BAB 3
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem

Analisis sistem (*System Anaysis*) merupakan sebuah tahap yang berisi penguraian dari sistem yang ada di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) khususnya terkait alur penelitian dan penyajian hasil penelitian perburuhan. Analisis dilakukan terhadap sistem yang sedang berjalan sebagai dasar perancangan atau perbaikan sistem lama.

3.1.1. Analisis Masalah

Analisis masalah menjelaskan tentang masalah apa saja yang ada yang melatar belakangi dibangunnya sistem informasi geografis pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sebagai langkah untuk memahami permasalhan sebelum dibangunnya sistem informasi geografis ini. Analisis masalah pada penlitian ini adalah sebagai berikut:

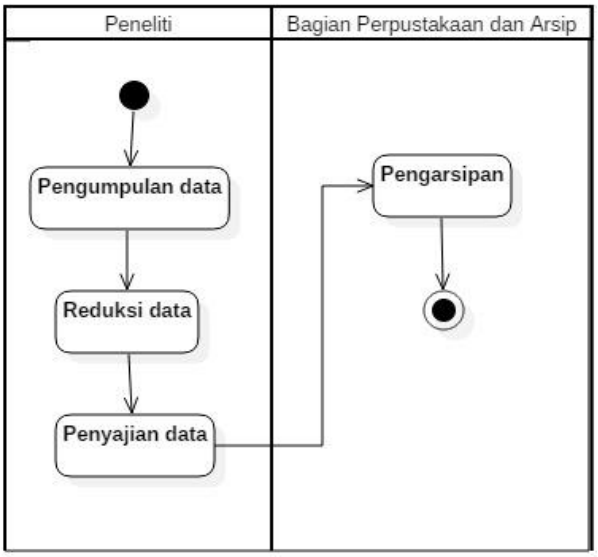
1. Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sebagai lembaga yang bergerak dibidang pengamat perburuhan mengalami kendala dalam memetakan konflik perburuhan.
2. Pihak Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sebagai lembaga yang fokus pada penelitian perburuhan kesulitan dalam pengelolaan data penelitian karena data sebelumnya yang berbentuk kliping akan sulit dalam proses pencarian data suatu kasus tertentu.

3.1.2. Analisis Prosedur Penelitian Perburuhan yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) maka dapat digambarkan prosedur alur penelitian perburuhan hingga penyajian hasil penelitian yang sedang berjalan dilihat pada gambar 3.1 beserta penjelasannya sebagai berikut:

1. Peneliti mengmpulkan data baik diperoleh langsung dari objek penelitian (Primer) maupun data melalui perantara kepada peneliti (Sekunder).

2. Peneliti mereduksi data guna memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan data yang mengarah untuk memecahkan masalah, pemaknaan, atau untuk menjawab pertanyaan penelitian.
3. Peneliti menyajikan data dapat berupa bentuk tulisan atau tabel.
4. Data hasil penelitian disimpan untuk kepentingan perpustakaan dan arsip oleh bidang Perpustakaan dan Arsip.

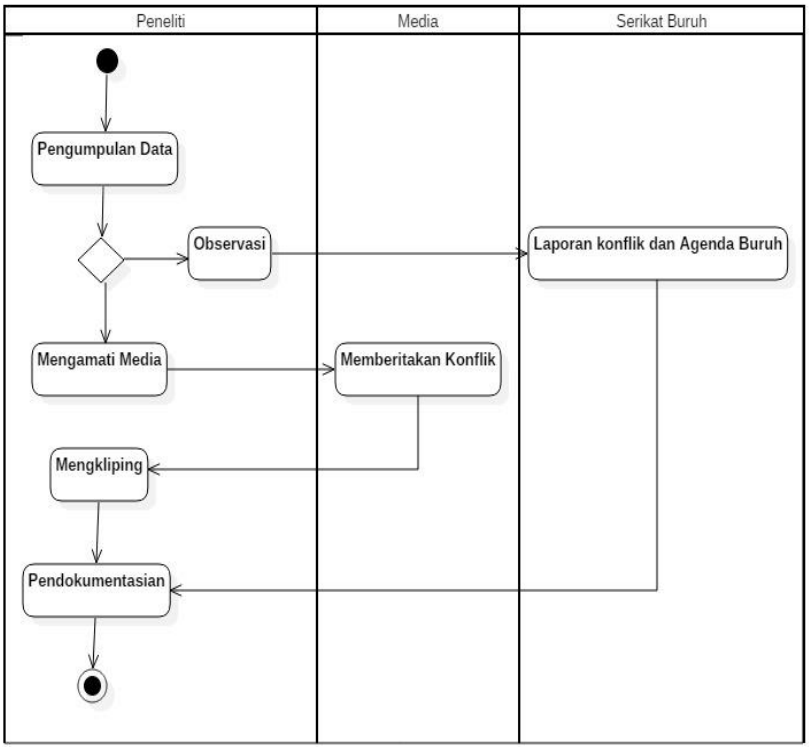


Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Perburuhan yang Sedang Berjalan

3.1.2.1. Analisis Prosedur Pengumpulan Data Penelitian LIPS

Prosedur pengumpulan data penelitian yang dilakukan oleh Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dalam mendapatkan data untuk kepentingan penelitiannya yang sedang berjalan dilihat pada gambar 3.2 beserta penjelasannya sebagai berikut:

1. Peneliti untuk memperoleh data primer dari proses pengamatan pemberitaan media.
2. Peneliti untuk memperoleh data sekunder diperoleh dari hasil laporan konflik yang terjadi di industri dari serikat buruh.
3. Hasil pengumpulan data tersebut di catatat kedalam dokumentasi penelitian.

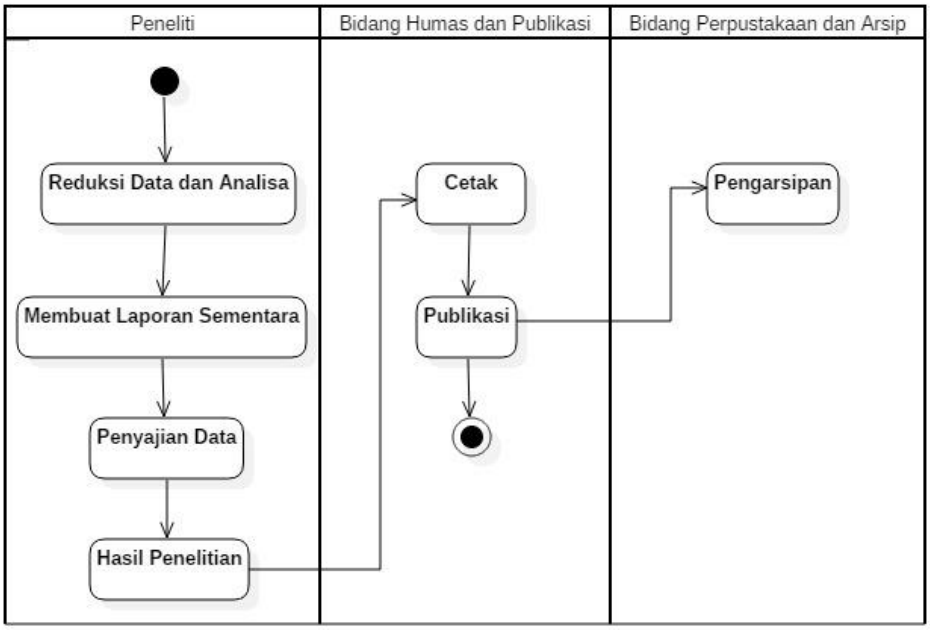


Gambar 3.2 Analisis Prosedur Pengumpulan Data Penelitian LIPS

3.1.2.2. Analisis Penyajian dan Publikasi Hasil Penelitian

Prosedur penyajian dan publikasi informasi hasil penelitian Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) yang sedang berjalan dilihat pada gambar 3.3 beserta penjelasannya sebagai berikut:

1. Setelah proses pengumpulan data peneliti memilih data yang relevan dan bermakna, memfokuskan dan mengarahkan data untuk memecahkan masalah sehingga memudahkan peneliti untuk menarik kesimpulan.
2. Peneliti membuat laporan sementara.
3. Peneliti menyajikan hasil penelitiannya kedalam bentuk tulisan atau tabel.
4. Hasil penelitian dicetak dan dipublikasikan oleh bagian humas dan publikasi
5. Hasil penelitian diarsipkan oleh bidang Perpustakaan dan Arsip.



Gambar 3.3 Prosedur Penyajian dan Penyampaian Informasi Hasil Penelitian LIPS

3.1.3. Analisis Aturan Bisnis

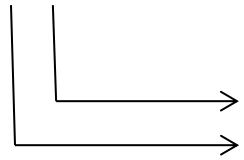
Aturan bisnis yang dibutuhkan dalam sistem informasi geografis untuk pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia sebagai berikut:

1. Data konflik perburuhan yang ditampilkan, yaitu konflik yang termasuk kedalam konflik hubungan industrial.
2. Sektor konflik digunakan untuk menampilkan lingkungan atau jenis suatu industri.
3. Jenis konflik digunakan untuk menampilkan golongan atau sistem klasifikasi konflik.
4. Wilayah (provinsi atau kabupaten) tempat terjadinya konflik digunkan untuk menampilkan konflik berdasarkan daerah.
5. Lokasi adalah titik koordinat dimana buruh melakukan aksi unjuk rasa juga sebagi penanda lokasi konflik.
6. Tahun digunakan untuk menampilkan kejadian berdasarkan waktu.

3.1.4. Analisis Pengkodean

Pengkodean merupakan suatu pengelompokan data, yang digunakan untuk membantu mengidentifikasi suatu objek secara singkat agar mudah dipahami. Analisis pengkodean membahas tentang pengkodean yang terdapat di sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia yang akan di bangun di Lembaga Informasi perburuhan Sedane (LIPS) yaitu pengkodean provinsi dan kabupaten yang mengacu kepada Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 56 Tahun 2015 Tentang Kode dan Data Wilayah Administrasi Pemerintahan.

Format: 32 102



: Kode Kabupaten

: Kode Provinsi

Contoh: 32102 = 32 Provinsi Jawa Barat

102 Kabupaten Kuningan

3.1.5. Analisis Data Spasial

Data spasial digunakan untuk memberikan informasi berupa warna pada kabupaten dan kota berdasarkan jumlah konflik pada suatu kabupaten dan kota. Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sendiri menetapkan kriteria warna sebagai berikut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Analisis Data Spasial

No	Warna	Jumlah Konflik
1.		1 – 10 konflik
2.		11 – 20 konflik
3.		21 – 30 konflik
4		Lebih dari 30 konflik

3.1.6. Analisis Data Non Spasial

Analisis dana non spasial yang digunakan untuk membangun sistem ini terdapat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Analisis Data Non Spasial

No	Nama	Deskripsi	Atribut
1.	Konflik	Berisikan tentang data konflik dan tuntutan buruh.	Nama konflik, aliansi, tuntutan, tahun, lokasi, deskripsi, mogok, non mogok
2.	Sektor	Berisi tentang lingkungan atau jenis suatu industri.	Nama sektor konflik
3.	Jenis Konflik	Berisi tentang golongan atau sistem klasifikasi konflik.	Nama jenis konflik
4.	Provinsi	Berisi tentang data provinsi di indonesia	Nama provinsi
5	Kabupaten/Kota	Berisi tentang data kabupaten/kota di indonesia	Nama kabupaten

3.1.7. Analisis Jenis Konflik

Analisis jenis konflik dimaksudkan untuk mengkategorikan suatu konflik perburuhan. Lembaga Iinformasi Perburuhan Sedane (LIPS) sediri mengkategorikan konflik kedalam tiga jenis diantaranya:

1. Ekonomi

   Konflik perburuhan yang dikategorikan kedalam ekonomi adalah konflik perburuhan yang bersifat ekonomistik. Konflik dengan kategori ekonomi ini adalah tuntutan buruh kepada perusahaan yang bersifat ekonomi.

2. Politik

   Konflik perburuhan yang dikategorikan kedalam politik adalah konflik perburuhan yang bersifat politis. Konflik dengan kategori politik adalah tuntutan yang lebih mengarah kepada kebijakan, peraturan dan undang-undang.

3. Lain-Lain

   Konflik perburuhan dengan kategori lain-lain adalah demonstrasi yang dilakukan buruh yang tidak ada sangkut paut nya dengan konflik antara buruh dengan perusahaan ataupun kebijakan dan peraturan.

Tabel 3.3 Contoh Pengkategorian Jenis Konflik

Aliansi	Konflik	Jenis Konflik
Aliansi Serikat Buruh Kabupaten Serang	Menuntut Kenaikan Upah Minimum Kota	Politik
Buruh PT. Komotech	Menuntut kenaikan upah perjam kepada perusahaan	Ekonomi
Aliansi Buruh Purwakarta	Menuntut penghapusan sistem outsourching	Politik
Buruh PT Langgeng Makmur Industri	Menuntut hapus outsourcing di perusahaan	Ekonomi
FSPMI	Menuntut penangguhan penahanan terhadap anggota serikat	Lain-lain
Aliansi Jurnalis Anti Kekerasan	Aksi solidaritas terhadap pemukulan jurnalis	Lain-lain

3.1.8. Analisis Evaluasi Konflik

Sebagai lembaga pengamat perburuhan Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) mengumpulkan data konflik adalah bagian dari kegiatan penelitiannya. Data konflik yang dikumpulkan oleh Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dijadikan sebagai bahan analisa untuk memotret gerakan buruh di Indonesia. Pengkategorian jenis konflik yang dilakukann oleh Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) seperti yang dijelaskan pada sub bab 3.1.7 digunakan oleh Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) untuk melihat sifat tuntutan dalam gerakan buruh.

3.1.8.1. Pengelompokan Sifat Tuntutan Buruh

Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dalam melakukan analisis terhadap perilaku gerakan buruh pada suatu kabupaten dan kota di Indonesia yang

terdapat konflik perburuhan dan mengelompokannya kedalam dua jenis sifat tuntutan sebagai berikut:.

1. Bersifat Politik

   Tuntutan buruh bersifat politik berarti jika dalam suatu daerah tuntutan buruh lebih dominan konflik berkategori politik maka Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) menilai kesadaran politik buruh sudah mapan dan bisa diandalkan dalam berdemokrasi.

2. Bersifat Ekonomi

   Tuntutan buruh bersifat ekonomi berarti jika dalam suatu daerah tuntutan buruh lebih dominan konflik berkategori ekonomi maka Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) menilai kesadaran politik buruh masih rendah.

3.1.8.2. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi sifat tuntutan buruh dapat digunakan oleh Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sebagai berikut:

1. Sebagai bahan acuan untuk menyusun program pendidikan dan pelatihan buruh.
2. Sebagai bahan kajian dalam melihat dinamika gerakan buruh di Indonesia.

Tabel 3.4 Contoh Hasil Evaluasi

Kabupaten / Kota	Tahun	Sifat Tuntutan	Rekomendasi Program
Bandung	2012	Bersifat Politik	Intermediate Training
Kota Cimahi	2012	Bersifat Ekonomi	Basic Training
Kota Pontianak	2012	Tidak Terdefinisi	Workshop Penguatan Jaringan Buruh

3.2. Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada aplikasi yang akan dibangun terdiri dari kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Dimana

spesifikasi kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 3.5 sedangkan spesifikasi kebutuhan non-fungsional dapat dilihat pada Tabel 3.6.

Tabel 3.5 Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

No.	Kode	Deskripsi Kebutuhan
1.	SKPL-F-001	Sistem dapat menyediakan fasilitas login.
2.	SKPL-F-002	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data user.
3.	SKPL-F-003	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data konflik.
4.	SKPL-F-004	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data sektor.
5.	SKPL-F-005	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data jenis konflik.
6.	SKPL-F-006	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data provinsi
7.	SKPL-F-007	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengelolaan data kabupaten
8.	SKPL-F-008	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data kontak
9.	SKPL-F-009	Sistem dapat menyediakan fasilitas pengolahan data profil
10.	SKPL-F-010	Sistem dapat menyediakan fasilitas evaluasi konflik
11.	SKPL-F-011	Sistem dapat menyediakan fasilitas register user.

Tabel 3.6 Spesifikasi Kebutuhan Non-Fungsional

No.	Kode	Deskripsi Kebutuhan
1.	SKPL-NF-001	Sistem ini digunakan oleh bidang Perpustakaan dan Arsip dan pengguna.
2.	SKPL-NF-002	Sistem ini dibangun berbasis web.
3.	SKPL-NF-003	Sistem ini harus terhubung dengan koneksi *internet*..

3.3. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan dan masukan yang diperlukan oleh sistem, keluaran yang akan dihasilkan sistem serta proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan.

Kebutuhan non fungsional meliputi analisis pengguna, analisis perangkat keras dan analisis perangkat lunak.

3.2.1. Analisis Pengguna

Pengguna yang saat ini mengelola sistem di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) adalah bidang Litbangdat. Adapun karakteristik dari pengguna yang terlibat pada sistem yang sedang berjalan dijelaskan pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Karakteristik Kemampuan Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab	Tingkat Pendidikan	Kemampuan mengoperasikan Komputer
Bidang Litbangdat	Mengelola data hasil penelitian dan perpustakaan.	Sarjana	Mampu mengunakan perangkat lunak perkantoran dan mengakses internet

Sedangkan pada sistem informasi geografis yang akan dibangun akan dikelola oleh bidang Litbangdat sebagai administrator yang akan mengelola web dengan karakteristik kebutuhan pengguna seperti yang terlihat pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Karakteristik Kebutuhan Pengguna

Pengguna	Hak akses	Tingkat Keterampilan	Jenis Pelatihan
Bidang Litbangdat	Dapat melakukan semua operasi di dalam *back end site*	Dapat mengoperasikan computer dan mengerti secara umum penggunaan sistem	Diperlukan pelatihan khusus
Pengunjung (*user*)	1. Dapat melihat informasi konflik perburuhan di Indonesia. 2. Dapat mengunduh data konflik jika memiliki akun.	Mengenal internet dan *browsing*	Tidak diperlukan pelatihan khusus

Berdasarkan analisis pengguna yang ada di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sudah memenuhi kualifikasi kebutuhan pengguna yang akan mengoperasikan sebagai admin sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan.

3.2.2. Analisis Perangkat Keras

Perangkat keras yang ada di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) yang biasa digunakan sebagai komputer kantor. Adapun spesifikasi perangkat keras tersebut dapat dilihat pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Analisis Spesifikasi Perangkat Keras yang Tersedia

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Processor	Intel Pentium Dual Core G870 3 Ghz
2.	RAM	2 GB
3.	Hard Disk	320 GB
4.	Monitor	LCD 15”
5.	Keyboard	PS/2
6.	Mouse	Optical USB

Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Analisis Spsesifikasi Perangkat Keras yang Dibutuhkan

No.	Perangkat Keras	Spesifikasi
1.	Processor	Intel Pentium G1610 2.6Ghz
2.	RAM	1 GB
3.	Hard Disk	320 GB
4.	Monitor	LCD 15”
5.	Keyboard	PS/2 atau USB
6.	Mouse	PS/2 atau USB

Berdasarkan perbandingan antara spesifikasi perangkat keras yang digunakan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dengan yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi yang akan dibangun, dapat disimpulkan bahwa perangkat keras yang tersedia sudah memenuhi kebutuhan.

3.2.3. Analisis Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane dapatdilihat pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Spesifikasi perangkat Lunak yang Digunakan

No.	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	Sistem Operasi	*Microsoft Windows 8*
2.	Perangkat Tambahan	a) *Internet Browser : Google Chroome* b) Perangkat lunak perkantoran : *Microsoft Office 2010*

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi yang akan dibangun dapat dilihat Tabel 3.12.

Tabel 3.12 Spesifikasi Perangkat Lunak yang Dibutuhkan

No.	Perangkat Lunak	Spesifikasi
1.	Sistem Operasi	*Microsoft Windows 7/8*
2.	Browser	*Google Chroome* atau *Mozila Firefox*

Berdasarkan perbandingan antara spesifikasi perangkat lunak yang digunakan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengakses aplikasi yang akan dibangun bahwa perangkat lunak yang ada saat ini belum memenuhi kebutuhan, maka sebelum menjalankan aplikasi harus terlebih dahulu *install* perangkat lunak database yaitu XAMPP.

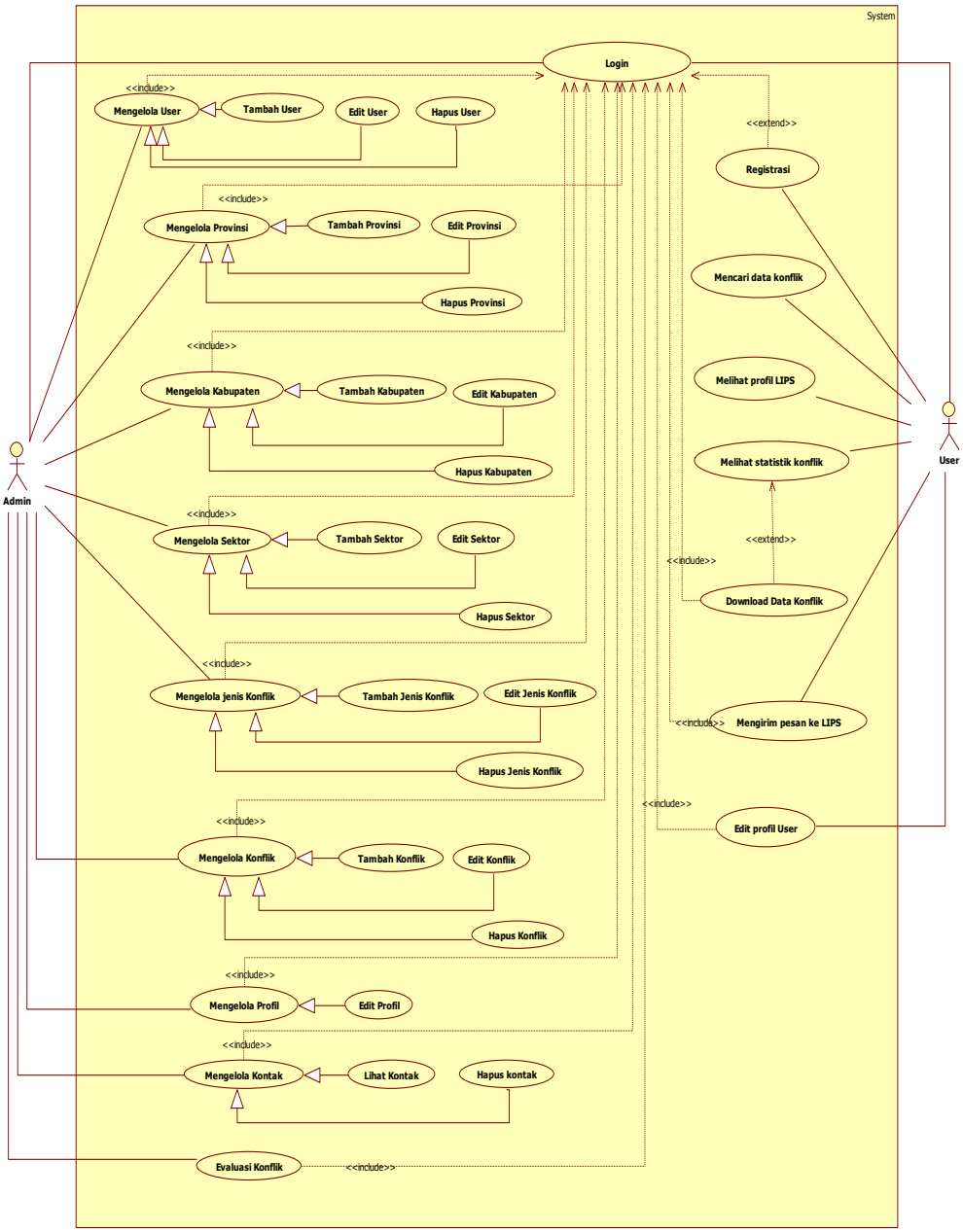
3.4. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional merupakan analisis untuk menggambarkan sistem yang akan dibangun. Analisis kebutuhan fungsional dimodelkan dengan menggunakan UML, tahap-tahap pemodelannya antara lain adalah *use case diagram*, skenario *use case*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

3.4.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan bagian fungsional yang dimiliki sistem yang akan mendeskripsikan interaksi antara satu aktor dengan sistem yang akan dibangun. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* sistem informasi pemetaan

konflik perburuhan yang akan dibangun di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 *Use Case Diagram* Sistem Informasi Geografis Pemetaan konflik Perburuhan LIPS

3.4.1.1. Definisi Aktor

Definisi aktor dibuat untuk menggambarkan aktor yang terlibat pada sistem informasi geografis pemetaan konflik perburuhan yang akan dibangun di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dan deskripsi *role* dari aktor tersebut. Deskripsi *role* menjelaskan wewenang yang dapat dilakukan oleh aktor dalam sistem. Definisi aktor dapat dilihat pada Tabel 3.13.

Tabel 3.13 Definisi Aktor

No.	Aktor	Definisi
1.	Admin	Aktor dengan *role* ini mempunyai wewenang sebagai penyedia data atau sebagai jembatan sumber data.
2.	*User*	Aktor dengan *role* ini mempunyai wewenang untuk menjalankan sistem pada level *user interface.*

3.4.1.2. Definisi *Use Case*

Definisi *use case* bertujuan untuk menjelaskan proses yang terdapat pada *use case diagram*. Berikut adalah deskripsi *use case* dapat dilihat pada tabel 3.14.

Tabel 3.14 Definisi *Use Case*

No.	*Use Case*	Deskripsi
1.	Login	Melakukan proses untuk masuk ke sistem
2.	Mengelola user	Melakukan proses untuk menampilkan data admin dan *user*
3.	Tambah *user*	Melakukan proses tambah admin
4.	Edit *user*	Melakukan proses untuk merubah data admin
5.	Hapus *user*	Melakukan proses untuk merubah data user
6.	Mengelola provinsi	Melakukan proses untuk menampilkan data provinsi
7.	Tambah provinsi	Melakukan proses untuk menambah data provinsi
8.	Edit provinsi	Melakukan proses untuk merubah data provinsi
9.	Hapus provinsi	Melakukan proses untuk menghapus data provinsi
10.	Mengelola kabupaten	Melakukan proses untuk menampilkan data kabupaten

No.	*Use Case*	Deskripsi
11.	Tambah kabupaten	Melakukan proses untuk menambah data kabupaten
12.	Edit kabupaten	Melakukan proses merubah data kabupaten
13.	Hapus kabupaten	Melakukan proses untuk menghapus data kabupaten
14.	Mengelola sektor	Melakukan proses untuk menampilkan data sektor konflik perburuhan
15.	Tambah sektor	Melakukan proses untuk menambah data sektor konflik perburuhan
16.	Edit sektor	Melakukan proses untuk merubah data sektor konflik perburuhan
17.	Hapus sektor	Melakukan proses untuk menghapus data sector konflik
18.	Mengelola jenis konflik	Melakukan proses menampilkan data jenis konflik perburuhan
19.	Tambah jenis konflik	Melakukan peroses menambah data jenis konflik perburuhan
20.	Edit jenis konflik	Melakukan proses merubah data jenis konflik perburuhan
21.	Hapus jenis konflik	Melakukan proses menghapus data jenis konflik perburuhan
22.	Mengelola konflik	Melakukan proses menampiklan data konflik perburuhan
23.	Tambah konflik	Melakukan peroses menambah data konflik perburuhan
24.	Edit konflik	Melakukan proses merubah data konflik perburuhan
25.	Hapus konflik	Melakukan proses menghapus data konflik perburuhan
26.	Mengelola profil	Melakukukan menampilkan isi profil LIPS yang di post.
27.	Edit profil	Melakukukan proses merubah isi profil LIPS.
28.	Mengelola kontak	Melakukan proses menampiklan data pesan yang dikirim *user*.
29.	Lihat kontak	Melakukan proses menampilkan pesan yang

No.	*Use Case*	Deskripsi
		dikirim *user*.
30.	Hapus kontak	Melakukan proses hapus pesan yang dikirim *user*.
31.	Registrasi	Melakukan proses untuk mendapat akun akses download data.
32.	Mencari data konflik	Melakukan proses untuk mencari data konflik.
33.	Melihat profil LIPS	Melakukan proses untuk melihat profil LIPS.
34.	Melihat statistik konflik	Melakukan proses untuk melihat statistik konflik.
35.	Download data konflik	Melakukan proses untuk mengunduh data konflik.
36.	Mengirim pesan ke LIPS.	Melakukan proses untuk mengirim pesan ke LIPS.
37.	Edit profil *user*	Melakukan proses untuk merubah data profil *user*.
38.	Evaluasi Konflik	Melakukan proses untuk mengevaluasi konflik

3.4.2. Skenario *Use Case*

Use case mempunyai skenario yang dimana setiap bagian *use case* menunjukan proses apa yang terjadi pada setiap bagian didalam *use case* tersebut. *User* memberikan perintah pada setiap bagian dan respon apa yang diberikan oleh sistem kepada *user* setelah *user* memberikan perintah pada setiap bagian-bagian *use case*. Sekenario dari masing-masing *use case* yang terdapat dalam *use case diagram* adalah sebagai berikut:

1. Skenario *Use Case Login* Admin

Tabel 3.15 Skenario *Use Case Login*

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Login
Tujuan	Masuk ke sistem sesuai hak akses.
Deskripsi	Melakukan proses untuk masuk ke halaman sistem.
Aktor	Admin, *User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memasukan username dan password	2. Memeriksa data inputan
	3. Mengenali level pengguna dan memberikan sesuai hak akses
Skenario Alternatif	
1. Data username atau password kosong	2. Memeriksa data inputan
	3. Menampilkan pesan kesalahan
4. Memperbaiki Kesalahan	5. Memeriksa kembali data inputan
	6. Masuk ke sistem
Kondisi Akhir	Sistem mengirimkan pengguna sesuai hak akses.

2. Skenario *Use Case* Mengeloa *User*

Tabel 3.16 Skenario *Use Case* Mengelola *User*

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola *User*
Tujuan	Menampilkan data *user*
Deskripsi	Melakukan proses untuk menampilkan data *user*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu *user*	
	2. Menampilkan data *user*
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data *user*

3. Skenario *Use Case* Tambah *User*

Tabel 3.17 Skenario *Use Case* Tambah *User*

Identifikasi *Use Case*

Nama	Tambah *user*
Tujuan	Menambahkan data admin
Deskripsi	Melakukan proses tambah data admin
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah admin
3. Mengisi *field* data admin	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data admin
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data admin yang selesai dibuat ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil tersimpan.

4. Skenario *Use Case* Edit *User*

Tabel 3.18 Skenario *Use Case* Edit *User*

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit *user*
Tujuan	Merubah data admin
Deskripsi	Melakukan proses untuk merubah data admin.
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data admin
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**

1. Memilih tombol edit pada data admin yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit user
3. Melakukan perubahan pada data admin	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data admin
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data admin yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

5. Skenario *Use Case* Hapus *User*

Tabel 3.19 Skenario *Use Case* Hapus *User*

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus *User*
Tujuan	Menghapus data *user*
Deskripsi	Melakukan proses untuk menghapus data *user*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data *user*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol hapus pada data *user* yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
3. Memilih tombol OK	

	4. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data *user*.
Sekenario Alternatif	
5. Memilih tombol hapus pada data *user* yang akan dihapus	
	6. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
7. Memilih tombol Cancel	
	8. Data tidak dihapus dan mengembalikan ke halaman tampil data *user*
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data provinsi

6. Skenario *Use Case* Mengelola Provinsi

Tabel 3.20 Skenario *Use Case* Mengelola Provinsi

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola provinsi
Tujuan	Menampilkan data provinsi
Deskripsi	Melakukan proses untuk menampilkan data provinsi
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu wilayah memilih menu kemudian provinsi	
	2. Menampilkan data provinsi
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data provinsi

7. Skenario *Use Case* Tambah Provinsi

Tabel 3.21 Skenario *Use Case* Tambah Provinsi

Identifikasi *Use Case*	
Nama	tambah provinsi
Tujuan	Menambah data provinsi
Deskripsi	Melakukan proses untuk menampilkan data provinsi
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data provinsi
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah provinsi
3. Mengisi *field* data provinsi	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data provinsi
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data provinsi yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

8. Skenario *Use Case* Edit Provinsi

Tabel 3.22 Skenario *Use Case* Edit Provinsi

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit provinsi
Tujuan	Merubah data provinsi

Deskripsi	Melakukan proses untuk merubah data provinsi
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data provonsi
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol edit pada data provinsi yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit provinsi
3. Melakukan perubahan pada data provinsi	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data provinsi
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data provinsi yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

9. Skenario *Use Case* Hapus Provinsi

Tabel 3.23 Skenario *Use Case* Hapus Provinsi

Identifikasi *Use Case*	
Nama	hapus provinsi
Tujuan	Menghapus data provinsi
Deskripsi	Melakukan proses untuk menghapus data provinsi
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data provinsi

Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
9. Memilih tombol hapus pada data provinsi yang akan dihapus	
	10. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
11. Memilih tombol OK	
	12. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data provinsi.
Sekenario Alternatif	
13. Memilih tombol hapus pada data provinsi yang akan dihapus	
	14. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
15. Memilih tombol Cancel	
	16. Data tidak dihapus dan mengembalikan ke halaman tampil data provinsi
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data provinsi

10. Skenario *Use Case* Mengelola Kabupaten

Tabel 3.24 Skenario *Use Case* Kabupaten

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola kabupaten
Tujuan	Menampilkan data kabupaten
Deskripsi	Melakukan proses untuk menampilkan data kabupaten
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu wilayah memilih menu kemudian	

kabupaten	
	2. Menampilkan data kabupaten
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data kabupaten

11. Skenario *Use Case* Tambah Kabupaten

Tabel 3.25 Skenario *Use Case* Tambah Kabupaten

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Tambah kabupaten
Tujuan	Menambah data kabupaten
Deskripsi	Melakukan proses untuk menambah data kabupaten
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data kabupaten
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah kabupaten
3. Mengisi *field* data kabupaten	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data kabupaten
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data kabupaten yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

12. Skenario *Use Case* Edit Kabupaten

Tabel 3.26 Skenario *Use Case* Edit Kabupaten

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit kabupaten
Tujuan	Merubah data kabupaten
Deskripsi	Melakukan proses merubah data kabupaten
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data kabupaten
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol edit pada data kabupateni yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit kabupaten
3. Melakukan perubahan pada data kabupaten	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data kabupaten
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data kabupaten yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

13. Skenario *Use Case* Hapus Kabupaten

Tabel 3.27 Skenario *Use Case* Hapus Kabupaten

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus kabupaten
Tujuan	Menghapus data kabupaten
Deskripsi	Melakukan proses untuk menghapus data kabupaten
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data kabupaten
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol hapus pada data kabupaten yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
3. Memilih tombol OK	
	4. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data kabupaten
Sekenario Alternatif	
5. Memilih tombol hapus pada data kabupaten yang akan dihapus	
	6. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
7. Memilih tombol Cancel	
	1. Data tidak dihapus dan engembalikan ke halaman tampil data kabupaten
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data kabupaten

14. Skenario *Use Case* Mengelola Sektor

Tabel 3.28 Skenario *Use Case* Mengelola Sektor

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola sektor
Tujuan	Menampilkan data sektor
Deskripsi	Melakukan proses untuk menampilkan data sektor konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu sektor	
	2. Menampilkan data sektor
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data sektor

15. Skenario *Use Case* Tambah Sektor

Tabel 3.29 Skenario *Use Case* Tambah Sektor

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Tambah sektor
Tujuan	Menambah data sektor
Deskripsi	Melakukan proses untuk menambah data sektor konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data sektor
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah sektor
3. Mengisi *field* data sektor	
4. Menekan tombol simpan	

	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data sektor
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data sektor yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

16. Skenario *Use Case* Edit Sektor

Tabel 3.30 Sekenario *Use Case* Edit Sektor

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit sektor
Tujuan	Merubah data sektor
Deskripsi	Melakukan proses merubah data sektor
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data sektor
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol edit pada data sektor yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit sektor
3. Melakukan perubahan pada data sektor	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data kabupaten

Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data sektor yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

17. Skenario *Use Case* Hapus Sektor

Tabel 3.31 Skenario *Use Case* Hapus Sektor

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus sektor
Tujuan	Menghapus data sektor
Deskripsi	Melakukan proses untuk menghapus data sector konflik
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data sektor
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol hapus pada data sektor yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
3. Memilih tombol OK	
	4. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data sektor
Sekenario Alternatif	
5. Memilih tombol hapus pada data sektor yang akan dihapus	
	6. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
7. Memilih tombol Cancel	
	8. Data tidak dihapus dan engembalikan ke halaman tampil data kabupaten
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data sektor

18. Skenario *Use Case* Mengelola Jenis Konflik

Tabel 3.32 Skenario *Use Case* Mengelola Jenis Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola jenis konflik
Tujuan	Menampilkan data jenis konflik
Deskripsi	Melakukan proses menampilkan data jenis konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu jenis konflik	
	2. Menampilkan data jenis konflik
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data jenis konflik

19. Skenario *Use Case* Jenis Konflik

Tabel 3.33 Skenario *Use Case* Tambah Jenis Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Tambah jenis konflik
Tujuan	Menambah data jenis konflik
Deskripsi	Melakukan peroses menambah data jenis konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data jenis konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah jenis konflik
3. Mengisi *field* data jenis	

konflik	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data jenis konflik
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data jenis konflik yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

20. Skenario *Use Case* Edit Jenis Konflik

Tabel 3.34 Skenario *Use Case* Edit Jenis Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit jenis konflik
Tujuan	Merubah data jenis konflik
Deskripsi	Melakukan proses menambah data jenis konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data jenis konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol edit pada data jenis konflik yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit jenis konflik
3. Melakukan perubahan pada data jenis konflik	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan

	mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data jenis konflik
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data jenis konflik yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

21. Skenario *Use Case* Hapus Jenis Konflik

Tabel 3.35 Skenario *Use Case* Hapus Jenis Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus jenis konflik
Tujuan	Menghapus data jenis konflik
Deskripsi	Melakukan proses menghapus data jenis konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data jenis konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol hapus pada data jenis konflik yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
3. Memilih tombol OK	
	4. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data jenis konflik
Sekenario Alternatif	
5. Memilih tombol hapus pada data jenis konflik yang akan dihapus	

	6. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
7. Memilih tombol Cancel	
	1. Data tidak dihapus dan engembalikan ke halaman tampil data jenis konflik
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data jenis konflik

22. Skenario *Use Case* Mengelola Konflik

Tabel 3.36 Skenario *Use Case* Mengelola Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	konflik
Tujuan	Menampilkan data konflik
Deskripsi	Melakukan proses menampilkan data konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu jenis konflik	
	2. Menampilkan data konflik
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data konflik

23. Skenario *Use Case* Tambah Konflik

Tabel 3.37 Skenario *Use Case* Tambah Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Tambah konflik
Tujuan	Menambah data konflik
Deskripsi	Melakukan proses menampiklan data konflik perburuhan
Aktor	Admin

Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol tambah	
	2. Menampilkan form tambah konflik
3. Mengisi *field* data konflik	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil tersimpan atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data konflik
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data konflik yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

24. Skenario *Use Case* Edit Konflik

Tabel 3.38 Skenario *Use Case* Edit Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit konflik
Tujuan	Merubah data konflik
Deskripsi	Melakukan proses merubah data konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol edit pada data konflik yang akan dilakukan perubahan	
	2. Menampilkan form edit konflik

3. Melakukan perubahan pada data konflik	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Menekan tombol batal	
	7. Sistem kembali ke halaman tampil data konflik
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data konflik yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

25. Skenario *Use Case* Hapus Konflik

Tabel 3.39 Skenario *Use Case* Hapus Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus konflik
Tujuan	Menghapus data konflik
Deskripsi	Melakukan proses menghapus data konflik perburuhan
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman tampil data konflik
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol hapus pada data konflik yang akan dihapus	
	2. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
3. Memilih tombol OK	
	4. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman tampil data konflik
Sekenario Alternatif	

5. Memilih tombol hapus pada data konflik yang akan dihapus	
6. Memilih tombol Cancel	
	7. Data tidak dihapus dan engembalikan ke halaman tampil data konflik
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data konflik

26. Skenario *Use Case* Mengelola Profil

Tabel 3.40 Skenario *Use Case* Mengelola Profil

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola Profil
Tujuan	Menampilkan profil LIPS.
Deskripsi	Sistem menampilkan isi profil LIPS yang di post.
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *fback end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu profil	
	2. Menampilkan data profil
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data profil

27. Skenario *Use Case* Edit Profil

Tabel 3.41 Skenario *Use Case* Edit Profil

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit profil
Tujuan	Merubah data profil
Deskripsi	Melakukan proses merubah data profil
Aktor	Admin
Skenario Utama	

Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman *back end site.*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Merubah data frofil pada field edit profil.	
	2. Menampilkan form edit profil
3. Melakukan perubahan pada data profil	
4. Menekan tombol simpan	
	5. Menyimpan data ke dalam *database* dan mengeluarkan pesan data berhasil dirubah atau tidak
Skenario Alternatif	
6. Tidak menekan tombol simpan	
	7. Data tidak disimpan kedalam *database*
Kondisi Akhir	Sistem menyimpan data profil yang selesai dirubah ke dalam *database* dan menampilkan pesan data berhasil dirubah.

28. Skenario *Use Case* Mengelola Kontak

Tabel 3.42 Skenario *Use Case* Mengelola Kontak

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengelola Kontak
Tujuan	Menampilkan data kontak
Deskripsi	Sistem menampilkan data pesan yang dikirim *user*
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih Kontak	
	2. Menampilkan data pesan yang masuk.
Kondisi Akhir	Sistem mencari dan menampilkan data pesan yang dikirim *user.*

29. Skenario *Use Case* Lihat Kontak

Tabel 3.43 Skenario *Use Case* Lihat Kontak

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Lihat Kontak
Tujuan	Menampilkan Pesan yang dikirim
Deskripsi	Melakukan proses menampilkan menampilkan pesan yang dikirim *user*.
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman kelola data kontak.
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih tombol lihat	
	2. Menampilkan data psan yang dikirim *user*.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan data pesan yang dikirim *user*.

30. Skenario *Use Case* Hapus Kontak

Tabel 3.44 Skenario *Use Case* Hapus Kontak

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Hapus Kontak
Tujuan	Menghapus pesan yang masuk ke LIPS
Deskripsi	Melakukan proses menghapus pesan kontak yang masuk ke Lembaga Informasi Perburuhan Sedane.
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Kontak	
	2. Menampilkan pesan-pesan yang masuk pada halaman kontak
3. Memilih tombol hapus	

pada pesan yang di pilih	
	4. Menampilkan pesan apakah anda akan benar-benar menghapusnya?
5. Memilih tombol OK	
	6. Data dihapus dari *database* dan kembali ke halaman kontak
Sekenario Alternatif	
7. Memilih tombol hapus pada pesan yang di pilih	
8. Memilih tombol Cancel	
	9. Data tidak dihapus dan engembalikan ke halaman kontak
Kondisi Akhir	Sistem menghapus data pesan

31. Skenario *Use Case* Registrasi

Tabel 3.45 Skenario *Use Case* Registrasi

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Registrasi
Tujuan	Mendapatkan akun hak akses *user*
Deskripsi	Melakukan proses untuk mendapat akun akses
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Login	
	2. Menampilkan form login
3. Memilih daftar anggota baru	
	4. Menampilkan field pendaftaran
5. Mengisi data	
6. Memilih tombol daftar	
	7. Anda berhasil terdaftar.
Kondisi Akhir	Terdaftar sebagai member

32. Skenario *Use Case* Mencari Data Konflik

Tabel 3.46 Skenario *Use Case* Mencari Data Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mencari data konflik
Tujuan	Mencari data konflik
Deskripsi	Melakukan proses untuk mencari data konflik.
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Beranda	
	2. Menampilkan form pencarian
3. Memilih kriteria data yang akan dicari.	
	4. Menampilkan konflik pada peta dan tabel
5. Memilih show konflik	
	6. Menampilkan marker konflik.
7. Memilih salah satu marker	
	8. Menampilkan jendela info penjelasan konflik
Kondisi Akhir	Menampilkan data konflik.

33. Skenario *Use Case* Melihat profil LIPS

Tabel 3.47 Skenario *Use Case* Melihat Profil LIPS

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Melihat profil LIPS
Tujuan	Melihat profil LIPS
Deskripsi	Melakukan proses untuk melihat profil LIPS..
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*

Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Profil	
	2. Menampilkan Profil LIPS
Kondisi Akhir	Profil ditampilkan oleh sistem.

34. Skenario *Use Case* Melihat statistik konflik

Tabel 3.48 Skenario *Use Case* Melihat Statistik Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Melihat statistik konflik
Tujuan	Melihat statistik konflik
Deskripsi	Melakukan proses untuk melihat statistik konflik.
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu statistik	
	2. Menampilkan statistik konflik beserta data
3. Melakukan pencarian data berdasarkan kriteria.	
4. Memilih tombol cari	
	5. Menampilkan statistik pencarian konflik berdasarkan pencarian.
Kondisi Akhir	Sistem menampilkan statistik konflik

35. Skenario *Use Case* Download Data Konflik

Tabel 3.49 Skenario *Use Case* Download Data Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Download Data Konflik
Tujuan	Mengunduh data konflik
Deskripsi	Melakukan proses untuk mengunduh data konflik.

Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu statistik	
	2. Menampilkan tombol tipe data
3. Memilih jenis tipe data	
	4. File diunduh
Kondisi Akhir	File terunduh.

36. Skenario *Use Case* Mengirim Pesan ke LIPS

Tabel 3.50 Skenario *Use Case* Mengirim Pesan ke LIPS

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Mengirim pesan ke LIPS
Tujuan	Mengirim pesan ke LIPS
Deskripsi	Melakukan proses untuk mengirim pesan ke LIPS.
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *front site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu Kontak	
	2. Menampilkan form kirim pesan
3. Mengisi nama, email dan pesan.	
4. Memilih tombol kirim	
	5. Menampilkan pesan terkirim
Kondisi Akhir	Pesan tersimpan oleh sistem

37. Skenario *Use Case* Edit Profil *User*

Tabel 3.51 Skenario *Use Case* Edit profil *User*

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit Profil *User*
Tujuan	Merubah data profil *user*
Deskripsi	Melakukan proses untuk merubah data profil *user*..
Aktor	*User*
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu user profil	
	2. Menampilkan field profil *user*
3. Melakukan perubahan data	
4. Memilih tombol Simpan	
	5. Data disimpan kedalam *database*
Kondisi Akhir	Perubahan data disimpan kedalam *database.*

38. Skenario *Use Case* Evaluasi Konflik

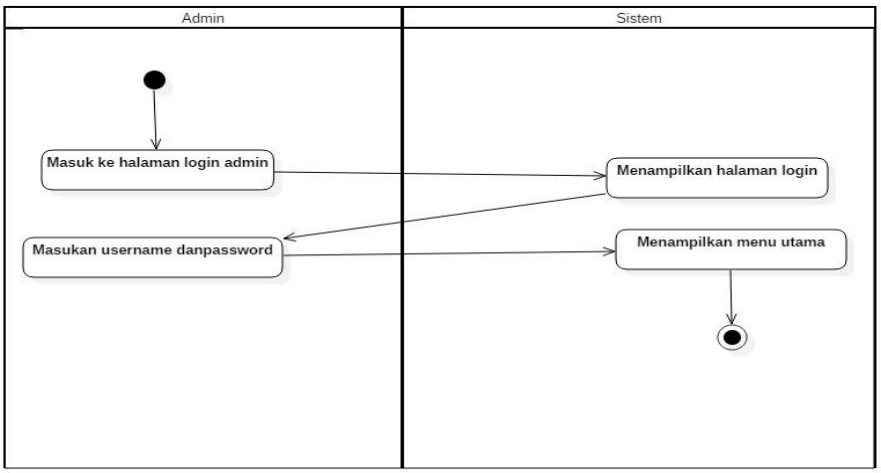
Tabel 3.52 Skenario *Use Case* Evaluasi Konflik

Identifikasi *Use Case*	
Nama	Edit Evaluasi konflik
Tujuan	Melihat sifat tuntutan buruh per kabupaten dan menentukan jenis training perburuhan
Deskripsi	Melakukan proses untuk mengevaluasi konflik
Aktor	Admin
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Pengguna berada pada halaman utama *back end site*
Skenario Normal	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
1. Memilih menu evaluasi	
	2. Menampilkan field evaluasi
Kondisi Akhir	Bisa menampilkan evaluasi konflik

3.4.3. *Activity* Diagram

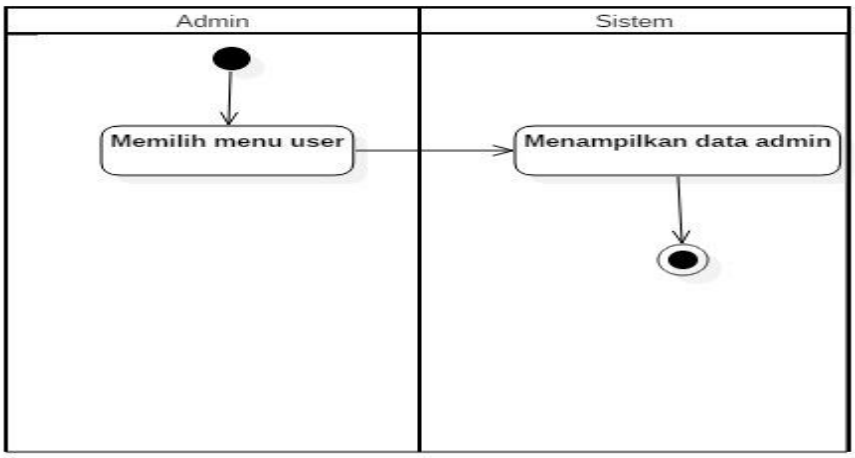
Diagram aktivitas atau *activity diagram* merupakan diagram yang menggambarkan *workflow* (alur kerja) atau aktivitas sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. A*ctivity* diagram pada sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane adalah sebagai berikut:

1. *Activity* Diagram Login



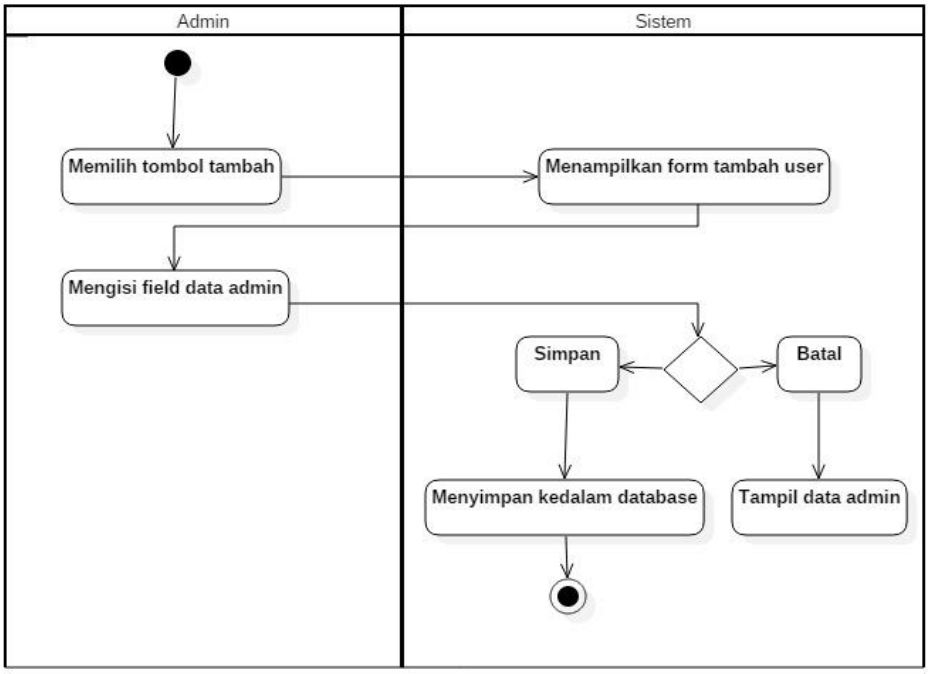
Gambar 3.5 *Activity* Diagram Login

2. *Activity* Diagram Mengelola *User*



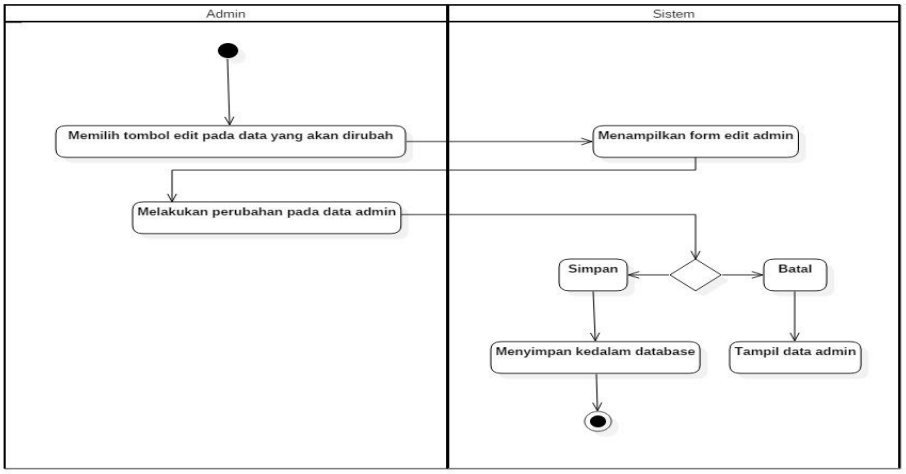
Gambar 3.6 *Activity* Diagram Mengelola *User*

3. *Activity* Diagram Tambah *User*



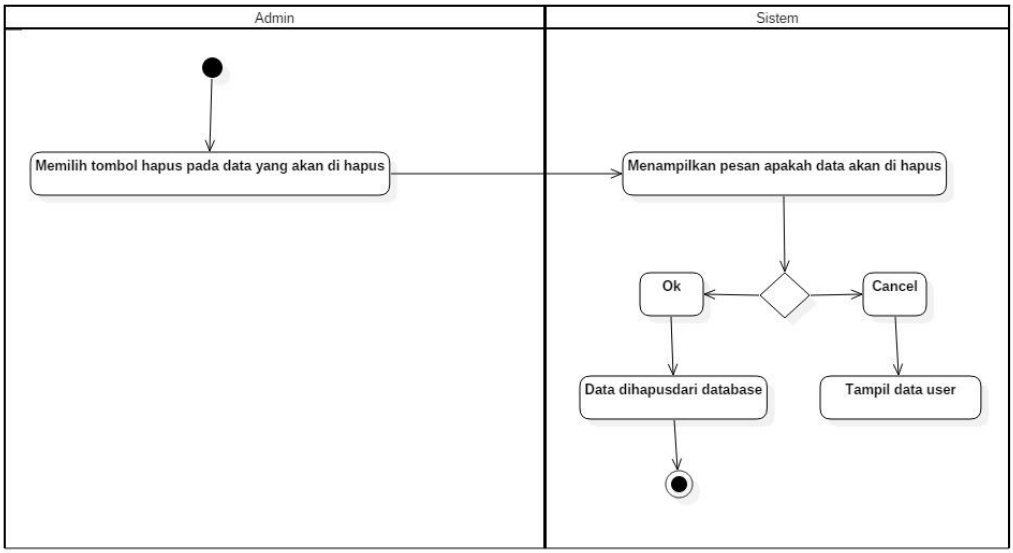
Gambar 3.7 *Activity* Diagram Tambah *User*

4. *Activity* Diagram Edit *User*



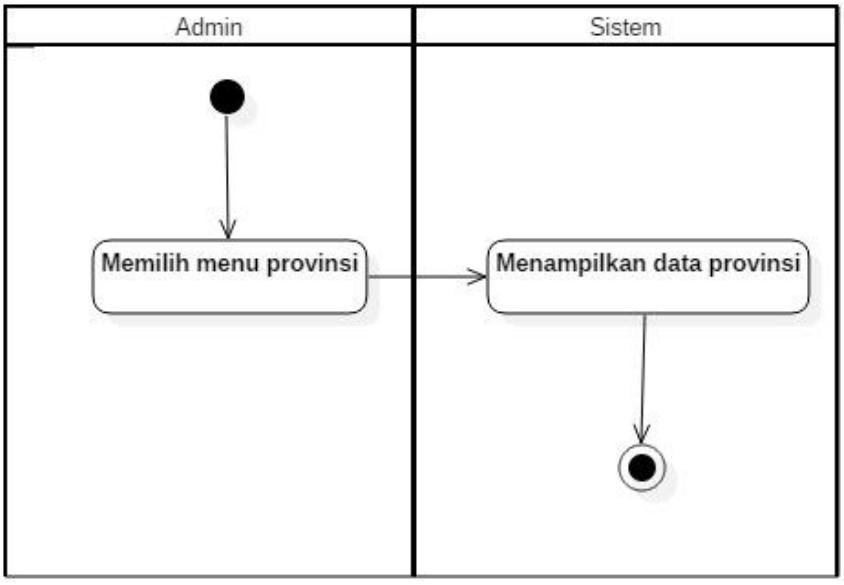
Gambar 3.8 *Activity* Diagram Edit *User*

5. *Activity* Diagram Hapus *User*



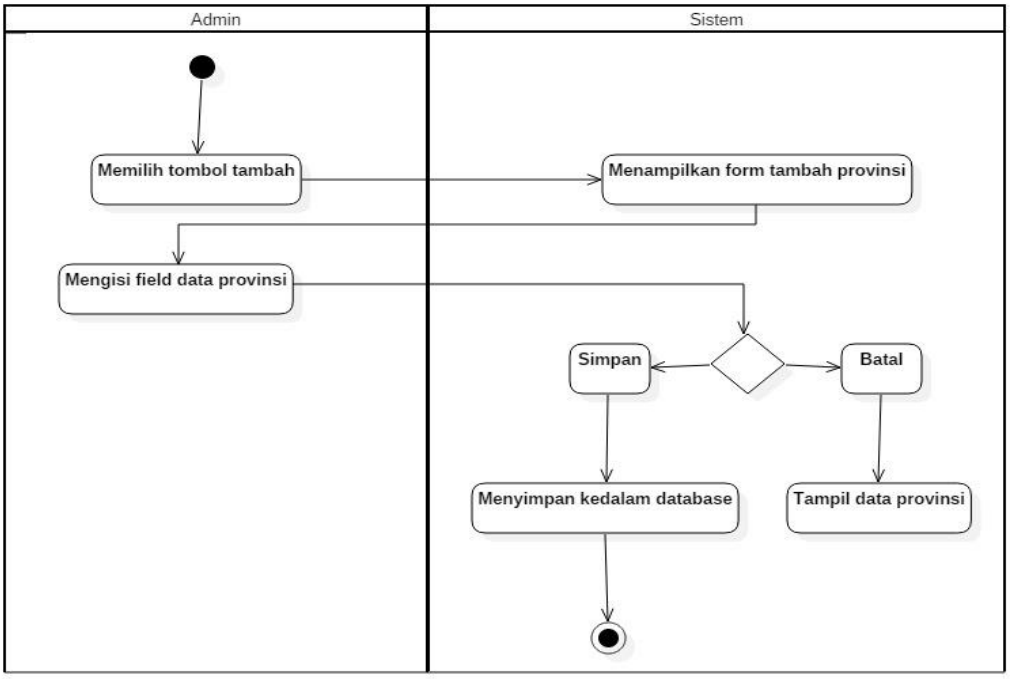
Gambar 3.9 Diagram Hapus *User*

6. *Activity* Diagram Mengelola Provinsi



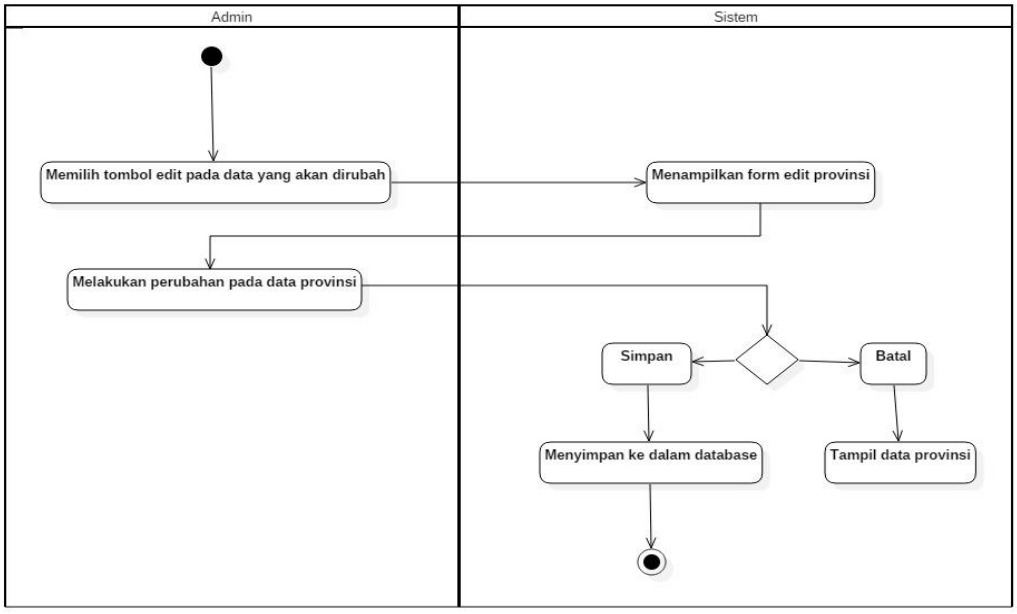
Gambar 3.10 *Activity* Diagram Mengelola Provinsi

7. *Activity* Diagram Tambah Provinsi



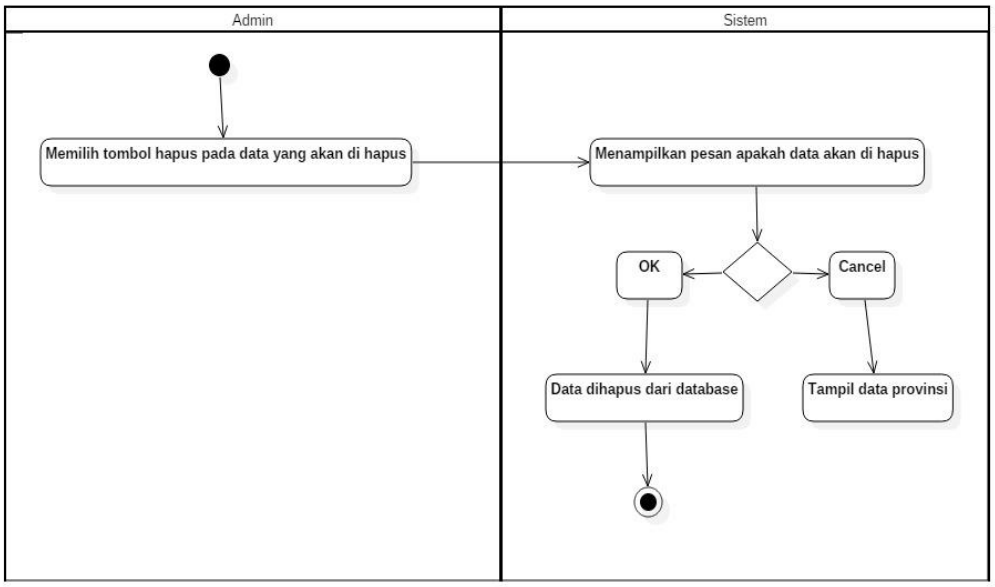
Gambar 3.11 *Activity* Diagram Tambah Provinsi

8. *Activity* Diagram Edit Provinsi



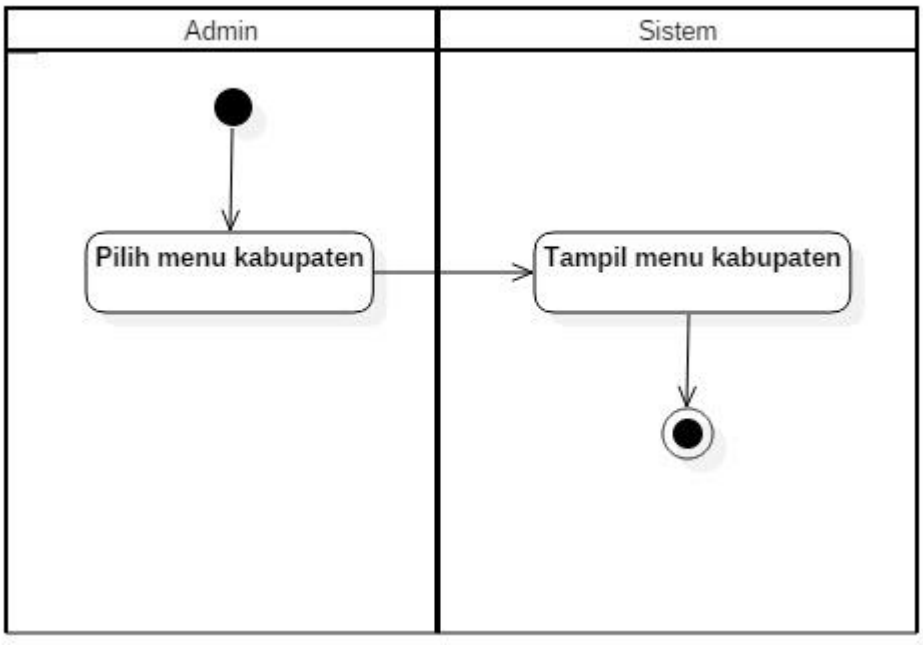
Gambar 3.12 *Activity* Diagram Edit Provinsi

9. *Activity* Diagram Hapus Provinsi



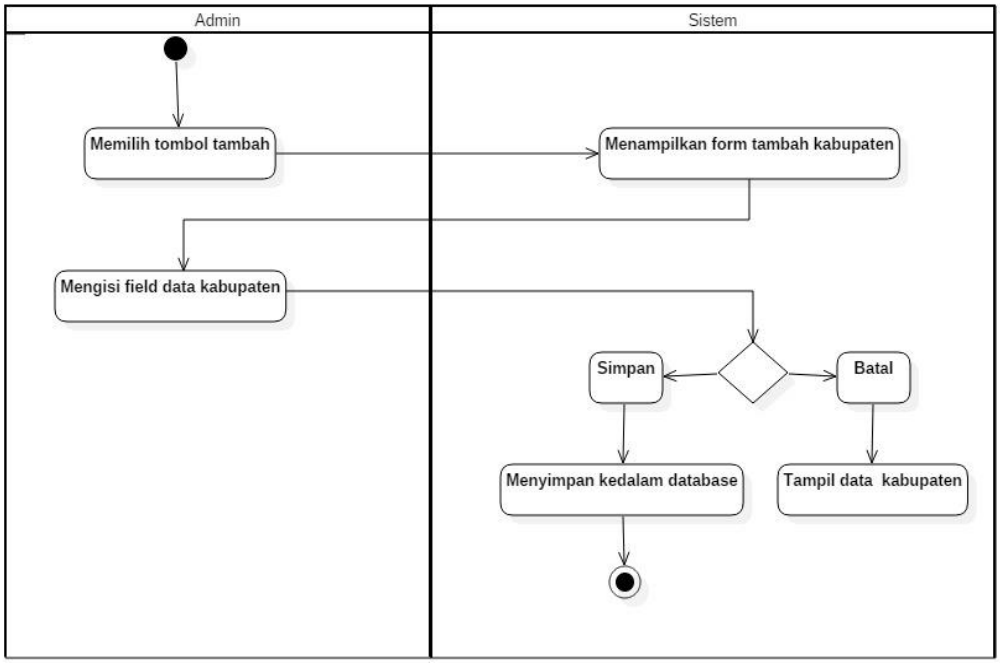
Gambar 3.13 *Activity* Diagram Hapus Provinsi

10. *Activity* Diagram Mengelola Kabupaten



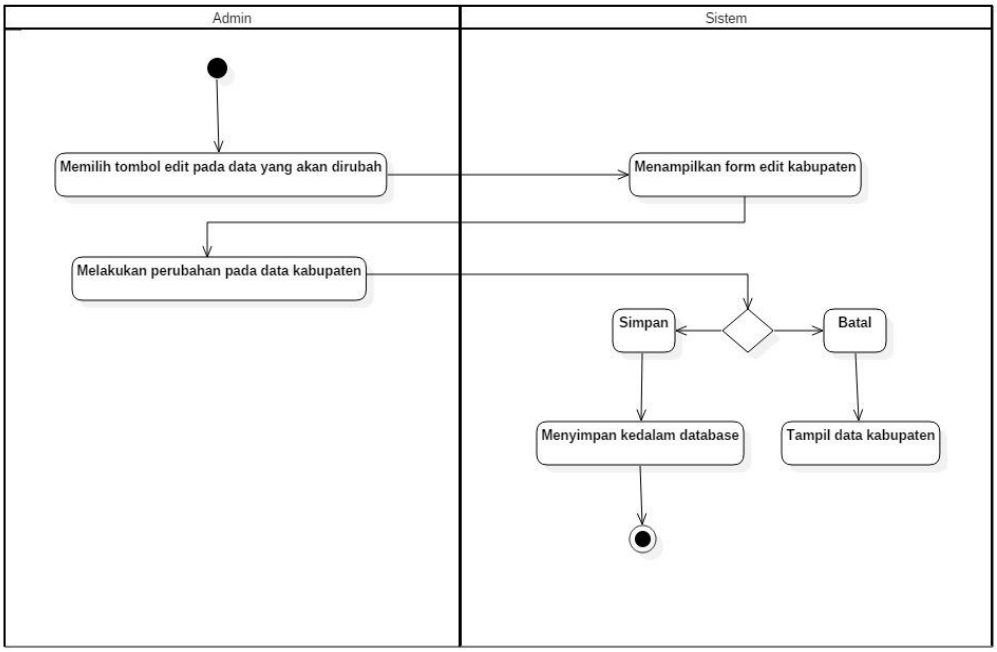
Gambar 3.14 *Activity* Diagram Mengelola Kabupaten

11. *Activity* Diagram Tambah Kabupaten



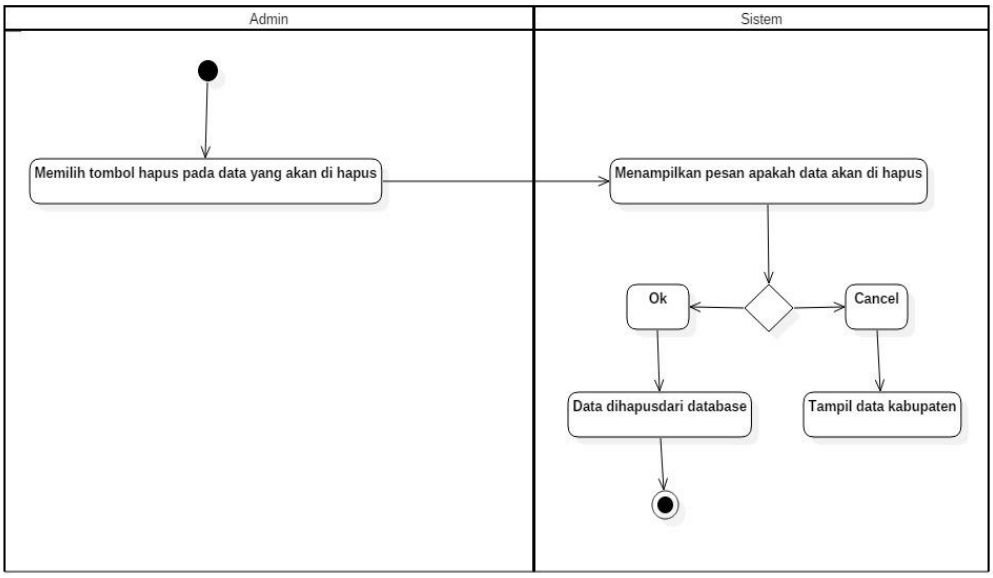
Gambar 3.15 *Activity* Diagram Tambah Kabupaten

12. *Activity* Diagram Edit Kabupaten



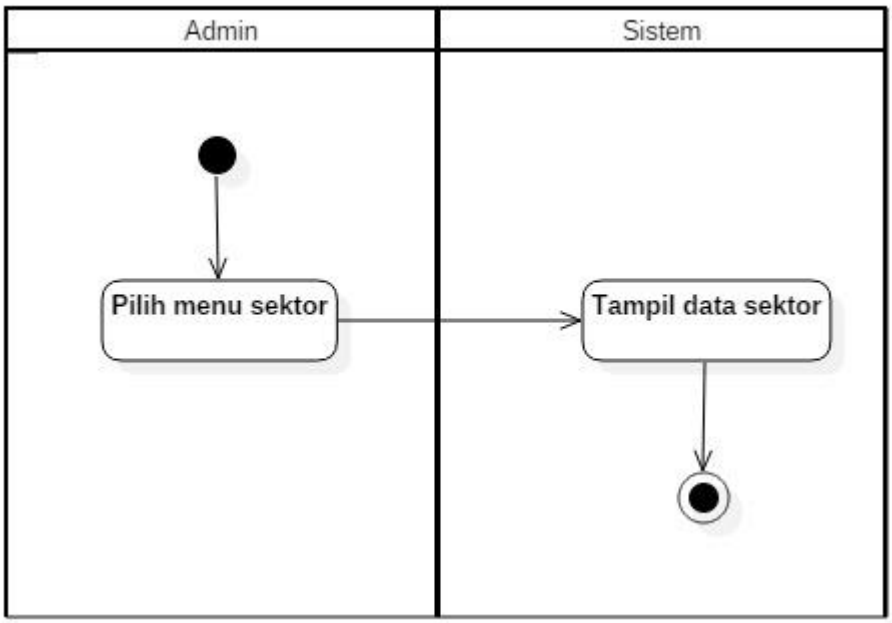
Gambar 3.16 *Activity* Diagram Edit Kabupaten

13. *Activity* Diagram Hapus Kabupaten



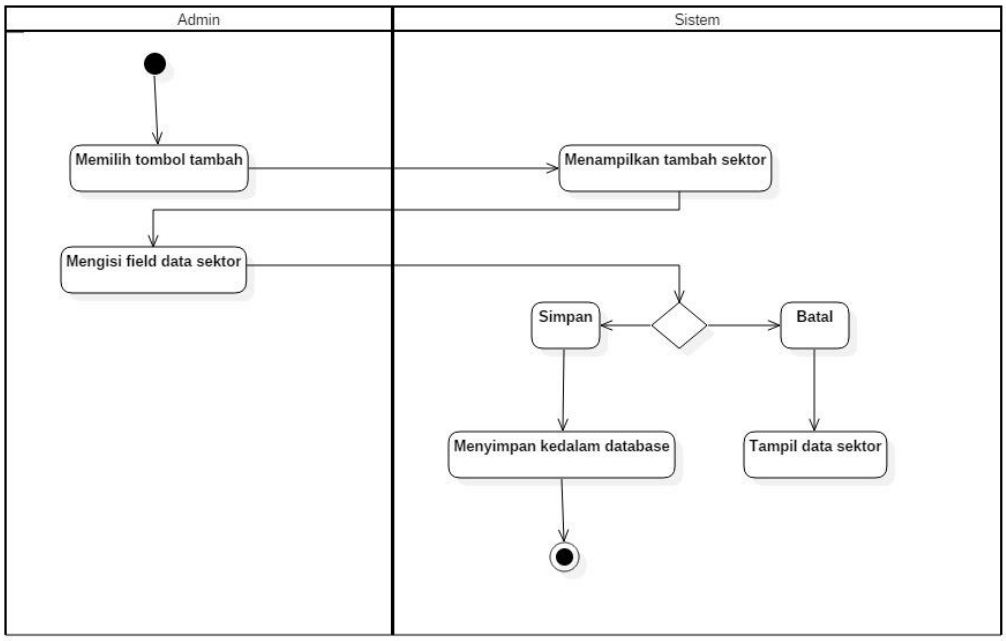
Gambar 3.17 *Activity* Diagram Hapus Kabupaten

14. *Activity* Diagram Mengelola Sektor



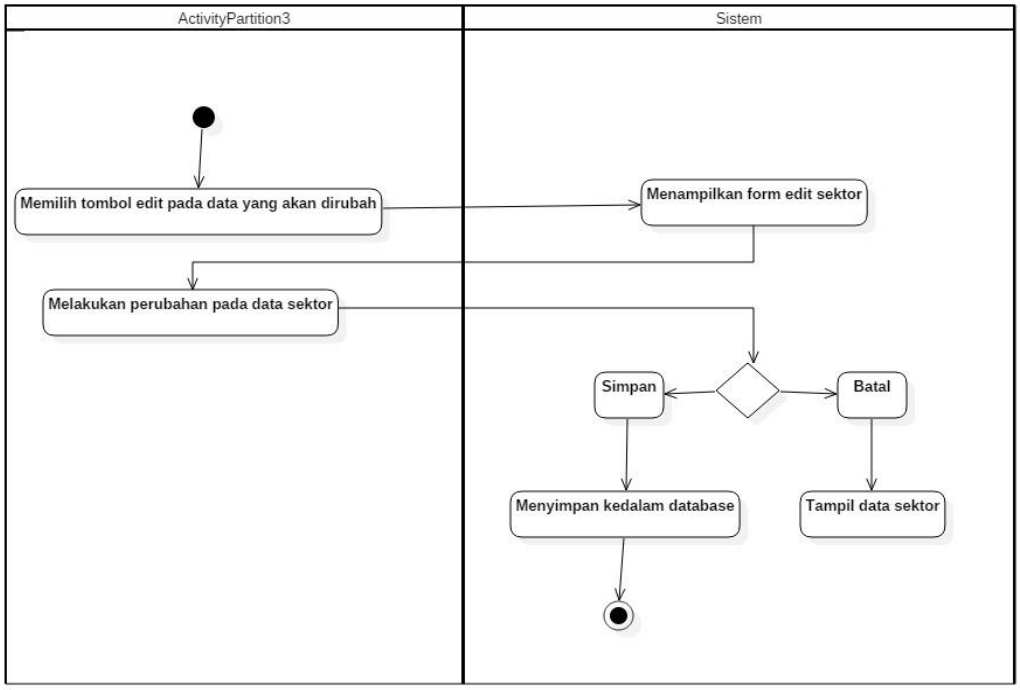
Gambar 3.18 *Activity* Diagram Mengelola Sektor

15. *Activity* Diagram Tambah Sektor



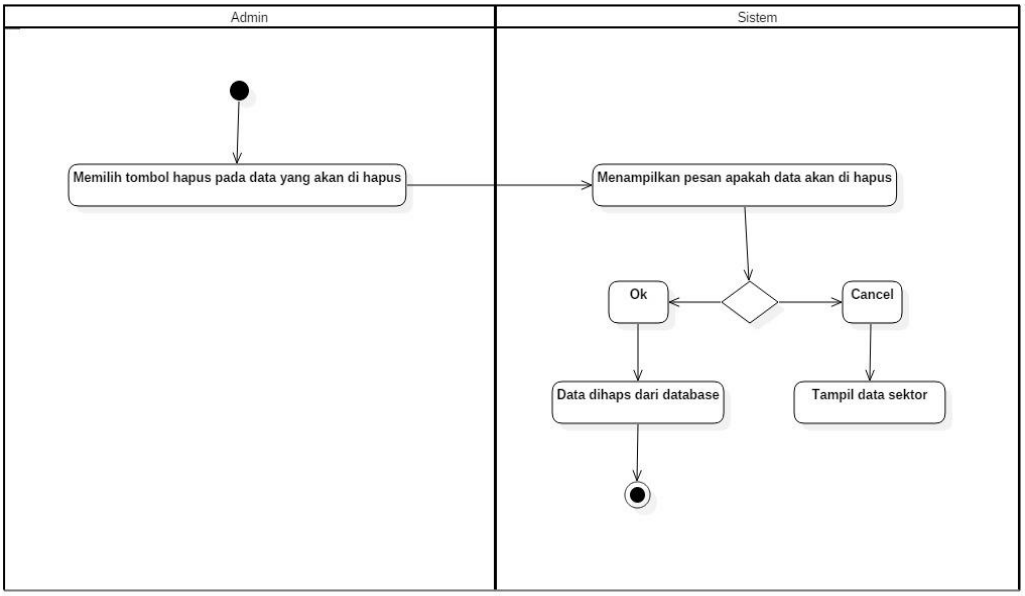
Gambar 3.19 *Activity* Diagram Tambah Sektor

16. *Activity* Diagram Edit Sektor



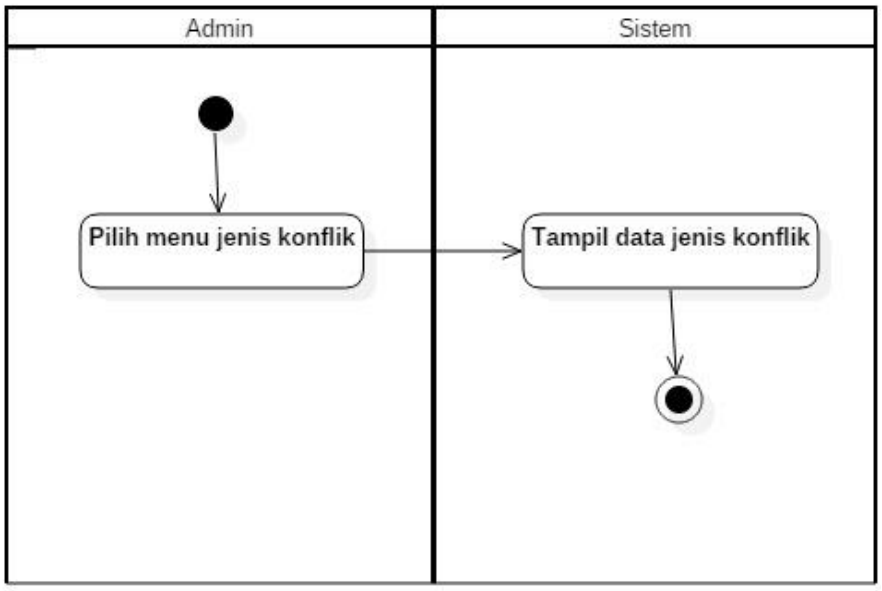
Gambar 3.20 *Activity* Diagram Edit Sektor

17. *Activity* Diagram Hapus Sektor



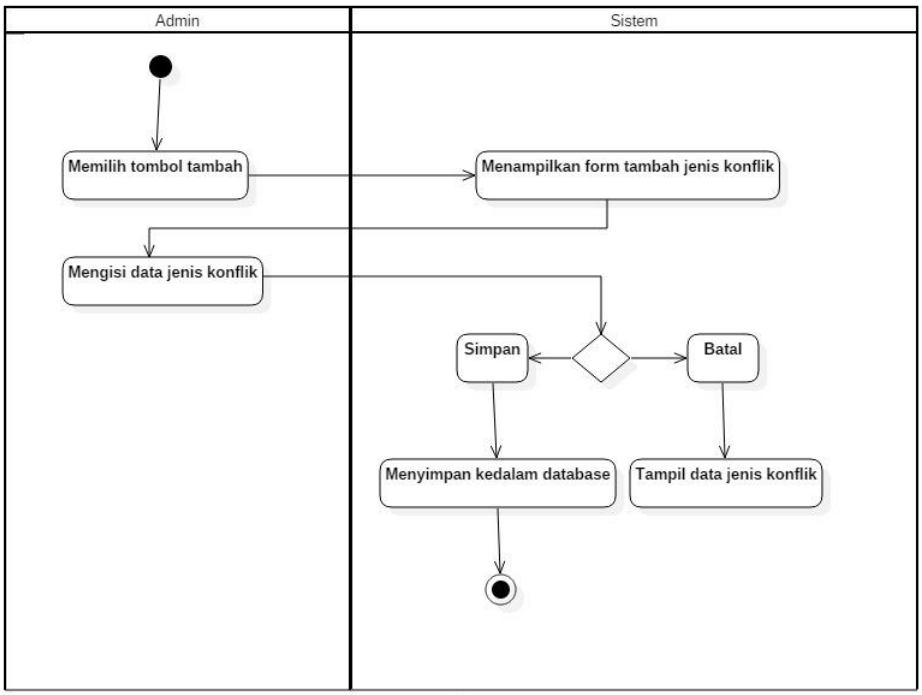
Gambar 3.21 *Activity* Diagram Hapus Sektor

18. *Activity* Diagram Mengelola Jenis Konflik



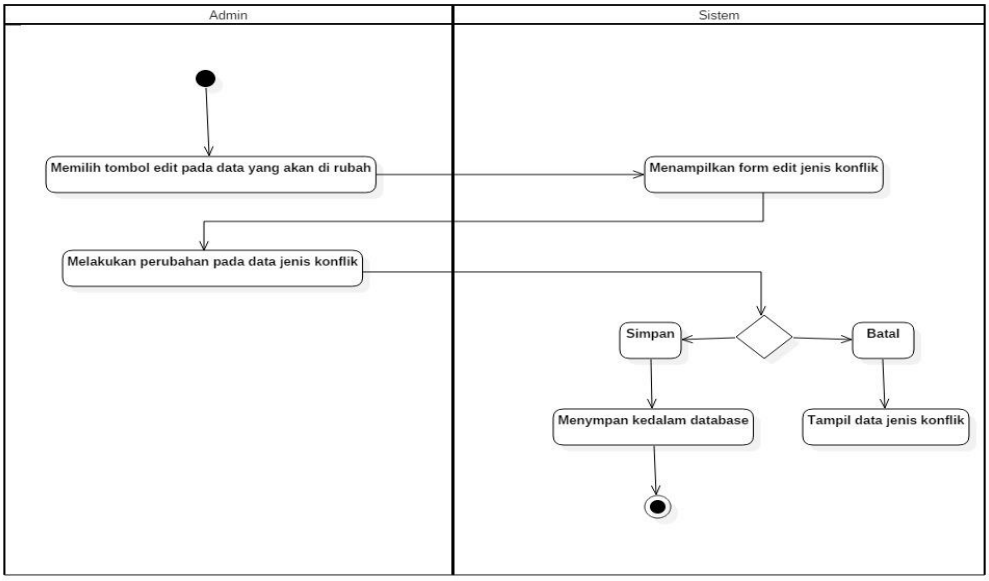
Gambar 3.22 *Activity* Diagram Mengelola Jenis Konflik

19. *Activity* Diagram Tambah Jenis Konflik



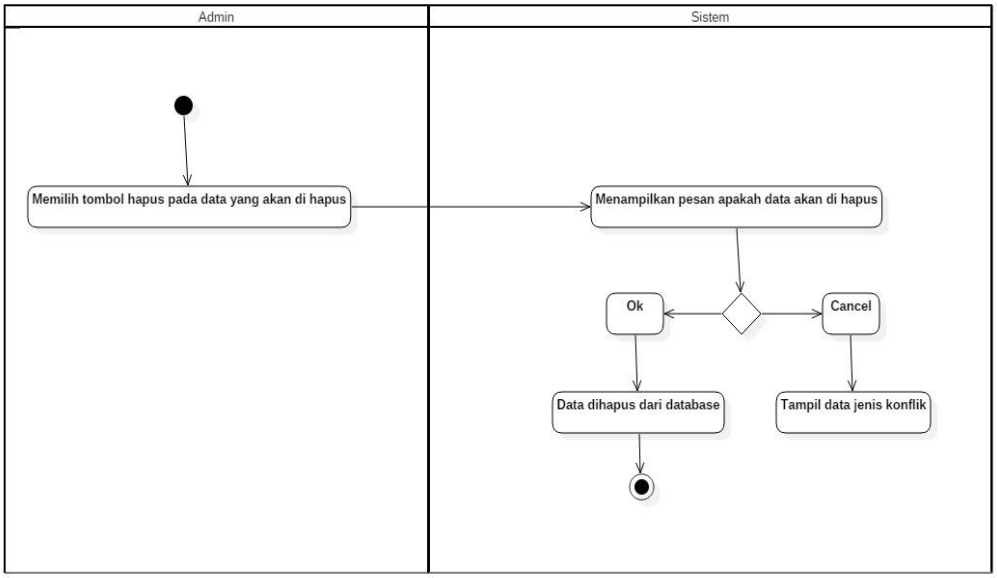
Gambar 3.23 *Activity* Diagram Tambah Jenis Konflik

20. *Activity* Diagram Edit Jenis Konflik



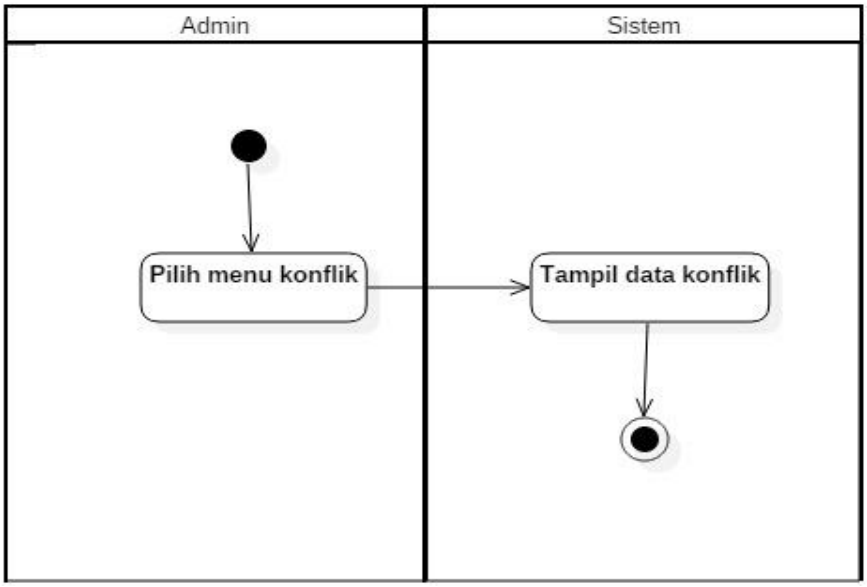
Gambar 3.24 *Activity* Diagram Edit Jenis Konflik

21. *Activity* Diagram Hapus Jenis Konflik



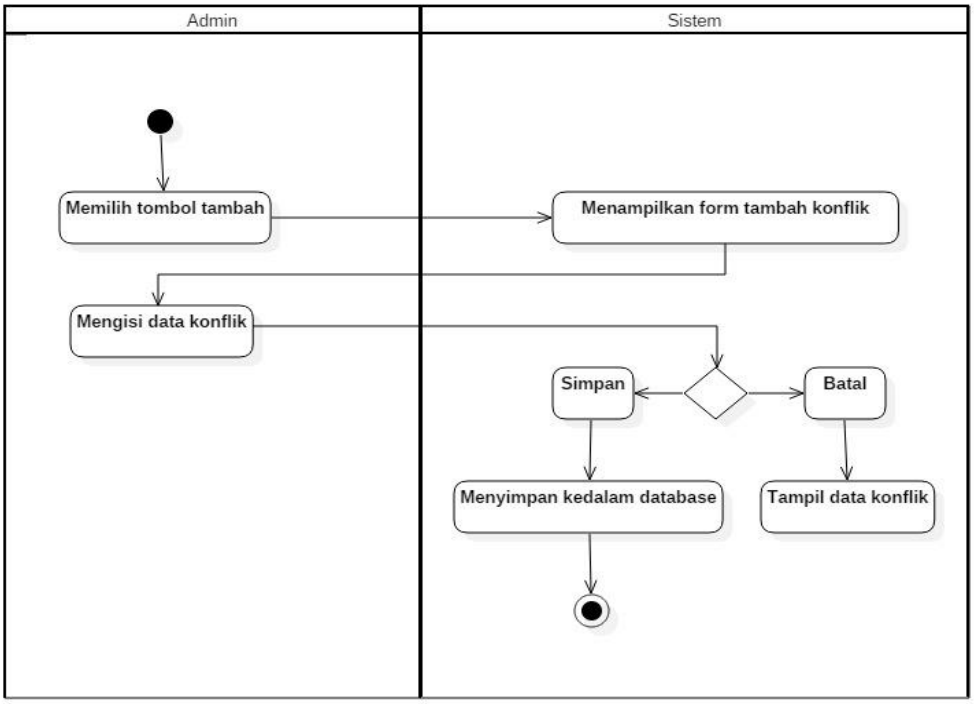
Gambar 3.25 *Activity* Diagram Hapus Jenis Konflik

22. *Activity* Diagram Mengelola Konflik



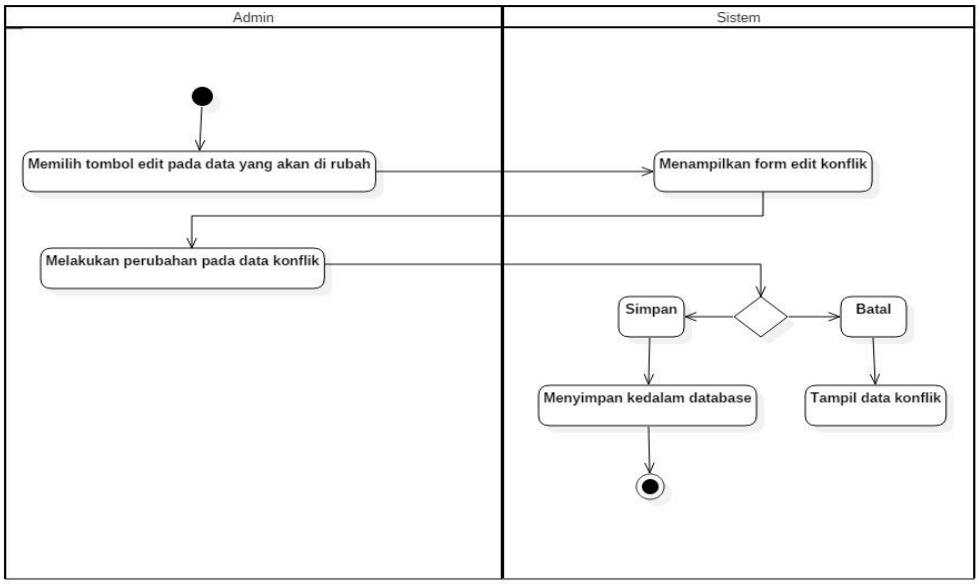
Gambar 3.26 *Activity* Diagram Konflik

23. *Activity* Diagram Tambah Konflik



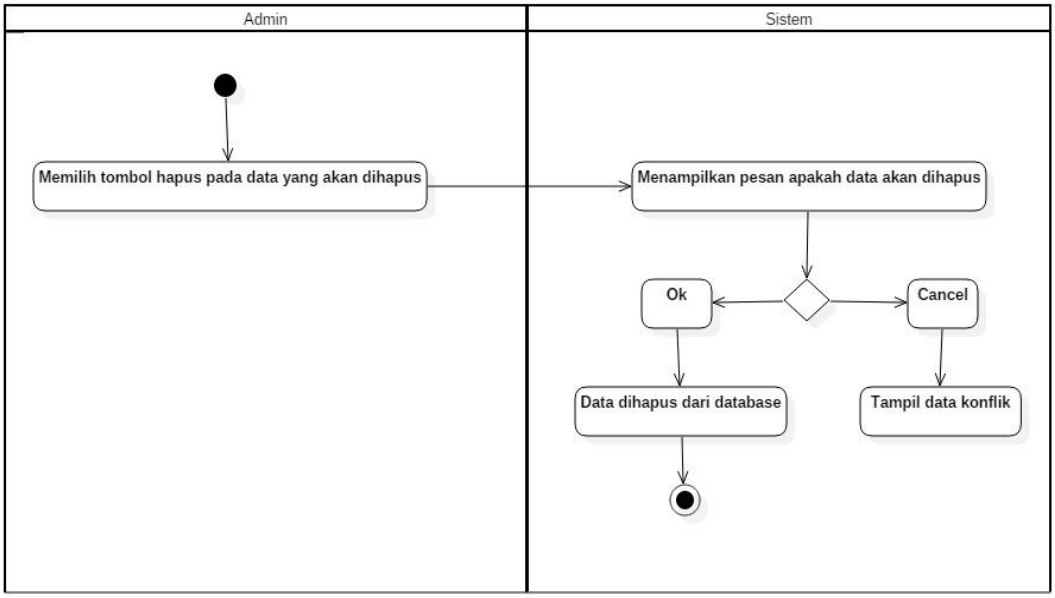
Gambar 3.26 *Activity* Diagram Tambah Konflik

24. *Activity Activity* Diagram Edit Konflik



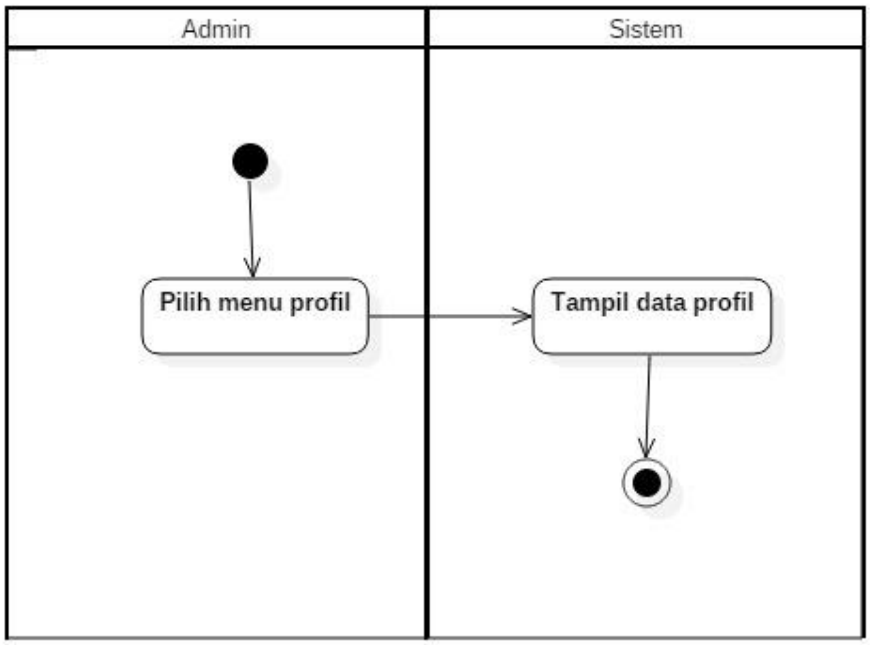
Gambar 3.27 *Activity* Diagram Edit Konflik

25. *Activity Activity* Diagram Hapus Konflik



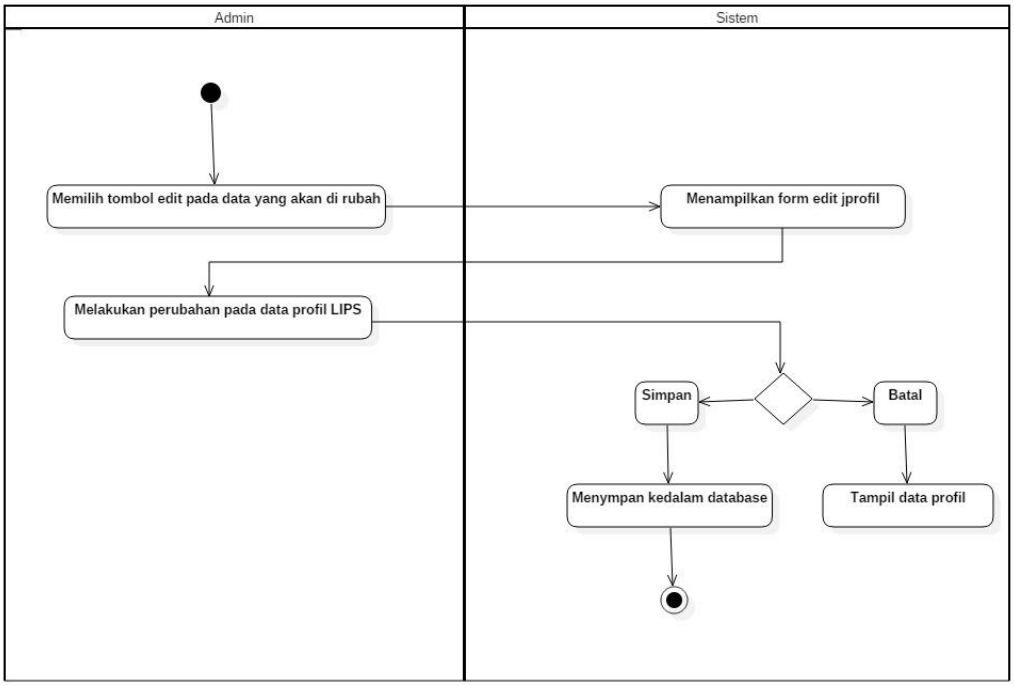
Gambar 3.28 *Activity* Diagram Hapus Konflik

26. *Activity* Diagram Mengelola Profil



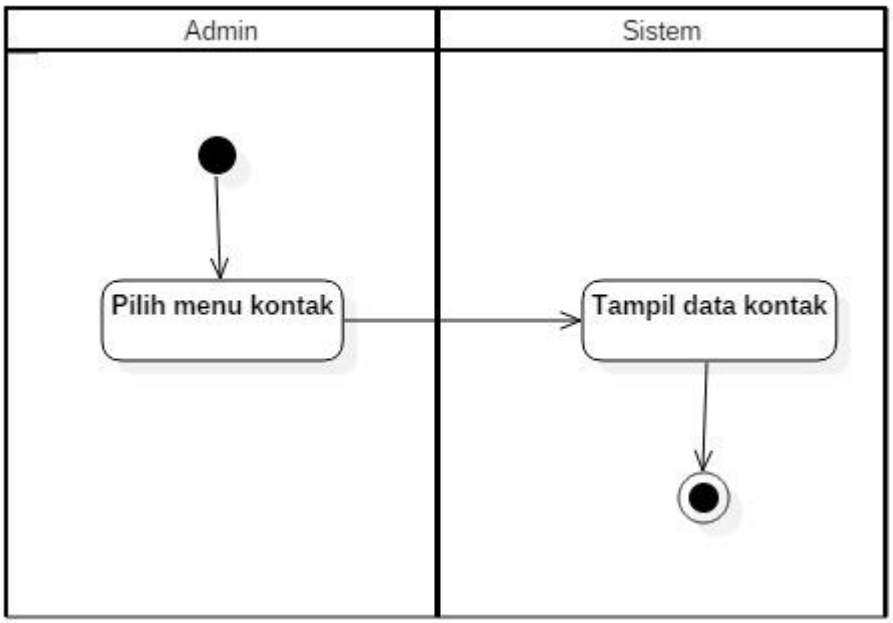
Gambar 3.29 *Activity* Diagaram Mengelola Profil

27. *Activity* Diagram Edit Profil



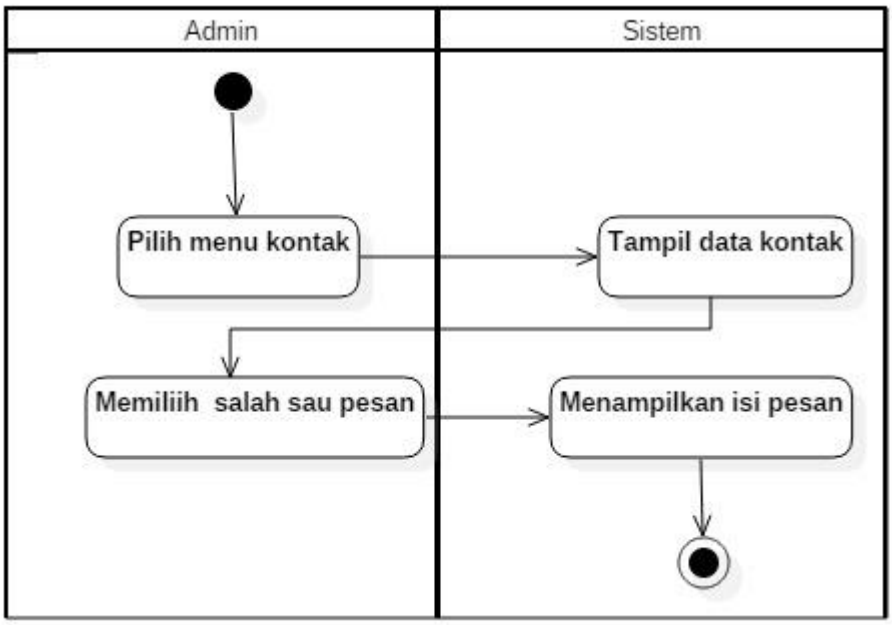
Gambar 3.30 *Activity* Diagaram Edit Profil

28. *Activity* Diagram Mengelola Kontak



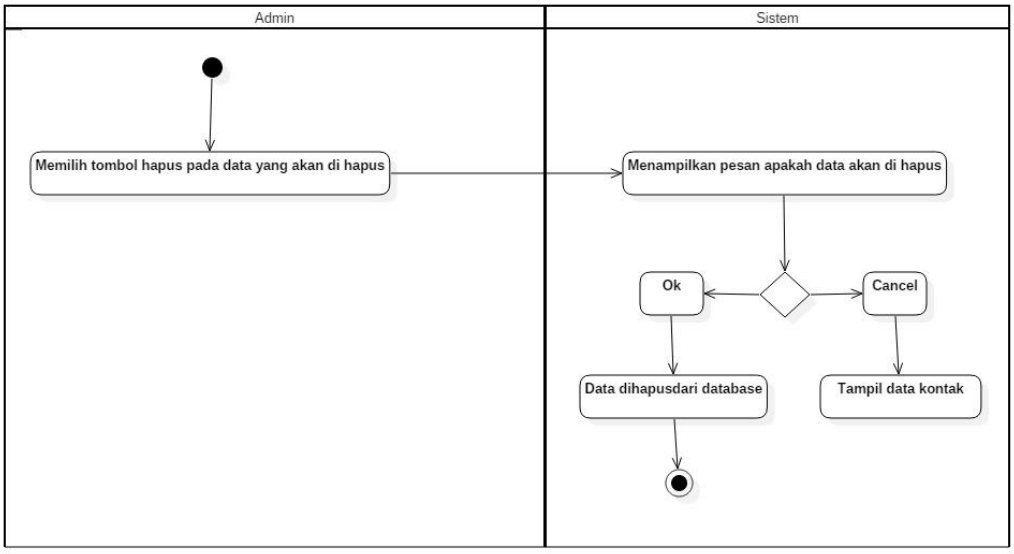
Gambar 3.31 *Activity* Diagaram Mengelola Kontak

29. *Activity* Diagram Lihat Kontak



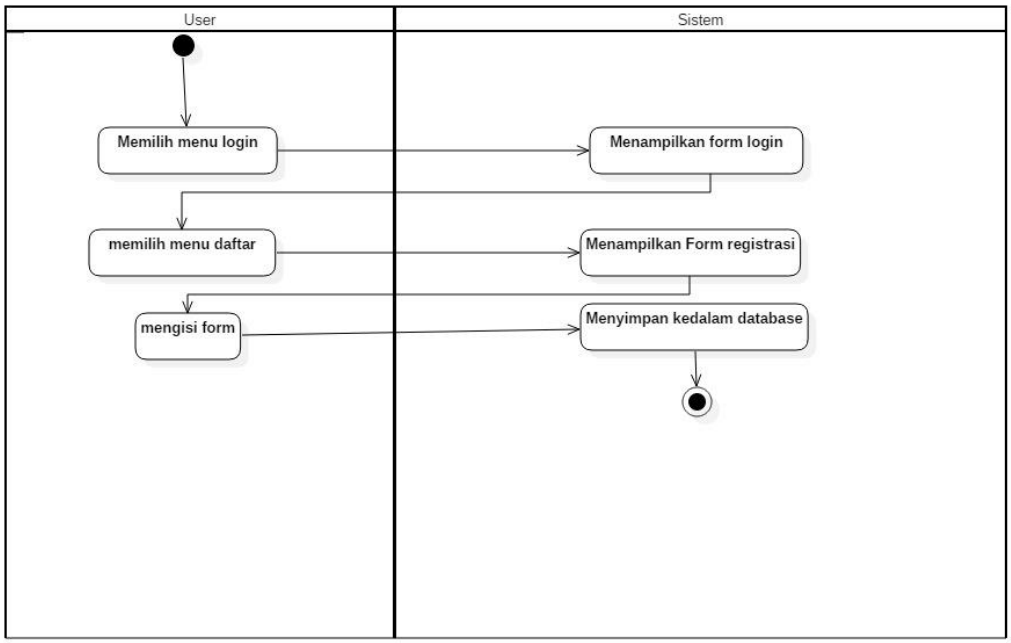
Gambar 3.32 *Activity* Diagaram Lihat Kontak

30. *Activity* Diagram Hapus Kontak



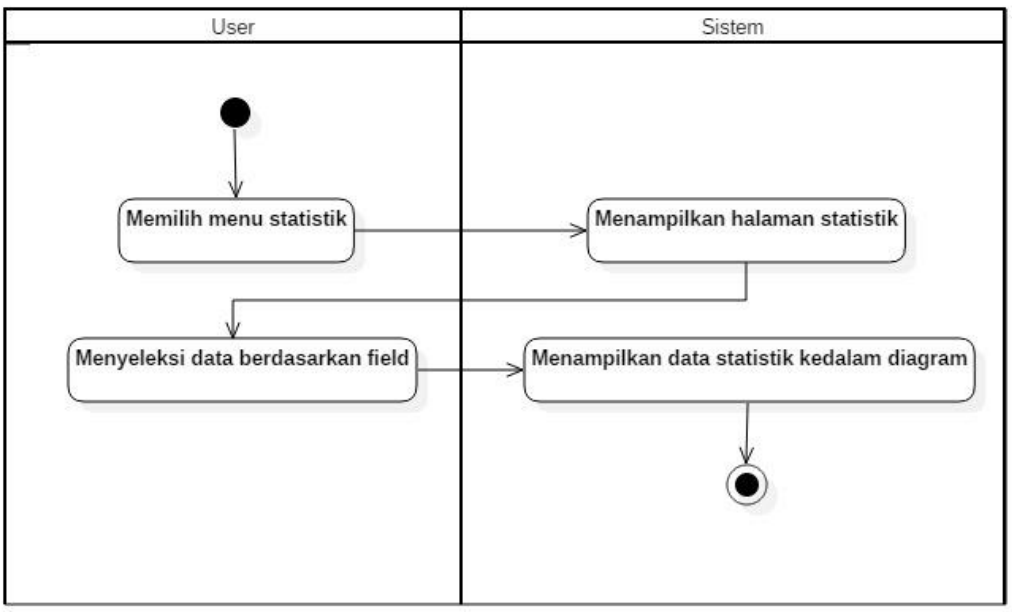
Gambar 3.33 *Activity Diagram* Hapus Kontak

31. *Activity* Diagram Registrasi



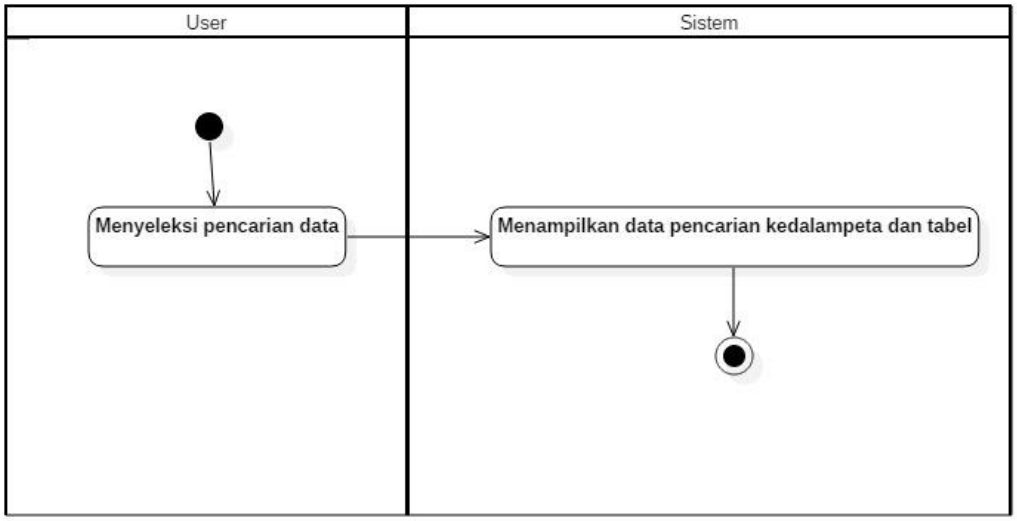
Gambar 3.34 *Activity* Diagaram Registrasi

32. *Activity* Diagram Statistik Konflik



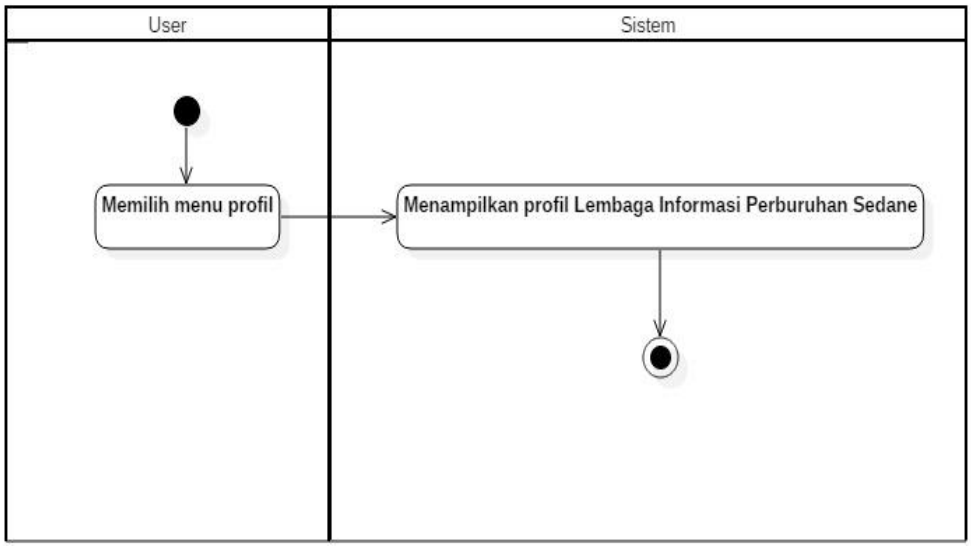
Gambar 3.35 *Activity* Diagaram Statistik Konflik

33. *Activity* Diagram Mencari Data Konflik



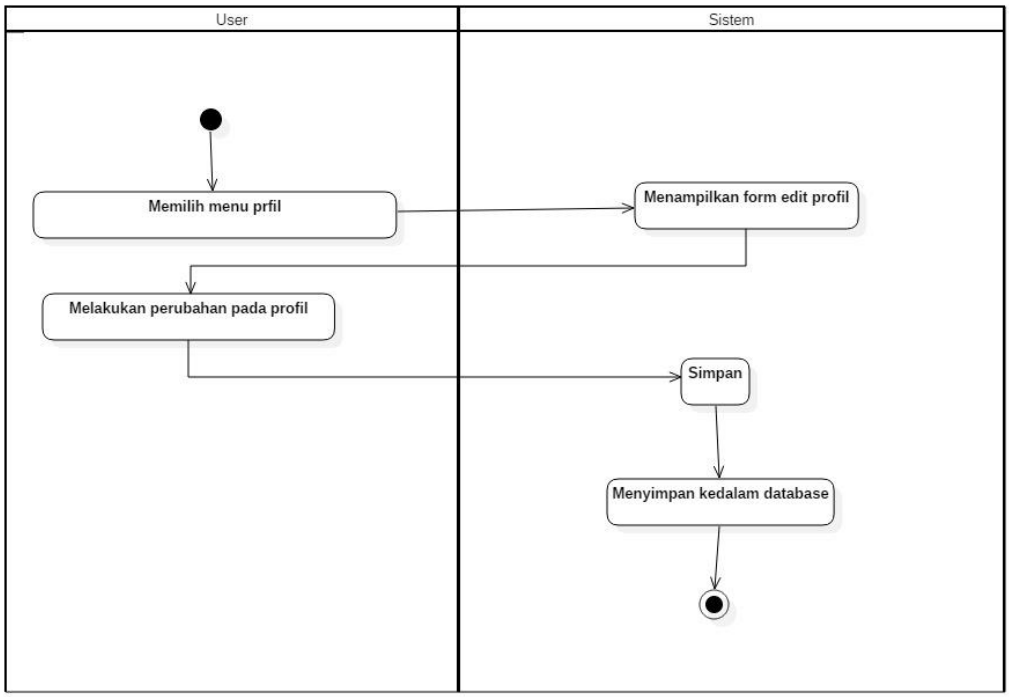
Gambar 3.36 *Activity* Diagaram Mencari Data Konflik

34. *Activity* Diagram Melihat Profil LIPS



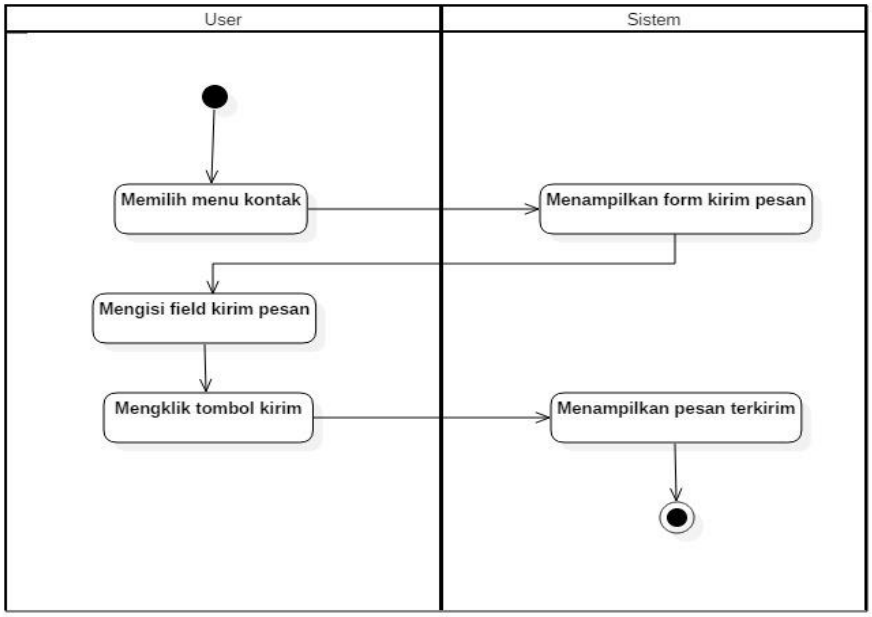
Gambar 3.37 *Activity* Diagaram Melihat Profil LIPS

35. *Activity* Diagram Edit Profil *User*



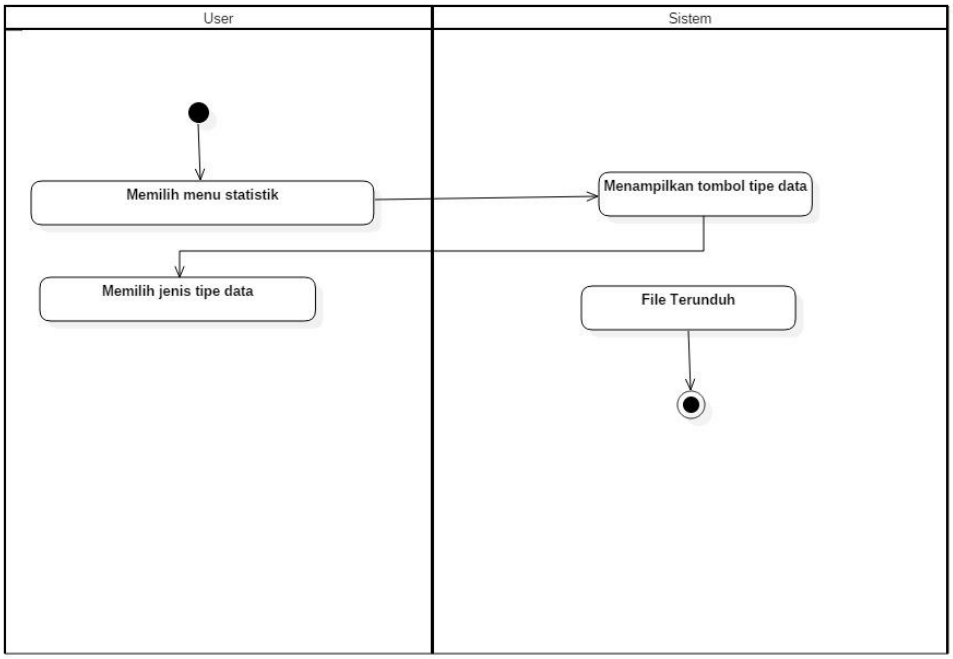
Gambar 3.38 *Activity* Diagaram Edit Profil *User*

36. *Activity* Diagram Mengirim Pesan ke LIPS



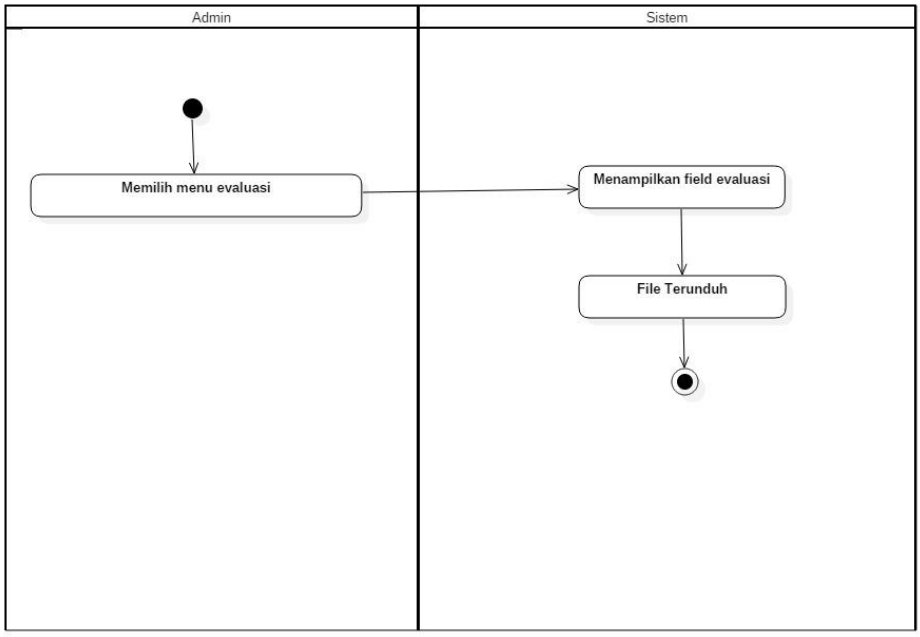
Gambar 3.39 *Activity* Diagaram Mengirim Pesan ke LIPS

37. *Activity* Diagram Download data Konflik



Gambar 3.40 *Activity* Diagaram Download Data Konflik

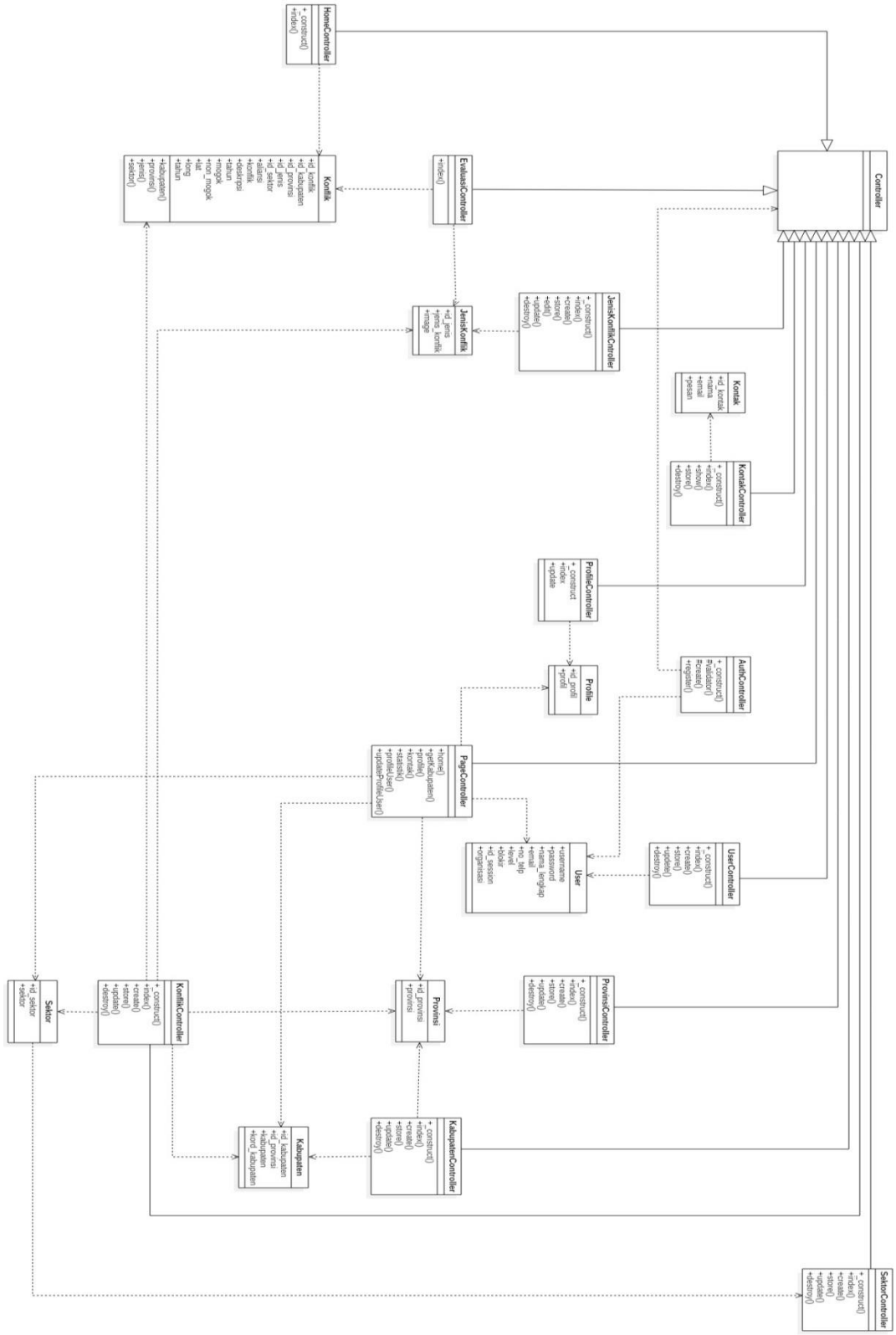
38. *Activity* Diagram Evaluasi Konflik



Gambar 3.41 *Activity* Diagaram Evaluasi Konflik

3.4.4. *Class* Diagram

Class Diagram menggambarkan klasifikasi objek-objek yang terdapat dalam sistem serta hubungan antar objek tersebut. Berikut adalah *class diagram* sistem informasi geografis Pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dapat dilihat pada Gambar 3.42.

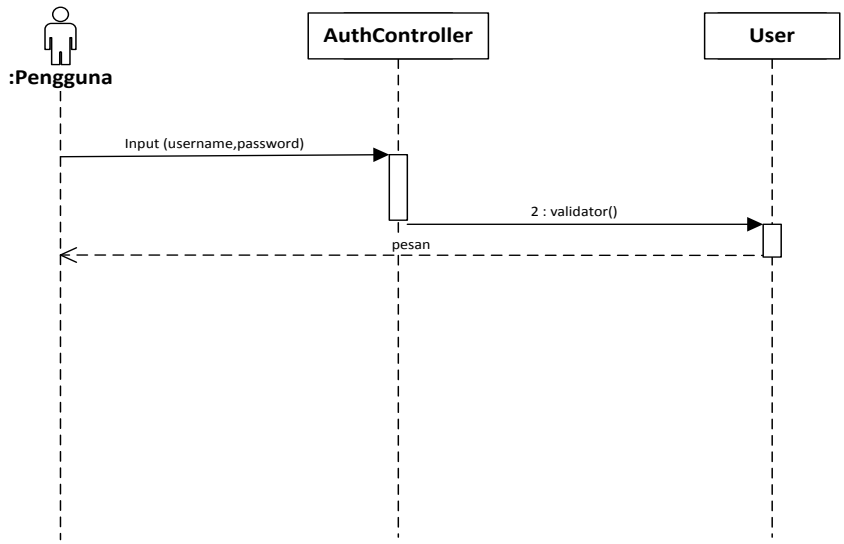


Gambar 3.42 *Class* Diagram

3.4.5. *Sequence* Diagram

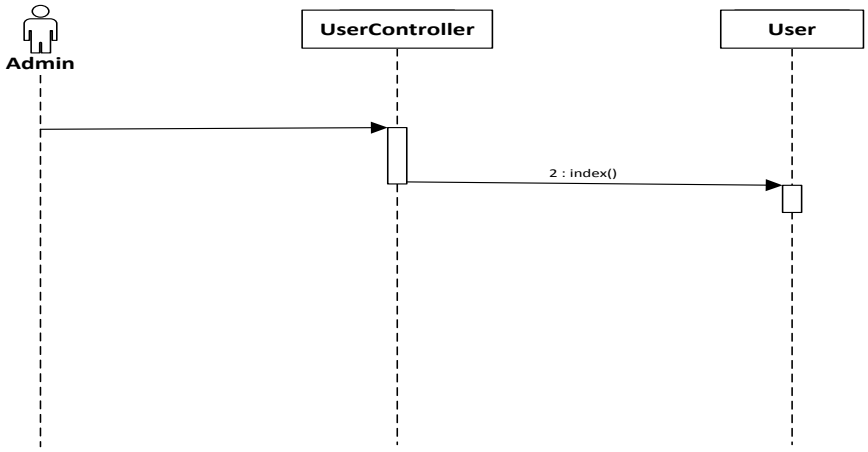
Sequence diagram adalah grafik dua dimensi dimana objek ditunjukan dalam dimensi horizontal, sedangkan *lifeline* ditunjukan dalam dimensi vertical. *Sequence* diagram dari *use case* sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane adalah sebagai berikut:

1. *Sequence* Diagram *Login*



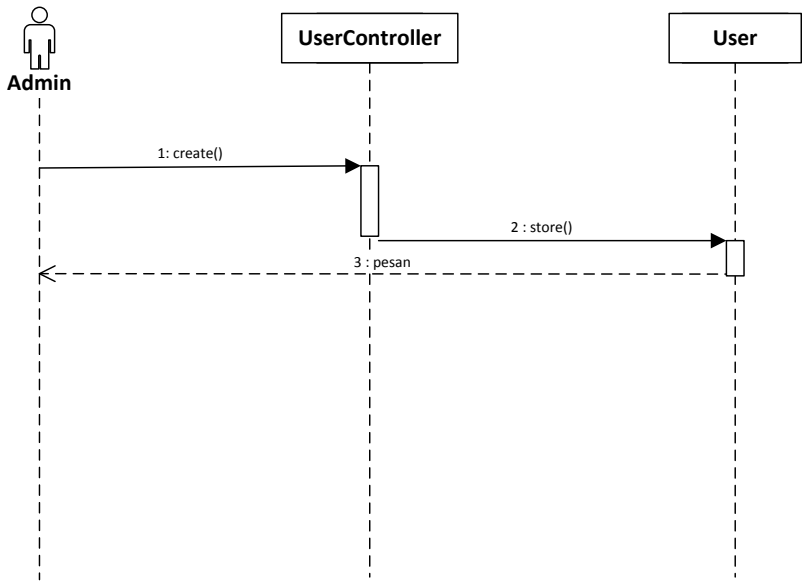
Gambar 343 *Sequence* Diagram *Login*

2. *Sequence* Diagram Mengelola *User*



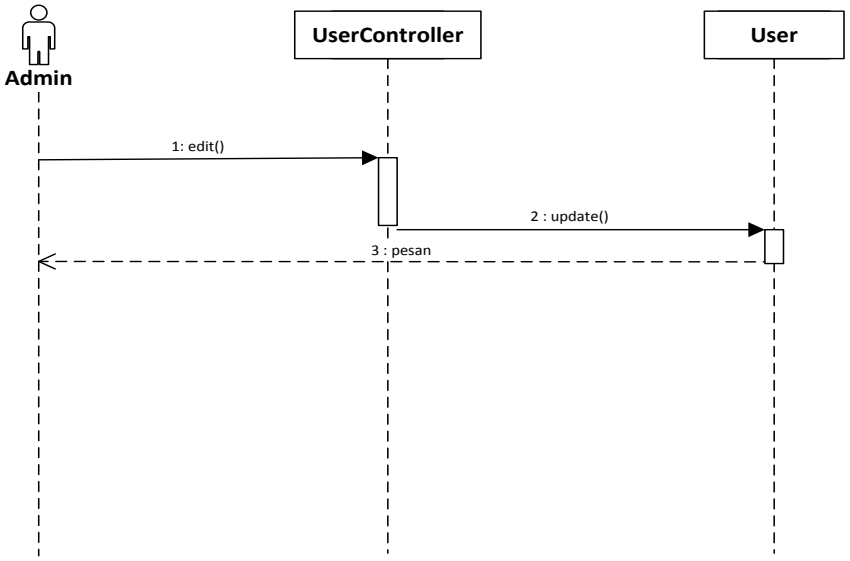
Gambar 3.44 *Sequence* Diagram Mengelola *User*

3. *Sequence* Diagram Tambah *User*



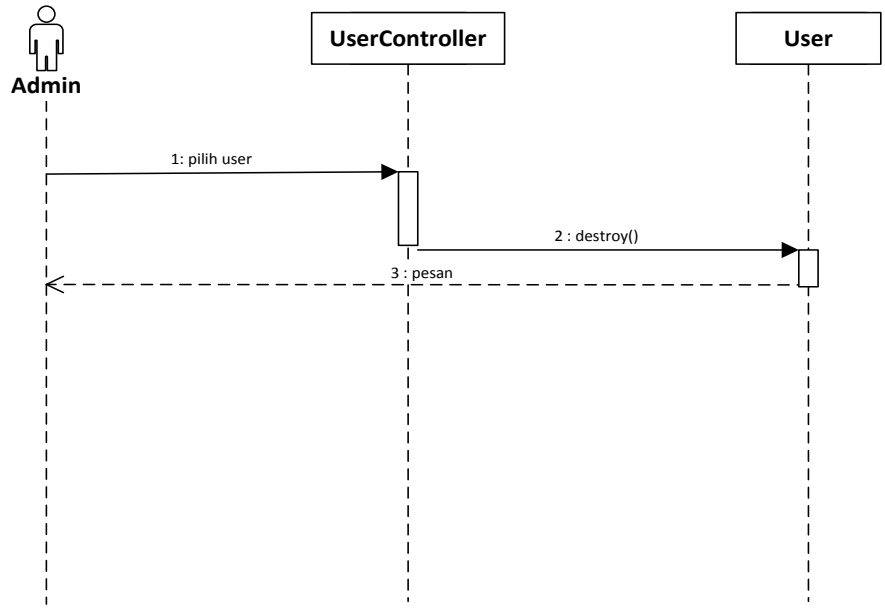
Gambar 3.45 *Sequence* Diagram Tamabah *User*

4. *Sequence* Diagram Edit *User*



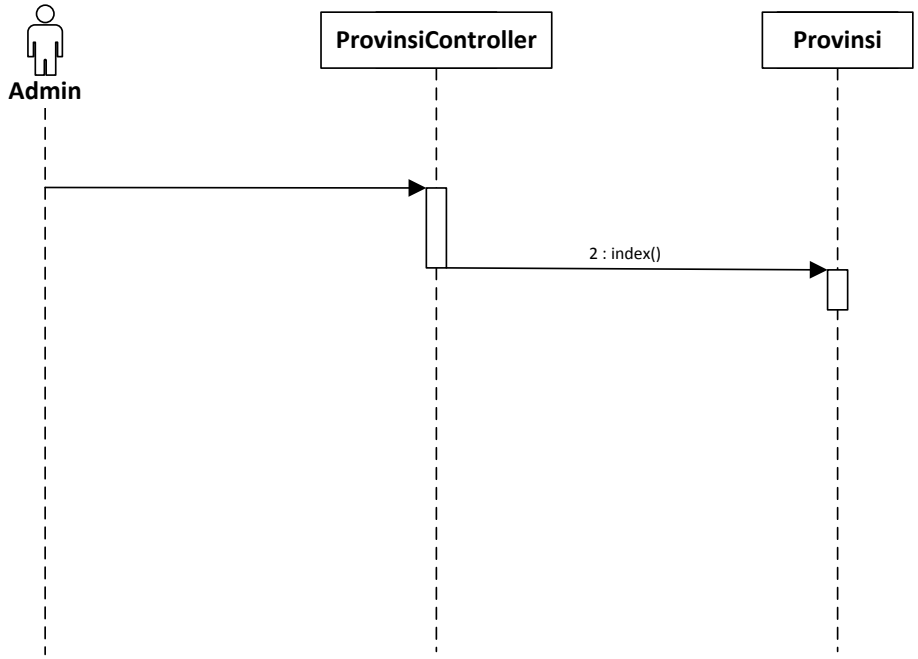
Gambar 3.46 *Sequence* Diagram Edit *User*

5. *Sequence* Diagram Hapus *User*



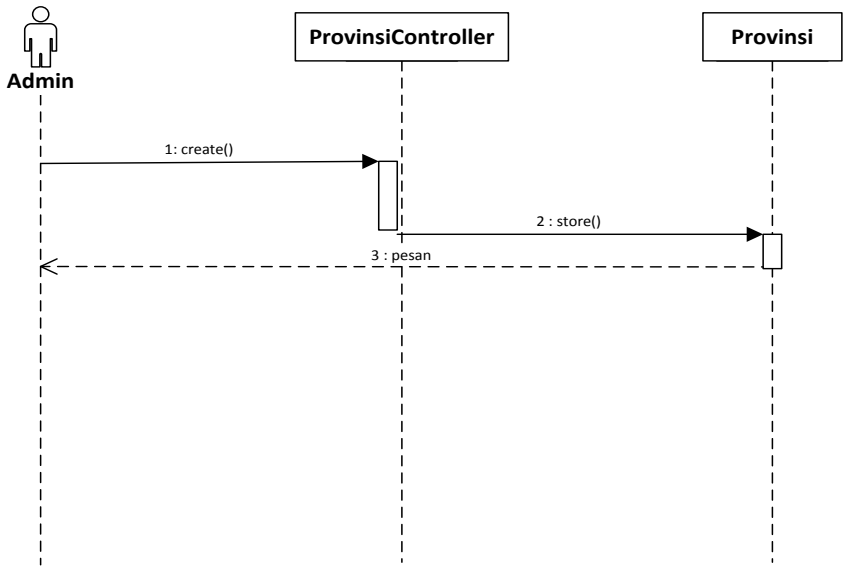
Gambar 3.47 *Sequence* Diagram Hapus *User*

6. *Sequence* Diagram Mengelola Provinsi



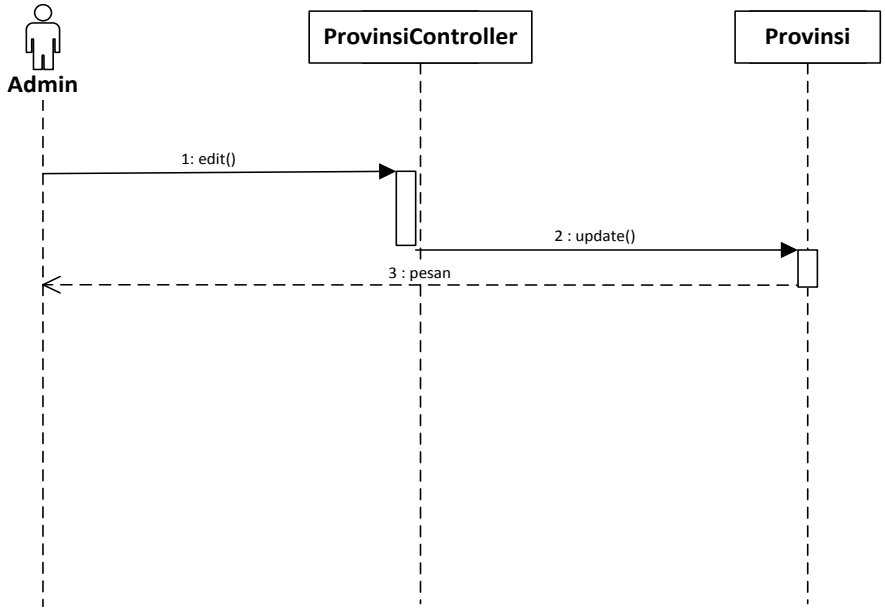
Gambar 3.48 *Sequence* Diagram Mengelola Provinsi

7. *Sequence* Diagram Tambah Provinsi



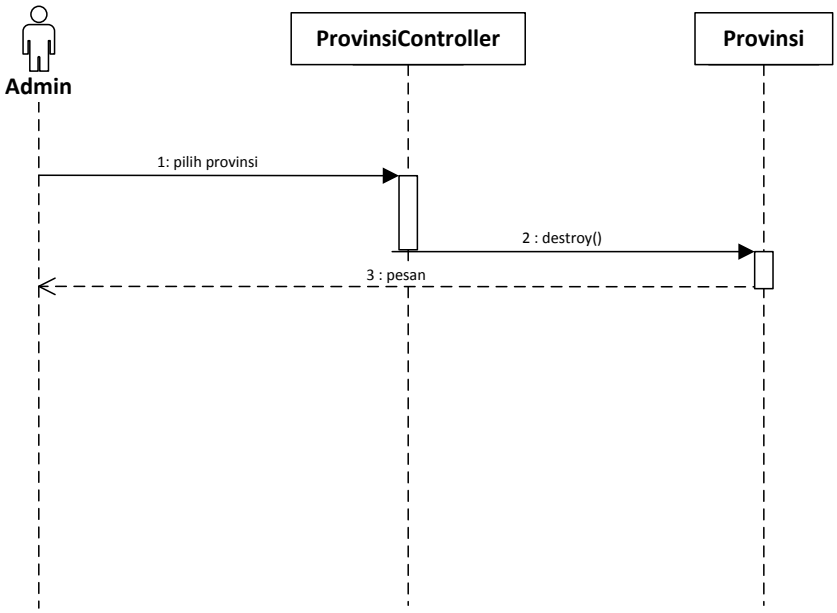
Gambar 3.49 *Sequence* Diagram Tambah Provinsi

8. *Sequence* Diagram Edit Provinsi



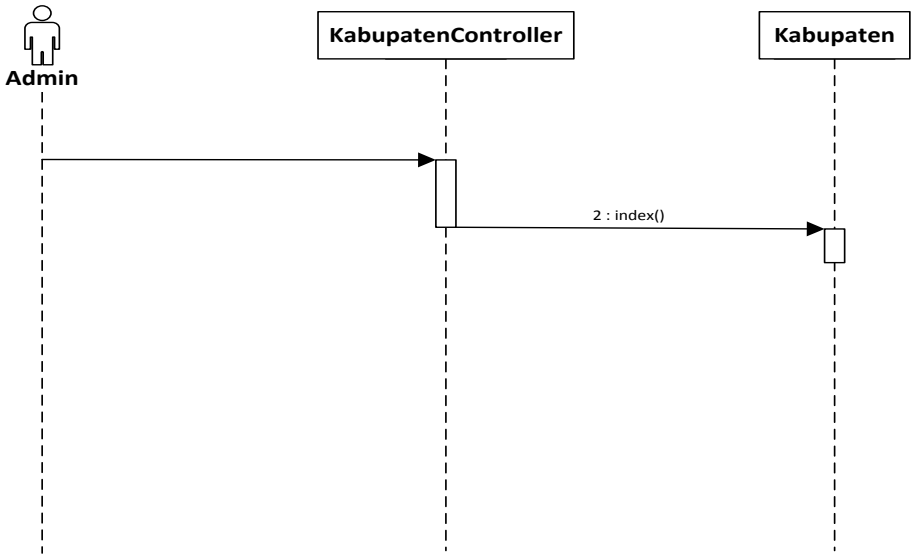
Gambar 3.50 *Sequence* Diagram Edit Provinsi

9. *Sequence* Diagram Hapus Provinsi



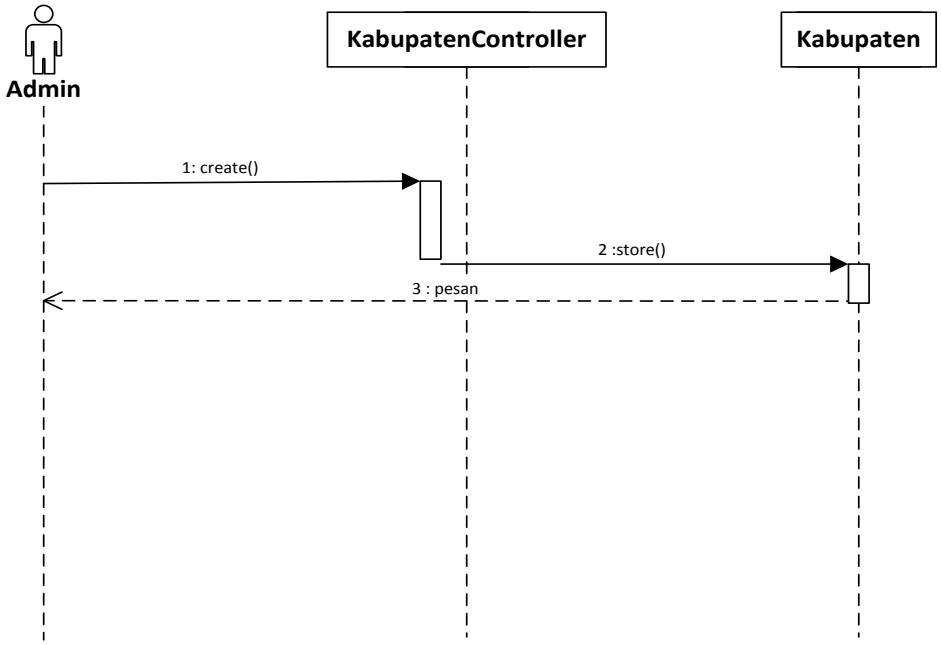
Gambar 3.51 *Sequence* Diagram Hapus Provinsi

10. Sequence Diagram Mengelola Kabupaten



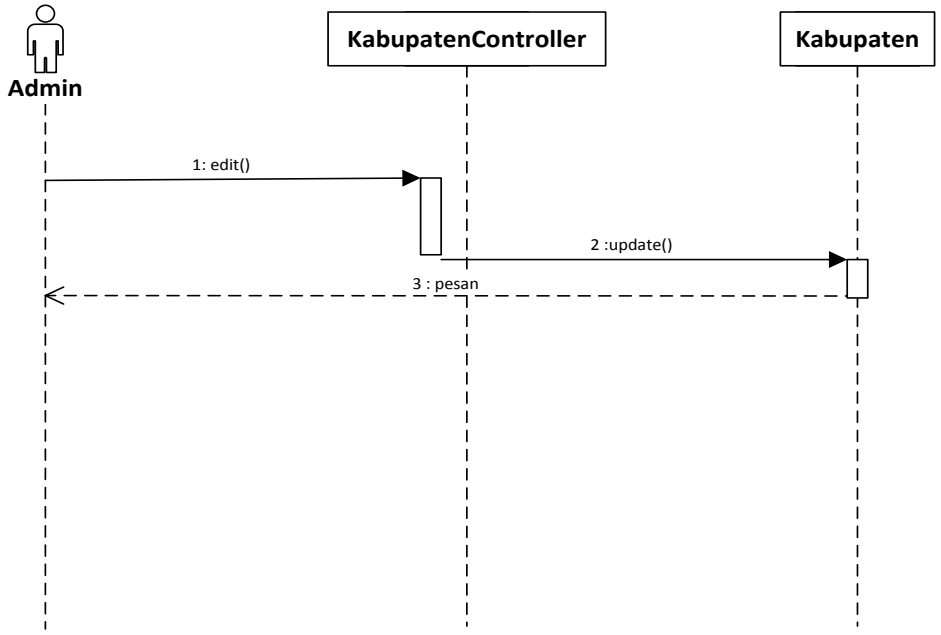
Gambar 3.52 *Sequence* Diagram Mengelola Kabupaten

11. Sequence Diagram Tambah Kabupaten



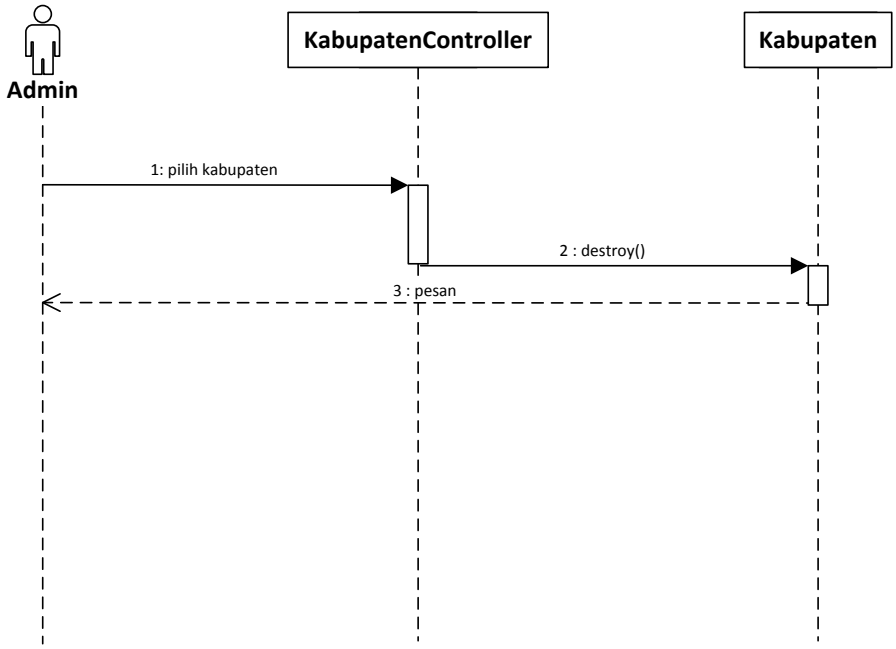
Gambar 3.53 *Sequence* Diagram Tambah Kabupaten

12. Sequence Diagram Edit Kabupaten



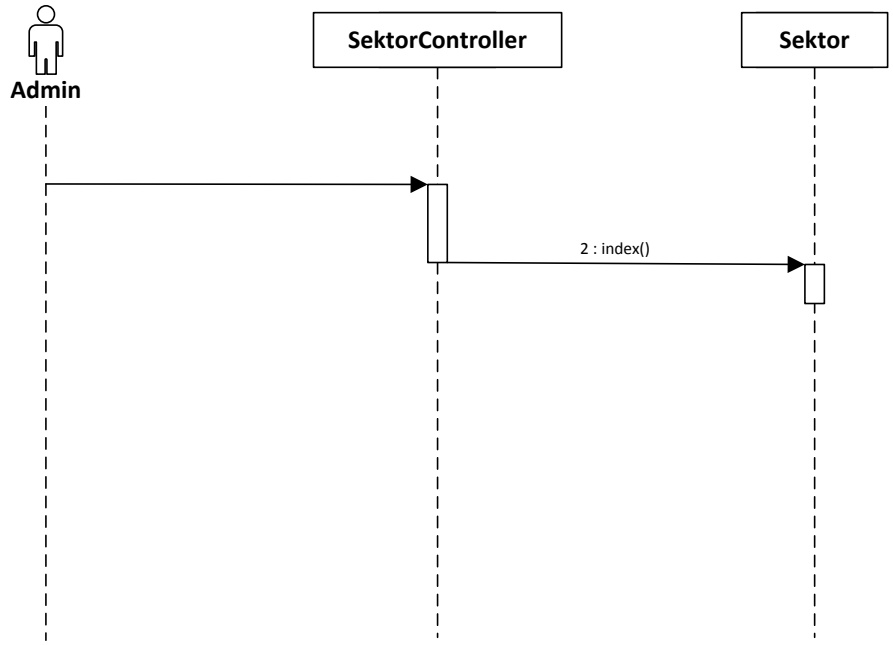
Gambar 3.54 *Sequence* Diagram Edit Kabupaten

13. Sequence Diagram Hapus Kabupaten



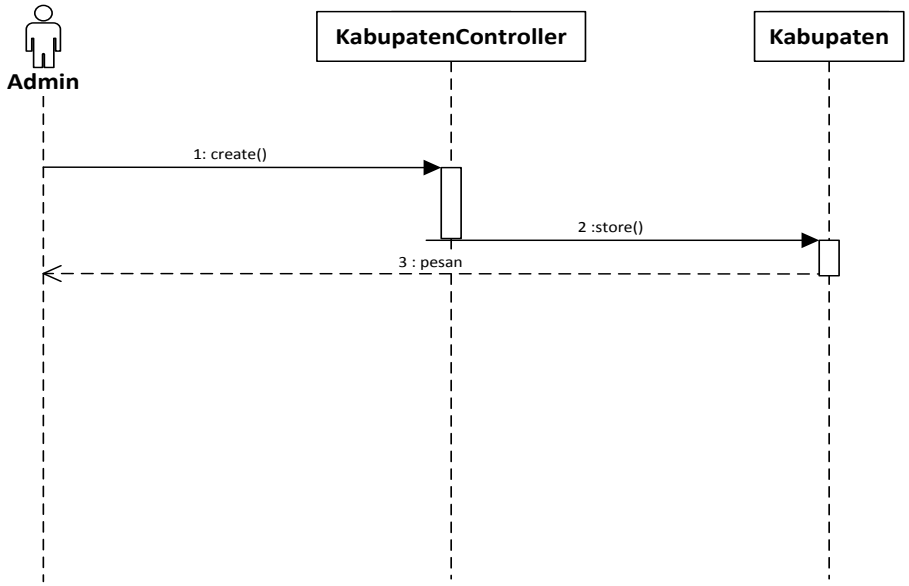
Gambar 3.55 *Sequence* Diagram Hapus Kabupaten

14. Sequence Mengelola Sektor



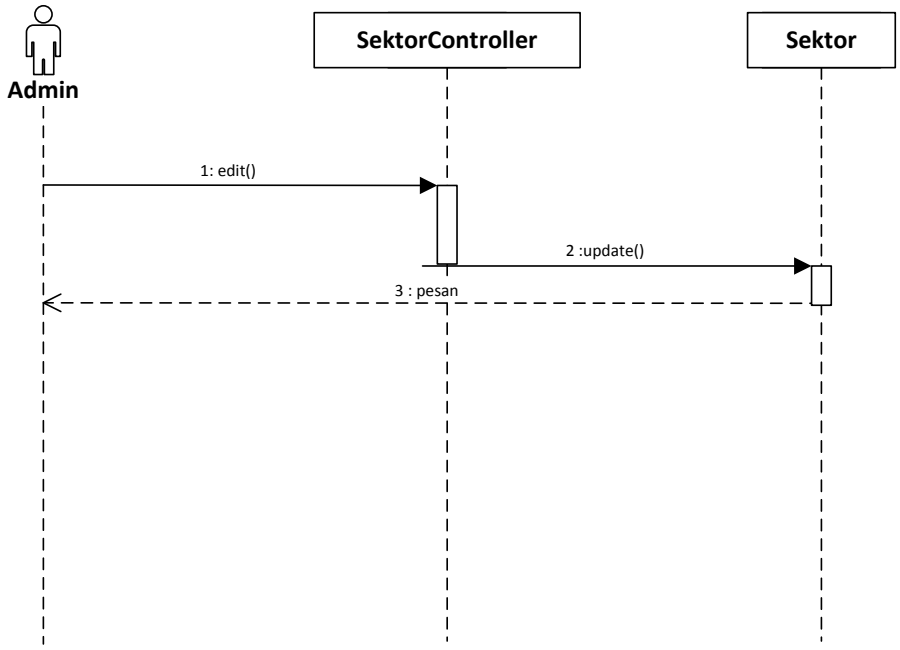
Gambar 3.56 *Sequence* Mengelola Sektor

15. Sequence Diagram Tambah Sektor



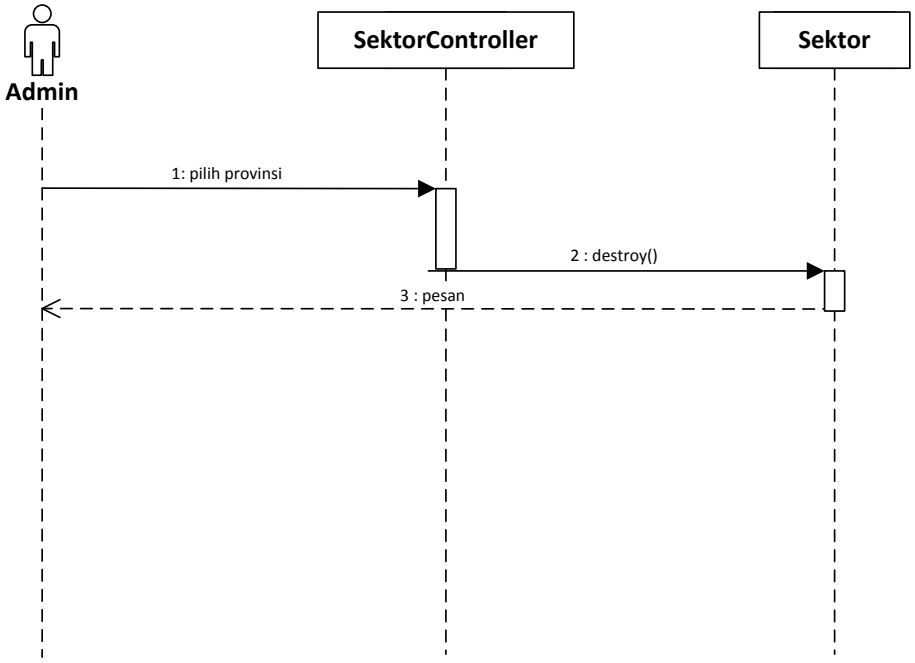
Gambar 3.57 *Sequence* Tambah Sektor

16. Sequence Edit Sektor



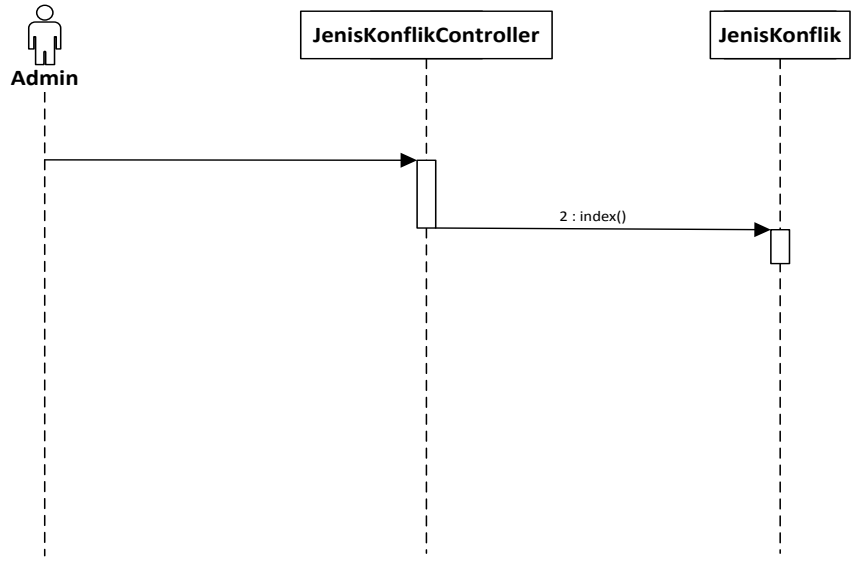
Gambar 3.58 *Sequence* Diagram Hapus Jenis Konflik

17. Sequence Diagram Hapus Sektor



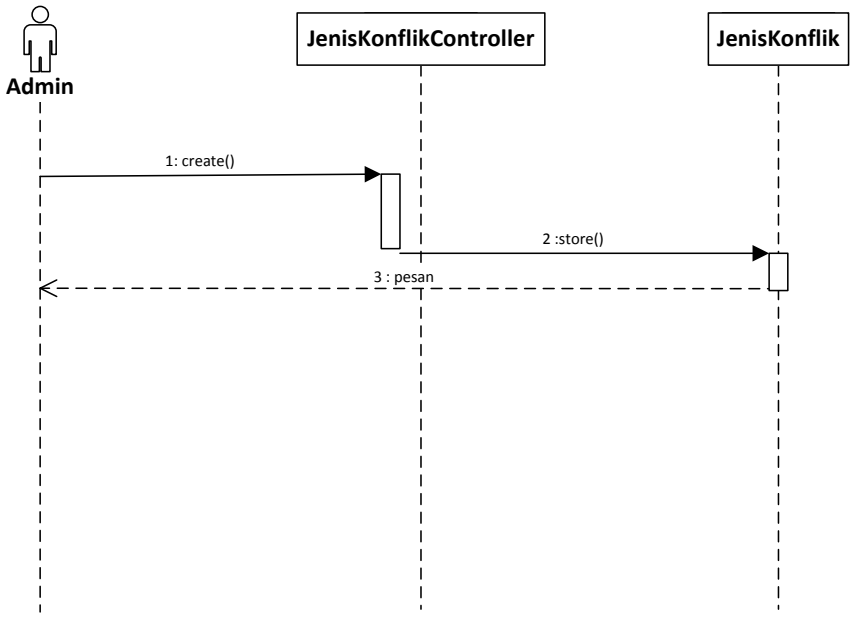
Gambar 3.59 *Sequence* Diagram Hapus Sektor

18. Sequence Diagram Mengelola Jenis konflik



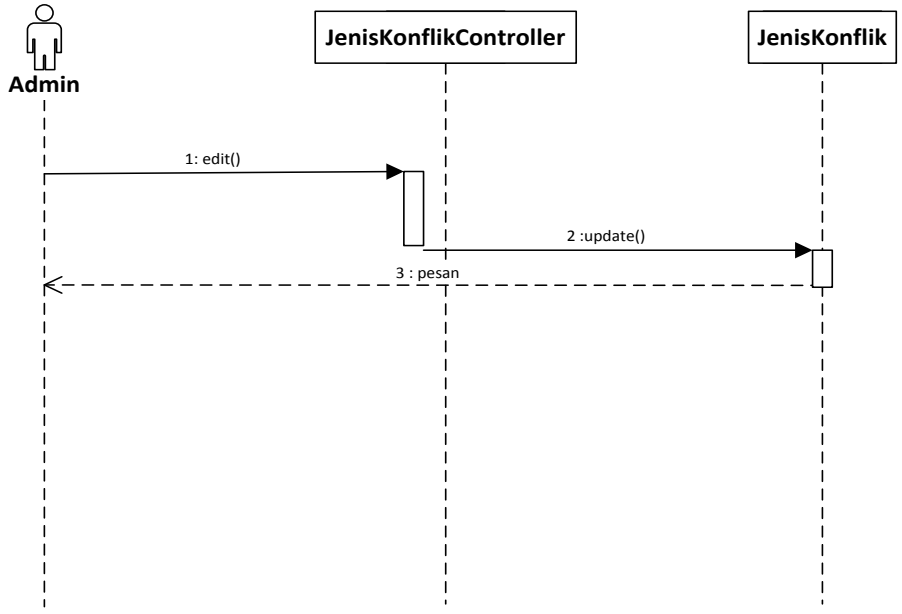
Gambar 3.60 *Sequence* Diagram Mengelola Jenis Konflik

19. Sequence Diagram Tambah Jenis Konflik



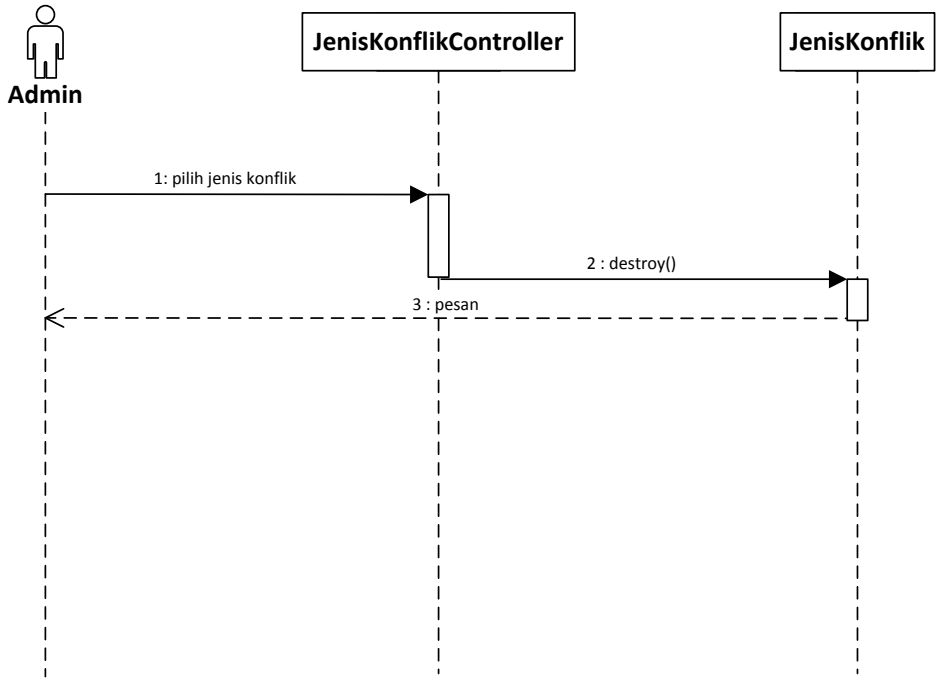
Gambar 3.61 *Sequence* Diagram Tambah Jenis Konflik

20. Sequence Diagram Edit Jenis Konflik



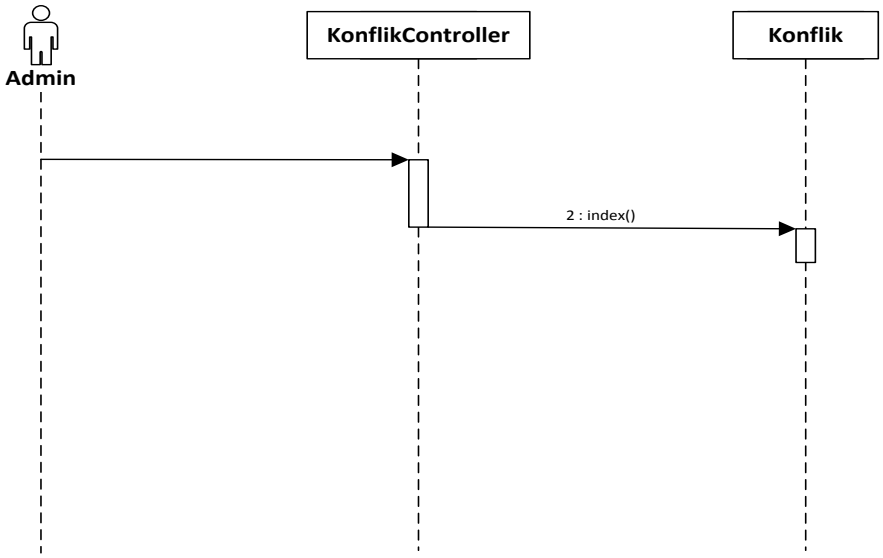
Gambar 3.62 *Sequence* Diagram Edit Jenis Konflik

21. Suqence Diagram Hapus Jenis konflik



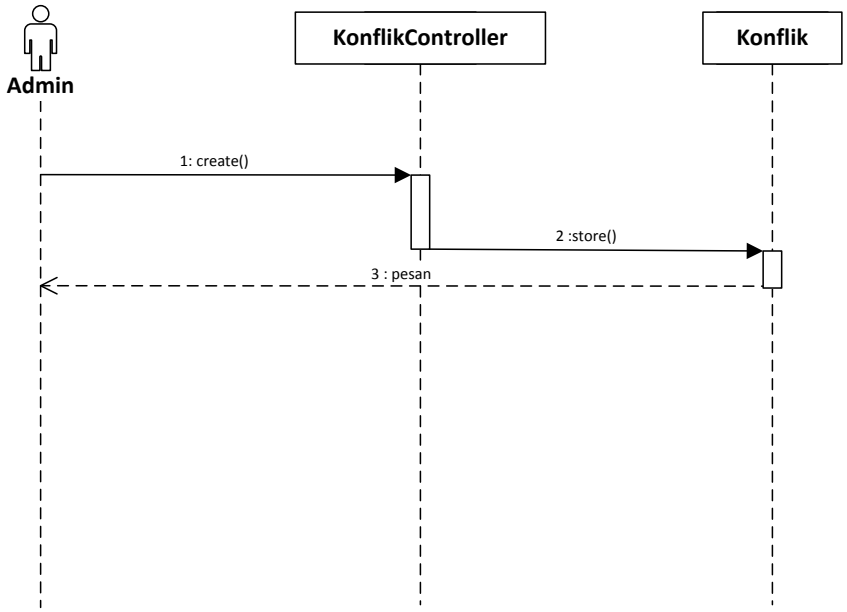
Gambar 3.63 *Sequence* Diagram Hapus Jenis Konflik

22. Sequence Diagram Mengelola Konflik



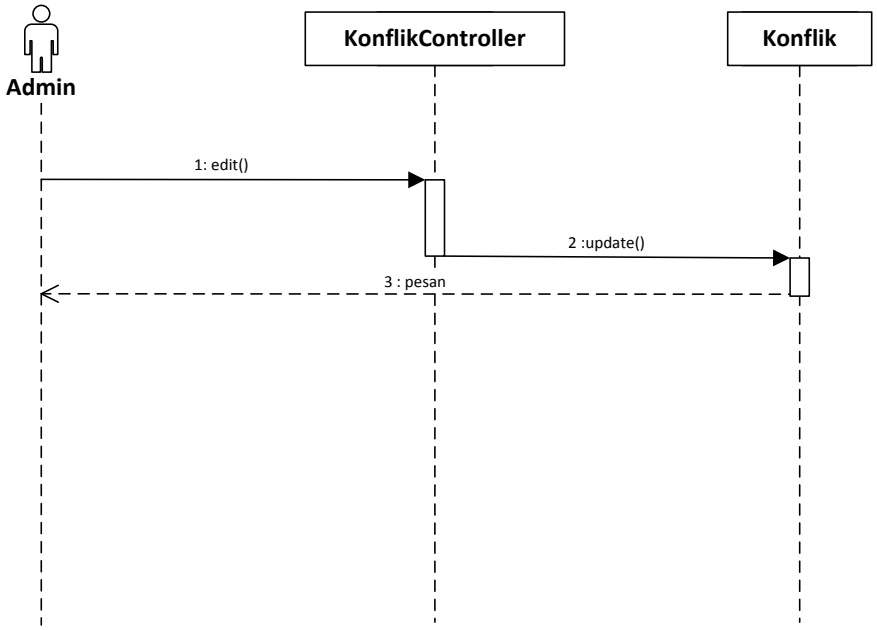
Gambar 3.64 *Sequence* Diagram Mengelola Konflik

23. Sequence Diagram Tambah Konflik



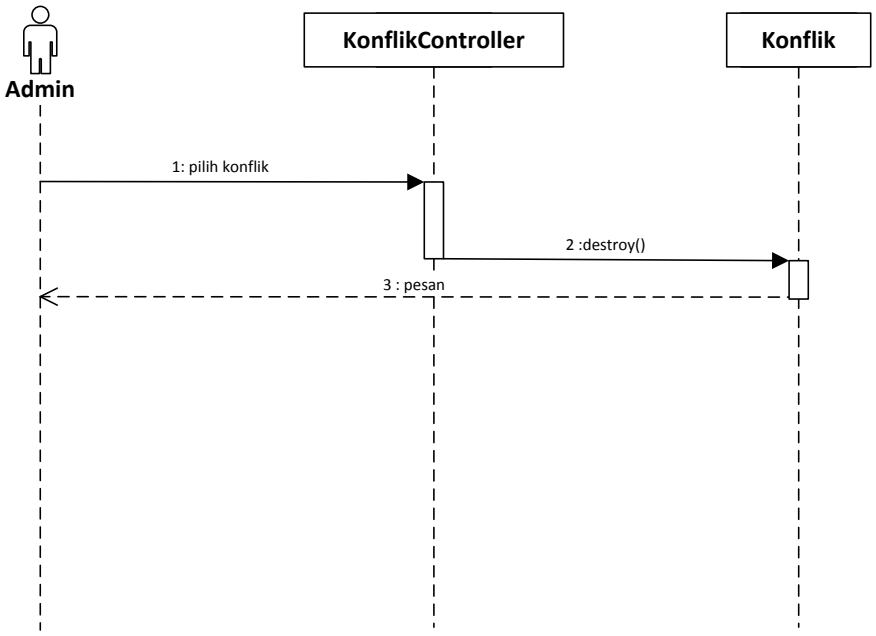
Gambar 3.65 *Sequence* Diagram Tambah Konflik

24. Sequence Diagram Edit Konflik



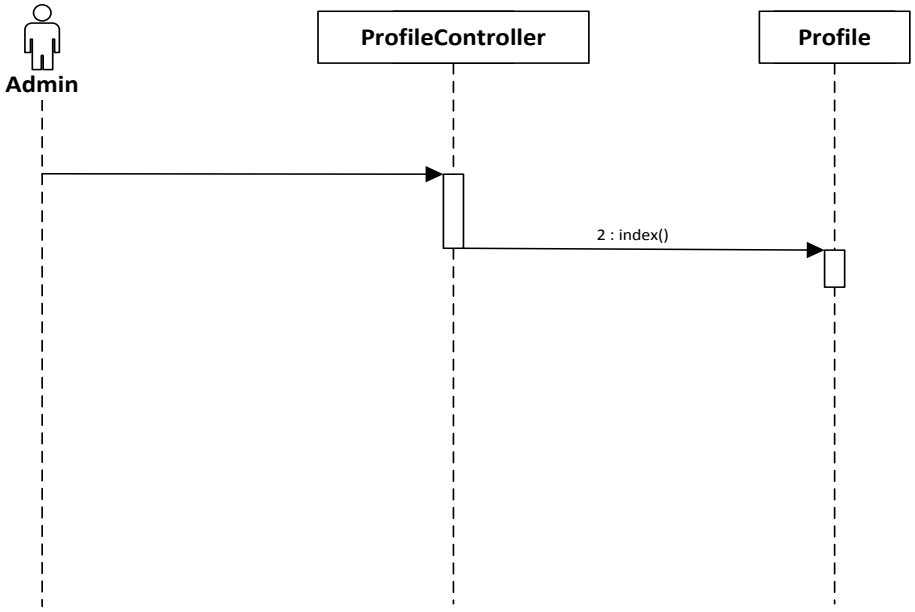
Gambar 3.66 *Sequence* Diagram Edit Konflik

25. Sequence Diagram Hapus Konflik



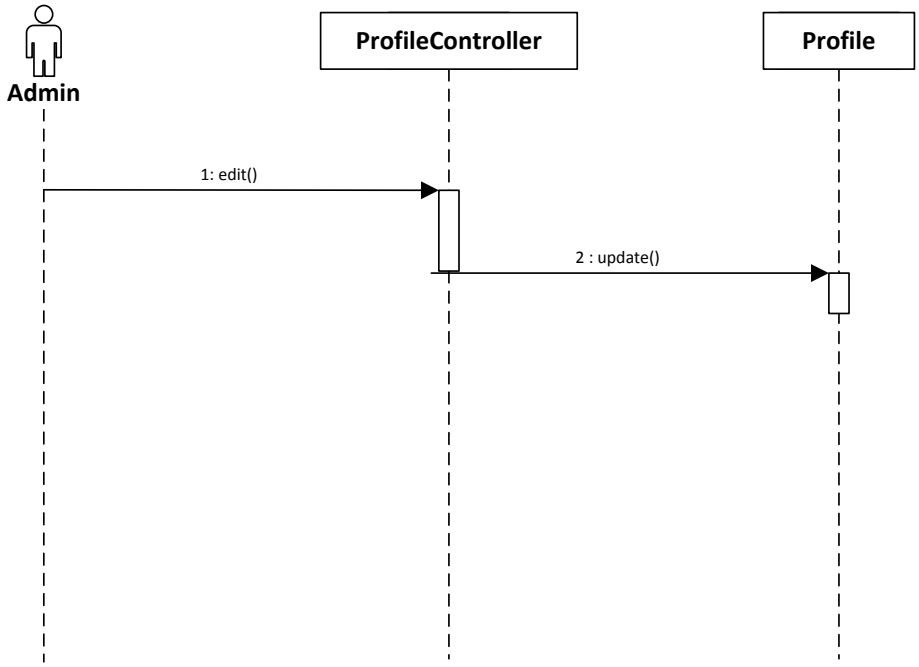
Gambar 3.67 *Sequence* Diagram Hapus Konflik

26. Sequence Diagram Mengelola Profil



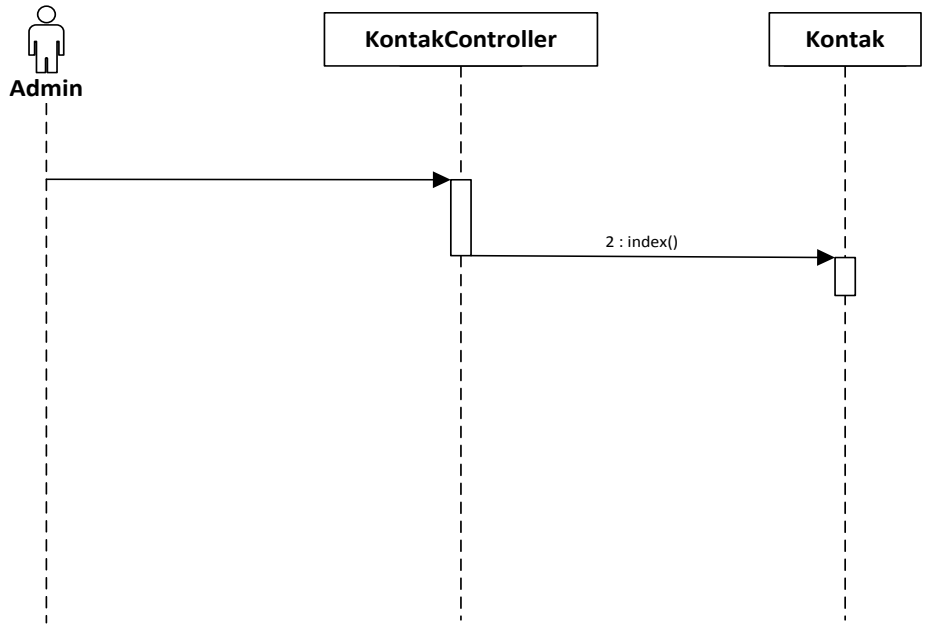
Gambar 3.68 *Sequence* Diagram Mengelola Profile

27. Sequence Diagram Edit Profil



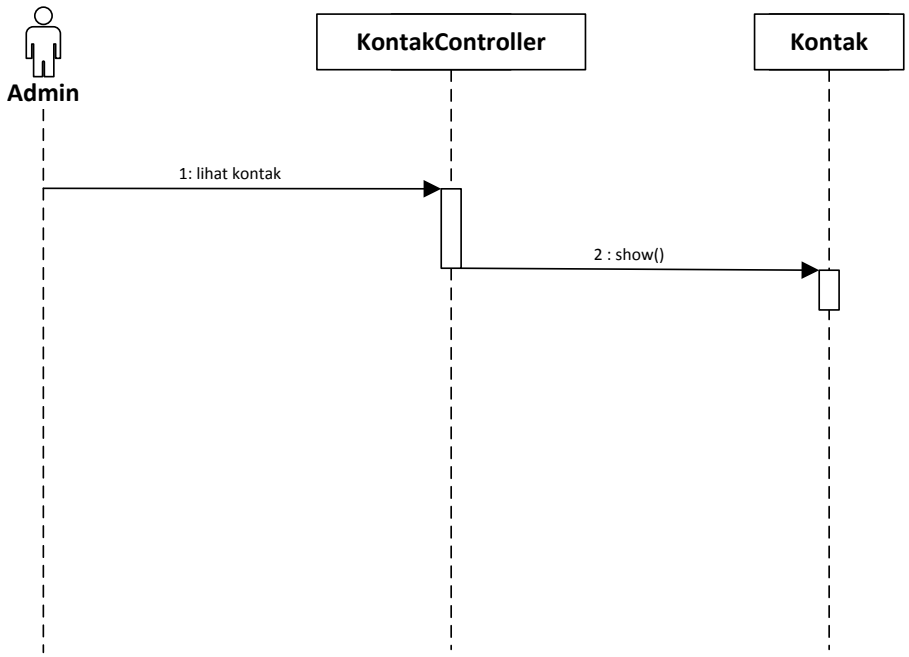
Gambar 3.69 *Sequence* Diagram Edit Profil

28. Sequence Diagram Mengelola Kontak



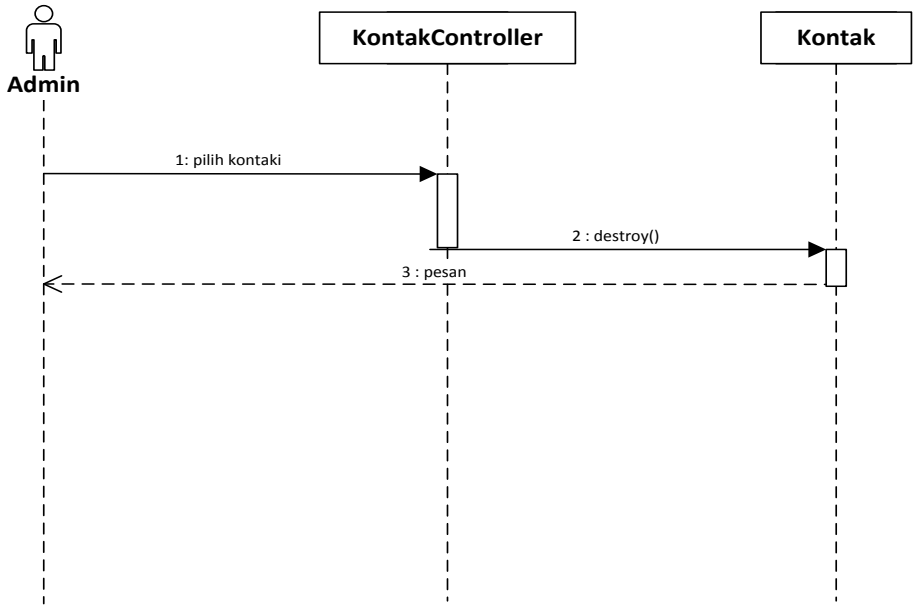
Gambar 3.70 *Sequence* Diagram Mengelola Kontak

29. Sequence Diagram Lihat Kontak



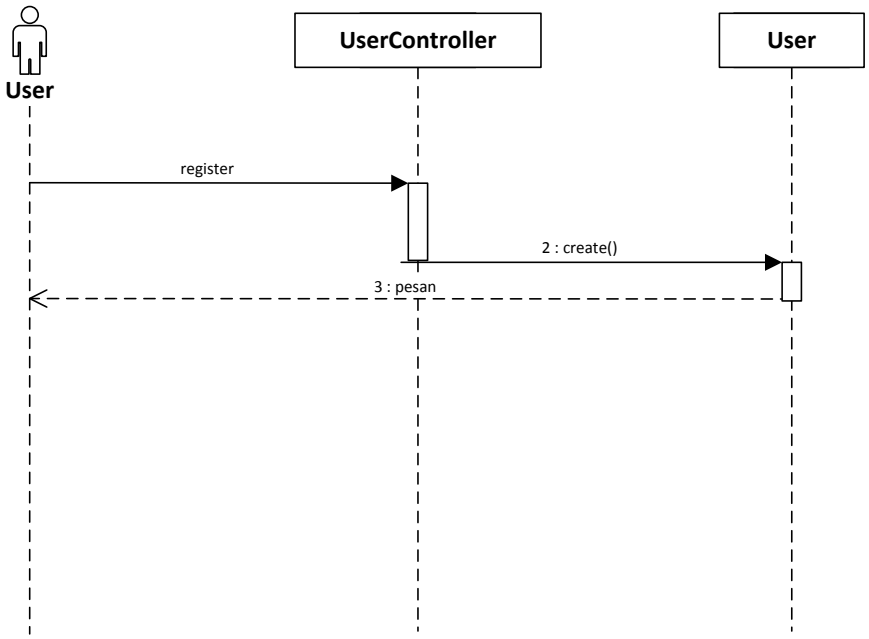
Gambar 3.71 *Sequence* Diagram Lihat Kontak

30. Sequence Diagram Hapus Kontak



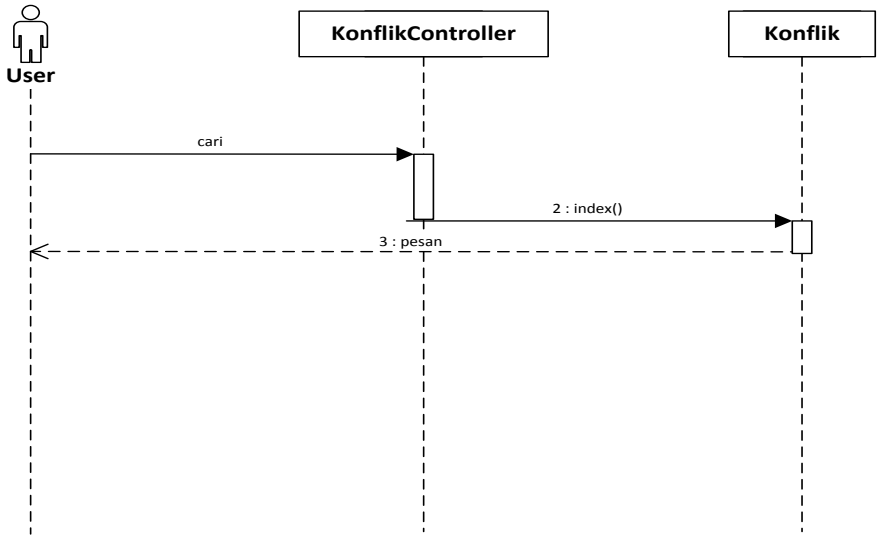
Gambar 3.72 *Sequence* Diagram Hapus Kontak

31. Sequence Diagram Registrasi



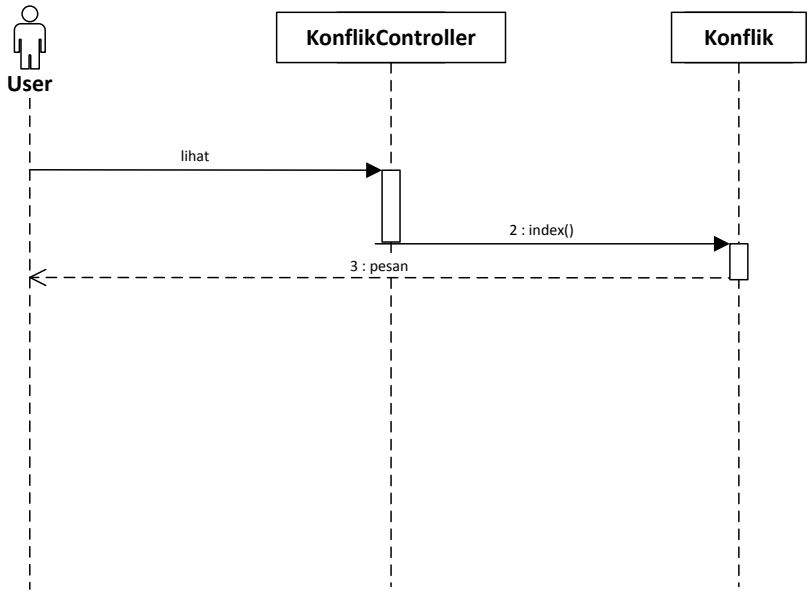
Gambar 3.73 *Sequence* Diagram Registrasi

32. Sequence Diagram Mencari Data Konflik



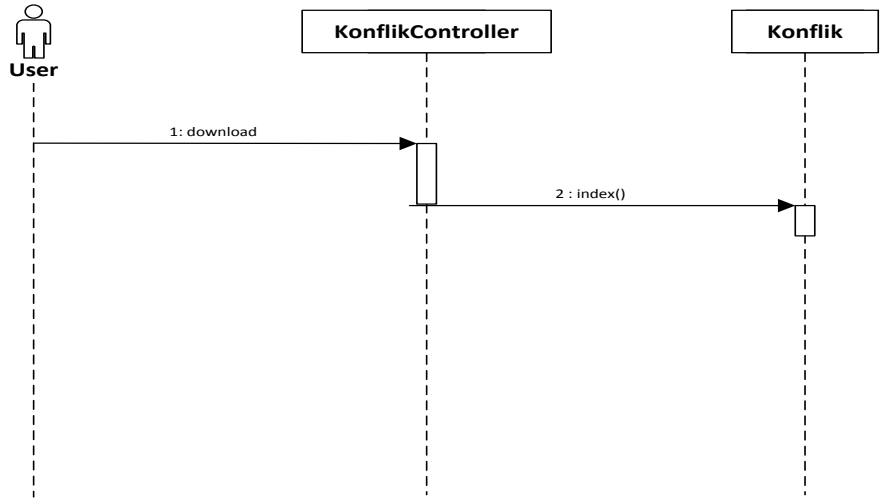
Gambar 3.74 *Sequence* Diagram Mencari Data Konflik

33. Sequence Diagram Melihat Statistik Konflik



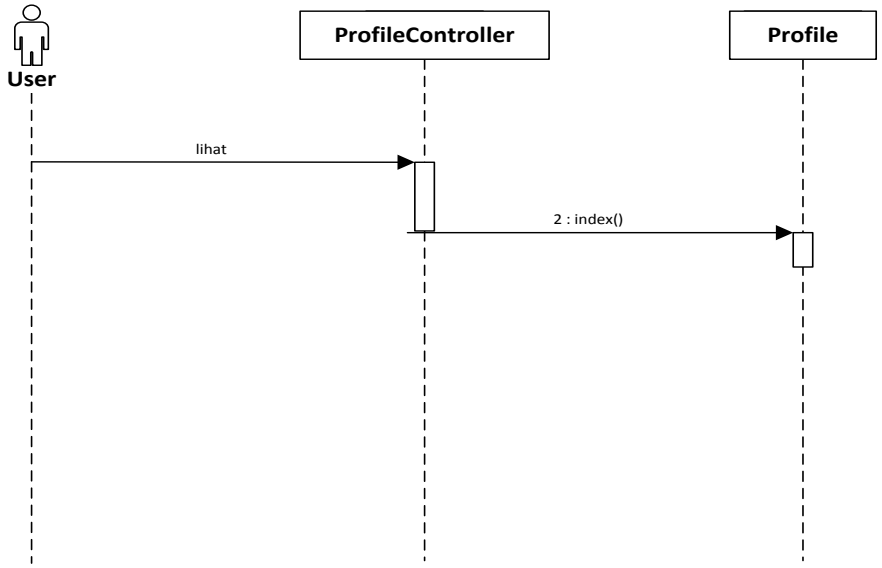
Gambar 3.75 *Sequence* Diagram Melihat Statistik Konflik

34. Sequence Diagram Download Data Konflik



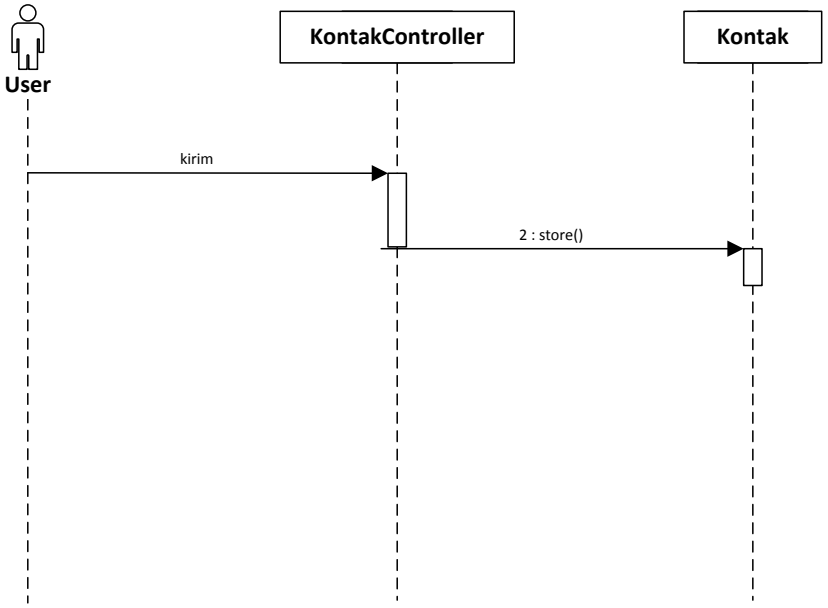
Gambar 3.76 *Sequence* Diagram Data Konflik

35. Sequence Diagram Melihat Profil LIPS



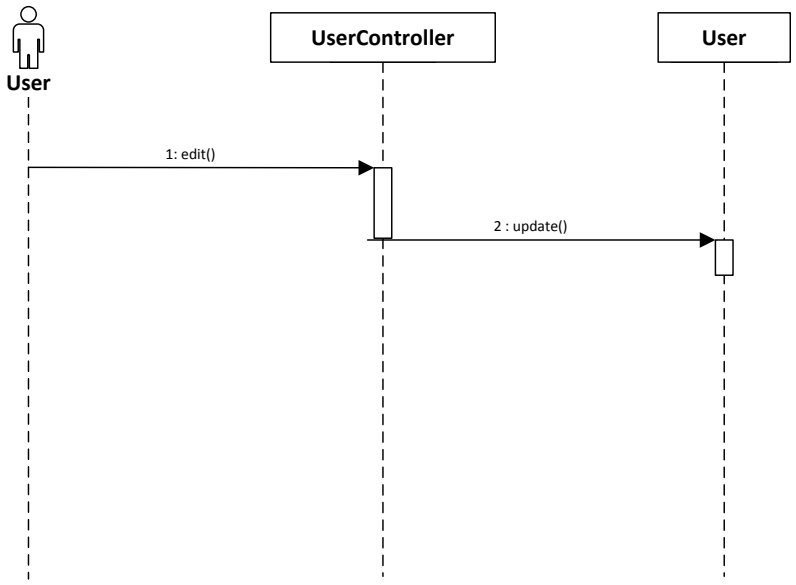
Gambar 3.77 *Sequence* Diagram Melihat Profil LIPS

36. Sequence Diagram Mengirim Pesan ke LIPS



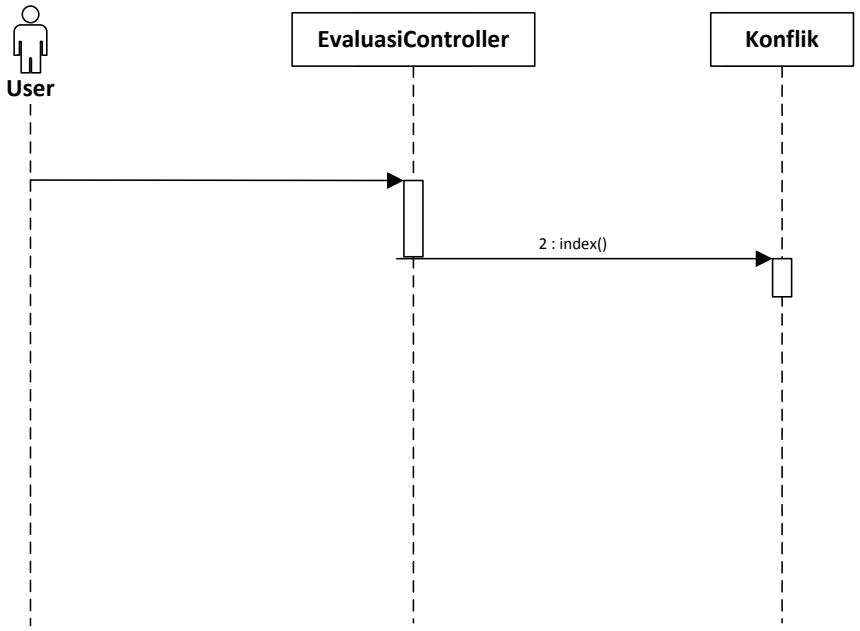
Gambar 3.78 *Sequence* Diagram Mengirim Pesan ke LIPS

37. Sequence Edit Profil *User*



Gambar 3.79 *Sequence* Edit Profile User

38. Sequence Evaluasi Konflik



Gambar 3.80 *Sequence* Evaluasi Konflik

3.5. Perancangan Sistem

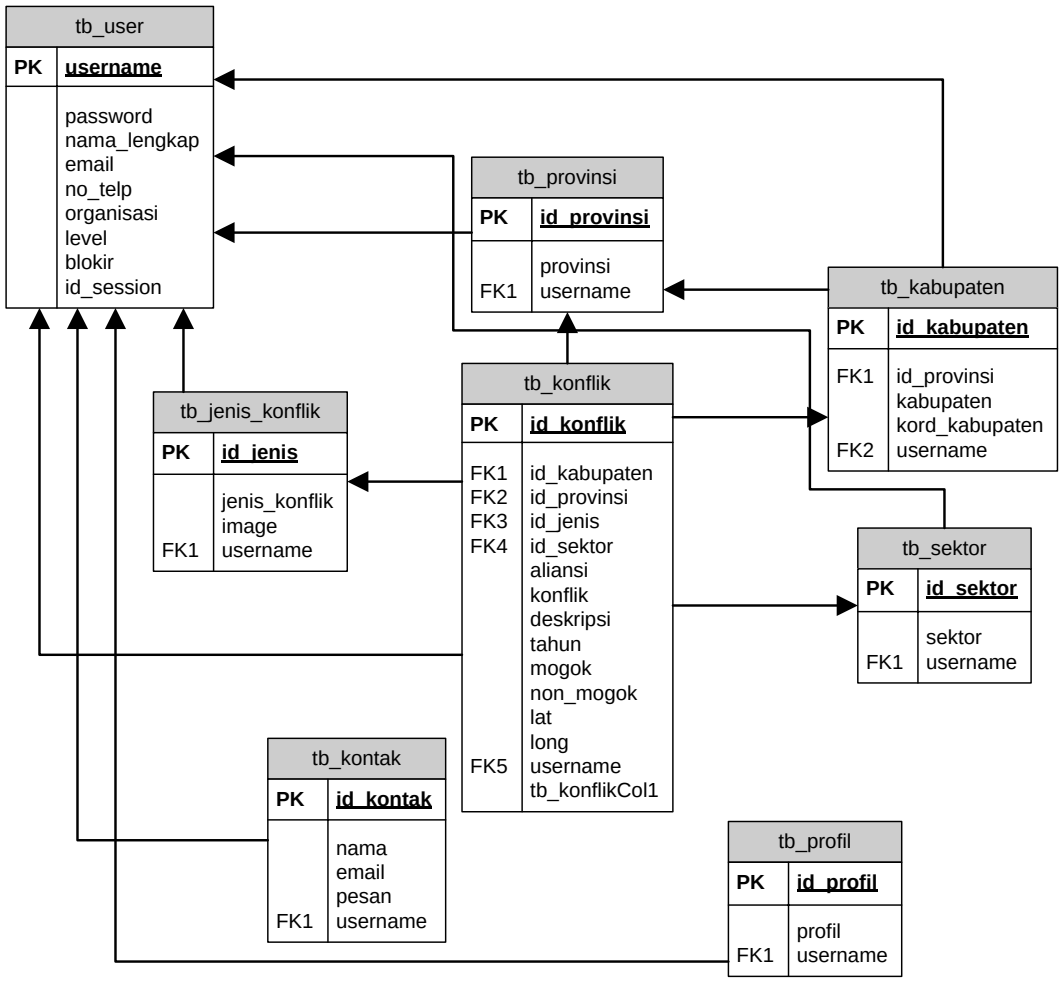
Perancangan merupakan bagian dari metodologi pembangunan suatu perangkat lunak yang harus dilakukan melalui tahapan analisis yang meliputi perancangan basis data, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, dan perancangan pesan.

3.5.1. Perancangan Basis Data

Perancangan basis data aplikasi yang akan dibangun meliputi diagram relasi dan struktur tabel. Berikut penjelasannya sebagai berikut.

3.5.1.1. Diagram Relasi

Diagram relasi sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) terdapat 8 tabel yang teridi dari tabel provinsi, tabel kabupaten, tabel sektor, tabel jenis konflik, tabel konflik, tabel kontak, tabel profil dan tabel users. Diagram relasi dapat dilihat pada Gambar 3.81.



Gambar 3.81 Diagram Relasi

3.5.1.2. Struktur Tabel

Perancangan struktur tabel adalah perancangan tabel-tabel yang akan digunakan pada *database*. Berikut ini struktur tabel database dari sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS).

1. Tabel User

   Tabel user berfungsi untuk menampung data akun mengenai admin atau pengelola dan akun pengunjung *web gis* daerah konflik perburuhan pada Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS). Dalam tabel admin terdiri dari

id, *username*, *password*, nama_lengkap, *email*, no_telp, organisasi, level, blokir, dan id_session. Spesifikasi tabel admin dapat dilihat pada Tabel 3.53.

Tabel 3.53 Tabel Admin

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id			
2	*username*	varchar	50	Primary Key
3	*password*	varchar	50	Not Null
4	nama_lengkap	varchar	100	Not Null
5	email	varchar	100	Not Null
6	no_telp	varchar	20	Not Null
7	organisasi	varchar	50	Not Null
8	level	varchar	20	Not Null
9	blokir	enum	‘Y’,’N’	Not Null
10	id_session	varchar	100	Not Null

2. Tabel Provinsi

   Tabel provinsi berfungsi untuk menampung data id_provinsi dan provinsi di Indonesia.Spesifikasi tabel provinsi dapat dilihat pada Tabel 3.54.

Tabel 3.54 Tabel Provinsi

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_provinsi	int	2	Primary Key
2	provinsi	varchar	50	Not Null

3. Tabel kabupaten

   Tabel kabupaten berfungsi untuk menampung data provinsi di Indonesia yang terdiri dari id_kabupaten, id_provinsi, kabupaten dan kord_kabupaten. Spesifikasi tabel kabupaten dapat dilihat pada Tabel 3.55.

Tabel 3.55 Tabel Kabupaten

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_kabupaten	int	5	Primary Key
2	id_provinsi	varchar	2	Not Null
3	kabupaten	varchar	50	Not Null
4	kord_kabupaten	text		

4. Tabel Sektor

   Tabel sektor berfungsi untuk menampung data sektor indusri dimana terjadi konflik yang terdiri dari id_sektor dansektor. Spesifikasi tabel sektor dapat dilihat pada Tabel 3.56.

Tabel 3.56 Tabel Sektor

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_sektor	int	4	Primary Key
2	sektor	varchar	50	Not Null

5. Tabel Jenis Konflik

   Tabel jenis konflik berfungsi menampung data jenis konflik yang terdiri dari id_jenis dan jenis_konflik. Spesifikasi tabel jenis konflik dapat dilihat pada Tabel 3.57.

Tabel 3.57 Tabel Jenis Konflik

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_sjenis	int	4	Primary Key
2	jenis_konflik	varchar	50	Not Null
3	image	varchar	50	Not Null

6. Tabel Konflik

   Tabel konflik berfungsi menampung data konflik perburuhan di Indonesia yang terdiri dari id_konflik,, id_kabupaten, id_provinsi, id_jenis, id_sektor, aliansi, konflik, deskripsi, mogok, non_mogok, *lat, dan long*. Spesifikasi tabel konflik dapat dilihat pada Tabel 3.58.

Tabel 3.58 Tabel Konflik

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id konflik	int	5	Primary Key
2	id_kabupaten	int	5	Not Null
3	id_provinsi	int	2	Not Null
4	id_sektor	int	4	Not Null
5	id_jenis	int	4	Not Null
6	aliansi	varchar	50	Not Null
7	konflik	varchar	200	Not Null
8	deskripsi	text		Not Null
9	mogok	int	5	Not Null
10	non_mogok	int	5	Not Null
11	tahun	int	4	Not NuPll
12	lat	varchar	50	Not Null
13	long	varchar	50	Not Null

7. Tabel Kontak

   Tabel Kontak berfungsi untuk menampung data yang mengontak atau mengirim pesan ke Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) melalui fitur kontak yang terdiri dari id_kontak, nama, email, dan pesan. Spesifikasi tabel kontak dapat dilihat pada Tabel 3.59.

Tabel 3.59 Tabel Kontak

No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_kontak	int	4	Primary Key
2	nama	varchar	50	Not Null
3	email	varchar	50	Not Null
4	pesan	text		Not Null

8. Tabel Profil

Tabel profil berfungsi untuk menampung data profil Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) yang terdiri dari id_profil dan profil. Spesifikasi tabel profil dapat dilihat pada Tabel 3.60

Tabel 3.60 Tabel Profil

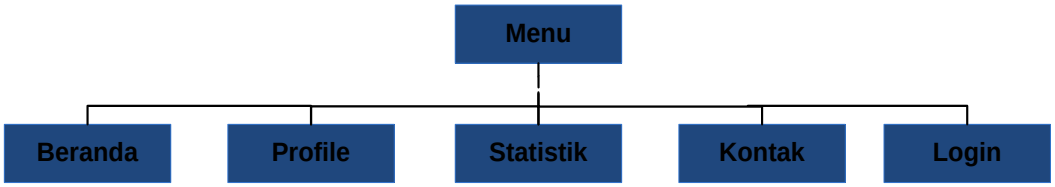
No	Nama Kolom	*Type*	*Size*	Keterangan
1	id_profil	int	2	Primary Key
2	profil	text		Not Null

3.5.2. Perancangan Struktur Menu

Struktur menu dibangun untuk menggambarkan perancangan menu proses yang dapat di gunakan oleh pengguna. Struktur menu sistem informasi geografis pemetaandaerah konflik perburuhan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) adalah sebagai berikut.

3.5.2.1. Menu Pengunjung

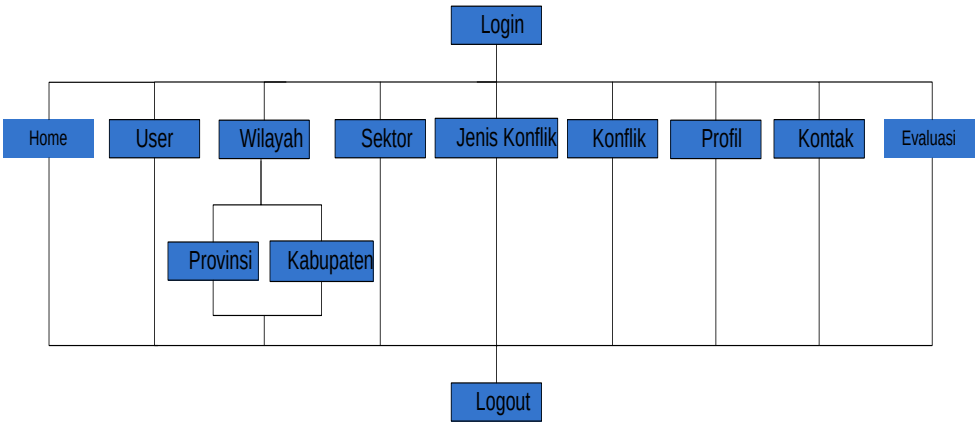
Struktur menu pengunjung dari sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dapat dilihat pada gambar 3.82 berikut ini.



Gambar 3.82 Menu Pengunjung

3.5.2.2. Menu Admin Program

Struktur menu admin program dari sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) dapat dilihat pada gambar 3.83 berikut ini.



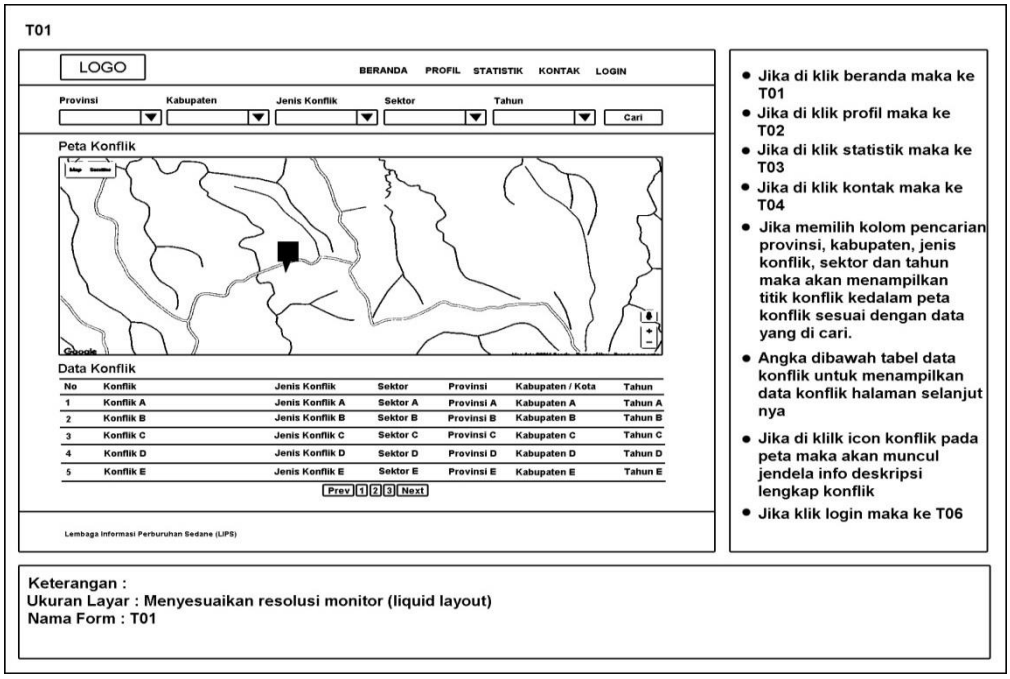
Gambar 3.83 Menu Admin

3.5.3. Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka (*interface*) menggambarkan tampilan program untuk kebutuhan *interface* dengan *user*. Berikut tampilan antarmuka beserta tampilan pesan pada sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS).

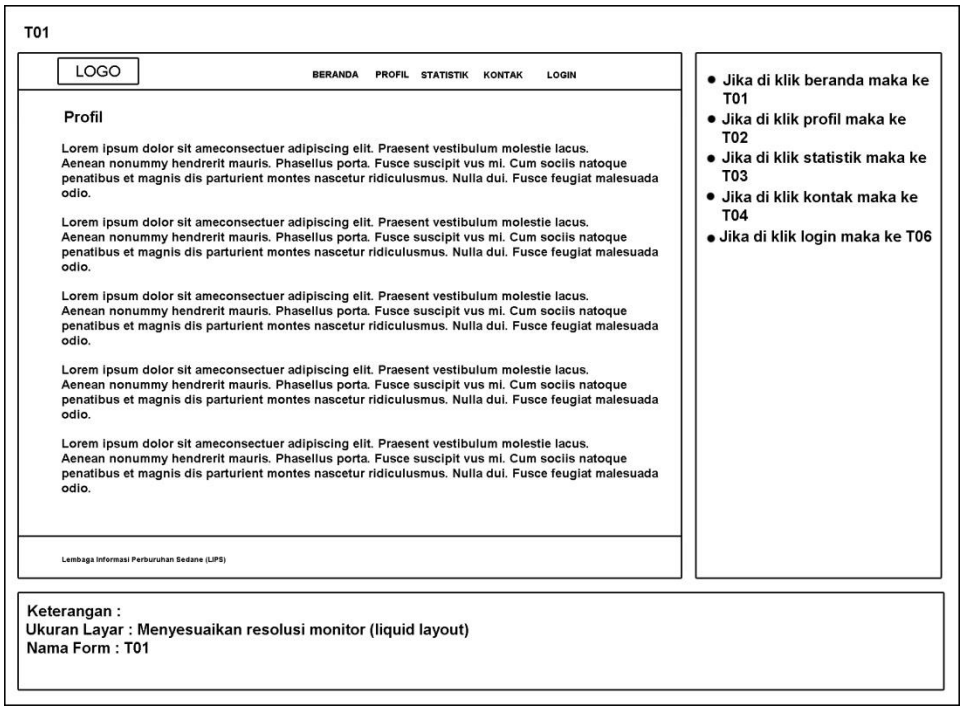
1. Perancangan Halaman Antarmuka Pengunjung

1.1. Perancangan Antarmuka Utama



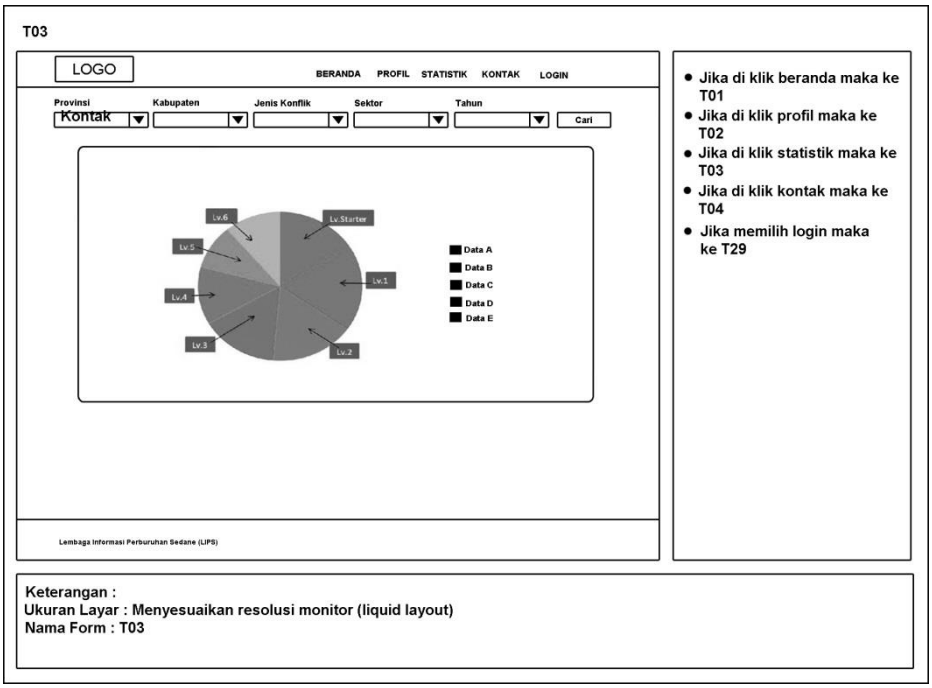
Gambar 3.84 Perancangan Antarmuka Utama

1.2. Perancangan Antarmuka Profil



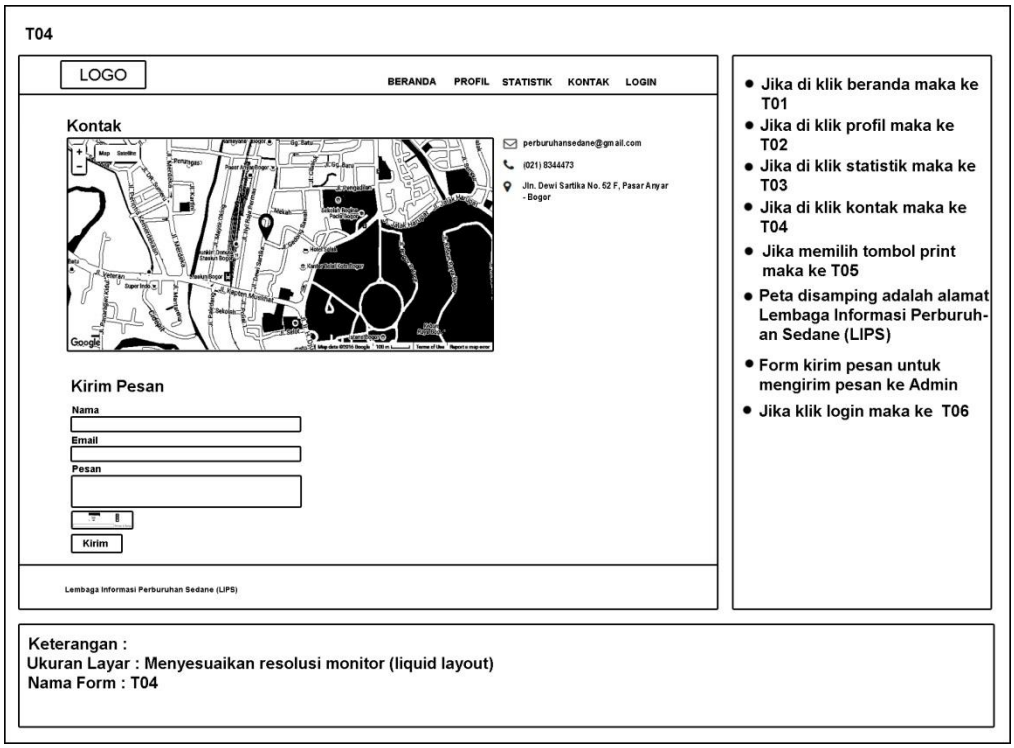
Gambar 3.85 Perancangan Antarmuka Profil

1.3. Perancangan Antarmuka Statistik



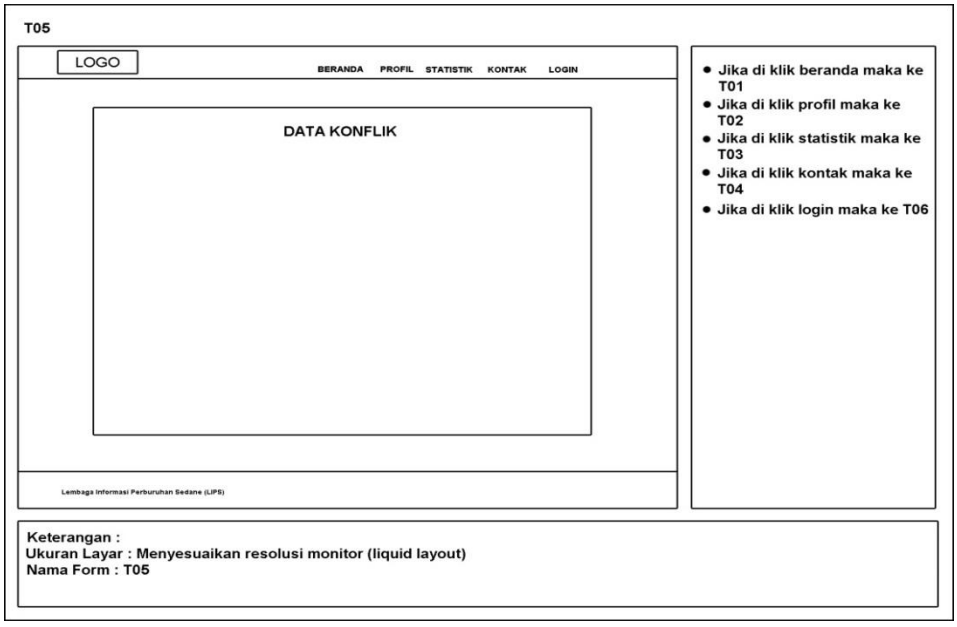
Gambar 3.86 Perancangan Antarmuka Statistik

1.4. Perancangan Antarmuka Kontak



Gambar 3.87 Perancangan Antarmuka Kontak

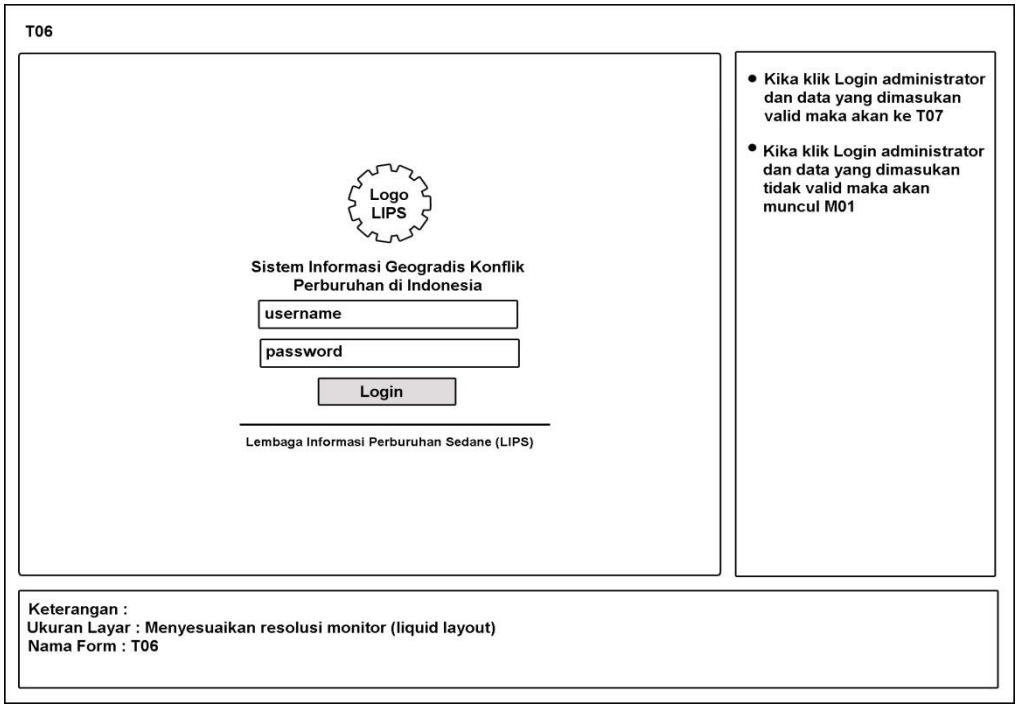
1.5. Perancangan Antarmuka Data Koflik



Gambar 3.88 Perancangan Antarmuka Data Konflik

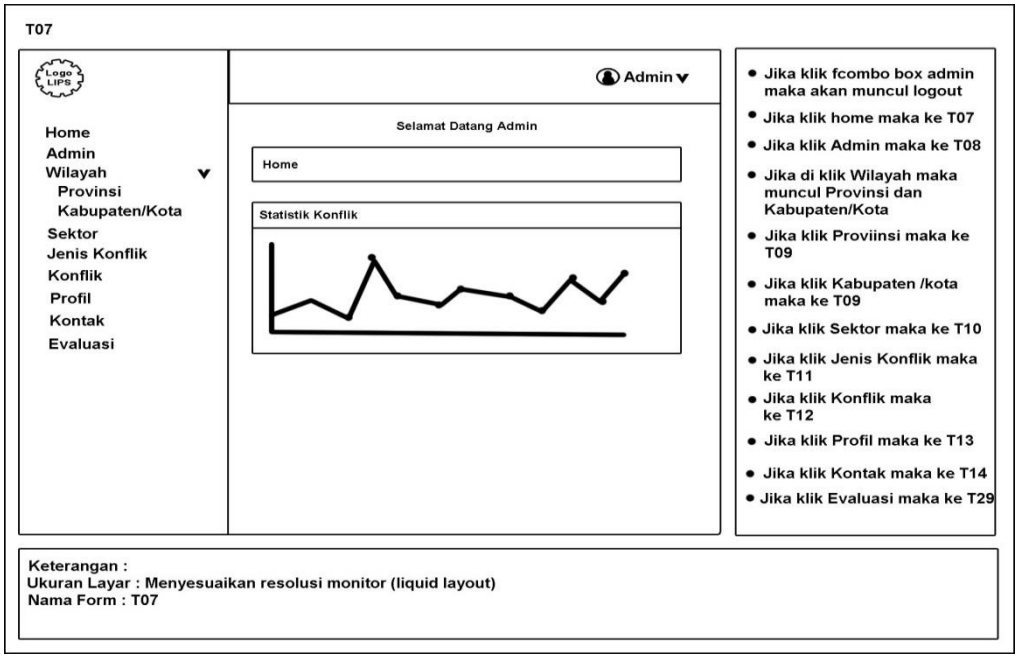
2. Perancangan Halaman Antarmuka Admin

2.1. Perancangan Antarmuka Login



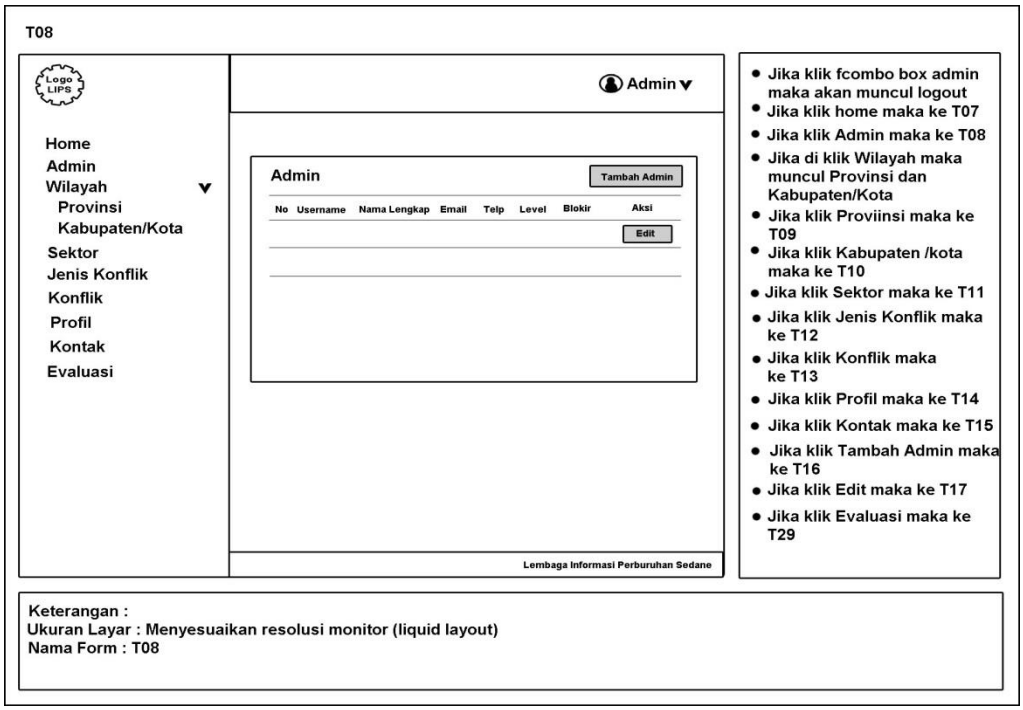
Gambar 3.89 Perancangan Antarmuka Login

2.2. Perancangan Antar Muka Utama Admin



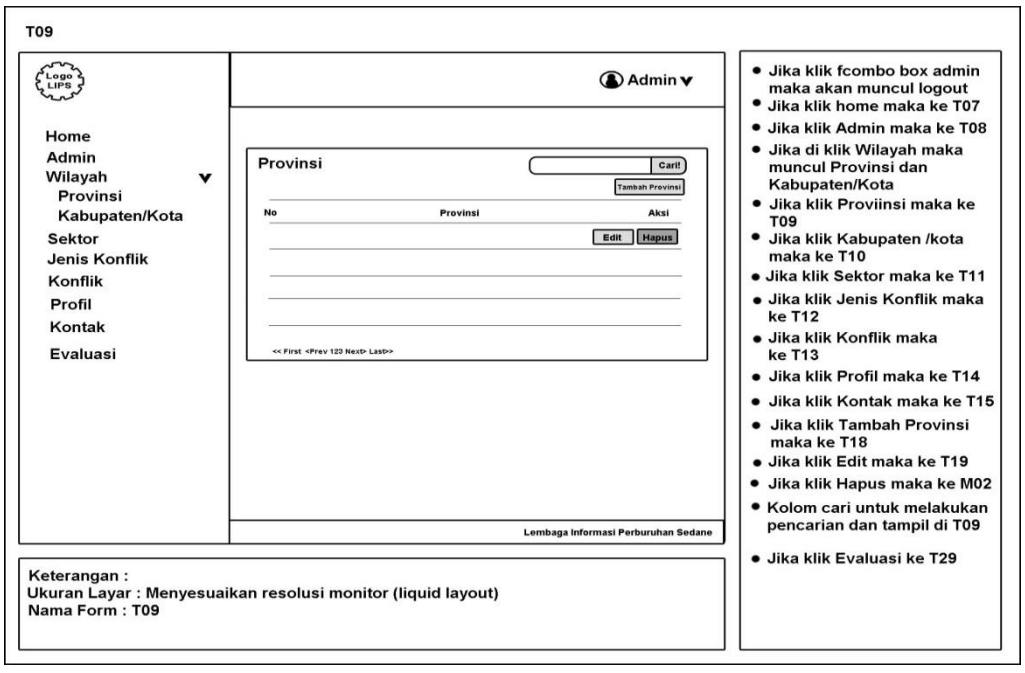
Gambar 3.90 Perancangan Antarmuka Utama Admin

2.3. Perancangan Antarmuka Kelola Admin



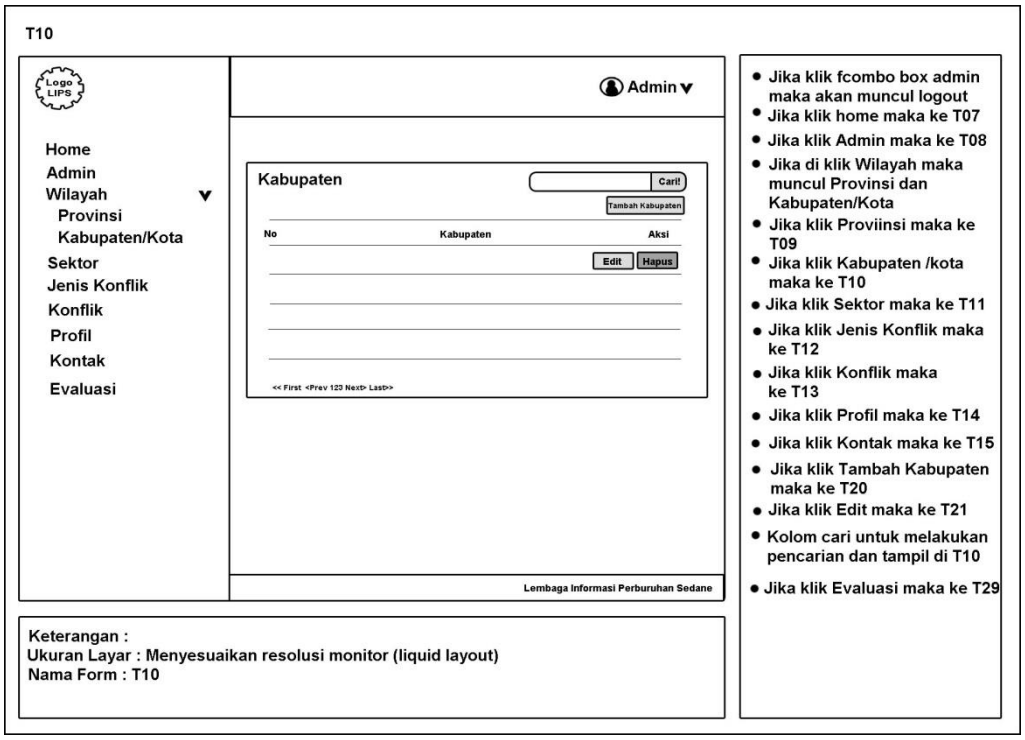
Gambar 3.91 Perancangan Antarmuka Kelola Admin

2.4. Perancangan Antarmuka Kelola Provinsi



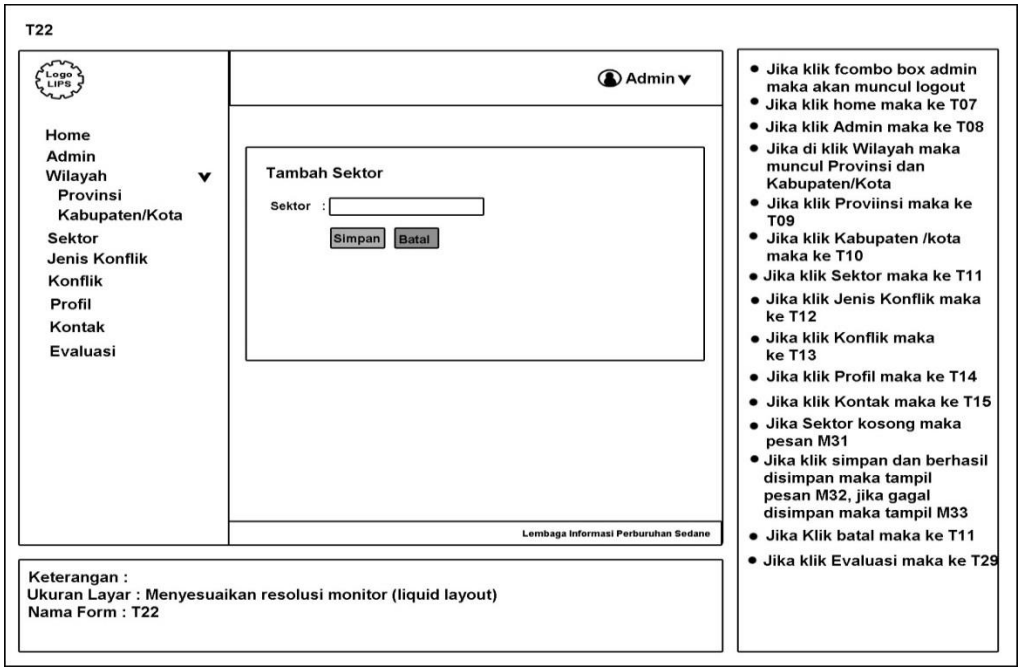
Gambar 3.92 Perancangan Antarmuka Kelola Provinsi

2.5. Perancangan Antarmuka Kelola Kabupaten



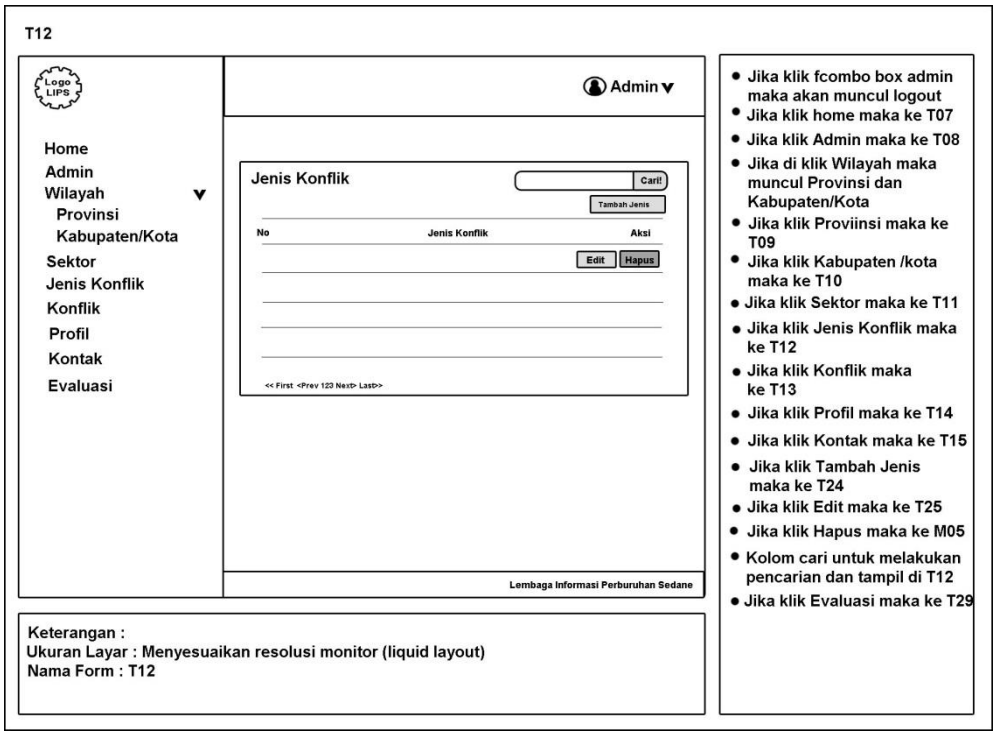
Gambar 3.93 Perancangan Antarmuka Kelola Kabupaten

2.6. Perancangan Antarmuka kelola Sektor



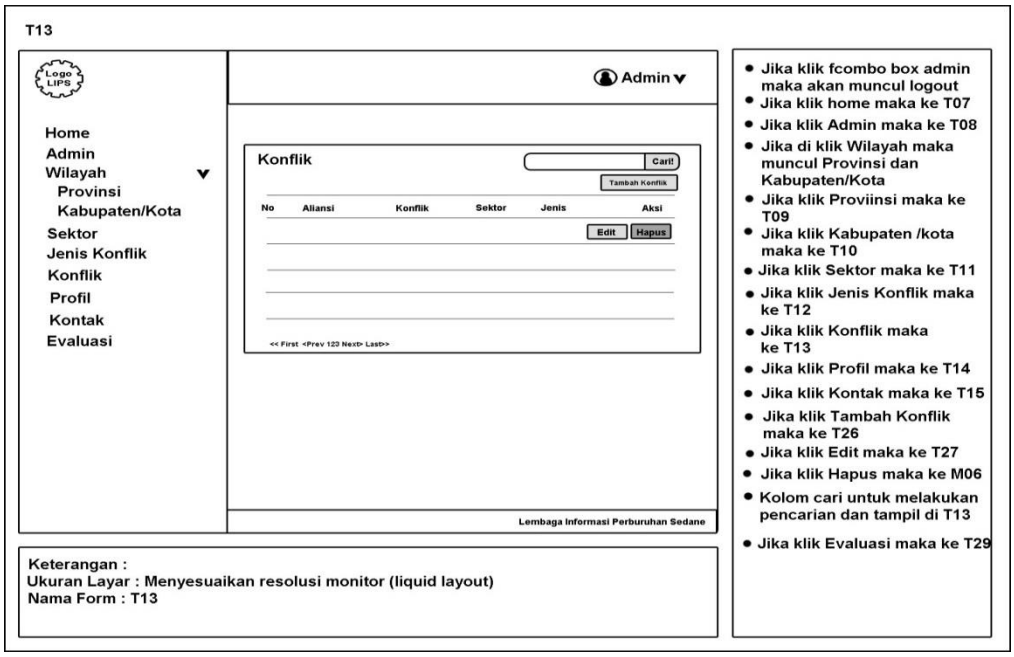
Gambar 3.94 Perancangan Antarmuka Kelola Sektor

2.7. Perancangan Antarmuka kelola Jenis Konflik



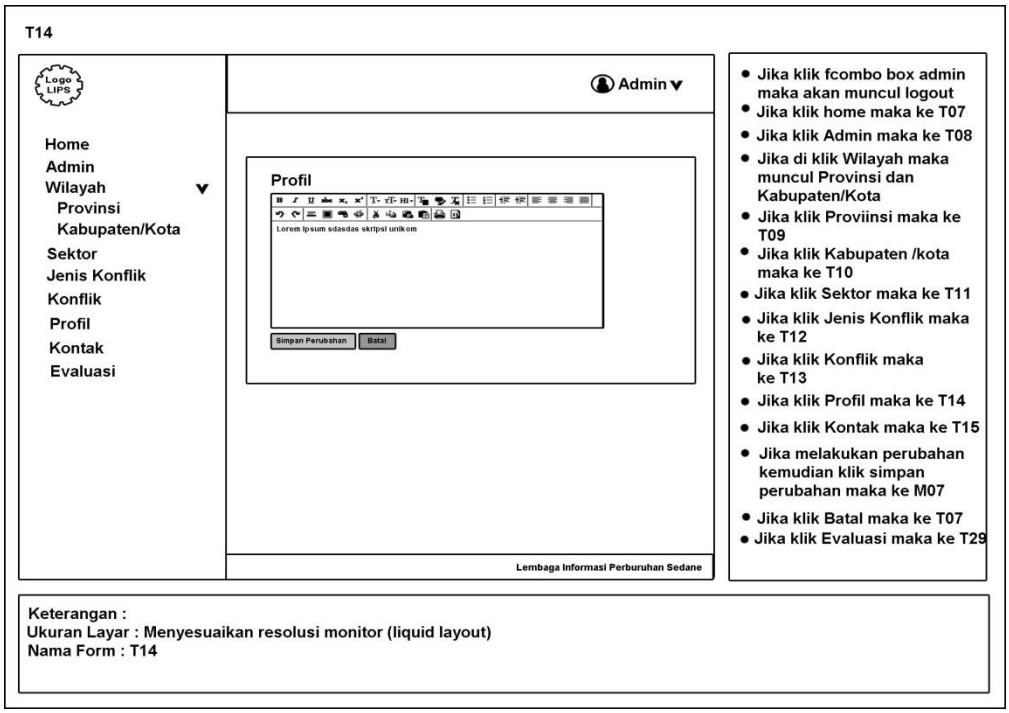
Gambar 3.95 Perancangan Antarmuka Kelola Jenis Konflik

2.8. Perancangan Antarmuka Kelola Konflik



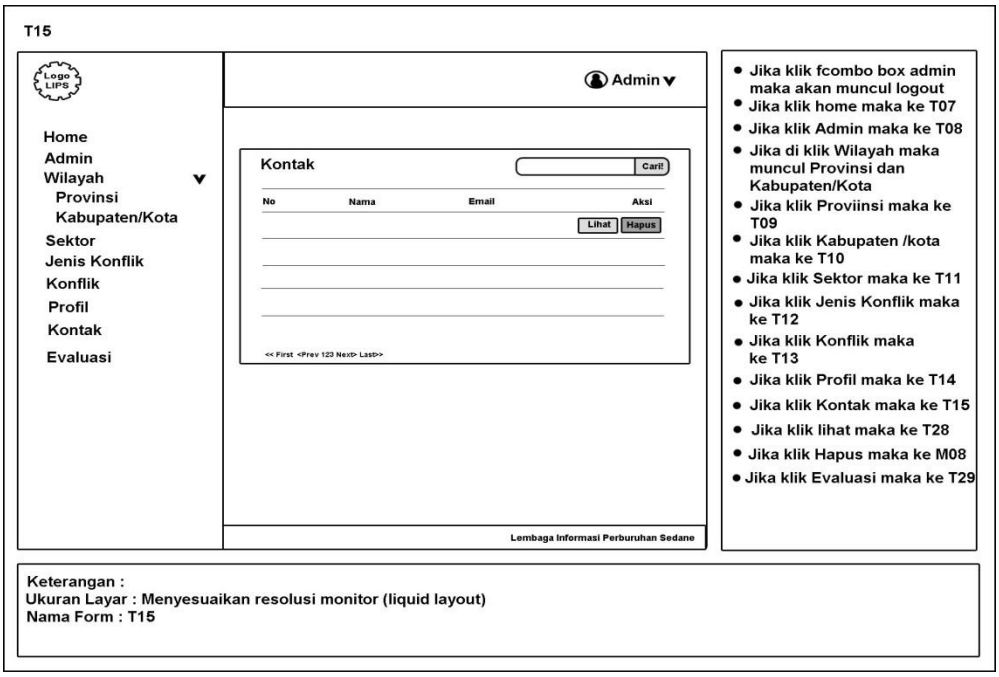
Gambar 3.96 Perancangan Antarmuka Kelola Konflik

2.9. Perancangan Antarmuka Kelola Profil



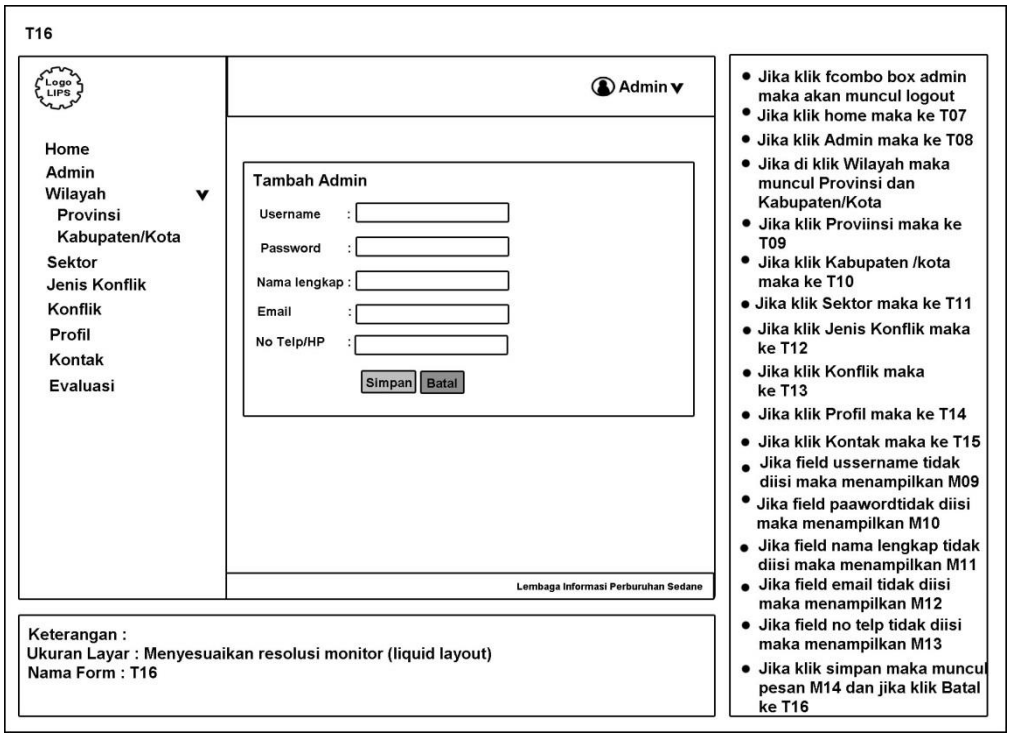
Gambar 3.97 Perancangan Antarmuka Kelola Profil

2.10. Perancangan Antarmuka Kelola Kontak



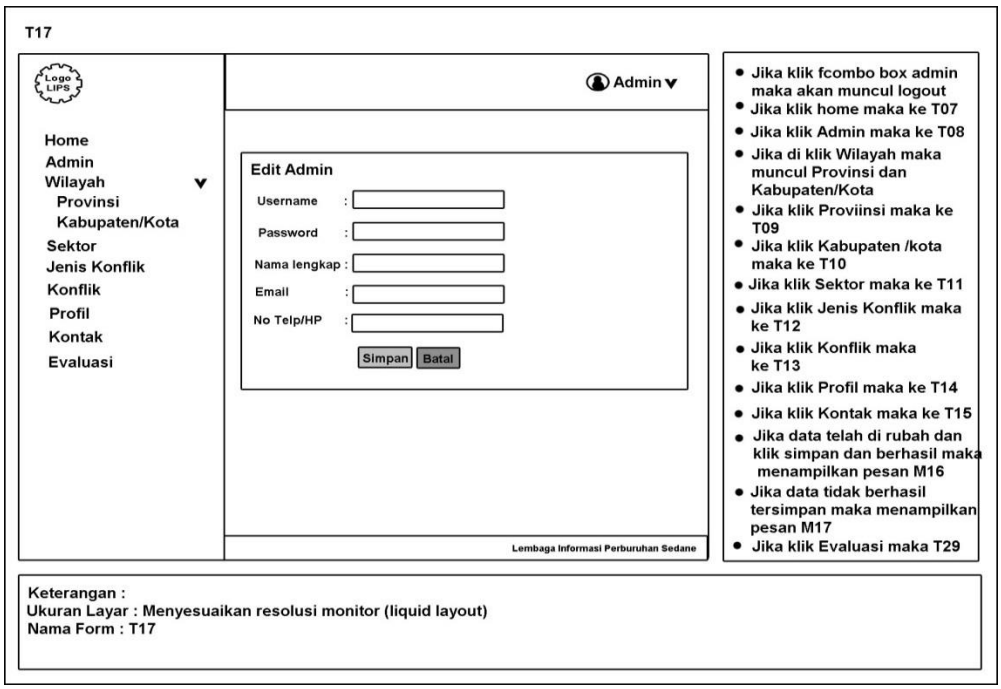
Gambar 3.98 Perancangan Antarmuka Kelola Kontak

2.11. Perancangan Antarmuka Tambah Admin



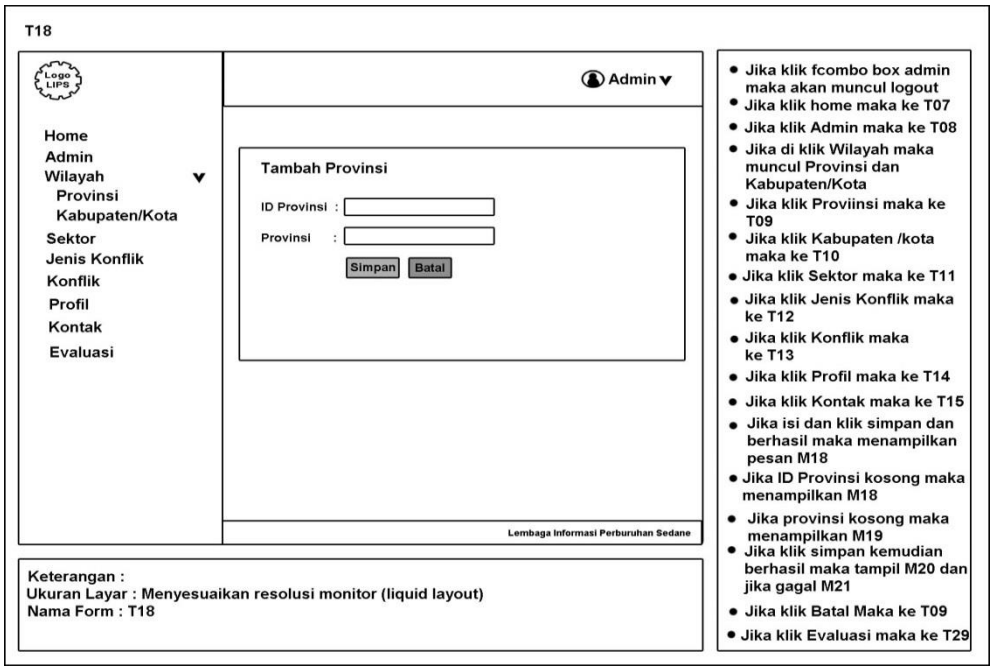
Gambar 3.99 Perancangan Antarmuka Tambah Admin

2.12. Perancangan Antarmuka Edit Admin



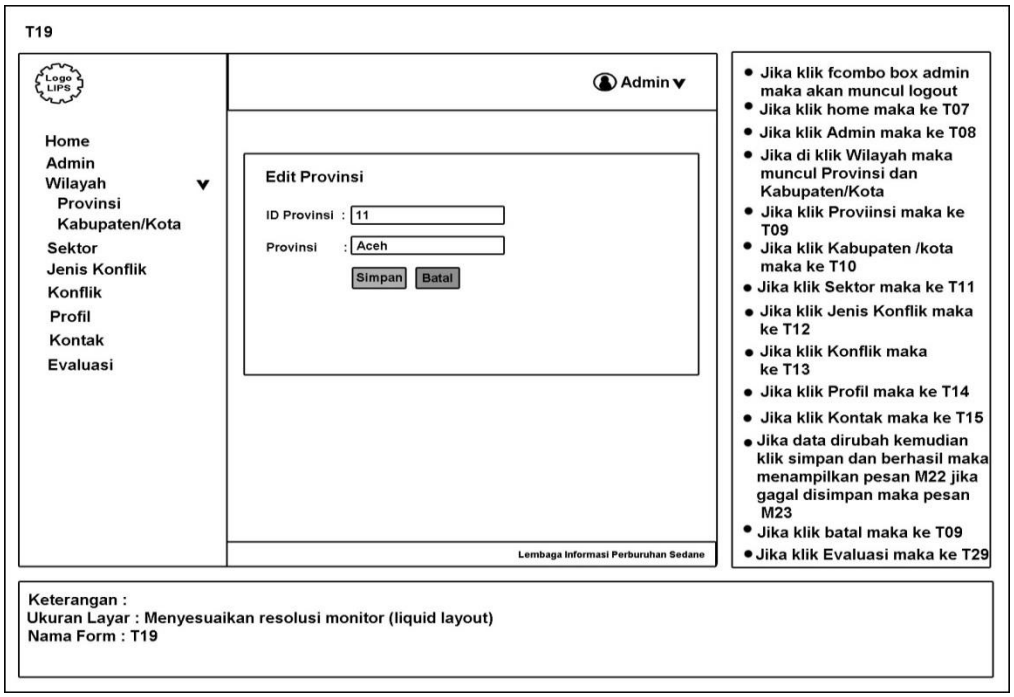
Gambar 3.100 Perancangan Antarmuka Edit Admin

2.13. Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi



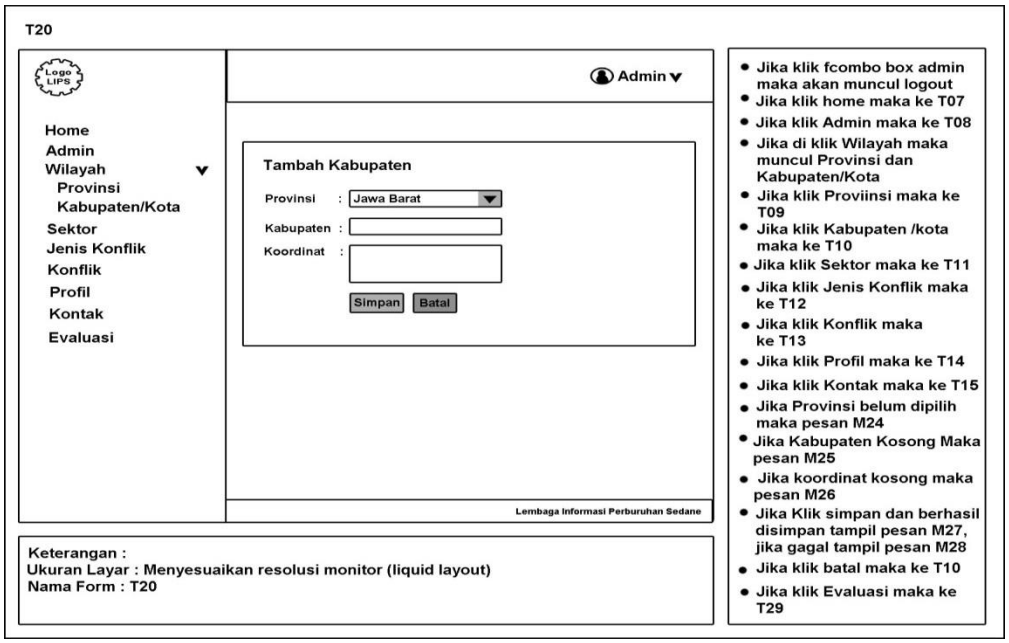
Gambar 3 .101 Perancangan Antarmuka Tambah Provinsi

2.14. Perancangan Antarmuka Edit Provinsi



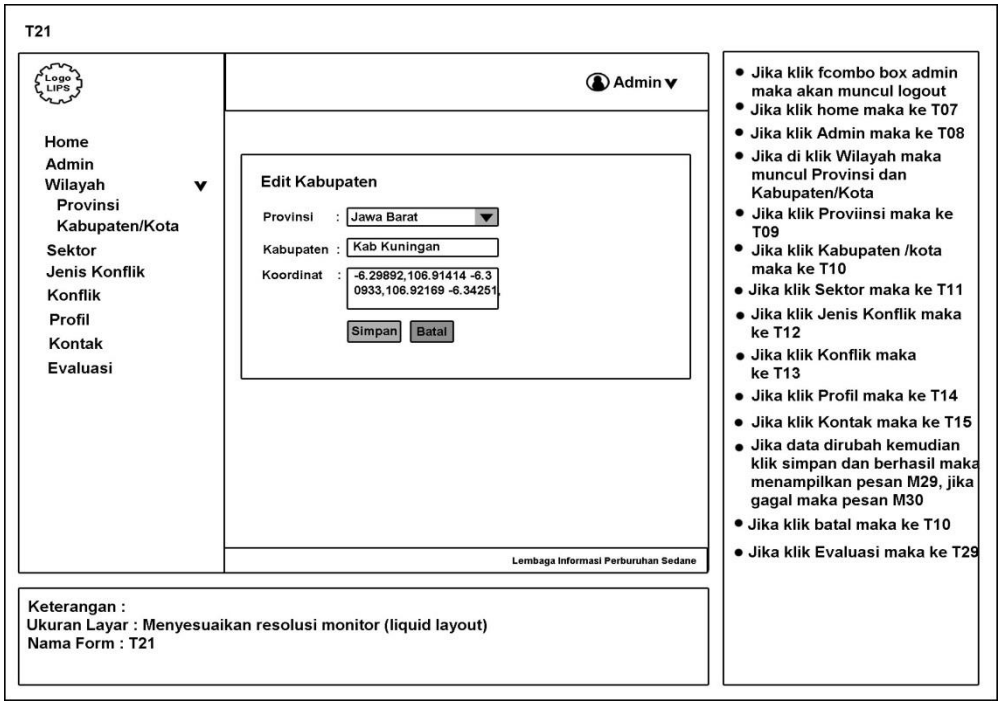
Gambar 3.102 Perancangan Antarmuka Edit Provinsi

2.15. Perancangan Antarmuka Tambah Kabupaten



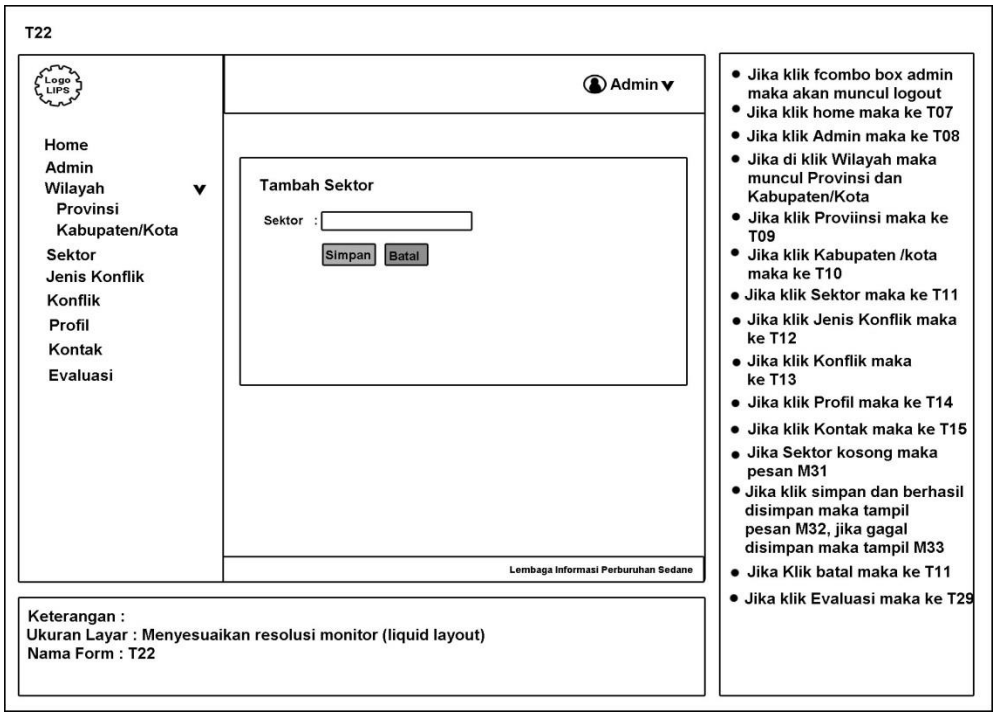
Gambar 3.103 Perancangan Antarmuka Tambah Kabupaten

2.16. Perancangan Antarmuka Edit Kabupaten



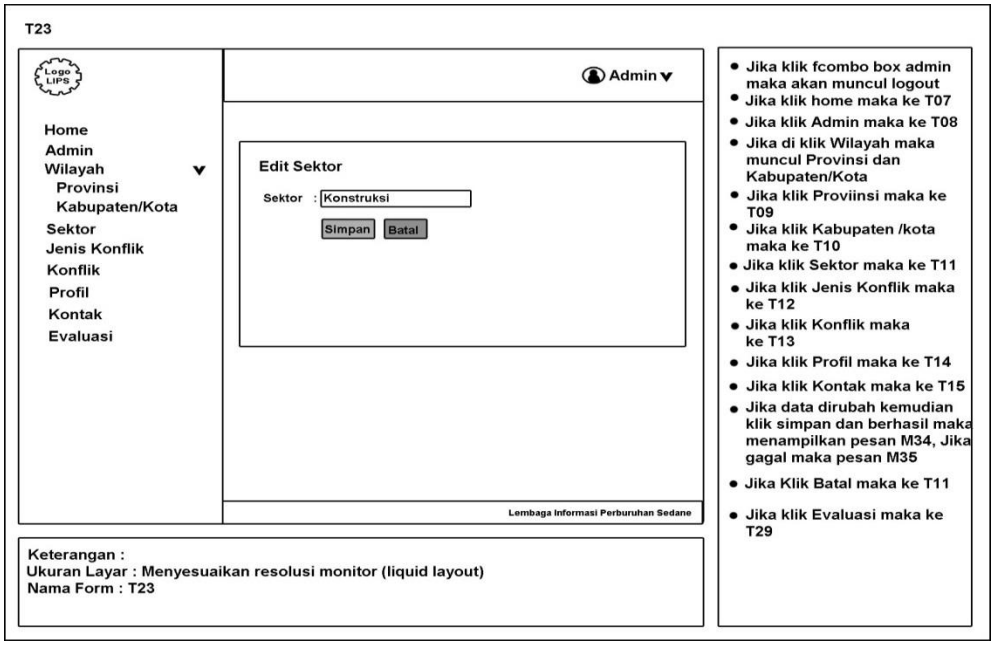
Gambar 3.104 Perancangan Antarmuka Edit Kabupaten

2.17. Perancangan Antarmuka Tambah Sektor



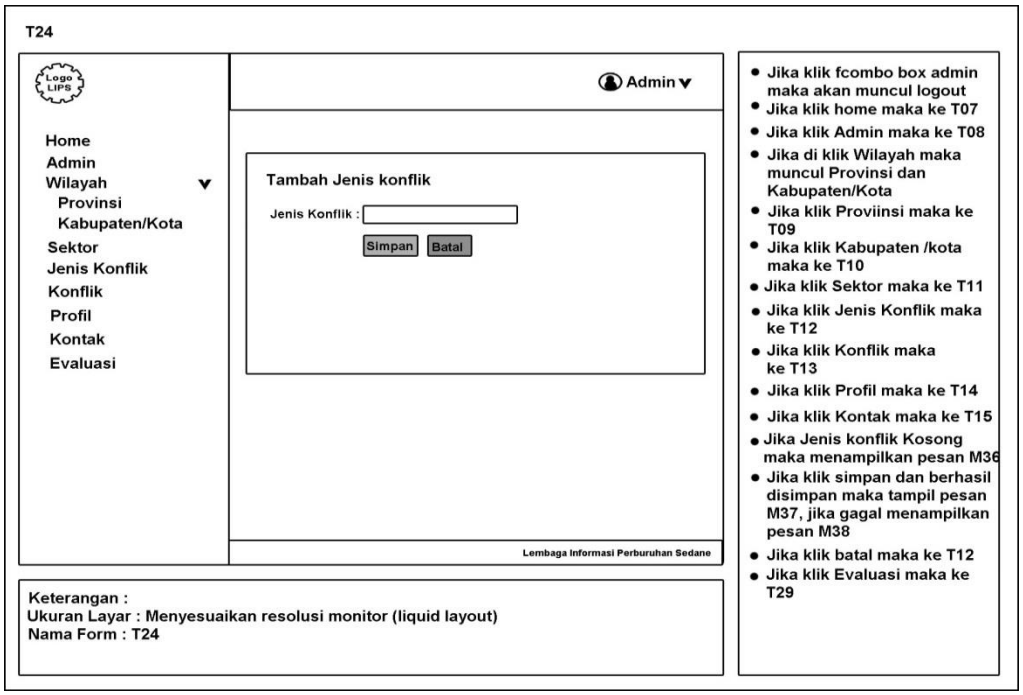
Gambar 3.105 Perancangan Antarmuka Tambah Sektor

2.18. Perancangan Antarmuka Edit Sektor



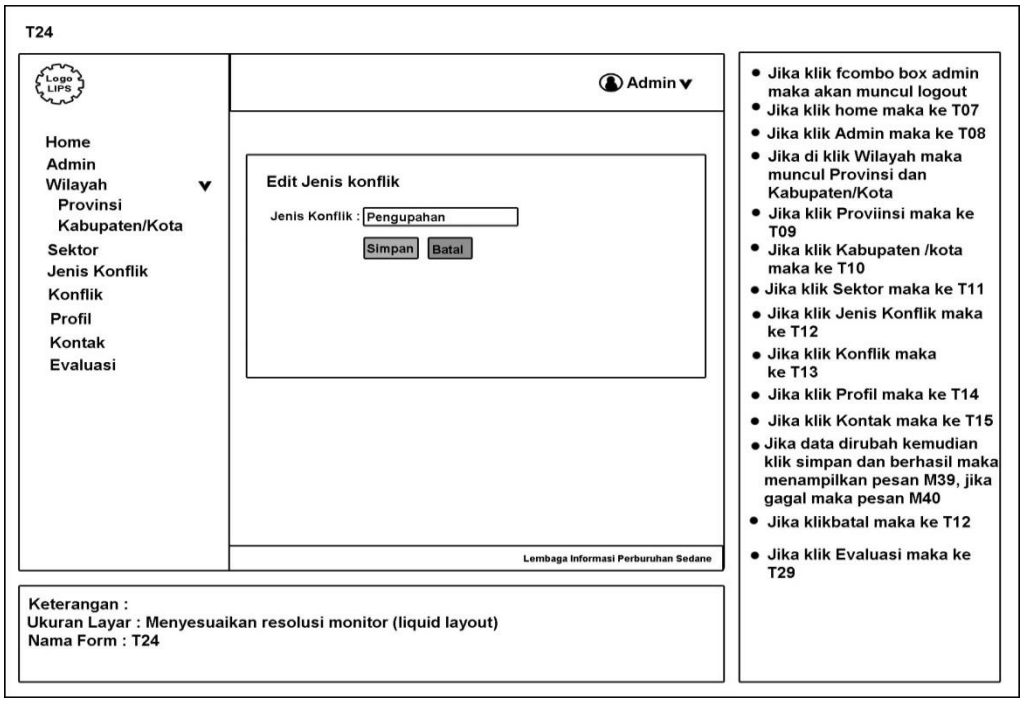
Gambar 3.106 Perancangan Antarmuka Edit Sektor

2.19. Perancangan Antarmuka Tambah Jenis konflik



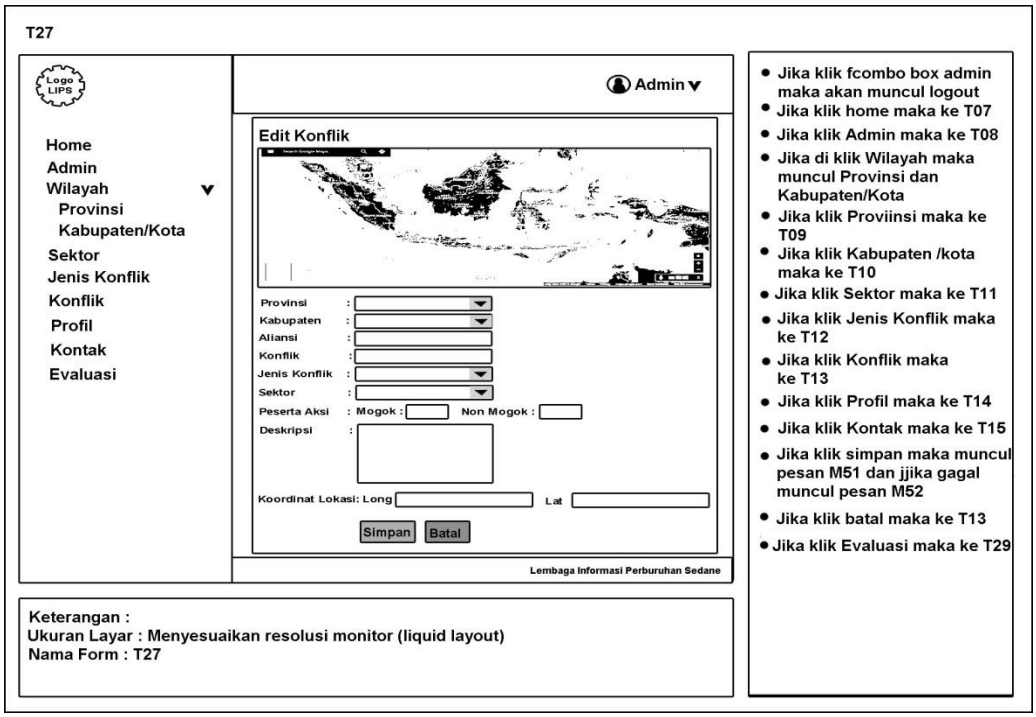
Gambar 3.107 Perancangan Antarmuka Tambah Jenis Konflik

2.20. Perancangan Antarmuka Edit Jenis Konflik



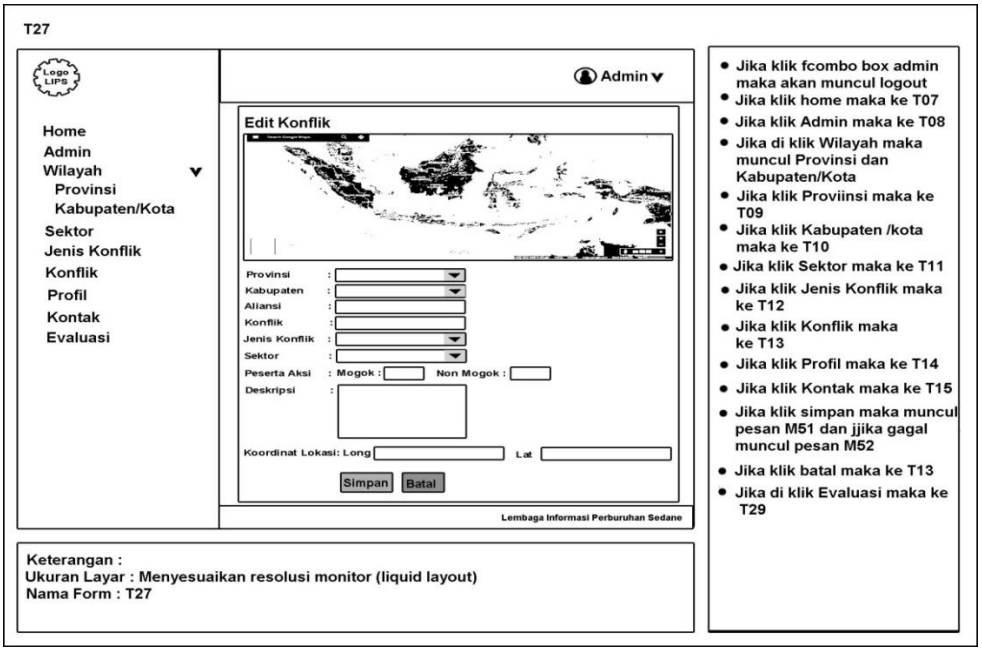
Gambar 3.108 Perancangan Antarmuka Edit Jenis Konflik

2.21. Perancangan Antarmuka Tambah Konflik



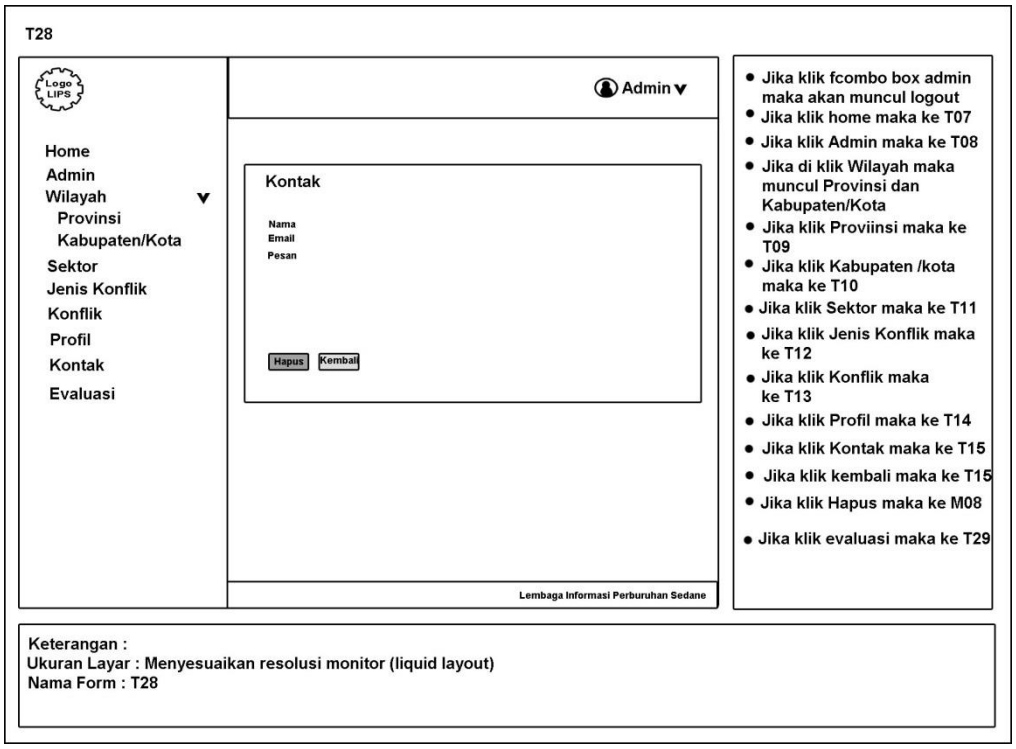
Gambar 3.109 Perancangan Antarmuka Tambah Konflik

2.22. Perancangan Antarmuka Edit Konflik



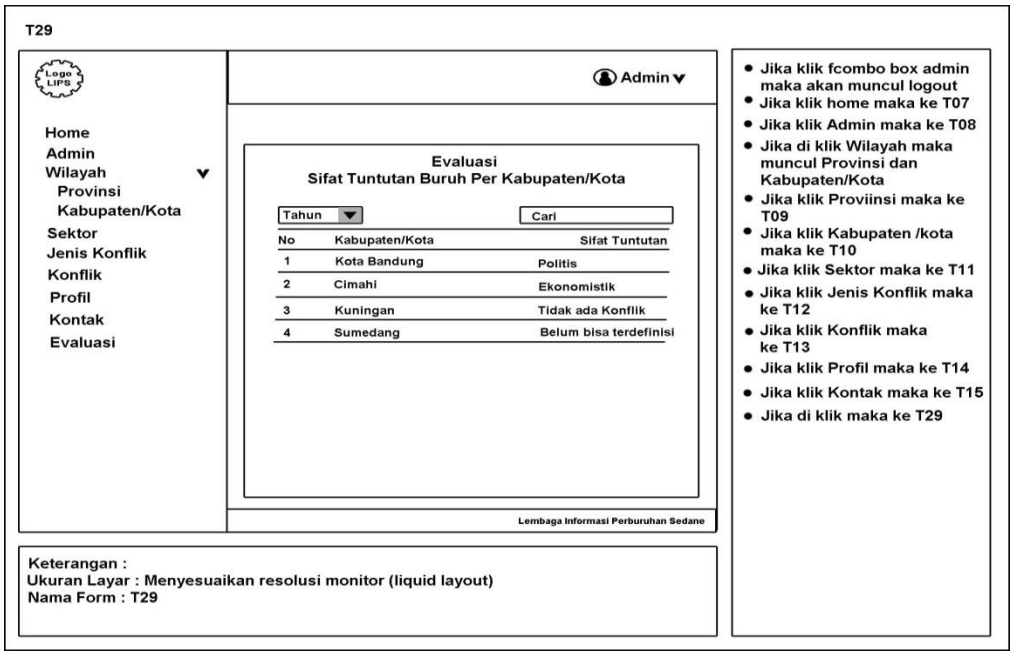
Gambar 3.110 Perancangan Antarmuka Edit Konflik

2.23. Perancangan Antarmuka Lihat Kontak



Gambar 3.111 Perancangan Antarmuka Lihat Kontak

2.24. Perancangan Antarmuka Evaluasi



Gambar 3.112 Perancangan Antarmuka Evaluasi

3.5.4. Perancangan Pesan

Perancangan pesan pada aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada Tabel 3.61.

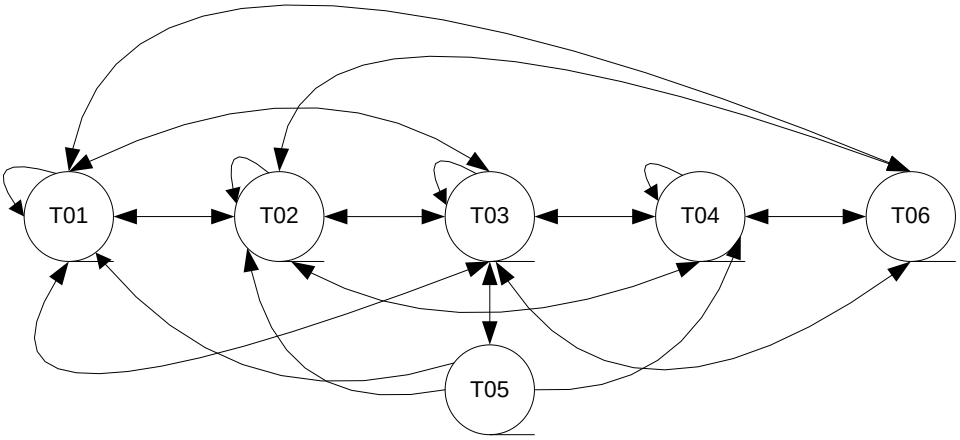
Tabel 3.61 Perancangan Pesan

No.	No Pesan	Isi Pesan	Jenis Pesan	Terdapat Pada Form
1.	M01	Username dan Password tidak cocok	Informasi	T06
	M02, M03, M04, M05, M06, M08	Apakah anda yakin ingin menghapusnya?	Informasi	T09, T10, T11, T12, T13, T15, T28
2.	M07, M14, M16, M20, M22, M27, M29, M32, M34, M37, M39, M49, M51	Data berhasil di simpan	Informasi	T14, T16, T17, T18, T19, T20, T21, T22, T23, T24, T25 T26, T27
8.	M09, M10, M11, M12, M13, M18, M19, M24, M25, M26, M26, M31, M36, M41, M42, M43, M44, M45, M46, M47, M48	Harap isi bidang ini	Informasi	T16, T18, T20, T22, T24, T26
9.	M15, M17, M21, M23, M28, M30, M33, M35, M38, M40, M50, M52	Data gagal di simpan	Informasi	T16, T17, T18, T19, T20, T21, T22, T23, T24, T25, T26, T27

3.6. Perancangan Semantik

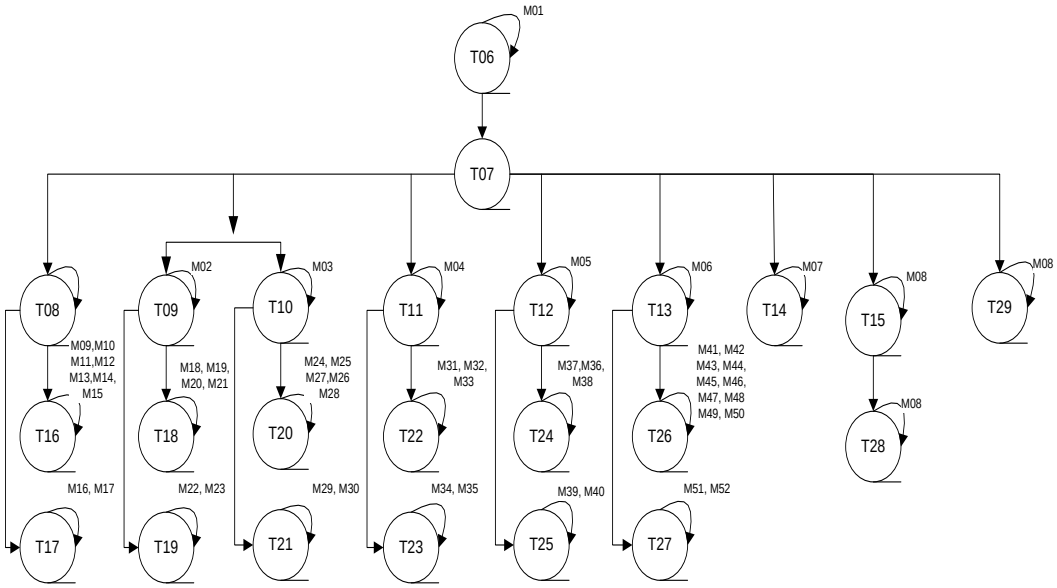
Jaringan semantik menggambarkan keterhubungan navigasi menu dari suatu form ke form lainnya. Jaringan semantik dari sistem informasi geografis pemetaan daerah konflik perburuhan di Indonesia pada lembaga Informasi Perburuhan Sedane (LIPS) sebagai berikut.

1. Jaringan semantik Pengunjung



Gambar 3.113 Jaringan Semantik Pengunjung

2. Jaringan Semantik Admin



Gambar 3.114 Jaringan Semantik Admin