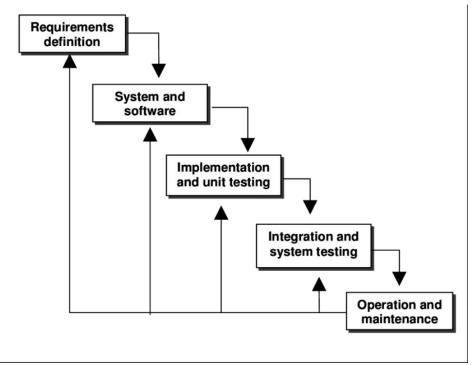
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian dalam pembuatan sistem Aplikasi Pengaduan Gangguan LPSE Berbasis Web ini yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu dengan model *Waterfall*. Metode SDLC dengan model *Waterfall* dipilih oleh penulis dengan alasan untuk memudahkan peneliti dalam hal untuk menentukan pencapaian sebuah sistem. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013:28) mengungkapkan bahwa "Dalam hal pengembangan serta perencanaan sistem perangkat lunak penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model air terjun(*waterfall*)".

Gambar 3.1 adalah bentuk diagram model waterfall beserta penjelasannya:



Gambar 3.1 Model Waterfall

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Requirement Definition)

Dalam melakukan pengumpulan kebutuhan ini tentunya harus dilakukan dengan cara yang intensif dengan tujuan untuk menspesifikasikan apa saja kebutuhan yang diharapkan pada perangkat lunak tersebut supaya

dapat dipahami serta dimengerti seperti apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh seorang user.

2. Desain (System and Software)

Desain perangkat lunak merupakan sebuah proses dimana langkah yang ada dapat berfokus kepada pembuatan desain program perangkat lunak yang didalamnya terdiri dari struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi suatu antarmuka dan prosedur dalam pengkodean. Dalam tahapan ini, ditujukan untuk mentranslasi sebuah kebutuhan perangkat. Yang hal tersebut didapat dari tahapan analisis kebutuhan ditujujkan ke reprentasi desain supaya dapat diimplementasikan program menuju tahap yang selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program (*Implementation and Unit Testing*)

Desain harus diterjemahkan kedalam suatu program perangkat lunak yang mana hasil dari tahap ini merupakan suatu program komputer yang sejalan dengan hasil desain yang telah dibuat pada saat melakukan proses desain sebelumnya.

4. Pengujian (Integration and System Testing)

Dalam tahapan pengujian ini harus berfokus pada perangkat lunak, baik dari sisi logika maupun sisi fungsional serta harus dipastikan bahwa semua bagian yang ada telah teruji. Pengujian tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat meminimalisir suatu kesalahan (*error*) dan untuk memastikan bahwa keluaran yang dihasilkan dari pengujian tersebut telah sesuai dengan apa yang diharapkan dan diinginkan.

5. Pemeliharaan (*Operation and maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak untuk mengalami suatu kondisi perubahan ketika telah dilakukan pengiriman kepada *user*. Penyebab perubahan dapat terjadi karena timbulnya suatu kesalahan yang tidak terdeteksi ketika dilakukan pengujian atau perlu adanya adaptasi dengan lingkungan baru yang dilakukan oleh perangkat lunak. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses

pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada.

3.2 Tempat Penelitian

Tempat pelaksanaan penelitian yang kami lakukan adalah sebagai berikut:

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Magelang

Jl. Jenderal Sarwo Edhie Wibowo No.2, Kota Magelang, Jawa Tengah

3.3 Alat dan Bahan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Alat dan Bahan (perangkat) untuk menyelesaikan pembuatan *Website* ini yang diantaranya sebagai berikut:

3.3.1 Perangkat Keras

Laptop:

- a. 64 bit operating system
- b. 6 GB RAM (Random Access Memmory)

3.3.2 Perangkat Lunak

a. Sistem Operasi Windows 10 (Pro)

Windows 10 adalah sebuah sistem operasi(OS) versi terbaru Microsoft Windows yang ada pada saat ini, sistem operasi ini merupakan salah satu yang diproduki oleh perusahaan Microsoft untuk digunakan pada laptop, netbook, tablet PC serta computer. Sistem operasi Windows 10 ini menggunakan mikroprocessor ARM maupun mikroprocessor x86 yang dibuat oleh Intel dan AMD.

b. XAMPP

XAMPP disini digunakan sebagai *server* yang dapat berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah Bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemrograman *PHP*.

c. Sublime Text

Sublime Text merupakan alat utama dalam melaksanakan pembuatan *web*.

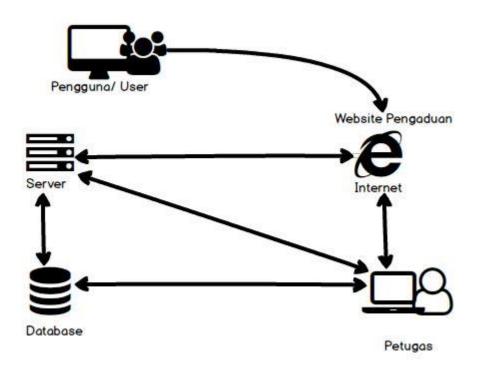
d. MySql

MySql digunakan sebagai pengelola *Database* beserta isinya dengan menggunakan beberapa perintah-perintah yang ada di dalam MySql.

e. Bootstrap

Bootstrap digunakan sebagai alat untuk membuat tampilan sebuah *website* yang mana hal ini memudahkan serta mempersingkat waktu untuk membuat tampilan *website* bagi si pembuat *website*.

3.4 Arsitektur



Gambar 3.2 Arsitektur Sistem Pengaduan Gangguan

Pada sistem pengaduan gangguan *Database Server* yang digunakan yaitu MySql dan *Web Server* yang digunakan adalah XAMPP. Untuk melakukan komunikasi antara pengguna atau user dan *web server* yaitu dengan menggunakan

internet dan web browser yang ada pada perangkat pengguna atau user. Saat aplikasi diakses oleh pengguna atau user maka web server segera memuat antarmuka dan melakukan proses mengambil data yang dibutuhkan dari database server. Melalui antarmuka yang dimuat web server, pengguna bias menyimpan data ke database server.

Tabel 3.1 Komponen Arsitektur Sistem Pengaduan Gangguan

Gambar	Nama	Keterangan		
		1. User LPSE		
	USER	2. Petugas		
	COLL	3. Super Admin		
		Data-data berisi sebagai		
		berikut:		
		1. Data Petugas		
		2. Data User		
		3. Data Super Admin		
	DATABASE	4. Data Status		
		Pengaduan		
		5. Data Pengaduan		
		Server digunakan untuk		
	SERVER	mengelola semua data		
		dalam sistem Website		
		Pengaduan Gangguan		
		LPSE		

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Menganalisa Kebutuhan

Dalam penelitian untuk membuat sistem Aplikasi Pengaduan Gangguan LPSE Berbasis *web* ini, penulis menggunakan metode SDLC. Hal ini bertujuan untuk mengatasi kesalahan, kerusakan ataupun error yang terjadi dalam sistem. Selain itu cara mengatasinya adalah dengan cara menganalisis kembali kebutuhan dari awal untuk memperbaiki system yang

error. Metode ini juga diambil karena pada sistem Aplikasi Pengaduan Gangguan LPSE Berbasis *Web* ini dilakukan oleh satu peneliti, yang mana bahwa metode SDLC cocok dalam melakukan pembuatan sistem Penanganan Keluhan Berbasis *Web* ini. Tahap-tahap alur penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan melalui beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

3.5.2 Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data ini menggunakan cara yaitu dengan menggabungkan antara data primer dan data sekunder yang telah dianalisa yang mana data tersebut diperoleh dari tahapan sebelumnya.

3.5.3 Menganalisa Kekurangan

Pada tahap dalam menganalisa kekurangan ini dilakukan setelah seluruh proses data telah terkumpul secara lengkap. Dimana hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan atau ketidakcocokan antara sistem yang ada dan dengan kebutuhan user untuk selanjutnya. Tahapan analisa kekurangan juga digunakan untuk mengurangi resiko kesalahan pada saat sistem berjalan nantinya.

3.5.4 Pengumpulan Data Kembali dan Menentukan Kebutuhan

Tahapan ini dilakukan ketika seluruh proses yang ada sebelumnya sudah selesai dilakukan dan diselesaikan. Selain itu tahapan pengumpulan data kembali ini juga mempunyai manfaat untuk melengkapi data apa saja yang kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna terkait sistem ini. Kemudian dilakukan untuk menentukan apa saja kebutuhan akhir yang mana kebutuhan tersebut akan digunakan pada sistem ini, sehingga dapat membuat sistem bekerja secara lebih terarah. Ketika sistem telah selesai dikembangkan pada tahap penentuan kebutuhan akhir diharapkan dapat memudahkan saat dilakukannya pengujian atau *testing*.

3.5.5 Perancangan dan Pembaruan Sistem

Tahapan perancangan dan permbaruan sistem dilakukan ketika seluruh tahapan sebelumnya telah selesai dilakukan. Selanjutnya akan

dilakukan perancangan oleh penulis untuk membuat website. Guna menyesuaikan antara harapan pengguna dengan sistem tersebut, maka dilakukan perancangan untuk menentukan bentuk interface, fitur, dan fungsi yang terdapat pada sistem nantinya.

3.5.6 Pengujian Sistem

Setelah sistem siap untuk dijalankan, langkah selanjutnya yaitu dilakukannya pengujian sistem dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem sudah dapat berjalan dengan baik dan telah sesuai dengan yang diharapkan tanpa adanya kesalahan yang terjadi pada sistem. Sehingga ketika awal penggunaan yang dilakukan oleh user dapat terhindar dari kesalahan atau hal-hal yang tidak diinginkan.

Pengujian sistem yang menggunakan metode blackbox dilakukan berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya, dimana kebutuhan tersebut harus terpenuhi secara menyeluruh tanpa ada yang tertinggal maupun tidak sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pengguna.

3.6 Rancangan

Perancangan database merupakan hal yang perlu dilakukan ketika proses pembuatan sistem Website Pelayanan Pengaduan Gangguan berlangsung. Perancangan database dilakukan dengan menggunakan metode UML (*Unified Markup Language*) dan didukung dengan alat bantu berupa Diagram ER. Model UML yang digunakan dalam pengembangan sistem website tersebut adalah sebagai berikut: *Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram* dan *ER Diagram*.

Lapor Pengaduan Cek Pengaduan Cek Pengaduan Cek Pengaduan Cek Pengaduan Lihat Data Pengaduan Cetak Data Pengaduan

3.6.1 Use Case Diagram

Gambar 3.3 Use Case Diagram

Berikut penjelasan terkait gambar 3.3 Use Case Diagram diatas :

1. Actor Pengguna:

- Bisa melakukan *Pengaduan* tanpa melakukan *Login*.
- Bisa melakukan *Cek Data Pengaduan* setelah melakukan proses *Pengaduan* yang ada pada *Form Pengaduan*.

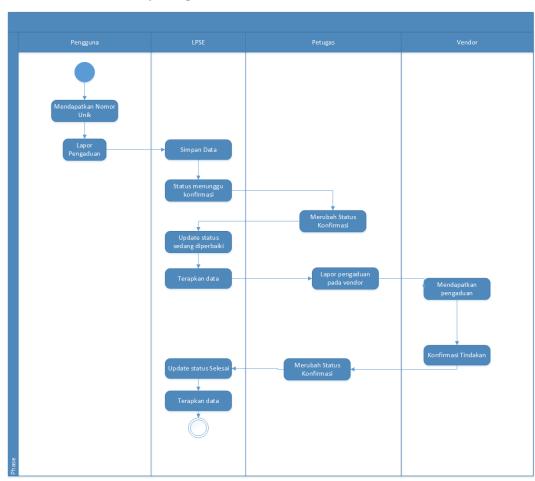
2. Actor Petugas:

- Harus melakukan *login* untuk mengelola data pengguna serta mencetak data pengguna.
- Harus melakukan *login* untuk mengelola data pengaduan serta mencetak data pengaduan.
- Harus melakukan *login* untuk melihat data status pengaduan serta mencetak data status pengaduan.
- Harus melakukan *login* untuk melihat data petugas.

3. Actor Super Admin:

- Harus melakukan *login* untuk melihat data pengguna dan tidak bisa melakukan *edit* pada data pengguna.
- Harus melakukan *login* untuk melihat data pengaduan.
- Harus melakukan *login* untuk mengelola data petugas.

3.6.2 Activity Diagram



Gambar 3.4 Activity Diagram

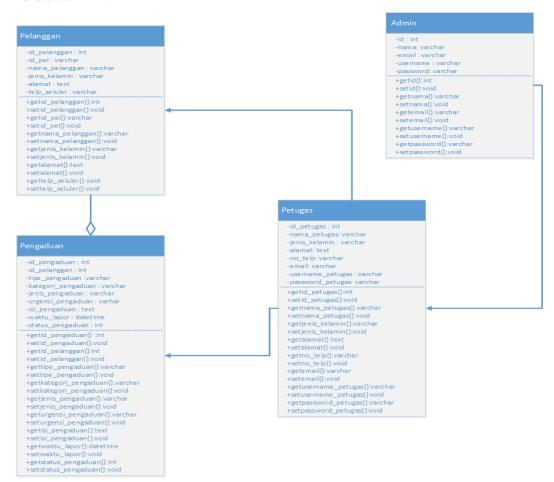
Berikut penjelasan terkait gambar 3.4 Activity Diagram diatas :

- 1. Pengguna mendapatkan Nomor Unik dari petugas sebelumnya.
- 2. Setelah itu pengguna membuat Pengaduan dengan mengisi seluruh kolom yang ada pada Form Pengaduan yang telah tersedia dalam website.

- Setelah data Pengaduan selesai dibuat oleh pengguna, maka sistem akan menyimpan data tersebut dan status pengaduan menjadi menunggu.
- 4. Kemudian Petugas melakukan perubahan status konfirmasi dan sistem melakukan perubahan status pengaduan menjadi sedang diperbaiki dan kemudian disimpan.
- 5. Setelah Data Pengaduan tersebut disimpan, petugas melaporkan kepada pihak vendor dan vendor akan melakukan konfirmasi tindakan.
- 6. Lalu Petugas akan melakukan perubahan status konfirmasi.
- 7. Setelah Petugas melakukan konfirmasi, maka sistem akan mengupdate status pengaduan menjadi selesai dan data dari tindakan tersebut disimpan.

3.6.3 Class Diagram

Berikut gambaran tentang Class Diagram yang ada pada gambar dibawah ini :

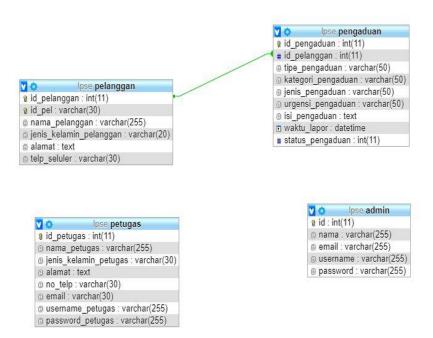


Gambar 3.5 Class Diagram

Berikut penjelasan tentang gambar 3.5 Class Diagram diatas:

- 1. *Class Admin* mempunyai fungsi untuk menyimpan seluruh data *Super Admin* atau *Admin* yang ada pada sistem.
- 2. *Class Pelanggan* mempunyai fungsi untuk menyimpan seluruh data Pelanggan atau User atau Pengguna yang ada pada sistem.
- 3. *Class Petugas* mempunyai fungsi untuk menyimpan seluruh data *petugas* yang ada pada sistem.
- 4. *Class Pengaduan* mempunyai fungsi untuk menyinpan seluruh data *pengaduan*.

3.6.4 ER Diagram



Gambar 3.6 ER Diagram

Berikut penjelasan tentang gambar 3.6 ER Diagram diatas:

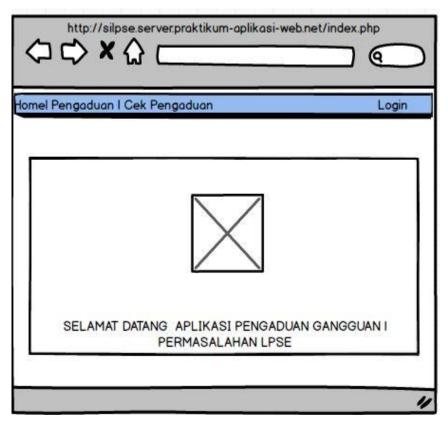
- 1. Entitas Diagram sistem *Pengaduan Gangguan* memiliki 4 buah entitas yaitu :
 - a. Super Admin
 - b. Pelanggan
 - c. Petugas
 - d. Pengaduan
- 2. Entitas *Pelanggan* dengan entitas *Pengaduan* menggunakan relasi *one-to-many* (1-N).

3.6.5 Rancangan Tampilan Antar Muka

Bagian terkemuka atau bagian yang paling terlihat di dalam sebuah perangkat lunak adalah Tampilan Antar Muka. Tampilan Antar Muka tersebut dijadikan sebagai sarana komunikasi antara pengguna dengan sistem perangkat lunak itu sendiri. Interaksi antara pengguna dengan sistem menjadi mudah saat pengguna melakukan berbagai aktivitas yang ada di dalamnya.

3.6.5.1 Rancangan Antar Muka Halaman Beranda(Halaman Utama)

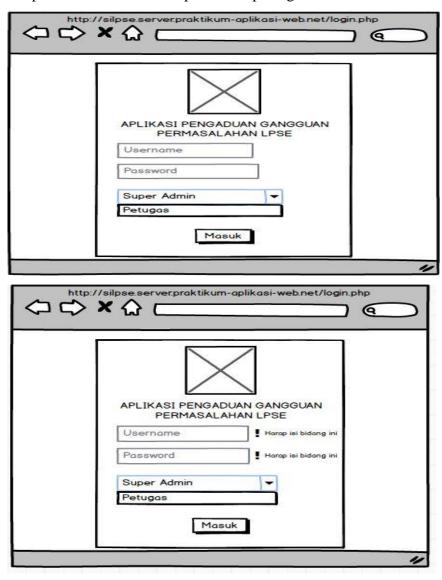
Rancangan antarmuka halaman beranda atau halaman utama merupakan tampilan utama dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh pengguna. Berikut tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.7 dibawah ini :



Gambar 3.7 Halaman Beranda

3.6.5.2 Rancangan Antar Muka Halaman Login

Rancangan antarmuka halaman login merupakan tampilan untuk melakukan login pada website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas dan super admin dengan tampilan yang sama. Berikut tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.8 dibawah ini:

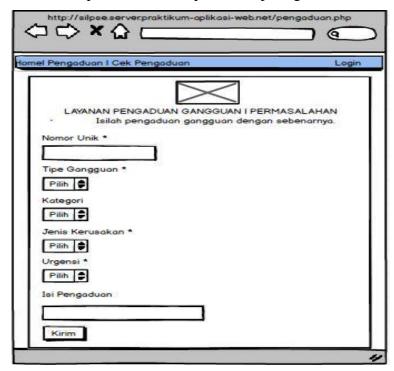


Gambar 3.8 Halaman Login

3.6.5.3 Rancangan Antar Muka Halaman Pengaduan(User)

Rancangan antarmuka halaman pengaduan dari sisin user atau pengguna merupakan tampilan untuk membuat pengaduan pada

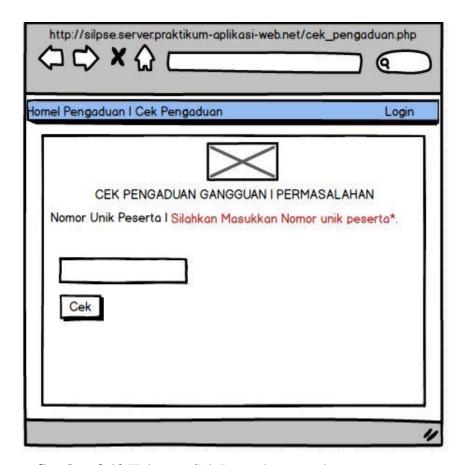
website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh user atau pengguna. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini:



Gambar 3.9 Halaman Pengaduan untuk pengguna

3.6.5.4 Rancangan Antar Muka Halaman Cek Pengaduan (User)

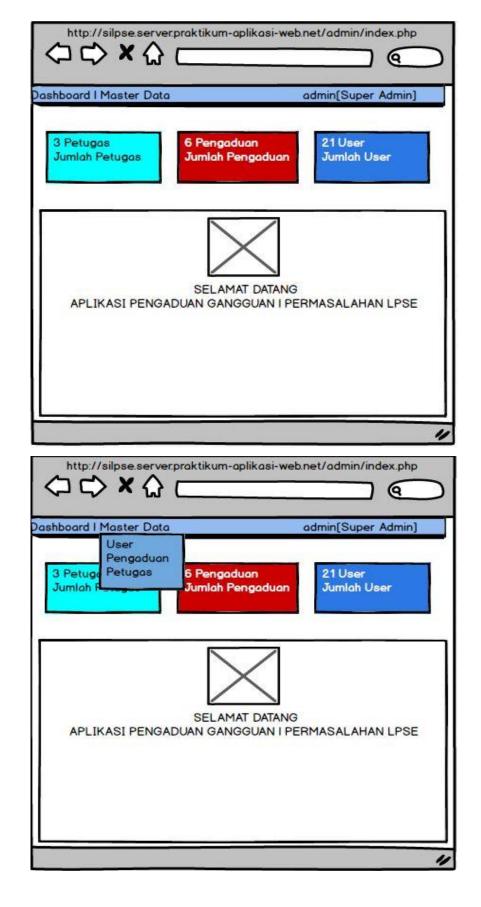
Rancangan antarmuka halaman cek pengaduan dari sisi pengguna atau user merupakan tampilan melakukan cek pengaduan pada website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh pengguna. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini :

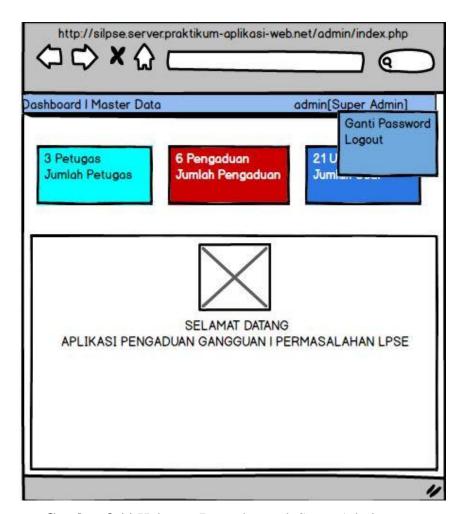


Gambar 3.10 Halaman Cek Pengaduan untuk pengguna

3.6.5.5 Rancangan Antar Muka Halaman Beranda(Super Admin)

Rancangan antarmuka halaman beranda atau halaman utama merupakan tampilan utama dari website ini dari sisi super admin. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar dibawah 3.11 ini :

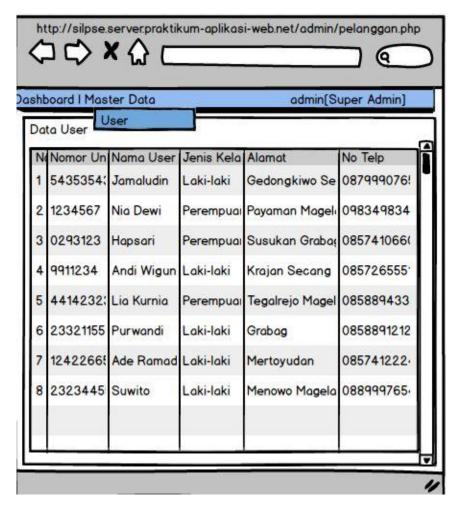




Gambar 3.11 Halaman Beranda untuk Super Admin

3.6.5.6 Rancangan Antar Muka Halaman Data Pengguna(Super Admin)

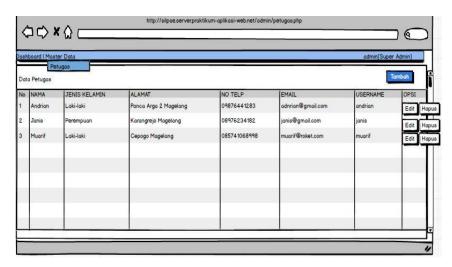
Rancangan antarmuka halaman data pengguna merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengguna atau user yang ada dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini :



Gambar 3.12 Halaman Data Pengguna untuk Super Admin

3.6.5.7 Rancangan Antar Muka Halaman Data Petugas(Super Admin)

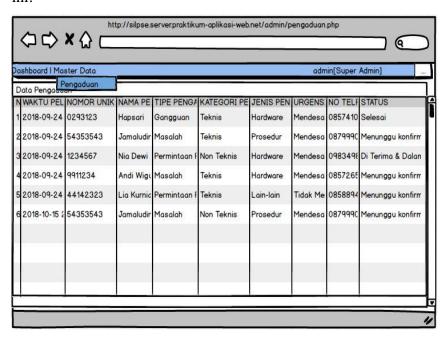
Rancangan antarmuka halaman data petugas merupakan tampilan untuk melihat seluruh petugas dan dapat untuk melakukan edit serta menghapus data petugas dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut ini:



Gambar 3.13 Halaman Data Petugas untuk Super Admin

3.6.5.8 Rancangan Antar Muka Halaman Data Pengaduan(Super Admin)

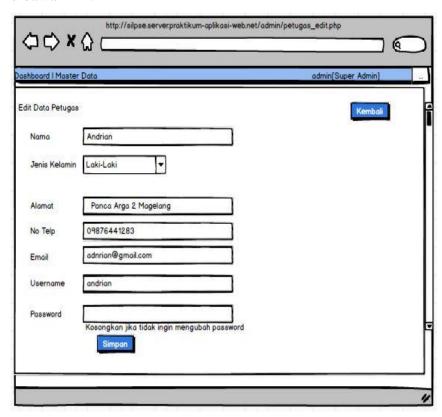
Rancangan antarmuka halaman data pengaduan dari sisi super admin merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengaduan dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.14 dibawah ini:



Gambar 3.14 Halaman Data Pengaduan untuk Super Admin

3.6.5.9 Rancangan Antar Muka Halaman Edit Petugas(Super Admin)

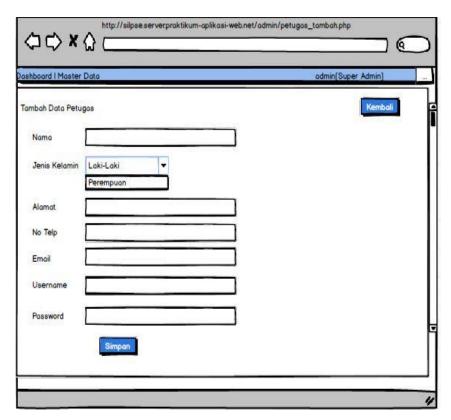
Rancangan antarmuka halaman edit petugas dari sisi super admin merupakan tampilan untuk melakukan edit atau mengubah data petugas dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.15 dibawah ini:



Gambar 3.15 Halaman Edit Data Petugas untuk Super Admin

3.6.5.10 Rancangan Antar Muka Tambah Data Petugas(Super Admin)

Rancangan antarmuka halaman tambah data petugas dari sisi super admin merupakan tampilan untuk menambah data petugas dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.16 dibawah ini:

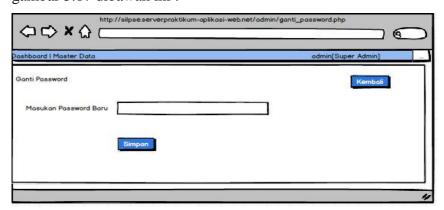


Gambar 3.16 Halaman Tambah Data Petugas untuk Super Admin

3.6.5.11 Rancangan Antar Muka Halaman Ganti

Password(Super Admin)

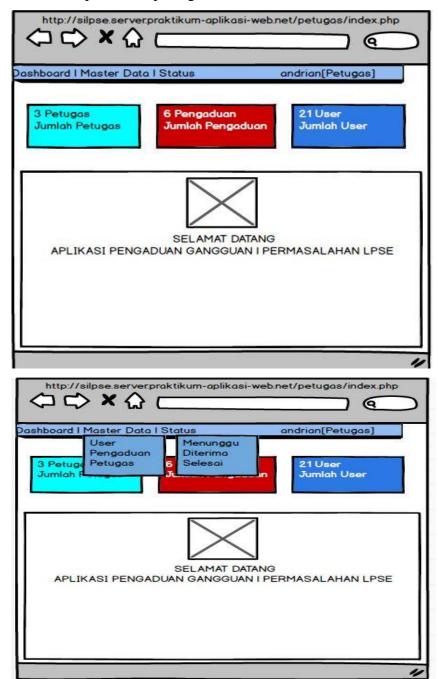
Rancangan antarmuka halaman ganti password dari sisi super admin merupakan tampilan untuk melakukan perubahan atau mengganti password dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh super admin. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini :

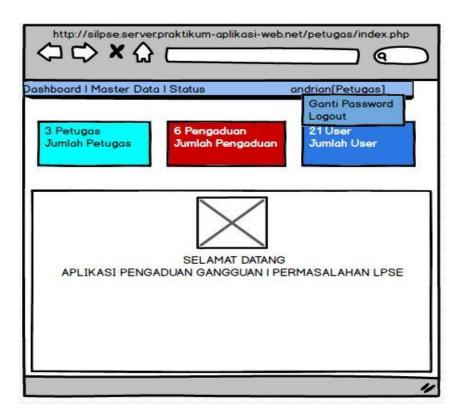


Gambar 3.17 Halaman Ganti Password untuk Super Admin

3.6.5.12 Rancangan Antar Muka Halaman Beranda(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman beranda atau halaman utama merupakan tampilan utama dari website ini dari sisi petugas. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.18 dibawah ini :

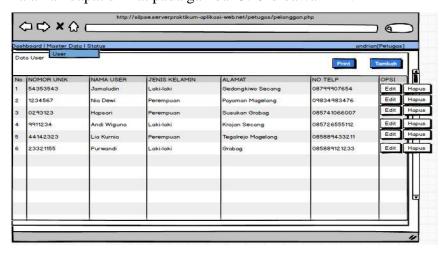




Gambar 3.18 Halaman Beranda untuk Petugas

3.6.5.13 Rancangan Antar Muka Halaman Data User(Petugas)

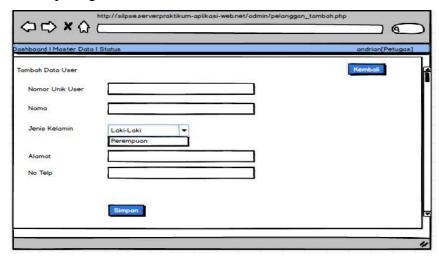
Rancangan antarmuka halaman data user atau pengguna merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengguna atau user dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini :



Gambar 3.19 Halaman Data User untuk Petugas

3.6.5.14 Rancangan Antar Muka Halaman Tambah Data User(Petugas)

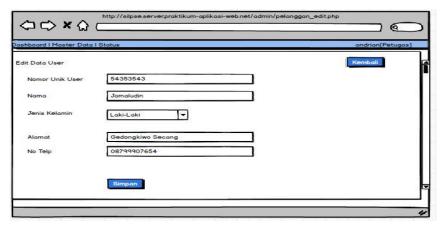
Rancangan antarmuka halaman tambah data user merupakan tampilan untuk menambah data user dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.20 dibawah ini :



Gambar 3.20 Halaman Tambah Data User untuk Petugas

3.6.5.15 Rancangan Antar Muka Halaman Edit Data User (Petugas)

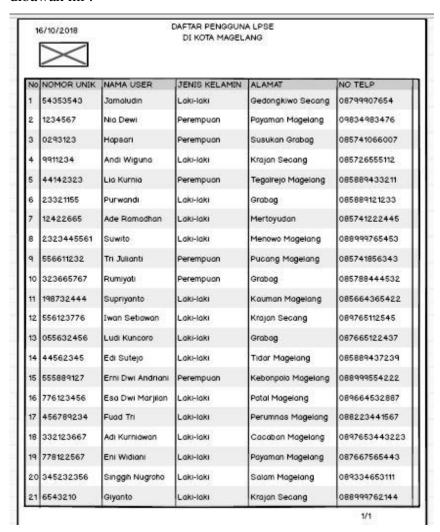
Rancangan antarmuka halaman edit merupakan tampilan untuk melakukan proses edit pada data user dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini :



Gambar 3.21 Halaman Edit Data User untuk Petugas

3.6.5.16 Rancangan Antar Muka Halaman Print Data User(Petugas)

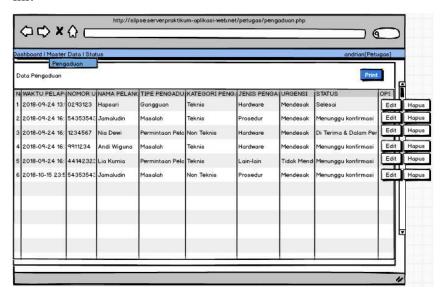
Rancangan antarmuka halaman print data user merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh data user atau pengguna yang akan di cetak atau print dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini:



Gambar 3.22 Halaman Print Data User untuk Petugas

3.6.5.17 Rancangan Antar Muka Halaman Data Pengaduan(Petugas)

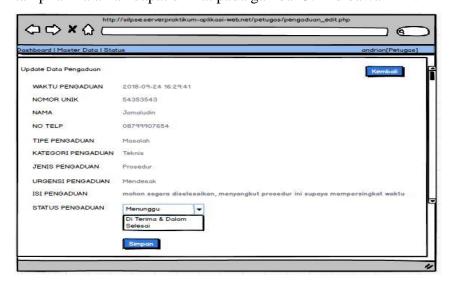
Rancangan antarmuka halaman data pengaduan dari sisi petugas merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengaduan yang ada dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.23 dibawah ini:



Gambar 3.23 Halaman Data Pengaduan untuk Petugas

3.6.5.18 Rancangan Antar Muka Halaman Update Data Pengaduan(Petugas)

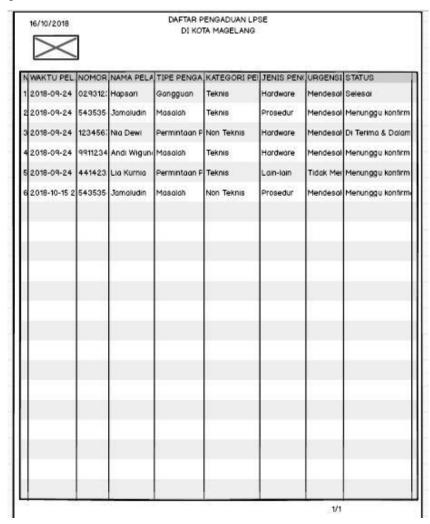
Rancangan antarmuka halaman edit data pengaduan merupakan tampilan untuk melakukan proses update atau mengubah status pengaduan dari website ini dan dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.24 dibawah ini :



Gambar 3.24 Halaman Update Data Pengaduan untuk Petugas

3.6.5.19 Rancangan Antar Muka Halaman Print Data Pengaduan(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman print data pengaduan merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh data pengaduan yang akan di cetak atau di lakukan print dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.25 dibawah ini :

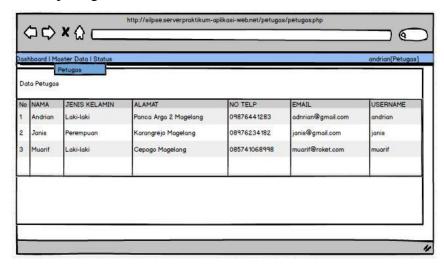


Gambar 3.25 Halaman Print Data Pengaduan untuk Petugas

3.6.5.20 Rancangan Antar Muka Halaman Lihat Data Petugas(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman lihat data petugas merupakan tampilan untuk melihat data petugas dari website ini. Tampilan

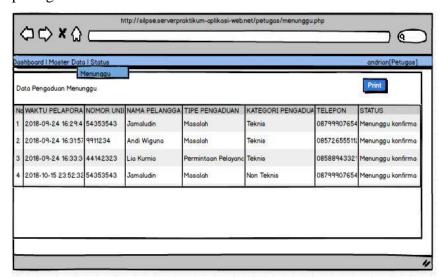
tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.26 dibawah ini :



Gambar 3.26 Halaman Lihat Data Petugas untuk Petugas

3.6.5.21 Rancangan Antar Muka Halaman Lihat Data Status Menunggu(Petugas)

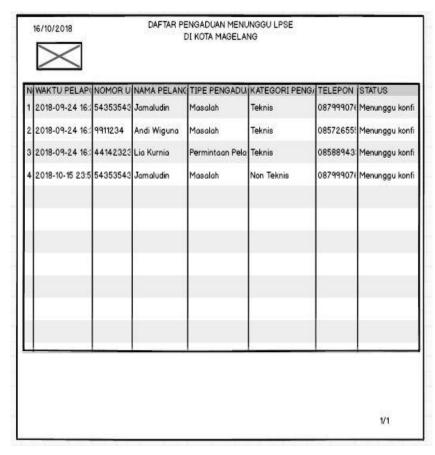
Rancangan antarmuka halaman lihat data status menunggu dari sisi peteugas merupakan tampilan untuk melihat seluruh data yang statusnya masih menunggu dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.27 dibawah ini :



Gambar 3.27 Halaman Lihat Data Pengaduan Status Menunggu

3.6.5.22 Rancangan Antar Muka Halaman Print Data Status Menunggu(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman print data status menunggu merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh data pengaduan yang statusnya masih menunggu saat dilakukan proses cetak atau print dari website ini. Tampilan tersebut dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.28 dibawah ini:

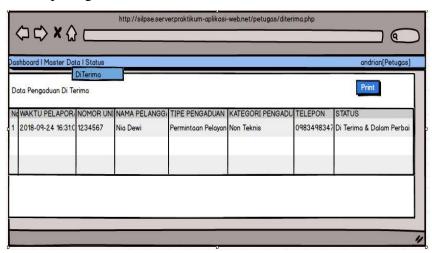


Gambar 3.28 Halaman Print Data Pengaduan Status Menunggu

3.6.5.23 Rancangan Antar Muka Halaman Lihat Data Status Di Terima(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman lihat data status diterima merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengaduan yang statusnya telah diterima dan sedang dikerjakan dari website ini. Tampilan tersebut

hanya dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.29 dibawah ini :



Gambar 3.29 Halaman Lihat Data Status DiTerima

3.6.5.24 Rancangan Antar Muka Halaman Print Data Status Di Terima(Petugas)

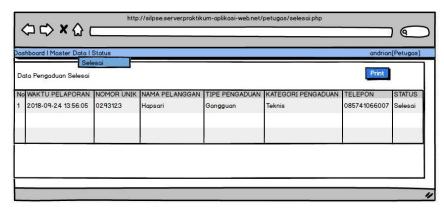
Rancangan antarmuka halaman print data status diterima merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh data pengaduan yang statusnya telah diterima dan sedang dikerjakan saat dilakukan proses cetak atau print dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh pengguna, petugas, dan super admin dengan tampilan yang sama. Berikut tampilan halaman utama dapat dilihat pada gambar 3.30 dibawah ini:

><		DI KOTA MAGE			
N WAKTU PELAP 1 2018-09-24 16		Permintaan Pel	KATEGORI PENG Non Teknis	CONTRACTOR OF STREET	STATUS Di Terima & Dalam f

Gambar 3.30 Halaman Print Data Status DiTerima

3.6.5.25 Rancangan Antar Muka Halaman Lihat Data Status Selesai(Petugas)

Rancangan antarmuka halaman lihat data status selesai merupakan tampilan untuk melihat seluruh data pengaduan yang statusnya telah selesai dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.31 dibawah ini:



Gambar 3.31 Halaman Lihat Data Status Selesai

3.6.5.26 Rancangan Antar Muka Halaman Print Data Status Selesai(Petugas)

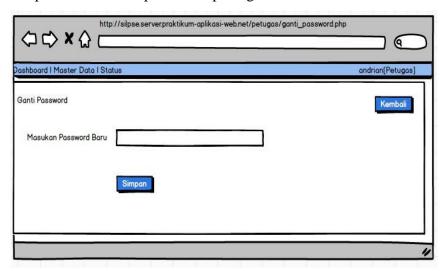
Rancangan antarmuka halaman print data status selesai merupakan tampilan untuk menampilkan seluruh data pengaduan yang statusnya telah selesai saat melakukan proses print atau cetak dari website ini dan hanya dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.32 dibawah ini :

16.	/10/2018	DAFTAR PENGADUAN SELESAI LPSE DI KOTA MAGELANG				
	WAKTU PELAPOR 018-09-24 13:56:	NAMA PELANGGA Hapsari	TIPE PENGADUA Gangguan	KATEGORI PENGADU Teknis	TELEPON 08574106600	STATUS Selesai
						1/1

Gambar 3.32 Halaman Print Data Status Selesai

3.6.5.27 Rancangan Antar Muka Halaman Ganti Password (Petugas)

Rancangan antarmuka halaman ganti password dari sisi petugas merupakan tampilan untuk melakukan ganti password dari website ini. Tampilan tersebut hanya dapat dilihat oleh petugas. Berikut tampilan halaman dapat dilihat pada gambar 3.33 dibawah ini :



Gambar 3.33 Halaman Ganti Password untuk Petugas