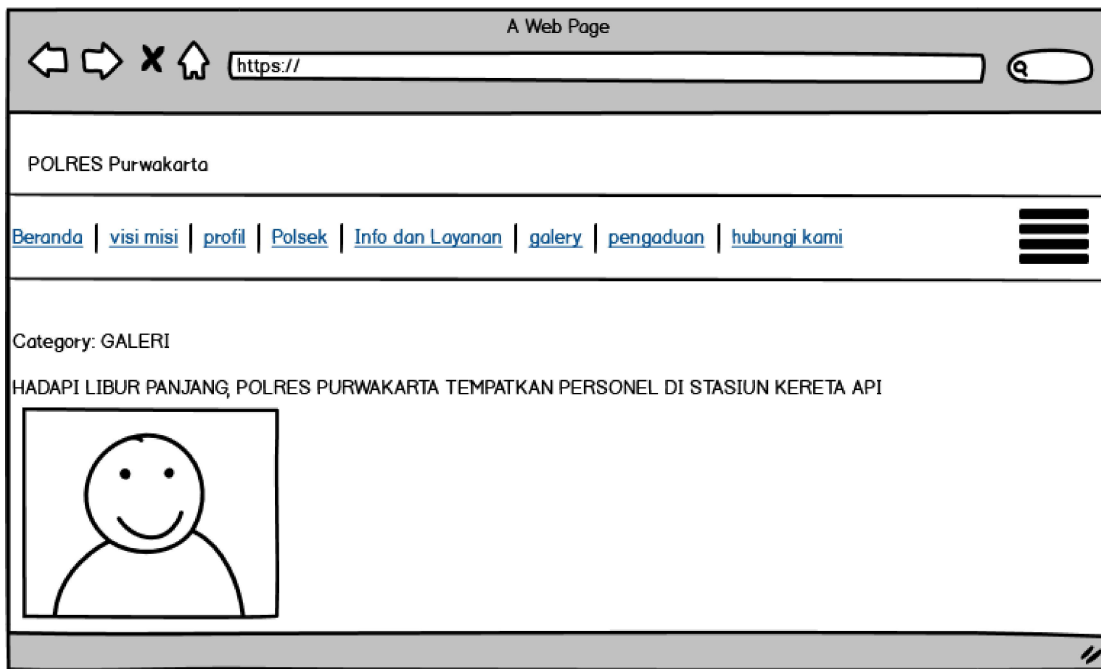
Gambar 3.5.3 Perancangan Antar Muka

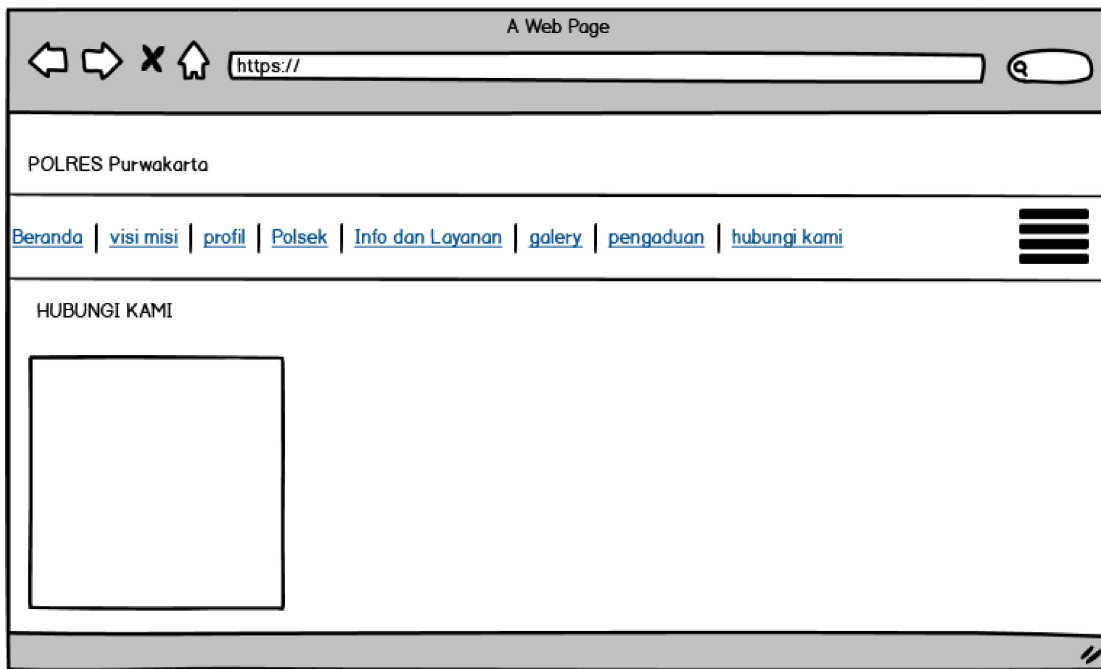


Gambar 3.5.4 Perancangan Antar Muka

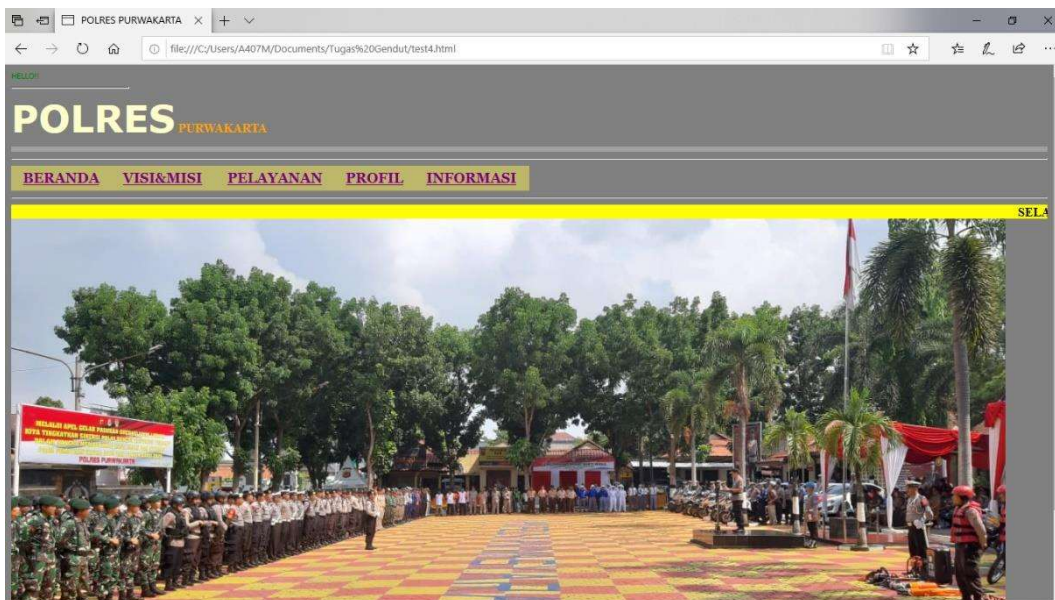


Gambar 3.5.5 Perancangan Antar Muka

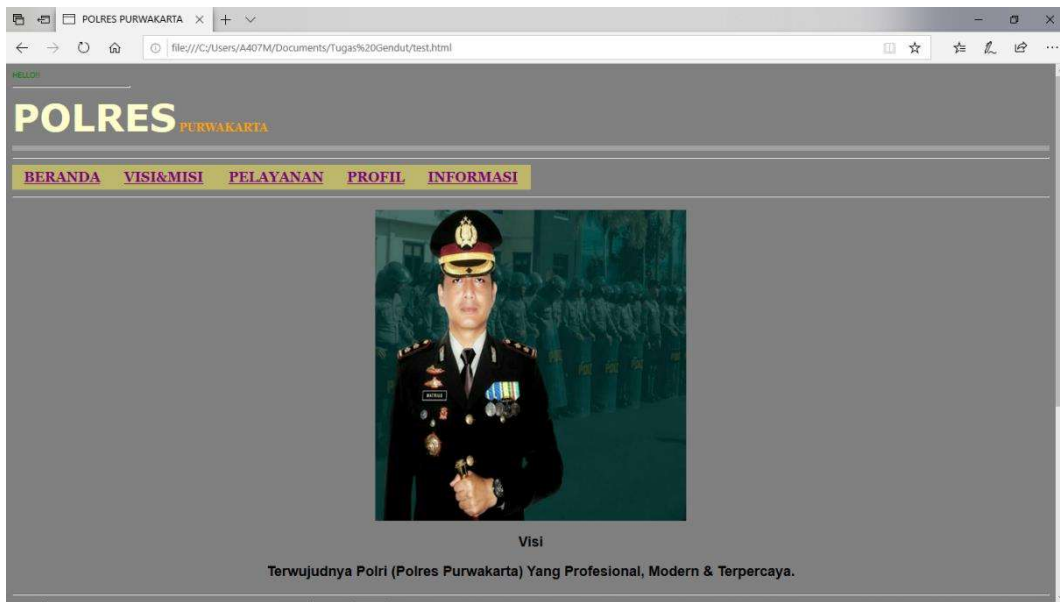




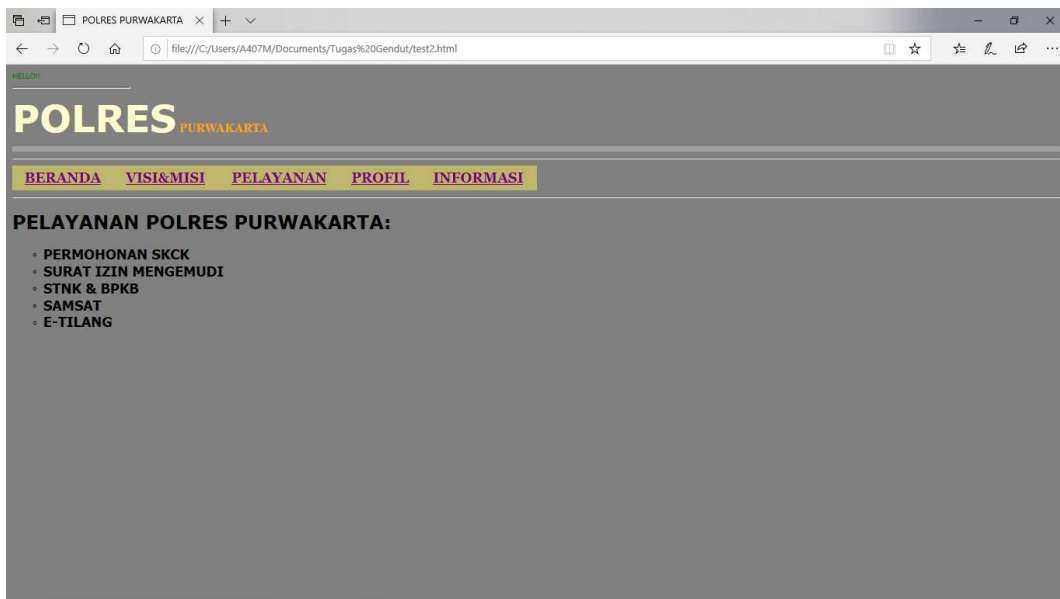
3.6 Hasil ScreenShoot



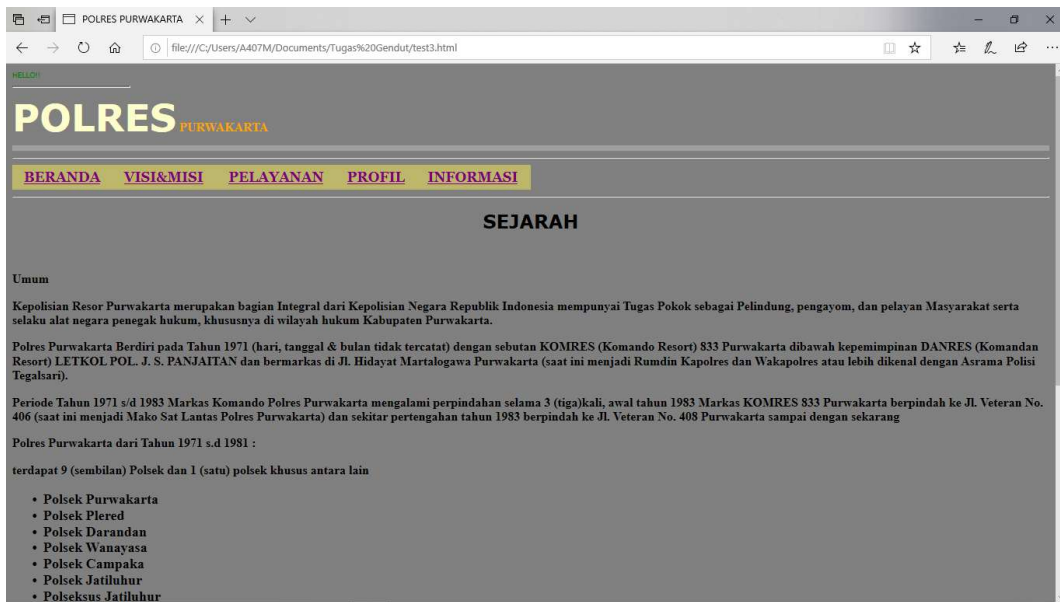
Gambar 3.6 Hasil Screenshoot



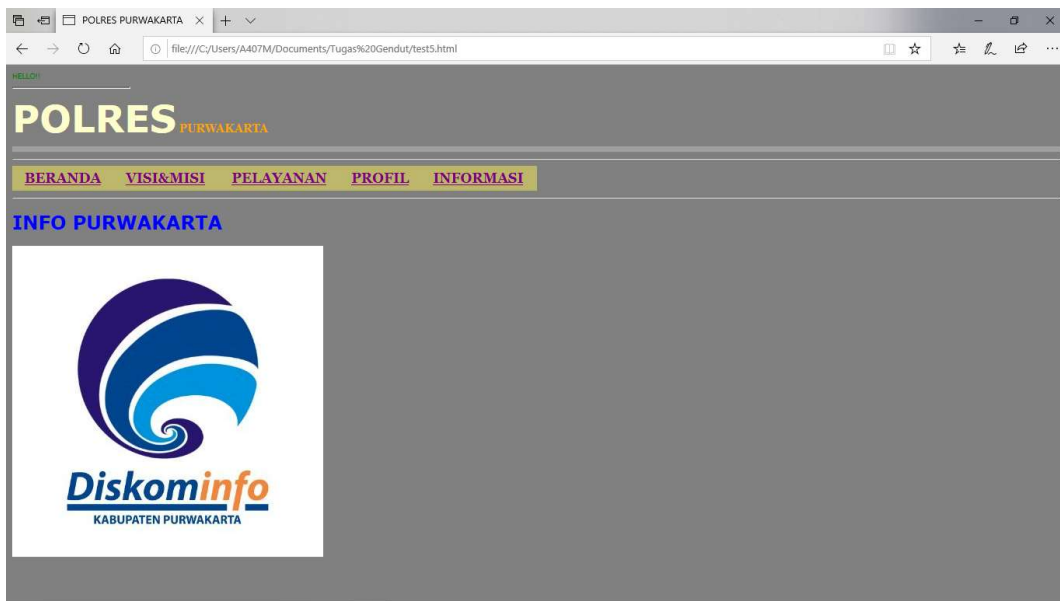
Gambar 3.6.2 Hasil Screenshoot



Gambar 3.6.3 Hasil Screenshoot



Gambar 3.6.4 Hasil Screenshoot



Gambar 3.6.5 Hasil Screenshoot

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil deskripsi dari bab sebelumnya, berikut ini merupakan kesimpulan yang di peroleh dan di harapkan saran-saran yang akan memberikan catatan penting dan perbaikan yang perlu di lakukan untuk pengembangan sistem yang sudah ada agar lebih optimal :

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari proses analisis, perancangan dan implementasi sistem :

Aplikasi Web POLRES Purwakarta merupakan sebuah Sistem yang mengelola informasi pelayanan di POLRES Purwakarta.

4.2 Saran

Penulis menyadari pada sistem yang di buat ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis memberikan saran kepada para peneliti yang akan melakukan penelitian pada bidang yang sama agar menjadi bahan pertimbangan. Adapun saran yang di berikan agar sistem ini dapat lebih baik , antara lain :

1. Dibuatkannya halaman khusus untuk pembuatan laporan kehilangan agar user tidak perlu mengantri ke POLRES.
- 2, Adanya sistem tambahan berbasis mobile phone, di karenakan pesat perkembangan ponsel – ponsel pintar yang beredar sekarang.
3. Keamanan dari sebuah sistem(Otentifikasi), karena web ini berbasis Global, kemungkinan – kemungkinan hal yang tidak diinginkan bisa saja terjadi, untuk itu perlu keamanan sebuah jaringan dalam membangun Sistem Informasi berbasis web.