

SISTEM INFORMASI AKSES PELAYANAN MARKAS (YANMA) MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL DI POLDA BENGKULU

Siswanto¹, Suwarni²

Dosen Tetap Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dehasen Bengkulu

ABSTRAK

This study aims to make information systems at Headquarters Services unit (YANMA) Bengkulu Police with the PHP programming language and information MySQL. Sistem Headquarters Services (YANMA) is one form of simplification of the system of documentation of data and service activities as well as the headquarters can be a medium of information for the public about the functions, tasks and activities carried out by the Service Headquarters (YANMA) in Bengkulu Provincial Police. Headquarters Services information systems (YANMA) can be accessed through Bengkulu Police <http://yanma.baseba.com> address. The information displayed among other profiles, vision and mission, organizational structure, personnel information, the task of setting information, information activities, galleries, tools and supplies and guest book.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat system informasi di unit Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) merupakan salah satu bentuk penyederhanaan system dokumentasi data dan kegiatan pelayanan markas serta dapat menjadi media informasi bagi masyarakat mengenai fungsi, tugas dan kegiatan yang dilakukan oleh Pelayanan Markas (YANMA) di Kepolisian Daerah Provinsi Bengkulu. Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dapat diakses melalui alamat <http://yanma.baseba.com>. Informasi yang ditampilkan antara lain profil, visi dan misi, struktur organisasi, informasi personel, informasi penyetapan tugas, informasi kegiatan, galeri, alat dan perlengkapan dan buku tamu.

I. Pendahuluan

Perkembangan teknologi Internet yang pesat telah memacu munculnya berbagai aplikasi baru termasuk dibidang teknologi informasi. Website merupakan revolusi dibidang informasi berbasis teknologi Internet. Website diharapkan dapat dijadikan alternatif bagi pengembangan sistem informasi yang lebih efektif dan efisien dengan biaya yang rendah di masa mendatang. Dengan adanya website diharapkan dapat membantu organisasi, masyarakat ataupun perorangan untuk melakukan penyebaran informasi dengan cepat, murah dan efektif.

Pelayanan Markas (YANMA) adalah unsur pelayanan ditingkat Polda yang berada dibawah kapolda yang bertugas menyelenggarakan pelayanan markas yang meliputi pelayanan angkutan, perumahan, pengawalan protokoler, penjagaan markas dan urusan dalam dilingkungan Mapolda.

Masalah yang ada di YANMA Polda Bengkulu adalah masih memberikan pelayanan secara manual yaitu pencatatan Sistem Informasi Pelayanan.... ..

laporan dan dokumentasi yang dicatat dalam dokumen berbentuk lembaran kertas atau softcopy data. Oleh karena itu, data-data yang tersimpan sulit untuk diakses dan diarsipkan secara berkala.

Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) berbentuk website merupakan salah satu bentuk penyederhanaan sistem dokumentasi data dan kegiatan pelayanan markas serta dapat menjadi media informasi bagi masyarakat mengenai fungsi, tugas dan kegiatan yang dilakukan oleh Pelayanan Markas (YANMA) di Kepolisian Daerah Provinsi Bengkulu.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, penulis tertarik untuk membangun sebuah sistem informasi berbentuk website menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL yang menjadi media informasi dan komunikasi bagi unit Pelayanan Markas (YANMA) di Polda Bengkulu.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengangkat rumusan masalah mengenai bagaimana membuat Sistem Informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu, sehingga memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mengakses dan mengetahui lebih dalam tentang aktifitas dan kegiatan unit Pelayanan Markas Polda Bengkulu.

1.2. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan permasalahan yaitu:

- a. Website di khususkan untuk memberikan informasi Pelayanan

2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur atau variabel-variabel yang saling terorganisasi, saling berinteraksi dan saling bergantung sama lain (Al Fatta, 2007:3).

2.2. Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi (Kusrini, 2007:7).

2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari stau organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-Pengertian Pelayanan Markas (YANMA)

Pelayanan Markas adalah unsur pelayanan ditingkat Polda yang berada dibawah kapolda yang bertugas menyelenggarakan pelayanan markas yang meliputi pelayanan angkutan, perumahan, pengawalan protokoler, penjagaan markas dan urusan dalam dilingkungan Mapolda.

2.4. Pengertian Polda Bengkulu

Polda Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah (Polda) Bengkulu merupakan satuan pelaksana

Markas Polda Bengkulu beserta kelengkapannya.

- b. Sistem informasi ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pembuatan sistem informasi pelayanan masyarakat (YANMA) Polda Bengkulu berbasis website adalah : Membangun sebuah sistem informasi publik berbentuk website untuk unit pelayanan masyarakat (YANMA) sehingga dapat dikenal secara luas.

II. Kajian Pustaka

utama Kewilayahan yang berada di bawah Kapolri. Polda bertugas menyelenggarakan tugas Polri pada tingkat kewilayahan Propinsi Bengkulu.

Polda dipimpin oleh Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah (Kapolda), yang bertanggung jawab kepada Kapolri. Kapolda dibantu oleh Wakil Kapolda (Wakapolda). Polda membawahi Kepolisian Negara Republik Indonesia Wilayah (Polwil), dan Polwil membawahi Kepolisian Negara Republik Indonesia Resort (Polres) atau Kepolisian Negara Republik Indonesia Resort Kota (Polresta). Baik Polwil maupun Polres dipimpin oleh seorang Komisaris Besar (Kombes) atau AKBP (Ajun Komisaris Besar Polisi) Lebih lanjut lagi, Polres membawahi Polsek, sedang Polresta membawahi Polsekta. Baik Polsek maupun Polsekta dipimpin oleh seorang Komisaris Polisi (Kopol) atau AKP (Ajun Komisaris Polisi) maupun perwira seperti IPTU.

2.5. Internet

2.5.1. Pengenalan Internet

Internet berasal dari kata Interconnection Networking yang mempunyai arti hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya (Supriyanto. 2005:2).

2.5.2. Istilah-istilah dalam internet

Ada beberapa istilah yang sering digunakan dalam internet, di antaranya yaitu:

- a. *World Wide Web* (WWW), merupakan kumpulan web server dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama. Berbagai informasi dapat ditemukan pada WWW, seperti informasi politik, ekonomi, sosial, budaya, sastra, sejarah, teknologi, pendidikan dan sebagainya.
- b. *Web Site* (Situs Web), merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Diumpamakan situs web ini adalah sebuah buku yang berisi topik tertentu.
- c. *Web Pages* (Halaman Web), merupakan sebuah halaman khusus dari situs Web tertentu. Diumpamakan halaman Web ini adalah sebuah halaman khusus buku dari situs Web tertentu.
- d. *Homepage*, merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah situs Web.
- e. *Browser*, merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memudahkan user melakukan navigasi berbagai data dan informasi pada WWW.

2.6. Bahasa Pemrograman Web

2.5.1. HTML

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language*. Disebut dengan *markup language* karena HTML berfungsi untuk memperindah file tulisan (*text*) biasa untuk dapat dilihat pada *web browser* yang ada. Dokumen HTML adalah file teks murni

yang dapat dibuat dengan editor text sembarang. Dokumen ini dikenal sebagai *web page* dan disajikan dalam browser *web server*. Dokumen ini umumnya berisi informasi ataupun interface aplikasi didalam internet. Ada dua cara untuk membuat sebuah *web page* : dengan HTML editor teks biasa (misalnya notepad). dan dapat juga dengan *web editor* misalkan *Microsoft Front Page* atau dengan *Macromedia Dreamweaver*.

Setiap dokumen HTML diawali dengan tag `<HTML>`. Tag ini digunakan oleh *webserver* dan *web browser* untuk berkomunikasi. Tag ini akan memberitahukan *web browser* bahwa yang dikirim adalah dokumen HTML.

2.5.2. CSS

CSS merupakan kependekan dari *Cascading Style Sheet* yang berfungsi untuk mengatur tampilan dengan kemampuan jauh lebih baik dari tag maupun atribut standar HTML (*Hypertext Markup Language*). CSS sebenarnya adalah suatu kumpulan atribut untuk fungsi format tampilan dan dapat digunakan untuk mengontrol tampilan banyak dokumen secara bersamaan. Keuntungan menggunakan CSS yaitu jika ingin mengubah format dokumen, maka tidak perlu mengedit satu persatu (Kurniawan, 2008:1).

2.5.3. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan situs web dinamis

yang disisipkan pada dokumen HTML (Peranginangin, 2006:2).

2.5.4. MySQL

MySQL (*My Structured Query Language*) adalah suatu perangkat lunak database relasi (*Relational Database Management System* atau RDBMS), seperti halnya *ORACLE*, *Postgresql*, *MS SQL*, dan sebagainya. MySQL menyebut produknya sebagai database open source terpopuler di dunia (Peranginangin, 2006:380).

Berdasarkan riset dinyatakan bahwa bahwa di *platform* Web dan baik untuk kategori *open source* maupun umum, MySQL adalah database yang paling banyak dipakai. Menurut perusahaan pengembangnya, MySQL telah terpasang di sekitar 3 juta komputer.

2.7. Tinjauan Umum Perangkat Lunak

2.7.1. WAMP

Wamp adalah perangkat lunak bebas (*freeware*) yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program, diantaranya: Apache HTTP Server, MySQL database dan bahasa pemrograman PHP.

Nama WAMP singkatan dari Windows, *Apache*, *MySQL*, PHP. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

Terdapat beberapa bagian WAMP yang harus diperhatikan, yaitu (Fanny Ariasari, 2007:10).

- a. **www** adalah folder tempat meletakkan file-file yang akan dijalankan, seperti PHP,HTML dan script lainnya.

Bagian ini terletak secara default di C:\wamp\www

- b. **localhost** adalah adalah yang diketikkan pada web browser (internet explorer, opera, mozilla firefox, dan lain-lain) untuk menjalankan script yang tersimpan pada folder www.

phpmyadmin merupakan bagian untuk mengelola database MySQL. Untuk membukanya dapat diakses melalui web browser dengan mengetikkan alamat <http://localhost/phpmyadmin>.

2.1.1. Macromedia Dreamweaver

Dalam membuat suatu Website diperlukan suatu editor. Dengan perkembangan perangkat lunak, suatu perusahaan yang bernama *Macromedia, Inc.* membuat suatu editor berbasis GUI yang dikhususkan untuk pembuatan Website yang diberi nama Dreamweaver.

Dreamweaver merupakan editor HTML yang professional untuk mendesain, menulis kode program, dan mengembangkan Website, halaman Web, dan aplikasi Web. Dreamweaver menyediakan alat-alat bantu untuk mengembangkan kreativitas pembuatan Web yang didukung dengan berbagai bahasa pemrograman web seperti HTML, PHP, ColdFusion, ASP, Javascript, XML, CSS dan lebih banyak lagi.

2.8. Konsep Perancangan Database

Beberapa definisi tentang database dari beberapa orang ahli database adalah sebagai berikut :

- a. Database adalah sekumpulan *data store* yang tersimpan dalam *magnetic disk*, *optical disk*, *magnetic drum* atau media penyimpanan sekunder lainnya.
- b. Database adalah sekumpulan program-program aplikasi umum yang mengeksekusi dan memproses data secara umum seperti pencarian data, peremajaan data, penambahan dan penghapusan data.

c. Database terdiri dari data yang akan digunakan atau diperuntukkan terhadap *user*, dimana masing-masing *user* akan menggunakan data tersebut sesuai dengan tugas dan fungsinya, dan user lain juga dapat menggunakan data tersebut dalam waktu yang bersamaan.

2.5.1. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram (*DFD*) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. Data flow diagram terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*),

Tabel 2.1. Simbol dan fungsi DFD

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas (<i>entity</i>) (<i>kegiatan luar</i>) adalah keadaan lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada pada lingkungan luarnya yang akan memberikan input ataupun menerima output dari sistem.
2		Proses (<i>process</i>) adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu atau data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan atau data yang akan keluar dari proses.
3		Data Flow (<i>Arus Data</i>) adalah Arus dari data yang dapat berupa masukan (<i>input</i>) untuk sistem atau hasil (<i>output</i>) dari proses sistem.
4		Storage (<i>penyimpanan</i>) adalah untuk menggambarkan simpanan data yang dapat berupa file atau data base di dalam komputer

2.5.2. HIPO (Hierarki Plus Input Process and Output)

Menurut Jogiyanto HM dalam buku Analisis & Desain Sistem Informasi (2006:787) HIPO (*Hierarchy plus Input-Process-Output*) adalah alat disain dan teknik dokumentasi dalam siklus pengembangan sistem.

Setiap modul HIPO digambarkan oleh fungsi utamanya. Sasaran HIPO yaitu:

a. Untuk menyediakan suatu struktur guna memahami fungsi dari suatu sistem.

proses (*process*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*). DFD berfungsi untuk menggambarkan subsitem dan aliran data dalam sistem. DFD adalah suatu representasi grafik dari suatu sistem yang menggambarkan komponen dari seluruh tujuan dan penyimpanan data. (Yakub, 2012:155)

Data flow diagram adalah suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang dapat

- b. Untuk lebih menekankan fungsi-fungsi yang harus diselesaikan oleh suatu program.
- c. Untuk menyediakan penjelasan dari input dan output pada masing-masing tiap tingkatan.
- d. Untuk menyediakan output yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pemakai.

2.6.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Bagus Kurniawan dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Manajemen dengan Visual Basic mendefinisikan ERD sebagai berikut:

“Entity Relationship Diagram adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data, disimpan dalam sistem secara abstrak atau suatu model yang mendiPenelitiankan hubungan antara penyimpanan data dalam bentuk diagram alir data dimana di alam pelaksanaan menggunakan sejumlah notasi atau simbol untuk menggambarkan struktur dengan hubungan antar data”, (Bagus Kurniawan, 2002:35).

Jadi ERD dapat diartikan sebagai model jaringan dengan menggunakan susunan data dalam bentuk diagram alir data dan dalam pelaksanaannya menggunakan sejumlah notasi atau simbol untuk menggambarkan hubungan antar data. Simbol-simbol ERD dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2.2. Simbol dan fungsi ERD

No	Simbol	Keterangan
1		Entitas merupakan individu/objek yang mewakili suatu yang nyata, yang membedakan/mendefinisikan secara utuh.
2		Relasi yaitu kumpulan antara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas.
3		Atribut yaitu suatu sifat karakteristik sebuah entitas dimana sistem bekerja dalam memelihara, membuat suatu relationship dan menyajikan informasi secara ideal.
4		Menghubungkan antara entitas, atribut dengan yang lainnya.

3.1.1. Analisa Sistem Aktual

Sebelum melakukan analisa lebih terhadap rencana pengembangan suatu sistem baru yang diterapkan hendaknya melakukan analisa kembali terhadap sistem lama, supaya dapat mengetahui kelemahan-kelemahan sistem yang dipakai dalam pembuatan sistem yang baru.

Dalam pelaksanaan Sistem Informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu sudah menggunakan

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.2. Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di Yanma Polda Bengkulu dengan alamat di Jalan Adam Malik Km. 9 Bengkulu Telp. 0736-52089.

3.1.1. Tugas dan Wewenang

a. Kayanma (Kepala Pelayanan Markas)

Pelayanan Markas dipimpin oleh Kepala Pelayanan Markas yang disingkat Kayanma yang bertanggung jawab kepada Kapolda dan dalam pelaksanaan tugasnya sehari-hari di bawah kendali Waka Polda.

b. Urusan Perencanaan dan Administrasi (Urrenmin)

- 1) Menyusun perencanaan jangka sedang dan jangka pendek antara lain Renstra, Rancangan Renja, Renja, kebutuhan sarana prasarana, personil dan anggaran;
- 2) Pmeliharaan, perawatan dan administrasi personil;
- 3) Pengelolaan Sarpras dan penyusunan laporan SIMAK-BMN;
- 4) Pelayanan fungsi keuangan yang meliputi pembiayaan, pengendalian, pembukuan, akuntansi dan penyusunan laporan SAI serta pertanggung jawaban keuangan;
- 5) Pengelolaan dan pelayanan ketatausahaan dan urusan dalam;
- 6) Penyusunan LPA dan pembuatan laporan akuntabilitas kinerja Satker dalam bentuk LAKIP meliputi analisis target pencapaian kinerja, program dan anggaran;

c. Subbag Pelayanan Kantor (Subbag Yantor)

- 1) Subbag Yantor bertugas menyelenggarakan pelayanan markas yang bersifat umum, fasilitas markas dan perkantoran dilingkungan Polda;
- 2) Urusan pelayanan umum (Ur Yanum) bertugas menyelenggarakan pelayanan administrasi dan pembinaan personil dilingkungan Satker Yanma;
- 3) Urusan fasilitas kantor (Ur Fastor) bertugas menyelenggarakan pelayanan fasilitas kantor, peralatan dan protokoler antara lain pelaksanaan apel, upacara, rapat/pertemuan, serta pelayanan pemakaman;
- 4) Subbag Yantor dibawah kendali Kasubbag Yantor yang dalam pelaksanaan sehari-hari dibantu oleh Kaur Yanum dan Kaur Fastor serta 12 orang Banum yang bertanggung jawab kepada Kayanma.

d. Subbag Pemeliharaan Bangunan dan Lingkungan (Subbag Harbangling)

- 1) Subbag Harbangling bertugas menyelenggarakan pemeliharaan bangunan dan lingkungan termasuk kantor dan perumahan dinas dilingkungan Polda;

2) Urusan pemeliharaan bangunan (Ur Harbang) bertugas memelihara dan merawat bangunan kantor, mess, asrama, rumah jabatan, lingkungan kantor, pertamanan dan kebersihan di lingkungan Polda;

3) Urusan pemeliharaan lingkungan (Ur Harling) bertugas memelihara dan merawat fasilitas umum perkantoran dan perumahan;

4) Subbag Harbangling dibawah kendali Kasubbag Harbangling yang dalam pelaksanaan tugas dibantu Kaur Harbang dan Kaur Harling serta 8 orang Banum yang bertanggung jawab kepada Kayanma.

e. Subbag Pengamanan dan korp musik (Subbag Pamsik)

1) Subbag Pamsik bertugas menyelenggarakan pelayanan protokoler, pengamanan markas dan pejabat (Ur Pamprot) serta pembinaan dan pelayanan Korp musik di lingkungan Polda (Ur sik);

2) Urusan pengamanan dan protokoler (Ur Pamprot) bertugas menyelenggarakan pelayanan protokoler dan pengamanan markas dan dan pejabat di lingkungan Polda;

3) Urusan pembinaan korp musik (Ur Sik) bertugas menyelenggarakan pembinaan dan pelayanan musik di lingkungan Polda;

4) Subbag Pamsik dibawah kendali Kasubbag Pamsik dibantu Kaur Pamprot dan Kaur Pamsik serta 19 orang Banum yang dalam pelaksanaan tugas berkoordinasi dengan Direktorat sabhara dan bertanggung jawab kepada Kayanma.

3.3. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan sistem. Menurut jogiyanto (2005:59) metode

Sistem Informasi Pelayanan.... ..

pengembangan sistem adalah metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi.

3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak dan Perangkat Keras

Pada penelitian ini menggunakan alat penelitian berupa sistem komputer dan perangkat lunaknya dengan spesifikasi sebagai berikut :

3.3.1. Perangkat Lunak

- a. Sistem Operasi Microsoft Windows XP SP3
- b. Macromedia Dreamweaver 8
- c. WAMPP Server
- d. Mozilla Firefox
- e. Adobe Photoshop CS2

3.3.2. Perangkat Keras

- a. Processor Intel Dual Core 2,6 GHz
- b. RAM 1 GB
- c. Harddisk 250 GB
- d. DVD Room RW
- e. Motherboard Asus
- f. Monitor
- g. Mouse dan keyboard
- h. Modem Flash 7,2 MBps

3.5. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

3.4.1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian. Observasi dilakukan untuk menjajaki sehingga berfungsi sebagai eksploitasi untuk data-data yang dibutuhkan. Dari hasil observasi kita akan memperoleh gambaran yang jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya. Observasi dilakukan di unit Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.

3.4.1. Wawancara

Untuk mendapatkan data seakurat mungkin, proses tanya jawab perlu dilakukan secara langsung dengan pihak-pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti. Wawancara dilakukan terhadap subbag pelayanan kantor unit Pelayanan

Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Hasil wawancara dapat dilihat pada lembar lampiran.

3.4.1. Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah cara pengambilan data dengan cara mengumpulkan konsep dan teori dari buku-buku, literatur, internet, majalah dan lain-lain yang berhubungan dengan topik yang sesuai dengan penelitian ini.

3.6. Metode Perancangan Sistem

3.6.1. Analisa Sistem Aktual

Sebelum melakukan analisa lebih terhadap rencana pengembangan suatu sistem baru yang diterapkan hendaknya melakukan analisa kembali terhadap sistem lama, supaya dapat mengetahui kelemahan-kelemahan sistem yang dipakai dalam pembuatan sistem yang baru.

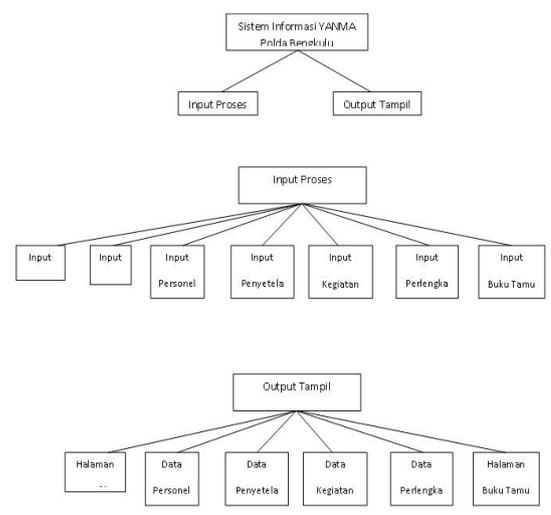
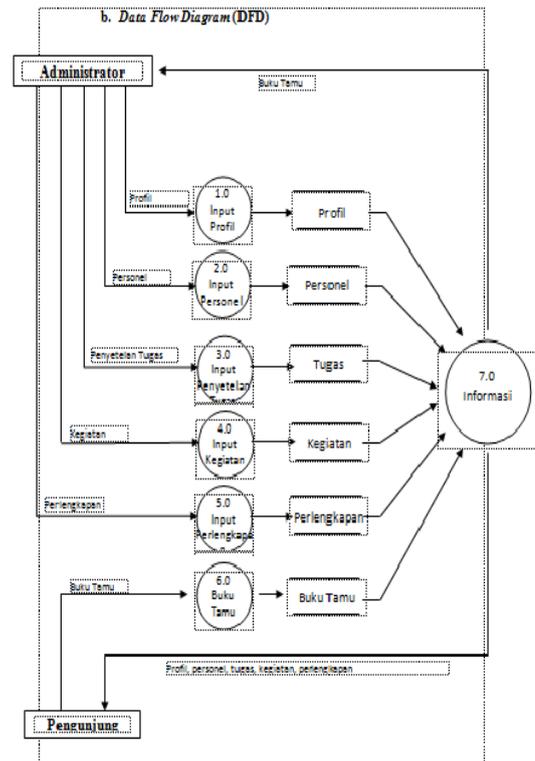
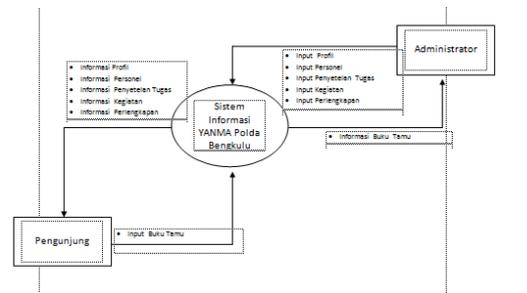
Dalam pelaksanaan Sistem Informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu sudah menggunakan aplikasi komputer. Berdasarkan pengamatan penulis pada Sistem Informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu masih kurang sempurna sehingga masih harus diketik secara manual dan membutuhkan waktu yang lama. Adapun kendala yang sering terjadi yaitu sering terjadi kesulitan dalam mencari data apabila sewaktu-waktu diperlukan dan memperbaikinya memerlukan waktu yang cukup lama.

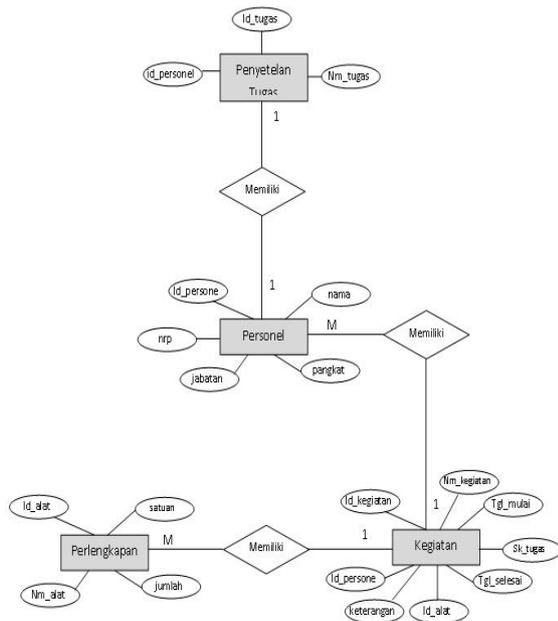
3.6.2. Analisa Sistem Baru

Dalam merancang sistem baru ini, penulis akan merancang sebuah perangkat lunak atau program untuk memudahkan pekerjaan dan memberikan informasi tentang kondisi Pelayanan Markas (YANMA) di Polda Bengkulu.

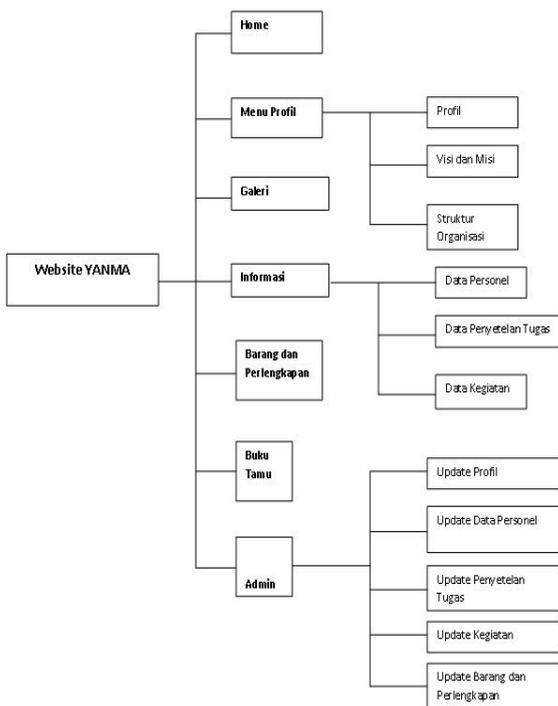
a. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Gambar di bawah ini adalah diagram konteks rancangan website pelayanan markas (YANMA) Polda Bengkulu.





Entity Relationship Diagram (ERD)



f. Rancangan File

1) File Admin

Nama Tabel : Admin
 Primary Key : username

Tabel 3.1 File Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Username	VARCHAR	30	User Login
2	Password	VARCHAR	60	Password Login

Tabel 3.4 File Kegiatan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id_kegiatan	INT	6	Id Kegiatan
2	Id_personel	INT	6	Id Personel
3	Id_alat	INT	6	Id Alat
4	Nm_kegiatan	VARCHAR	50	Nama Kegiatan
5	Keterangan	TEXT	-	Keterangan
6	Tgl_mulai	VARCHAR	15	Tanggal Mulai kegiatan

2) File Profil

Nama tabel : Profil
Tabel 3.6 File Buku Tamu

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	Id	INT	4	id
2	Nama	VARCHAR	25	Nama Pengunjung
5	Email	VARCHAR	25	Alamat Email
6	Komentar	VARCHAR	100	Pesan/Komentar

g. Rancangan Input

1) Input Login

Input Login digunakan untuk mengakses Rancangan Halaman administrator, terdiri dari field username, field password, tombol login dan tombol kembali. Berikut tampilan input login.

LOGIN ADMINISTRATOR

Username

Password

2) Input Profil

Input profil digunakan untuk mengelola data profil seperti visi dan misi, struktur organisasi dan lain-lain.

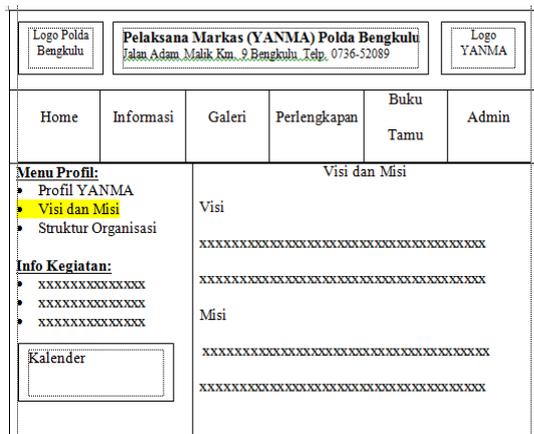
Input Profil

Judul

Keterangan

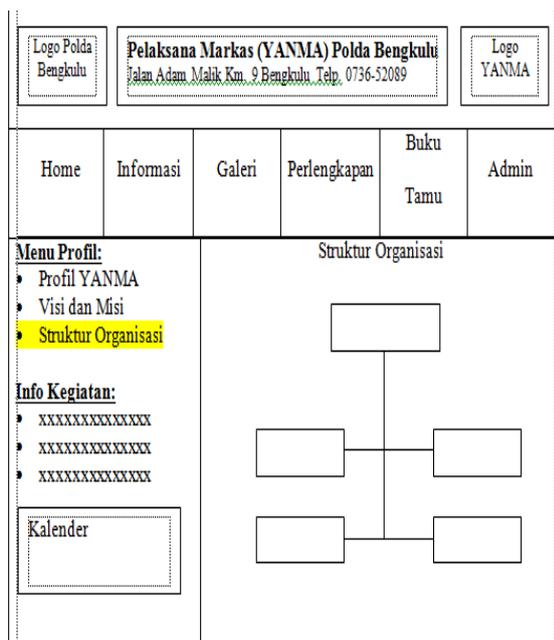
1) Rancangan Halaman Visi dan Misi

Rancangan Halaman visi dan misi menampilkan informasi visi dan misi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman visi dan misi website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu



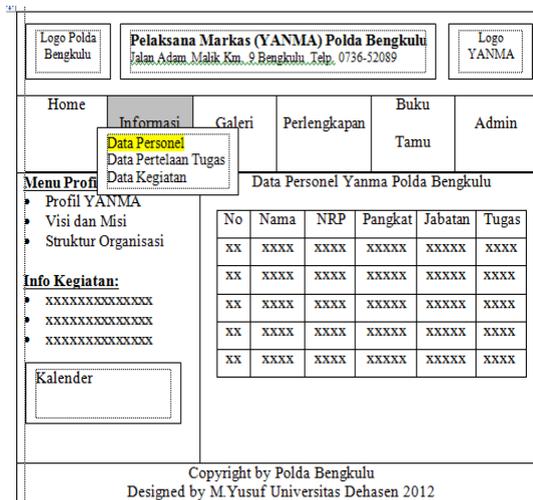
1) Rancangan Halaman Struktur Organisasi

Rancangan Halaman struktur organisasi menampilkan informasi struktur organisasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman struktur organisasi website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



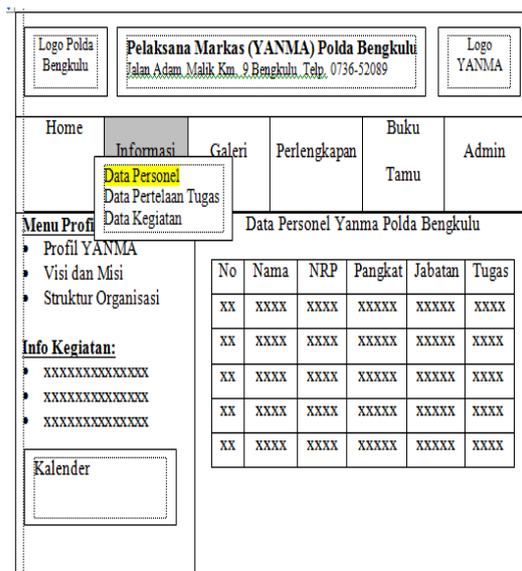
1) Rancangan Halaman Informasi Data Personel

Rancangan Halaman informasi data personel menampilkan informasi personel Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman data personel website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1) Rancangan Halaman Informasi Data Pertelaan Tugas

Rancangan Halaman informasi data pertelaan tugas menampilkan informasi tugas personel Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman data pertelaan tugas di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu



1) Rancangan Halaman Buku Tamu

Rancangan Halaman buku tamu menampilkan input dan pesan/komentar pengunjung di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman buku tamu di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.

2) Rancangan Halaman Galeri

Rancangan Halaman galeri menampilkan informasi foto-foto kegiatan Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman galeri di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.

1) Rancangan Halaman Admin

Rancangan Halaman admin menampilkan input login ke menu administrator website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman login administrator di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.

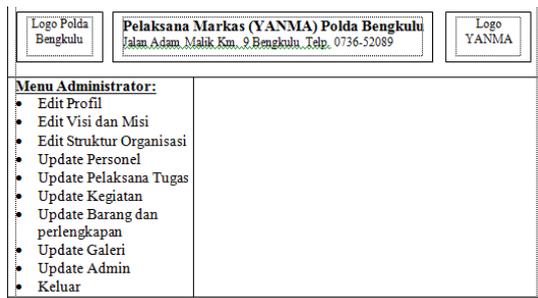
1) Rancangan Halaman Perlengkapan

Rancangan Halaman alat dan perlengkapan menampilkan informasi data alat dan perlengkapan yang dimiliki Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman perlengkapan di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.

No	Nama Alat dan Perlengkapan	Satuan	Jumlah		
			Terpakai	Tersedia	Total
XX	XXXX	XXXX	99	99	99
XX	XXXX	XXXX	99	99	99
XX	XXXX	XXXX	99	99	99
XX	XXXX	XXXX	99	99	99

1) Rancangan Halaman Menu Administrator

Rancangan Halaman menu administrator menampilkan menu pengelolaan website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu. Berikut tampilan Rancangan Halaman administrator di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



3.7. Rancangan Pengujian

Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Rancangan pengujian yang dilakukan menggunakan metode berikut ini:

a. Pengujian Black Box

Pengujian black-box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalahan pada:

1. Fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan pada interface
3. Kesalahan pada struktur data atau akses database
4. Kesalahan performansi
5. Kesalahan inialisasi dan tujuan akhir

b. Pengujian Alpha

Pengujian alpha dilakukan pada sisi pengembang oleh seorang pelanggan. Apabila perangkat lunak dibuat untuk pelanggan maka dapat dilakukan acceptance test sehingga memungkinkan pelanggan untuk memvalidasi seluruh keperluan. Pengujian ini dilakukan karena pelanggan memungkinkan pelanggan menemukan kesalahan yang lebih rinci dan membiasakan pelanggan memahami perangkat lunak yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Tampilan Website

Setelah pembuatan website selesai dilakukan, proses berikutnya adalah melakukan upload data website ke web hosting. Web Hosting adalah salah satu bentuk layanan jasa penyewaan tempat di Internet yang memungkinkan perorangan ataupun organisasi menampilkan layanan jasa atau produknya di web/situs Internet.

Informasi web hosting untuk Sistem Informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu adalah sebagai berikut.

Tabel 4.1. Informasi Web Hosting

Nama Server Hosting	: idhostinger.com
Nama Domain	: yanma.besaba.com
Username	: u770673717
Ukuran File	: 3,54 MB
Space Hosting	: 2000 MB
Bandwidth	: 100GB
IP Address	: 31.170.165.115
Tanggal Upload	: 24 - 04 - 2013

4.1.1. Tampilan Output

1. Halaman Home

Halaman home menampilkan informasi sambutan Ka.Polda Bengkulu di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu



1. Halaman Profil Yanma

Halaman profil yanma menampilkan informasi profil Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu yang terdiri dari pengertian dan fungsi Pelayanan Markas (YANMA)



1. Halaman Informasi Personel

Halaman informasi personel menampilkan data-data personel polisi yang bertugas di unit Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu

1. Halaman Visi dan Misi

Halaman visi dan misi menampilkan informasi visi dan misi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



Halaman informasi penyetelan tugas menampilkan data-data tugas masing-masing personel pada unit Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu

1. Halaman Struktur Organisasi

Halaman Struktur Organisasi menampilkan informasi struktur organisasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu



1. Halaman Perlengkapan

Halaman perlengkapan menampilkan data-data alat dan perlengkapan yang ada dan dapat digunakan pada Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1. Halaman Informasi Kegiatan

Halaman informasi kegiatan menampilkan data-data kegiatan yang sedang dan sudah dilaksanakan oleh Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1. Halaman Buku Tamu

Halaman buku tamu menampilkan informasi form untuk mengisi pesan dan komentar tamu di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1. Halaman Galeri

Halaman galeri menampilkan data-data foto kegiatan yang dilakukan oleh Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



4.1.2. Hasil Tampilan Input

1. Halaman Login Administrator

Halaman login administrator menampilkan input untuk login ke halaman administrator Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



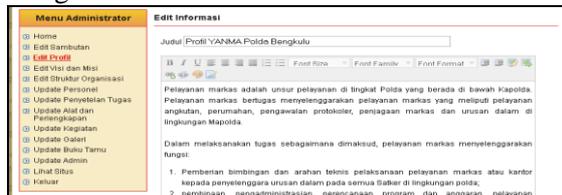
1. Halaman Edit Sambutan

Halaman edit sambutan menampilkan input untuk mengedit data sambutan di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1. Halaman Edit Sejarah

Halaman edit profil menampilkan input untuk mengedit data profil YANMA di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



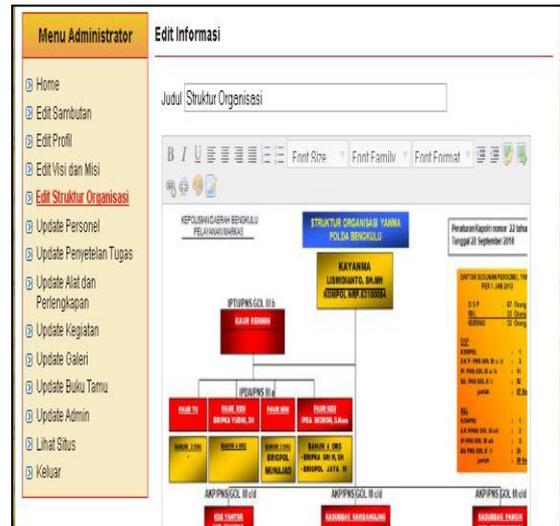
1. Halaman Edit Visi dan Misi

Halaman edit visi dan misi menampilkan input untuk mengedit data visi dan misi di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



1. Halaman Edit Struktur Organisasi

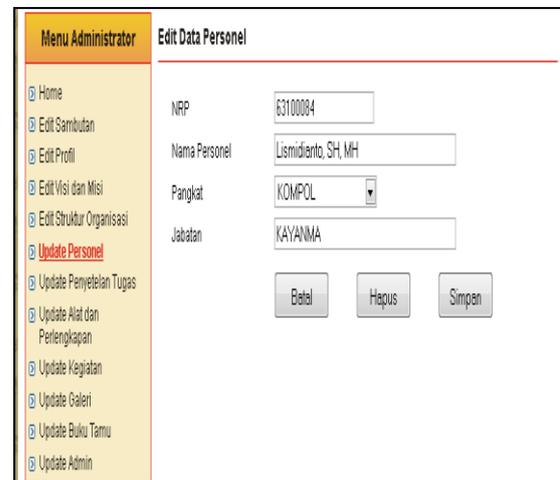
Halaman edit struktur organisasi menampilkan input untuk mengedit data struktur organisasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



Gambar 4.15. Halaman Edit Struktur Organisasi

1. Halaman Update Personel

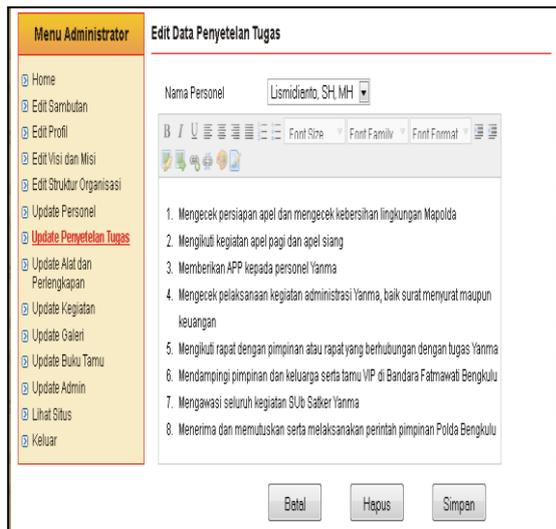
Halaman update personel menampilkan input untuk menambah atau mengedit data personel Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



Gambar 4.16. Halaman Update Personel

1. Halaman Update Penyetelan Tugas

Halaman update penyetelan tugas menampilkan input untuk menambah atau mengedit data tugas personel Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



Gambar 4.17. Halaman Update Penyetelan Tugas

1. Halaman Update Admin

Halaman update admin menampilkan input untuk mengganti password admin di website Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu.



Gambar 4.24. Halaman Tambah Galeri

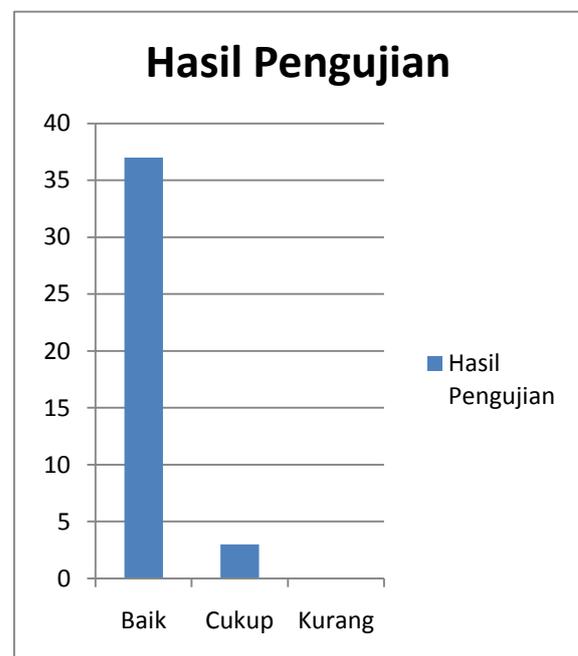
4.1. Hasil Pengujian

Pengujian adalah proses eksekusi suatu program dengan maksud menemukan kesalahan. Pengujian dilakukan secara offline dan online dengan metode *black box*. Tujuan pengujian *black box* untuk menganalisis sistem dan memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Sedangkan pengujian alpha dilakukan pada sisi pengembang oleh seorang pelanggan.

Pengujian melibatkan responden sebanyak 5 (lima) orang dengan cara mengisi kuisioner pengujian. Terdapat 9 item pertanyaan yang diberikan dan 3

Tabel 4.2. Hasil Pengujian

No	Bagian yang diuji	Hasil Pengujian		
		Kurang	Cukup	Baik
1	Koneksi ke alamat website			5
2	Fungsi menu dan navigasi halaman			5
3	Layout dan tata letak komponen website		1	4
4	Tampilan huruf, gambar dan warna		1	4
5	Informasi yang ditampilkan			5
6	Fungsi umpan balik dari pengunjung			5
7	Akses login ke halaman administrator			5
8	Proses pengelolaan data (tambah data, edit data dan hapus data)		1	4
Jumlah		0	3	37
Persentase		0%	7,5%	92,5%



Gambar 4.25. Grafik Pengujian

Berdasarkan tabel dan grafik hasil pengujian terlihat bahwa dari 5 responden menyatakan bahwa 92,7 % menyatakan baik dan 7,5% menyatakan cukup. Berdasarkan hal tersebut maka sistem informasi pelayanan markas (YANMA) Polda Bengkulu layak dan bagus untuk digunakan sebagai media informasi sesuai dengan rancangan.

4.2. Pembahasan

Pelayanan Markas (YANMA) adalah unsur pelayanan ditingkat Polda yang berada dibawah kapolda yang bertugas menyelenggarakan pelayanan markas yang meliputi pelayanan angkutan, perumahan, pengawalan protokoler, penjagaan markas dan urusan dalam dilingkungan Mapolda.

Masalah yang ada di YANMA Polda Bengkulu adalah masih memberikan pelayanan secara manual yaitu pencatatan laporan dan dokumentasi yang dicatat dalam dokumen berbentuk lembaran kertas atau softcopy data. Oleh karena itu, data-data yang tersimpan sulit untuk diakses dan diarsipkan secara berkala.

Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) berbentuk website merupakan salah satu bentuk penyederhanaan sistem dokumentasi data dan kegiatan pelayanan markas serta dapat menjadi media informasi bagi masyarakat mengenai fungsi, tugas dan kegiatan yang dilakukan oleh Pelayanan Markas (YANMA) di Kepolisian Daerah Provinsi Bengkulu.

Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu merupakan media yang dianggap mampu menyelesaikan persoalan promosi dan komunikasi dari Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu ke masyarakat. Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dapat menjadi sarana informasi dan komunikasi yang bekerja secara online selama 24 jam serta dapat diakses dari mana saja melalui media internet.

Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dibuat menggunakan program Macromedia Dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL. User akses sistem informasi dibagi menjadi dua yaitu admin dan pengunjung. Sisi admin berisi bagian-bagian yang digunakan untuk mengelola data website yang hanya dapat diakses oleh petugas yang ditunjuk sebagai administrator atau pengelola. Untuk dapat masuk ke sisi admin, pengelola harus login dengan memasukkan username dan password.

Sedangkan sisi pengunjung adalah bagian yang dapat diakses oleh masyarakat umum. Pada bagian ini data ditampilkan berdasarkan menu yang diatur pada sisi atas dan kiri website. Setiap menu akan menampilkan jenis informasi yang tertera pada label yang tertulis.

Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dapat diakses melalui alamat <http://yanma.baseba.com>. Informasi yang ditampilkan antara lain profil, visi dan misi, struktur organisasi, informasi personel, informasi penyetelan tugas, informasi kegiatan, galeri, alat dan perlengkapan dan buku tamu.

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black box dengan memberikan angket pengujian kepada 5 responden menunjukkan 92,7 % responden menyatakan baik dan 7,5% menyatakan cukup. Berdasarkan hal tersebut maka sistem informasi pelayanan markas (YANMA) Polda Bengkulu layak dan bagus untuk digunakan sebagai media informasi sesuai dengan rancangan.

V. Kesimpulan Dan Saran

A. Kesimpulan

- a. Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dibuat menggunakan program Macromedia Dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
- b. Sistem informasi Pelayanan Markas (YANMA) Polda Bengkulu dapat diakses melalui alamat <http://yanma.baseba.com>. Informasi yang ditampilkan antara lain profil, visi dan misi, struktur organisasi, informasi personel, informasi penyetelan tugas, informasi kegiatan, galeri, alat dan perlengkapan dan buku tamu

B. Saran

- a. Untuk menampilkan hasil tampilan website yang lebih baik, gunakan web browser mozilla, internet explorer,

google chrome dan opera. Serta menginstal Flash Player.

- b. Untuk menjalankan dan menguji website secara lokal, gunakan program web server WAMP atau XAMPP.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif, 2007, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Jogiyanto, 2006, *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Andi, Yogyakarta.
- Kusriani, dkk, 2007, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Supriyanto, Aji. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek. Jakarta
- Kurniawan, Budi. 2008. *Desain Web Praktis dengan CSS*. Elexmedia Komputindo. Jakarta.
- Ariasari, Fanny. 2007. *Panduan Praktis Bikin Blog dengan Wordpress untuk Pemula*. Mediakita. Jakarta.
- Peranginangin, Kasiman. 2006. *Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Andi Offset. Yogyakarta.
- Yakub, 2012, *Pengantar Sistem Informasi*, Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.