

**RANCANG BANGUN SISTEM LAYANAN
INFORMASI BERBASIS *WEB* STUDI KASUS
BADAN NARKOTIKA NASIONAL
PROVINSI KEPULAUAN RIAU**

PROYEK AKHIR

Disusun Oleh:

Vania

3312301024

Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya
Teknik Informatika



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya Proyek Akhir ini dapat disusun dengan baik. Proyek Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir di Prodi Teknik Informatika, Politeknik Negeri Batam.

Dalam penyusunan proyek akhir ini, penulis memperoleh banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada

1. Bapak Ir.Bambang Hendrawan,ST., MSM., CIPMP., CISP. selaku Direktur Politeknik Negeri Batam
2. Bapak Ir.Ahmad Hamim Thohari, S.S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Ibu Yeni Rokhayati, S.Si., M.Sc. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Bapak Agung Riyadi, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
5. Ibu Ratih Frayunita Sari, S.I.Kom., M.A selaku Kabag Umum di BNNP Kepulauan Riau.
6. Ibu Melisa Dwi Putri S.Psi, selaku Pembimbing Magang di BNNP Kepulauan Riau.
7. Ibu Apt. Lisa Mardianti, S.Farm., M.M. selaku Mentor di Bidang Pencegahan & Pemberdayaan Masyarakat.
8. Bapak Addlinsyah, SKM. selaku Sub Koordinator Seksi Pencegahan.
9. Kedua orang tua dan keluarga tercinta, atas doa, dukungan, dan motivasi yang tiada henti.
10. Teman-teman seperjuangan, atas semangat dan kerja sama yang diberikan.

Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis maupun pembaca. Penulis menyadari bahwa penulisan proyek ini masih jauh dari sempurna, sehingga penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan dimasa mendatang.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah	4
1.5. Manfaat	4
1.6. Kolaborasi dan Sinergi dalam Pelaksanaan Proyek	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Tinjauan Solusi dan Sistem Terkait	6
2.2. Landasan Konsep dan Teknologi	8
2.3. Metode Pengembangan Produk	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	15
3.1. Analisis Kebutuhan	15
3.2. Perancangan	22
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	72
4.1. Hasil Implementasi	72
4.2. Pengujian	90
BAB V KESIMPULAN	99
5.1. Kesimpulan	99
5.2. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
DAFTAR LAMPIRAN	102

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya	6
Tabel 2 Hasil Wawancara	15
Tabel 3 Kebutuhan Fungsional	22
Tabel 4 Kebutuhan Non Fungsional	24
Tabel 5 <i>User Scenario Login</i>	25
Tabel 6 <i>User Scenario Logout</i>	26
Tabel 7 <i>User Scenario</i> Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Sosialisasi Narkoba	27
Tabel 8 <i>User Scenario</i> Menambahkan data sekolah	27
Tabel 9 <i>User Scenario</i> Memperbarui data sekolah	28
Tabel 10 <i>User Scenario</i> Hapus data sekolah.....	29
Tabel 11 <i>User Scenario</i> Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi	29
Tabel 12 <i>User Scenario</i> Menambahkan Materi Edukasi	30
Tabel 13 <i>User Scenario</i> Memperbarui Materi Edukasi	31
Tabel 14 <i>User Scenario</i> Menghapus Materi Edukasi	32
Tabel 15 <i>User Scenario</i> Menambahkan Publikasi Berita	32
Tabel 16 <i>User Scenario</i> Memperbarui Publikasi Berita	33
Tabel 17 <i>User Scenario</i> Menghapus Publikasi Berita	34
Tabel 18 <i>User Scenario</i> Menambahkan data tahanan.....	35
Tabel 19 <i>User Scenario</i> Memperbarui data tahanan.....	35
Tabel 20 <i>User Scenario</i> Hapus data tahanan	36
Tabel 21 <i>User Scenario</i> Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran Besuk Tahanan.....	37
Tabel 22 <i>User Scenario</i> Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran <i>Assessment</i> Terpadu (TAT).....	37
Tabel 23 <i>User Scenario</i> Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba.....	38
Tabel 24 <i>User Scenario</i> Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi P4GN DOEMBA	39
Tabel 25 <i>User Scenario</i> Melihat Materi Edukasi.....	40
Tabel 26 <i>User Scenario</i> Melihat Publikasi Berita	40
Tabel 27 <i>User Scenario</i> Daftar Besuk Tahanan.....	41
Tabel 28 <i>User Scenario</i> Daftar <i>Assessment</i> Terpadu (TAT)	41
Tabel 29 <i>User Scenario</i> Daftar Akun.....	42
Tabel 30 Hasil UAT Sistem	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode <i>Waterfall</i>	12
Gambar 2 <i>Flowchart</i> Bidang Pemberantasan	17
Gambar 3 <i>Flowchart</i> Bidang P2M.....	18
Gambar 4 <i>Flowchart</i> Mencari Informasi Edukasi	18
Gambar 5 <i>Flowchart</i> Upload Konten.....	19
Gambar 6 Gambaran Umum Sistem	20
Gambar 7. <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 8 <i>Activity Diagram</i> Login	43
Gambar 9 <i>Activity Diagram</i> Logout	43
Gambar 10 <i>Activity Diagram</i> Melihat dan Mengunduh Permohonan Sosialisasi Narkoba	44
Gambar 11 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Data Sekolah	44
Gambar 12 <i>Activity Diagram</i> Memperbarui Data Sekolah	45
Gambar 13 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Sekolah	45
Gambar 14 <i>Activity Diagram</i> Melihat dan Mengunduh Permohonan Wisata Edukasi.....	46
Gambar 15 <i>Activity Diagram</i> Tambah Materi Edukasi.....	46
Gambar 16 <i>Activity Diagram</i> Edit Materi Edukasi	47
Gambar 17 <i>Activity Diagram</i> Hapus Materi Edukasi	47
Gambar 18 <i>Activity Diagram</i> Tambah Publikasi Berita	48
Gambar 19 <i>Activity Diagram</i> Edit Publikasi Berita	48
Gambar 20 <i>Activity Diagram</i> Hapus Publikasi Berita	49
Gambar 21 <i>Activity Diagram</i> Menambahkan Data Tahanan	49
Gambar 22 <i>Activity Diagram</i> Memperbarui Data Tahanan	50
Gambar 23 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Tahanan	50
Gambar 24 <i>Activity Diagram</i> Melihat dan Mengunduh Pendaftaran TAT	51
Gambar 25 <i>Activity Diagram</i> Melihat dan Mengunduh Pendaftaran Besuk Tahanan.....	51
Gambar 26 <i>Activity Diagram</i> Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba	52
Gambar 27 <i>Activity Diagram</i> Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi	52
Gambar 28 <i>Activity Diagram</i> Melihat Materi Edukasi	53
Gambar 29 <i>Activity Diagram</i> Melihat Publikasi Berita	53
Gambar 30 <i>Activity Diagram</i> Daftar Besuk Tahanan	54
Gambar 31 <i>Activity Diagram</i> Daftar Assesment Terpadu (TAT).....	54
Gambar 32 <i>Activity Diagram</i> Daftar Akun	55
Gambar 33 ER Diagram.....	56
Gambar 34 <i>Wireframe</i> Halaman Login	58
Gambar 35 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard</i> Admin, Bidang P2M, dan Bidang Pemberantasan.....	58
Gambar 36 <i>Wireframe</i> Halaman Kelola Akun.....	59
Gambar 37 <i>Wireframe</i> Halaman Permohonan Sosialisasi Narkoba Admin dan Bidang P2M	60
Gambar 38 <i>Wireframe</i> Halaman Data Sekolah Admin dan Bidang P2M.....	60

Gambar 39 <i>Wireframe</i> Halaman Permohonan Kunjungan Wisata Admin dan Bidang P2M	61
Gambar 40 <i>Wireframe</i> Halaman Materi Edukasi	62
Gambar 41 <i>Wireframe</i> Halaman Publikasi Berita Admin dan Bidang Pemberantasan.....	62
Gambar 42 <i>Wireframe</i> Halaman Data Tahanan Admin dan Bidang Pemberantasan	63
Gambar 43 <i>Wireframe</i> Halaman Pendaftaran Besuk Tahanan Admin dan Bidang Pemberantasan.....	64
Gambar 44 <i>Wireframe</i> Pendaftaran TAT Admin dan Bidang Pemberantasan	65
Gambar 45 <i>Wireframe</i> Halaman Profile Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan.....	65
Gambar 46 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Dashboard User</i>	66
Gambar 47 <i>Wireframe Form</i> Permohonan Sosialisasi Narkoba (<i>User</i>).....	67
Gambar 48 <i>Wireframe Form</i> Permohonan Wisata Edukasi (<i>User</i>)	67
Gambar 49 <i>Wireframe</i> Halaman Materi Edukasi (<i>User</i>)	68
Gambar 50 <i>Wireframe</i> Halaman Publikasi Berita (<i>User</i>)	69
Gambar 51 <i>Wireframe Form</i> Pendaftaran Besuk Tahanan (<i>User</i>).....	70
Gambar 52 <i>Wireframe Form</i> Pendaftaran TAT (<i>User</i>).....	71
Gambar 53 Halaman Login.....	73
Gambar 54 Halaman <i>Dashboard</i>	74
Gambar 55 Halaman Kelola Akun	75
Gambar 56 Halaman Tambah Akun	75
Gambar 57 Halaman Kelola Data Sekolah	76
Gambar 58 Halaman Tambah Data Sekolah	76
Gambar 59 Halaman Permohonan Sosialisasi	77
Gambar 60 Hasil Laporan Permohonan Sosialisasi	77
Gambar 61 Halaman Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi	78
Gambar 62 Laporan Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi.....	78
Gambar 63 Halaman Kelola Materi Edukasi	79
Gambar 64 Halaman Tambah Materi Edukasi.....	79
Gambar 65 Halaman Kelola Publikasi Berita	80
Gambar 66 Halaman Tambah Publikasi Berita.....	80
Gambar 67 Halaman Kelola Data Tahanan	81
Gambar 68 Halaman Tambah Data Tahanan	81
Gambar 69 Halaman Besuk Tahanan.....	82
Gambar 70 Laporan Pendaftaran Besuk Tahanan.....	82
Gambar 71 Halaman <i>Assessment</i> Terpadu.....	83
Gambar 72 Laporan Permohonan <i>Assessment</i> Terpadu.....	83
Gambar 73 Halaman Kelola <i>Profile</i>	84
Gambar 74 Halaman <i>Dashboard</i> Pengguna.....	85
Gambar 75 Halaman Permohonan Sosialisasi	86
Gambar 76 Halaman Permohonan Wisata Edukasi	86
Gambar 77 Halaman Materi Edukasi	87
Gambar 78 Halaman Publikasi Berita.....	88
Gambar 79 Halaman Pendaftaran Besuk Tahanan.....	88

Gambar 80 Halaman Pendaftaran <i>Assessment</i> Terpadu.....	89
Gambar 81 <i>Logout</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Dokumen Proses Pengumpulan Requirement	102
Lampiran B. Link Produk	102
Lampiran C. Dokumen Pengujian.....	102

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong instansi pemerintah untuk bertransformasi menuju layanan digital yang efisien dan mudah diakses oleh masyarakat. Badan Narkotika Nasional Provinsi Kepulauan Riau (BNNP Kepri) sebagai lembaga yang berperan dalam pencegahan dan pemberantasan penyalahgunaan narkoba, masih menghadapi kendala dalam penyampaian informasi dan pelaksanaan layanan publik yang sebagian besar dilakukan secara manual. Kondisi tersebut menyebabkan proses pelayanan menjadi kurang efisien serta akses informasi edukatif tentang bahaya narkoba belum terintegrasi dengan baik. Oleh karena itu, proyek ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Layanan Informasi Berbasis *Web* yang dapat membantu masyarakat memperoleh informasi secara cepat. Sistem dikembangkan dengan menggunakan metode *Waterfall* dengan tahapan *analysis, design, implementation, testing*, dan *maintenance*. Teknologi yang digunakan meliputi *framework* Laravel dan *database* MySQL. Hasil akhir dari proyek ini adalah sebuah sistem yang menyediakan fitur layanan edukasi dan pendaftaran per bidang di BNNP Kepri, seperti pendaftaran sosialisasi narkoba, besuk tahanan, edukasi bahaya narkoba dalam bentuk infografis, video, artikel, dan modul. Implementasi sistem ini memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi tanpa harus datang langsung ke kantor BNNP Kepri serta membantu pihak instansi dalam mendokumentasikan data layanan secara efisien. Dengan adanya sistem ini, diharapkan tingkat literasi masyarakat terhadap bahaya narkoba meningkat dan proses pelayanan publik di BNNP Kepri menjadi lebih efektif, dan terintegrasi.

Kata Kunci: BNNP Kepri, Edukasi Narkoba, Laravel, Sistem Layanan Informasi, *Website*

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Transformasi digital telah membawa angin segar dalam penyelenggaraan pemerintahan, khususnya dalam hal pelayanan publik. Penerapan layanan digital diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas birokrasi, serta mempermudah akses masyarakat terhadap data public (Renanda & Rosidin, 2025). Hal ini sejalan dengan tuntutan masyarakat yang semakin membutuhkan layanan cepat, mudah diakses, dan dapat dipercaya tanpa harus terbatas oleh ruang maupun waktu.

Dalam konteks tersebut, Badan Narkotika Nasional Provinsi Kepulauan Riau (BNNP KEPRI) sebagai instansi vertikal yang menjadi *leading sector* P4GN di wilayah Provinsi memiliki tugas dan tanggung jawab untuk melaksanakan kegiatan P4GN. BNNP sebagai Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK) yang ada di daerah Provinsi yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pencegahan, pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika, psikotropika, prekursor dan bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol. Dengan dasar hukum adanya BNN adalah Undang-Undang Nomor 35 tahun 2009 tentang Narkotika. Dengan cakupan tugas yang luas dan kompleks, pemanfaatan teknologi informasi yang semakin berkembang sudah menjadi kebutuhan dalam mendukung efektivitas layanan P4GN di daerah perbatasan seperti Kepulauan Riau.

Berdasarkan fakta di lapangan menunjukkan bahwa kasus penyalahgunaan dan peredaran gelap Narkotika di Provinsi Kepulauan Riau masih menjadi ancaman serius. Dimana letak geografis Kepri yang berbatasan langsung dengan sejumlah negara tetangga menjadikan wilayah ini rawan dijadikan jalur masuk narkoba. Berdasarkan data dari BNNP Kepri tahun 2025 (s.d 21 September 2025) terdapat jumlah Laporan Kasus Narkotika 27, Jumlah Berkas Perkara 43, dan Jumlah Tersangka 41. Tingginya angka tersebut memperlihatkan bahwa Kepri tidak hanya

menjadi wilayah transit, tetapi juga wilayah sasaran peredaran narkoba, sehingga diperlukan upaya P4GN yang lebih terstruktur.

Pada tahun 2025, penyampaian layanan informasi kepada masyarakat di BNNP Kepulauan Riau masih memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi, sehingga belum terintegrasi dalam satu sistem layanan informasi. Bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) menyampaikan informasi edukasi dan kegiatan melalui akun media sosial Instagram yang dikelola secara khusus oleh bidang tersebut. Sementara itu, Bidang Pemberantasan tidak memiliki akun media sosial sendiri, sehingga seluruh informasi dari bidang tersebut bergabung dalam akun resmi Instagram BNNP Kepri. Kondisi ini menimbulkan kendala karena tidak ada pemisahan konten berdasarkan bidang, sehingga masyarakat yang ingin mencari informasi spesifik, seperti layanan pemberantasan, harus menelusuri seluruh konten yang tersedia secara satu per satu. Situasi ini tentu mengurangi efektivitas penyampaian informasi dan menyebabkan rasa kebingungan oleh masyarakat.

Penyampaian informasi melalui media sosial cenderung hanya berfungsi sebagai sarana publikasi umum, bukan sebagai layanan terpadu. Di sisi lain, alur pendaftaran layanan pun masih terbatas. Masyarakat yang ingin mengikuti program tertentu, seperti pendaftaran sosialisasi, sering kali harus datang langsung ke kantor BNNP Kepri untuk mengisi formulir dengan menggunakan tautan *Linktree* yang tersedia di meja resepsionis.

Dengan melihat berbagai kendala dalam penyampaian informasi maupun mekanisme pendaftaran layanan yang masih dilakukan secara manual dan tingginya jumlah kasus narkoba di Provinsi Kepulauan Riau, maka pembuatan sistem layanan informasi berbasis *website* menjadi sebuah kebutuhan mendesak. *Website* ini tidak hanya akan berfungsi sebagai pusat informasi tetapi juga sebagai sarana pendaftaran layanan yang mudah diakses masyarakat tanpa harus datang ke kantor. Dengan adanya layanan digital ini, BNNP Kepri dapat memperkuat perannya dalam mendukung upaya Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan, dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah yang dihadapi oleh BNNP Kepri yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem layanan informasi berbasis *website* di BNNP Kepri yang mampu mengintegrasikan seluruh informasi layanan dalam satu *platform* sehingga dapat meningkatkan kemudahan akses dan efektivitas penyampaian informasi kepada masyarakat?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem layanan informasi berbasis *website* yang mampu mengelola, menyimpan, dan menampilkan materi edukasi secara terstruktur sehingga dapat meningkatkan efektivitas penyebaran informasi kepada masyarakat?
3. Bagaimana merancang dan membangun sistem layanan informasi berbasis *website* yang dapat memfasilitasi pendaftaran berbagai layanan di BNNP Kepri secara *online* sehingga dapat meningkatkan efisiensi proses layanan kepada masyarakat?

1.3. Tujuan

Tujuan dari dibangunnya Sistem Layanan Informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sistem layanan informasi berbasis *website* yang mampu mengintegrasikan informasi serta pendaftaran layanan di BNNP Kepri, sehingga masyarakat dapat mengakses layanan dengan lebih mudah, cepat dalam satu *platform web* saja.
2. Merancang dan membangun sistem layanan informasi yang mengelola, menyimpan, dan menampilkan materi edukasi secara terstruktur untuk mendukung penyebaran informasi edukatif kepada masyarakat.
3. Merancang dan membangun sistem layanan informasi yang mampu memfasilitasi proses pendaftaran berbagai layanan di BNNP Kepri secara *online* untuk meningkatkan efisiensi proses pelayanan kepada masyarakat

1.4. Batasan Masalah

Pembangunan sistem layanan informasi ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem layanan informasi hanya berbasis *website*.
2. Sistem ini hanya untuk berfokus pada layanan edukasi dan layanan pendaftaran dari bidang yang ada.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari dibangunnya sistem layanan informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan BNNP Kepri, memberikan kemudahan dalam mengelola, menyampaikan, dan mempublikasi informasi dari masing-masing bidang dalam satu pintu atau *platform web* saja.
2. Bagi Masyarakat, mempermudah akses informasi dan layanan BNNP Kepri secara cepat dalam satu *web* saja.
3. Bagi peneliti/pengembang, diharapkan pada pengerjaan proyek akhir ini peneliti dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari dan didapatkan dari Politeknik Negeri Batam dan mendapatkan pengalaman dalam membangun sistem layanan informasi berbasis *web* pada instansi pemerintah yakni di BNNP Kepri.

1.6. Kolaborasi dan Sinergi dalam Pelaksanaan Proyek

Selama pelaksanaan proyek, kolaborasi ini dilakukan dengan berbagai pihak yang berfungsi untuk memastikan kualitas dan relevansi solusi yang dihasilkan. Bentuk kolaborasi tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Diskusi dilakukan dengan Kabag Umum, Ibu Ratih Frayunita Sari, S.I.Kom., M.A dan Bapak Addlinsyah, S.K.M selaku Subkoordinator Pencegahan dari BNNP Kepulauan Riau untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem yang akan dikembangkan, khususnya terkait layanan pada bidang pemberantasan dan pencegahan dan pemberdayaan masyarakat (P2M).
2. Diskusi lanjutan bersama Ibu Ratih Frayunita Sari, S.I.Kom., M.A dilakukan secara berkala untuk memantau progres pengembangan serta mendapatkan

arahan terkait implementasi sistem, guna memastikan bahwa fitur yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan instansi.

3. Konsultasi dengan dosen pembimbing, Bapak Agung,S.Si., M.Kom dilakukan baik secara *offline* maupun *online* dengan tujuan memastikan kesesuaian metode pengembangan serta kelengkapan dokumentasi agar memenuhi standar akademik yang berlaku.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Solusi dan Sistem Terkait

Berdasarkan hasil penelusuran berbagai sumber, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang memiliki kaitannya dengan topik penelitian. Berikut ini adalah tabel hasil perbandingan dari penelitian sebelumnya.

Tabel 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya

Peneliti/Tahun	Judul/Topik Penelitian	Metode/Teknologi	Kelebihan	Kekurangan/Celah
(Ridoh & Putra, 2022)	Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Dokumen Layanan Publik Berbasis <i>Web</i> untuk Mempermudah Masyarakat Memperoleh Informasi pada Pemerintah Kabupaten Bungo	<i>Waterfall</i> , PHP, MySQL	Meningkatkan efisiensi administrasi desa dengan pengurangan kesalahan dan keterlambatan, Akses mudah bagi masyarakat terpencil tanpa kunjungan ke instansi, mengurangi risiko kerusakan atau hilangnya dokumen.	Tidak menyediakan fitur layanan edukasi, tidak ada laporan statistik layanan.
(Fratama et al., 2025)	Pembangunan Sistem Informasi Layanan Publik Berbasis <i>Web</i> untuk Meningkatkan	Agile Development, UML, PHP, MySQL	Menyediakan akses layanan bagi masyarakat desa secara <i>online</i> .	Tidak ada fitur edukasi atau modul informasi publik. Belum ada <i>dashboard</i>

	Aksesibilitas dan Efisiensi Administrasi di Desa Karang Agung		Mengurangi antrean dan mempercepat administrasi publik.	laporan statistik.
(Adiansyah et al., 2025)	Aplikasi Edukasi Berbasis <i>Web</i> Dalam Mendukung Program Pencegahan, Pemberantasan, Penyalahgunaan, dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN)	<i>Waterfall</i> , Laravel, MySQL	Menyediakan media edukasi interaktif berupa kuis <i>online</i> , sistem skor otomatis, dan sertifikat digital; meningkatkan pemahaman remaja terhadap bahaya narkoba.	Media edukasinya berupa kuis, belum mencakup fitur layanan publik seperti layanan bidang P2M, Pemberantasan, serta belum ada laporan dari masing-masing layanan.
Penelitian ini	Rancang Bangun Sistem Layanan Informasi Berbasis <i>Web</i> Studi Kasus Badan Narkotika Nasional Provinsi Kepulauan Riau	<i>Waterfall</i> , Laravel, MySQL	Terdapat fitur layanan edukasi baik berupa infografis, artikel, video, modul. Pendaftaran layanan per bidang dilakukan secara digital tanpa harus ke perusahaan.	Menjawab semua celah dari penelitian sebelumnya yakni Menyediakan fitur layanan edukasi berupa video, infografis, dan modul pembelajaran publik. Menyediakan

			Terdapat fitur laporan pendaftaran layanan di setiap bidang.	laporan pendaftaran layanan per bidang. Menggunakan Laravel untuk pengembangan sistem.
--	--	--	--	--

2.2. Landasan Konsep dan Teknologi

2.2.1 Badan Narkotika Nasional Provinsi Kepulauan Riau

Badan Narkotika Nasional Provinsi Kepulauan Riau adalah Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK) di tingkat Provinsi yang memiliki tugas dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pencegahan, pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap narkotika, psikotropika, prekursor serta bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif yang berasal dari tembakau dan alkohol.

2.2.2 Sistem Layanan Informasi

Kata sistem berasal dari bahasa Yunani yaitu “Systema” yang berarti kesatuan atau kumpulan. Dalam konteks umum, sistem didefinisikan sekumpulan komponen atau elemen yang saling berinteraksi dan bekerja sama melalui metode, prosedur, atau teknik yang terintegrasi serta terorganisasi secara terstruktur sehingga membentuk suatu kesatuan yang berfungsi untuk mencapai tujuan (Nitami et al., 2021).

Layanan informasi merupakan salah satu bentuk layanan bimbingan dan konseling yang diberikan kepada individu agar dapat memperoleh serta memahami berbagai informasi yang diperlukan, sehingga informasi tersebut dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam proses pengambilan keputusan yang berkaitan dengan kepentingan individu (Siregar et al., 2023).

Maka dapat disimpulkan bahwa Sistem Layanan Informasi adalah suatu kesatuan terorganisir yang terdiri dari komponen-komponen atau prosedur-prosedur yang saling berkaitan, dirancang untuk memberikan informasi bimbingan dan konseling kepada individu guna membantu mereka memahami, mempertimbangkan, dan mengambil keputusan yang berkaitan dengan kehidupan, pendidikan, maupun karir mereka secara lebih terarah dan efektif.

Sistem layanan informasi di BNNP Kepri mencakup dua bidang utama, yakni P2M (Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat) dan bidang pemberantasan. Bidang P2M merupakan bagian yang berfokus pada upaya pencegahan penyalahgunaan narkoba yang dilakukan melalui kegiatan sosialisasi, edukasi, serta penyuluhan kepada masyarakat, pelajar, maupun instansi. Sementara itu, bidang pemberantasan merupakan bagian yang bertugas dalam menangani kasus penyalahgunaan dan peredaran gelap narkoba melalui kegiatan penindakan, pengawasan, serta pengumpulan informasi atau laporan dari masyarakat.

Kedua bidang ini menjadi fokus utama dalam pembuatan sistem layanan informasi. Pada masing-masing bidang memiliki layanan meliputi, layanan pendaftaran kunjungan wisata edukasi, pendaftaran sosialisasi narkoba serta materi edukasi. Sedangkan pada bidang pemberantasan mencakup layanan publikasi berita, layanan pendaftaran besuk tahanan dan pendaftaran layanan *assessment* terpadu. Melalui sistem layanan informasi ini, maka akan mempermudah dalam proses layanan.

2.2.3 Website

Website merupakan sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan dapat diakses oleh publik melalui satu nama domain yang sama. *Website* dapat dikembangkan dan dikelola oleh individu, kelompok, perusahaan, maupun organisasi untuk memenuhi berbagai tujuan dan kebutuhan (Nuh, 2022).

Website dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari berbagai halaman situs dan terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang

lebih tepatnya didalam WWW (*World Wide Web*) yang terdapat dalam *internet*. *Website* disajikan dalam bentuk *hypertext* dan terdiri dari halaman yang diterbitkan oleh *web server* (Suli & Nirsal, 2023).

2.2.4 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman *open source* yang dirancang khusus untuk pengembangan *web* dan dapat disisipkan ke dalam dokumen *HTML*. *PHP* berperan sebagai bahasa pemrograman *server-side scripting*, yaitu proses pengolahan data dilakukan pada sisi server. Dengan demikian, server akan mengeksekusi skrip program terlebih dahulu, kemudian hasilnya dikirimkan kembali kepada klien yang melakukan permintaan. Selain itu, *PHP* juga dapat dipahami sebagai bahasa pemrograman berbasis skrip yang digunakan untuk memproses data dan mengirimkan hasilnya kembali ke peramban *web* dalam bentuk kode *HTML* (Ardiansyah & Purnamasari, 2024).

2.2.5 Laravel

Laravel adalah sebuah *framework* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan digunakan untuk mempermudah proses pengembangan *website*. *Framework* ini menyediakan berbagai fitur *modern* yang mendukung pengembang dalam membangun aplikasi. Beberapa fitur yang tersedia antara lain Bundles, Eloquent ORM (Object-Relational Mapping), Query Builder, Resource Controller, Blade, Migration, Middleware, serta Automatic Pagination (Melyani et al., 2023).

2.2.6 MySQL

MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola basis data. Basis data sendiri adalah tempat penyimpanan berbagai jenis data yang beragam. Dalam MySQL, data disimpan dalam bentuk tabel-tabel yang saling terhubung satu sama lain. MySQL dikenal memiliki kinerja yang optimal dalam hal kecepatan serta keandalan pengelolaan data. Karena bersifat *open source*, MySQL berkembang dengan pesat dan banyak digunakan oleh pengguna yang tidak ingin

mengeluarkan biaya besar untuk sistem basis data, dibandingkan dengan sistem basis data komersial (Nitami et al., 2021).

2.2.7 XAMPP

XAMPP merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menjalankan aplikasi *web* berbasis PHP dengan MySQL sebagai sistem pengelola data pada komputer lokal. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari *Apache, MySQL, PHP*, dan *Perl* (Lim & Silalahi, 2022).

2.2.8 DaisyUI

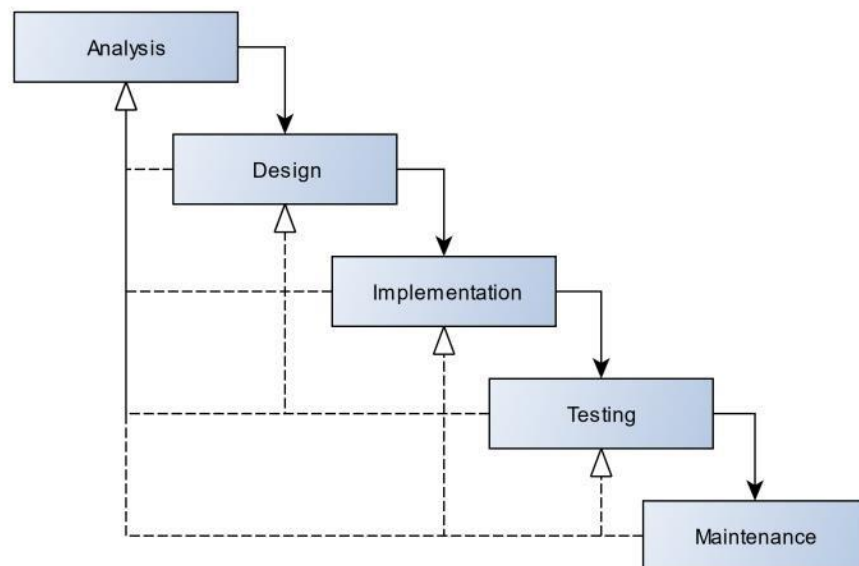
DaisyUI adalah sebuah plugin antarmuka (*UI component library*) untuk Tailwind CSS yang menyediakan beragam komponen yang dapat langsung digunakan, antara lain *form*, tombol, navigasi, kartu, dan elemen visual lainnya. Dengan menggunakan DaisyUI, pengembang tidak perlu membuat elemen UI dari awal, karena semua komponen telah disediakan dalam bentuk kelas-kelas yang dapat langsung digunakan. DaisyUI dirancang untuk mempercepat dan mempermudah proses pembuatan antarmuka pengguna (*user interface*) pada *website* atau aplikasi berbasis *website*.

2.2.9 Tailwind CSS

Tailwind CSS merupakan *framework* yang dapat mempercepat proses pengembangan tampilan *website* yang *responsif* berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Tailwind CSS merupakan Pustaka CSS yang memudahkan pengembang dalam membangun antarmuka pengguna dengan menerapkan kelas-kelas langsung pada elemen HTML. Selain itu, Tailwind CSS juga membantu dalam mempercepat penyusunan *layout website*, mempermudah pengubahan gaya melalui kelas, serta mendukung pembuatan desain yang *responsif* melalui penyediaan *utility class* yang memungkinkan pengembang membangun komponen yang dapat digunakan kembali dari awal (Azhariyah & Mukhlis, 2024).

2.3. Metode Pengembangan Produk

Sistem Layanan Informasi BNNP Kepri menggunakan metode *Waterfall*. Metode *waterfall* adalah rangkaian pada saat proses pengembangan *software* secara berurutan, dimana kemajuan akan tetap terus mengalir kebawah melalui proses perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian (Nuryamin et al., 2023). Metode ini dipilih karena cocok digunakan dalam proyek ini yang cenderung tidak memiliki banyak perubahan dan memiliki cakupan yang jelas sejak awal. Sehingga metode *waterfall* dianggap efektif dan efisien dalam pembangunan *website* ini.



Gambar 1 Metode *Waterfall*

Adapun tahapan metode waterfall yang digunakan adalah sebagai berikut:

2.3.1 Analysis

Tahap ini mengharuskan pengembang untuk mengidentifikasi seluruh kebutuhan perangkat lunak, seperti fungsi yang diharapkan oleh pengguna dan batasan-batasan yang ada pada sistem (Supiyandi et al., 2022). Tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, fungsi yang diharapkan dan batasan sistem yang dibangun. Dalam penerapannya pada proyek *Website* Layanan Informasi BNNP Kepri, tahap analisis dilakukan dengan mengamati proses penyampaian informasi yang hingga saat ini masih diproses secara manual melalui media sosial Instagram, dan

pendaftaran layanan masih menggunakan *google form*. Oleh karena itu, dilakukan wawancara dengan Bidang P2M dan Pemberantasan untuk menentukan kebutuhan utama sistem.

2.3.2 Design

Tahap selanjutnya yaitu Desain. Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap yang mencakup penentuan tugas yang harus dilakukan serta rancangan tampilan sistem yang diharapkan, sehingga dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat keras dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara menyeluruh (Supiyandi et al., 2022). Dalam penerapannya, tahap desain pada Sistem Layanan Informasi BNNP Kepri dilakukan dengan menyusun ERD (*Entity Relationship Diagram*) digunakan untuk memvisualisasikan struktur dalam basis data. Selain itu, dibuat rancangan antarmuka pengguna *wireframe* menggunakan tampilan yang sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna. *Framework* Laravel dipilih karena mendukung pengembangan sistem yang terorganisir, sementara basis data MySQL digunakan untuk menyimpan seluruh data informasi.

2.3.3 Implementation

Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean, yaitu pengembangan perangkat lunak yang dipecah menjadi beberapa modul kecil untuk kemudian digabungkan pada tahap selanjutnya. Selain itu, setiap modul yang telah dikembangkan juga diperiksa secara lebih detail guna memastikan kesesuaiannya dengan fungsi yang diharapkan (Supiyandi et al., 2022). Dalam penerapannya, pengembang menggunakan *framework* Laravel berbasis PHP untuk membangun sistem. XAMPP digunakan sebagai server lokal yang menghubungkan antara basis data MySQL dengan antarmuka *web*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan halaman sistem untuk mengelola informasi, dan halaman untuk menampilkan data.

2.3.4 Testing

Tahap keempat dilakukan dengan mengintegrasikan seluruh modul yang telah dibuat pada tahap sebelumnya. Setelah itu, dilakukan proses

pengujian guna mengevaluasi kesesuaian perangkat lunak dengan rancangan yang diinginkan serta mendeteksi kemungkinan adanya kesalahan (Supiyandi et al., 2022). Dalam penerapannya, pengujian dilakukan dengan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk menguji setiap fungsi utama sistem, seperti proses login, unggah materi edukasi, pendaftaran layanan, dan tampilan informasi pada halaman utama. Pengujian juga dilakukan pada aspek antarmuka untuk memastikan tampilan *web responsif* dan mudah digunakan. Hasil pengujian membuktikan bahwa sistem telah berhasil menampilkan informasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.3.5 Maintenance

Tahap *maintenance* adalah tahap akhir dalam metode *waterfall*, di mana perangkat lunak yang telah selesai kemudian dioperasikan oleh pengguna. Pada tahap ini juga dilakukan pemeliharaan sistem yang meliputi perbaikan kesalahan, peningkatan implementasi pada unit sistem, serta pengembangan layanan sesuai kebutuhan yang baru muncul (Supiyandi et al., 2022). Dalam penerapannya, tahap pemeliharaan dilakukan setelah sistem diimplementasikan di lingkungan BNNP Kepri. Pengembang melakukan evaluasi bersama pengguna untuk memastikan sistem berjalan stabil dan sesuai harapan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk Sistem Layanan Informasi dilakukan dengan menggunakan wawancara kepada Perwakilan dari bidang Pencegahan & Pemberdayaan Masyarakat (P2M) Bapak Addlinsyah, SKM dan bidang Pemberantasan Ibu Ratih Frayunita Sari, S.I.Kom., M.A. Proses wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk menemukan kebutuhan fungsional dari sistem. Tabel 2 dibawah ini akan menjelaskan seperti apa hasil dari wawancara yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis.

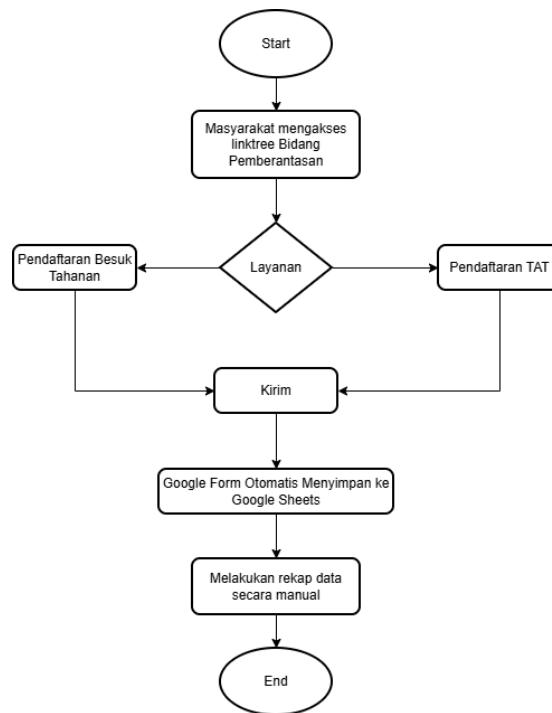
Tabel 2 Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Bagaimana proses penyampaian edukasi saat ini?	Proses penyampaian edukasi masih dilakukan secara manual melalui media sosial Instagram.
2.	Bagaimana proses penyampaian layanan di P2M dan Pemberantasan saat ini?	- Terdapat beberapa layanan yang ada di P2M seperti pendaftaran permohonan sosialisasi narkoba dan pendaftaran wisata edukasi, seluruh proses pendaftaran masih dilakukan secara manual menggunakan <i>google form</i>, dan pelaporan masih dirangkum secara manual menggunakan excel melalui <i>google sheet</i> hasil pendaftaran. - Terdapat beberapa layanan yang ada di Pemberantasan, seperti pendaftaran TAT dan pendaftaran besuk tahanan, semua layanan ini disatukan dalam <i>linktree</i> dan via <i>google form</i>. Seluruh proses pendaftaran ini masih dilakukan secara manual menggunakan excel melalui <i>google sheet</i> hasil pendaftaran.
3.	Kendala apa saja yang dihadapi dari	Kendala yang dihadapi selama penyampaian layanan edukasi melalui Instagram, masyarakat merasa sulit

	penyampaian edukasi dan pendaftaran secara manual?	mencari layanan edukasi dari masing-masing bidang karena secara keseluruhan antara informasi publik dan materi edukasi bergabung dalam satu akun Instagram, sehingga masyarakat yang ingin mencari layanan edukasi dari pemberantasan sulit untuk ditemukan karena layanan edukasi tergabung dengan informasi publik BNNP Kepri. Selain itu, dalam proses pendaftaran layanan seperti sosialisasi narkoba, masyarakat masih harus datang langsung ke kantor untuk memindai <i>QR Code</i> formulir pendaftaran dan mengisi data melalui <i>google form</i> .
4.	Fitur apa saja yang diharapkan dari Sistem Layanan Informasi berbasis <i>web</i> ?	Secara keseluruhan kami mengharapkan fitur yang akan dibangun dapat mempermudah masyarakat dalam mengakses layanan informasi yang ada di BNNP dalam satu pintu, seperti mengakses layanan edukasi dari bidang P2M dan pemberantasan, kemudian juga dalam proses pendaftaran layanan mengharapkan adanya fitur laporan pendaftaran dari masing-masing bidang dalam bentuk excel.
5.	Siapa saja yang akan menggunakan sistem ini?	Sistem ini akan digunakan oleh BNNP Kepri yakni dibidang terkait P2M dan Pemberantasan, serta oleh masyarakat yang dapat mengakses sistem secara langsung tanpa perlu melakukan <i>registrasi</i> dan <i>login</i> terlebih dahulu.

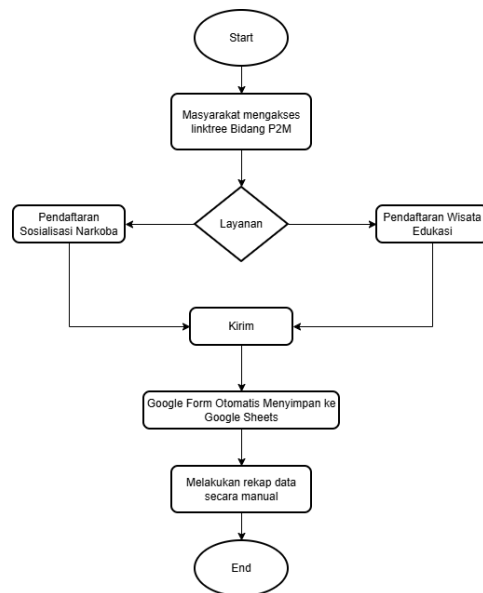
3.1.1 Proses Bisnis Berjalan

Berikut ini adalah alur kerja sistem BNNP Kepri saat ini, yang menggambarkan proses bidang P2M dan bidang pemberantasan saat melakukan proses layanan edukasi dan pendaftaran layanan dari masing-masing bidang.



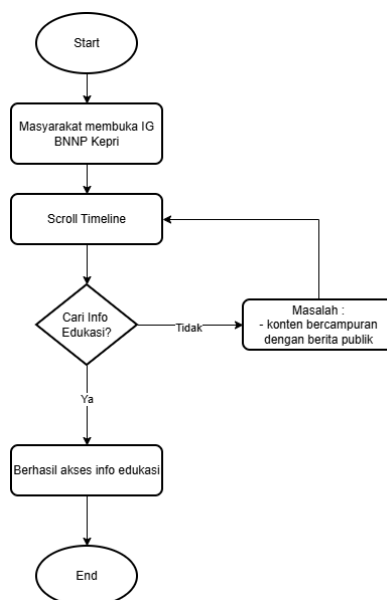
Gambar 2 *Flowchart* Bidang Pemberantasan

Flowchart pada gambar 2 menggambarkan proses pendaftaran layanan pada bidang Pemberantasan di BNNP Kepulauan Riau. Proses dimulai ketika masyarakat mengakses tautan *Linktree* yang disediakan oleh bidang Pemberantasan. Setelah itu, masyarakat dapat memilih jenis layanan yang ingin diakses, yaitu pendaftaran besuk tahanan atau pendaftaran TAT (*Tim Assessment Terpadu*). Setelah formulir layanan diisi dan dikirim, data pendaftaran secara otomatis tersimpan di *Google Sheets* melalui *Google Form*. Selanjutnya, petugas melakukan rekap data secara manual berdasarkan hasil isian tersebut untuk pengolahan dan tindak lanjut layanan. Proses ini menunjukkan bahwa sistem masih bergantung pada alat bantu eksternal seperti *Google Form* dan belum terintegrasi secara langsung dalam satu sistem layanan informasi yang terpusat.



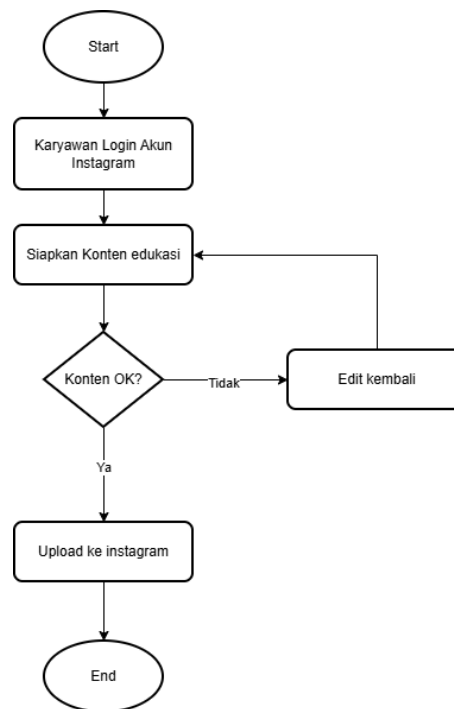
Gambar 3 *Flowchart* Bidang P2M

Flowchart pada gambar 3 menggambarkan proses pendaftaran layanan pada bidang P2M di BNNP Kepulauan Riau. Masyarakat terlebih dahulu mengakses tautan *Linktree* bidang P2M, kemudian memilih jenis layanan yang diinginkan, yaitu pendaftaran sosialisasi narkoba atau pendaftaran wisata edukasi. Setelah formulir diisi dan dikirim, data pendaftaran otomatis tersimpan di *Google Sheets* melalui *Google Form*, lalu melakukan rekap data secara manual untuk keperluan pendataan dan tindak lanjut kegiatan.



Gambar 4 *Flowchart* Mencari Informasi Edukasi

Flowchart pada gambar 4 menggambarkan proses masyarakat dalam mencari informasi edukasi melalui akun Instagram BNNP Kepri. Masyarakat membuka akun Instagram dan melakukan *scroll* pada *timeline* untuk menemukan konten edukatif. Namun, proses ini sering mengalami kendala karena konten edukasi bercampur dengan berita publik lainnya, sehingga informasi sulit ditemukan. Jika berhasil, masyarakat dapat mengakses informasi edukasi yang diinginkan, tetapi secara umum proses ini menunjukkan perlunya sistem yang lebih terstruktur untuk memisahkan dan menampilkan konten edukasi secara khusus.

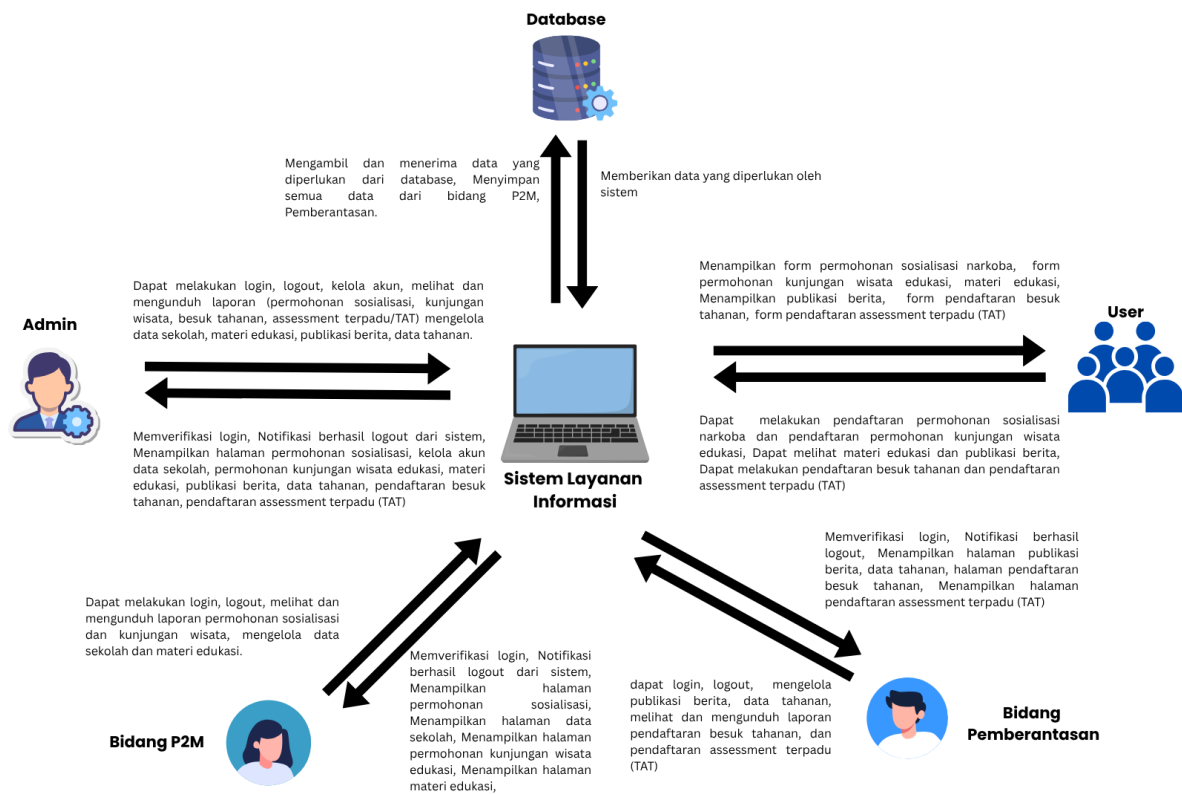


Gambar 5 *Flowchart* Upload Konten

Flowchart pada gambar 5 menjelaskan proses unggah konten edukasi oleh karyawan melalui akun Instagram BNNP Kepulauan Riau. Proses dimulai ketika karyawan *login* ke akun Instagram, kemudian menyiapkan konten edukasi yang akan dipublikasikan. Setelah konten dibuat, dilakukan pengecekan kelayakan konten; jika belum sesuai, maka dilakukan proses edit ulang hingga konten dinilai layak. Setelah dinyatakan OK, konten tersebut kemudian diunggah ke Instagram untuk dipublikasikan kepada masyarakat.

3.1.2 Gambaran Umum Sistem

Sistem layanan informasi berbasis *web* dirancang untuk mempermudah masyarakat mengakses layanan informasi baik berupa materi edukasi, informasi pendaftaran layanan dari bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M), dan bidang Pemberantasan dalam satu pintu atau satu *platform* di BNNP Kepri, selain itu juga sistem layanan informasi ini dirancang untuk mempermudah admin, bidang P2M, dan bidang pemberantasan BNNP Kepri dalam mengelola seluruh informasi secara cepat, terstruktur dan secara digital tidak lagi secara manual. Sistem ini juga berkomunikasi dengan *database* yang dimana untuk menyimpan dan juga mengambil data yang diperlukan oleh sistem.



Gambar 6 Gambaran Umum Sistem

Gambar 6 diatas merupakan gambaran umum sistem yang dimana menggambarkan hubungan antara pengguna dan sistem yaitu sebagai berikut:

1. Admin

- Dapat melakukan *login*.

- Dapat melakukan *logout*.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi.
- Dapat mengelola akun.
- Dapat mengelola data sekolah.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan kunjungan wisata edukasi.
- Dapat mengelola materi edukasi.
- Dapat mengelola publikasi berita.
- Dapat mengelola data tahanan.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran besuk tahanan.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran *assessment* terpadu (TAT).

2. Bidang P2M

- Dapat melakukan *login*.
- Dapat melakukan *logout*.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi.
- Dapat mengelola data sekolah.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan kunjungan wisata edukasi.
- Dapat mengelola materi edukasi.

3. Bidang Pemberantasan

- Dapat melakukan *login*.
- Dapat melakukan *logout*.
- Dapat mengelola publikasi berita.
- Dapat mengelola data tahanan.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran besuk tahanan.
- Dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran *assessment* terpadu (TAT).

4. User

- Dapat melakukan pendaftaran permohonan sosialisasi narkoba.

- Dapat melakukan pendaftaran permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA.
- Dapat melihat materi edukasi.
- Dapat melihat publikasi berita.
- Dapat melakukan pendaftaran besuk tahanan.
- Dapat melakukan pendaftaran *assessment* terpadu (TAT).

5. Sistem Layanan Informasi

- Sebagai penghubung antara pengguna dan database.
- Menyediakan halaman *landing page* baik dari sisi *user*, bidang P2M dan bidang pemberantasan, serta menyajikan data yang diperlukan oleh bidang.

6. Database

- Bertanggung jawab dalam menyimpan semua data terkait bidang P2M, Pemberantasan.
- Bertanggung jawab memberikan data diperlukan oleh sistem saat proses pendaftaran layanan, materi edukasi, publikasi dari setiap bidang P2M, Pemberantasan.

3.2. Perancangan

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Adapun kebutuhan fungsional dari sistem layanan informasi ditampilkan pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Kebutuhan Fungsional

Kode	Kebutuhan Fungsional
FR-01	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan dapat <i>login</i> kedalam sistem.
FR-02	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan dapat <i>logout</i> dari sistem.
FR-03	Admin dapat melakukan kelola akun, yakni bisa tambah akun, edit dan hapus sesuai dengan <i>role</i> yang ada.

FR-04	Admin, dan Bidang P2M dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi yang telah diajukan atau didaftarkan oleh <i>user</i> sebelumnya.
FR-05	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola data sekolah, yakni bisa melakukan tambah, edit dan hapus data sekolah
FR-06	Admin, dan Bidang P2M dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA yang telah diajukan atau didaftarkan oleh <i>user</i> sebelumnya.
FR-07	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola materi edukasi, yakni bisa melakukan tambah, edit dan hapus data materi edukasi.
FR-08	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola publikasi berita, yakni bisa melakukan tambah, edit dan hapus data publikasi berita.
FR-09	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola data tahanan, yakni bisa melakukan tambah, edit dan hapus data tahanan.
FR-10	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran besuk tahanan yang telah didaftarkan oleh <i>user</i> sebelumnya.
FR-11	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT) yang telah didaftar oleh <i>user</i> sebelumnya.
FR-12	<i>User</i> dapat mengajukan atau mendaftar permohonan sosialisasi narkoba.
FR-13	<i>User</i> dapat mengajukan dan mendaftar permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA.
FR-14	<i>User</i> dapat melihat materi edukasi yang telah diinput oleh admin dan bidang p2m sebelumnya.
FR-15	<i>User</i> dapat melihat publikasi berita yang telah diinput oleh admin dan bidang pemberantasan sebelumnya.
FR-16	<i>User</i> dapat mengajukan dan mendaftar besuk tahanan.
FR-17	<i>User</i> mengajukan dan mendaftar <i>assessment</i> terpadu (TAT).

3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non fungsional dari sistem layanan informasi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

Tabel 4 Kebutuhan Non Fungsional

Kode	Kebutuhan Non Fungsional
NFR-01	Sistem harus <i>responsive</i> .
NFR-02	Sistem menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
NFR-03	Sistem bisa berjalan diberbagai <i>web browser</i> , seperti <i>google chrome</i> , <i>firefox</i> , dan <i>microsoft edge</i> .

3.2.3 Diagram Use Case

Adapun diagram *Use Case* untuk sistem layanan informasi disajikan pada Gambar 7 berikut ini:



Gambar 7. Use Case Diagram

Gambar 7 merupakan use case diagram dari sistem layanan informasi. Sistem ini melibatkan 4 aktor utama yakni Admin, Bidang P2M, Bidang Pemberantasan dan User. Admin memiliki hak penuh *login* dan *logout* dari sistem, selain itu juga admin bertanggungjawab untuk mengelola akun (menambahkan

akun sesuai dengan *role* P2M atau Pemberantasan) dan juga mengelola informasi dari bidang Pencegahan dan Pemberdayaan Masyarakat (P2M) termasuk melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi, melihat dan mengunduh permohonan kunjungan wisata edukasi, mengelola materi edukasi (tambah, edit dan hapus materi). Admin bertanggungjawab mengelola informasi dibidang Pemberantasan termasuk mengelola publikasi berita (tambah, edit, dan hapus), melihat pendaftaran besuk tahanan, melihat pendaftaran *assessment* terpadu (TAT).

Bidang P2M dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi, mengelola data sekolah, melihat dan mengunduh laporan permohonan wisata edukasi, dan mengelola materi edukasi. Sedangkan Bidang Pemberantasan dapat mengelola publikasi berita, dapat mengelola data tahanan, melihat dan mengunduh laporan pendaftaran besuk tahanan, serta dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran *assessment* terpadu (TAT).

User disini merupakan masyarakat yang akan menggunakan layanan informasi yang ada di sistem, yakni *user* dapat melakukan permohonan sosialisasi narkoba, permohonan kunjungan wisata edukasi, melihat materi edukasi, melihat publikasi berita, daftar besuk tahanan, daftar *assessment* terpadu (TAT).

3.2.4 Skenario Use Case

Proses *login* dilakukan oleh Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan dimana untuk mengakses sistem layanan informasi yang dijelaskan dalam *scenario* normal pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5 *User Scenario Login*

Name Use Case	<i>Login</i>
Deskripsi	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan <i>login</i> kedalam <i>web</i> sistem layanan informasi.
Aktor	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan melakukan <i>login</i> .
Normal Scenario	

Aksi	Sistem
1. Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan masuk ke dalam sistem.	-
2. Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan memasukkan email dan <i>password</i> .	-
3. Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan menekan tombol <i>login</i> untuk melanjutkan proses masuk.	Email dan <i>password</i> akan diverifikasi oleh sistem, apabila valid maka sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman <i>dashboard</i> , jika salah akan memunculkan notifikasi dan berada dihalaman <i>login</i> .

Berikut ini merupakan *User Scenario logout* yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 *User Scenario Logout*

Name Use Case	<i>Logout</i>
Deskripsi	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan <i>logout</i> dari sistem
Aktor	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan melakukan <i>logout</i> .
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman <i>dashboard</i> .	-
2. Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan menekan tombol <i>logout</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>login</i> .

Berikut ini merupakan *Use Scenario* melihat permohonan sosialisasi yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7 *User Scenario* Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Sosialisasi Narkoba

Name Use Case	Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Sosialisasi Narkoba
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan sosialisasi narkoba.
Aktor	Admin dan Bidang P2M
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu permohonan sosialisasi narkoba.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M memilih menu permohonan sosialisasi narkoba.	Sistem menampilkan halaman daftar permohonan sosialisasi narkoba dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang P2M memilih bulan dan tahun lalu menekan tombol unduh laporan.	Sistem menghasilkan file laporan dalam bentuk excel dan berisi hasil laporan data sosialisasi narkoba.
3. Admin dan Bidang P2M berhasil mengunduh file laporan.	-

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data sekolah dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8 *User Scenario* Menambahkan data sekolah

Name Use Case	Mengelola Data Sekolah (Menambahkan Data Sekolah)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola termasuk menambahkan data sekolah.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu data sekolah.

Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M memilih menu data sekolah	Sistem akan menampilkan halaman data sekolah.
2. Admin dan Bidang P2M menekan tombol tambah.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk menambahkan data sekolah
3. Admin dan Bidang P2M mengisi seluruh inputan dengan lengkap.	-
4. Admin dan Bidang P2M menekan tombol tambah untuk melakukan pengiriman.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data sekolah dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9 *User Scenario* Memperbarui data sekolah

Name Use Case	Mengelola Data Sekolah (Memperbarui Data Sekolah)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola termasuk memperbarui data sekolah.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu data sekolah.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M memilih menu data sekolah.	Sistem akan menampilkan halaman data sekolah
2. Admin dan Bidang P2M menekan tombol edit.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk mengubah data sekolah.
3. Admin dan Bidang P2M mengisi inputan yang diperbaiki.	-
4. Admin dan Bidang P2M menekan tombol edit untuk melakukan perubahan.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data sekolah dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 10 berikut.

Tabel 10 *User Scenario* Hapus data sekolah

Name Use Case	Mengelola Data Sekolah (Hapus Data Sekolah)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola termasuk hapus data sekolah.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu data sekolah.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M menekan tombol hapus.	Sistem menampilkan modal/notifikasi apakah bersedia untuk melanjutkan penghapusan sekolah. Jika menekan tombol Iya maka sekolah tersebut akan terhapus namun jika menekan tombol tidak, maka gagal melakukan penghapusan sekolah.

Berikut ini merupakan *User Scenario* melihat permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11 *User Scenario* Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi

Name Use Case	Melihat dan Mengunduh Laporan Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat melihat dan mengunduh laporan permohonan kunjungan wisata edukasi.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.

Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu permohonan kunjungan wisata edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M memilih menu permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA.	Sistem menampilkan halaman permohonan kunjungan wisata edukasi P4GN DOEMBA dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang P2M menekan tombol bulan dan tahun, kemudian klik unduh.	Sistem menghasilkan file laporan dalam bentuk excel dan berisi hasil laporan data kunjungan wisata edukasi.
3. Admin dan Bidang P2M berhasil mengunduh file laporan.	-

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola materi edukasi (menambahkan materi edukasi) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 12 berikut.

Tabel 12 *User Scenario* Menambahkan Materi Edukasi

Name Use Case	Mengelola Materi Edukasi (Menambahkan Materi Edukasi)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola materi edukasi yakni melakukan tambah materi edukasi.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu materi edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M memilih menu materi edukasi.	Sistem menampilkan halaman materi edukasi dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang P2M menekan tombol tambah.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah materi edukasi.

3. Admin dan Bidang P2M memilih jenis materi artikel/infografis/video/modul.	Sistem menampilkan <i>form</i> input berdasarkan jenis materi yang dipilih.
4. Admin dan Bidang P2M mengisi inputan <i>form</i> sesuai dengan jenis materi yang dipilih.	-
5. Admin dan Bidang P2M menekan tombol tambah.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola materi edukasi (memperbarui materi edukasi) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13 *User Scenario* Memperbarui Materi Edukasi

Name Use Case	Mengelola Materi Edukasi (Memperbarui Materi Edukasi)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola materi edukasi yakni memperbarui materi edukasi.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu materi edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M menekan tombol edit.	<i>Form</i> untuk mengubah materi edukasi akan ditampilkan oleh sistem.
2. Admin dan Bidang P2M memperbaiki inputan <i>form</i> sesuai dengan jenis materi yang dipilih.	-
3. Admin dan Bidang P2M menekan tombol edit.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola materi edukasi (menghapus materi edukasi) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14 *User Scenario* Menghapus Materi Edukasi

Name Use Case	Mengelola Materi Edukasi (Menghapus Materi Edukasi)
Deskripsi	Admin dan Bidang P2M dapat mengelola materi edukasi yakni menghapus materi edukasi.
Aktor	Admin dan Bidang P2M.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang P2M memilih bidang P2M dan menu materi edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang P2M menekan tombol hapus.	Sistem menampilkan modal/notifikasi apakah bersedia untuk melanjutkan penghapusan materi. Jika menekan tombol Iya maka materi tersebut akan terhapus namun jika menekan tombol tidak, maka gagal melakukan penghapusan materi.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola publikasi berita (menambahkan publikasi berita) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 15 berikut.

Tabel 15 *User Scenario* Menambahkan Publikasi Berita

Name Use Case	Mengelola Publikasi Berita (Menambahkan Publikasi Berita)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola publikasi berita yakni menambahkan publikasi berita.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang pemberantasan dan menu publikasi berita.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem

1. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih menu publikasi berita.	Sistem menampilkan halaman publikasi berita dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol tambah.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah publikasi berita.
3. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih jenis publikasi, berita/infografis.	Sistem menampilkan <i>form</i> input berdasarkan jenis materi yang dipilih.
4. Admin dan Bidang Pemberantasan mengisi inputan <i>form</i> sesuai dengan jenis materi yang dipilih.	-
5. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol tambah.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola publikasi berita (memperbarui publikasi berita) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 16 berikut.

Tabel 16 *User Scenario* Memperbarui Publikasi Berita

Name Use Case	Mengelola Publikasi Berita (Memperbarui Publikasi Berita)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola publikasi berita yakni memperbarui publikasi berita.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang pemberantasan dan menu publikasi berita.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol edit.	<i>Form</i> untuk mengubah publikasi berita akan ditampilkan oleh sistem.
2. Admin dan Bidang Pemberantasan mengisi dan memperbaiki inputan	-

<i>form</i> sesuai dengan jenis materi yang dipilih.	
3. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol edit untuk menyimpan.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola publikasi berita (menghapus publikasi berita) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 17 berikut.

Tabel 17 *User Scenario* Menghapus Publikasi Berita

Name Use Case	Mengelola Publikasi Berita (Menghapus Publikasi Berita)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola publikasi berita yakni menghapus publikasi berita.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang pemberantasan dan menu publikasi berita.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol hapus.	Sistem menampilkan modal/notifikasi apakah bersedia untuk melanjutkan penghapusan publikasi berita. Jika menekan tombol Iya maka publikasi berita tersebut akan terhapus namun jika menekan tombol tidak, maka gagal melakukan penghapusan publikasi berita.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data tahanan dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 18 berikut.

Tabel 18 *User Scenario* Menambahkan data tahanan

Name Use Case	Mengelola Data Tahanan (Menambahkan Data Tahanan)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola termasuk menambahkan data tahanan.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang Pemberantasan dan menu data tahanan.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih menu data tahanan.	Sistem akan menampilkan halaman data tahanan..
2. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol tambah.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk menambahkan data tahanan..
3. Admin dan Bidang Pemberantasan mengisi seluruh inputan dengan lengkap.	-
4. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol tambah untuk melakukan pengiriman.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data tahanan dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 19 berikut.

Tabel 19 *User Scenario* Memperbarui data tahanan

Name Use Case	Mengelola Data Tahanan (Memperbarui Data Tahanan)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola termasuk edit data tahanan.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih kelola bidang Pemberantasan.

	Dan memilih menu data tahanan.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih menu data tahanan.	Sistem akan menampilkan halaman data tahanan.
2. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol edit.	Sistem akan menampilkan <i>form</i> untuk mengubah data tahanan.
3. Admin dan Bidang Pemberantasan mengisi inputan yang diperbaiki.	-
4. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol edit untuk melakukan perubahan.	Data yang diinput berhasil terkirim ke sistem.

Berikut ini merupakan *User Scenario* mengelola data tahanan dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 20 berikut.

Tabel 20 *User Scenario* Hapus data tahanan

Name Use Case	Mengelola Data Tahanan (Hapus Data Tahanan)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat mengelola termasuk hapus data tahanan.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang Pemberantasan dan menu data tahanan.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol hapus.	Sistem menampilkan modal/notifikasi apakah bersedia untuk melanjutkan penghapusan tahanan. Jika menekan tombol Iya maka tahanan tersebut akan terhapus namun jika menekan tombol tidak, maka gagal melakukan penghapusan data tahanan.

Berikut ini merupakan *User Scenario* melihat pendaftaran besuk tahanan yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 21 berikut.

Tabel 21 *User Scenario* Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran Besuk Tahanan

Name Use Case	Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran Besuk Tahanan
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat melihat pendaftaran besuk tahanan.
Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang Pemberantasan dan menu pendaftaran besuk tahanan.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih menu pendaftaran besuk tahanan.	Sistem menampilkan halaman pendaftaran besuk tahanan dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol pilih bulan dan tahun, selanjutnya klik unduh.	Sistem menghasilkan file laporan dalam bentuk excel dan berisi hasil laporan data besuk tahanan.
3. Admin dan Bidang Pemberantasan berhasil mengunduh file laporan.	-

Berikut ini merupakan *User Scenario* melihat pendaftaran *assessment* terpadu (TAT) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 22 berikut.

Tabel 22 *User Scenario* Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran *Assessment* Terpadu (TAT)

Name Use Case	Melihat dan Mengunduh Laporan Pendaftaran <i>Assessment</i> Terpadu (TAT)
Deskripsi	Admin dan Bidang Pemberantasan dapat melihat dan mengunduh laporan pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).

Aktor	Admin dan Bidang Pemberantasan.
Kondisi Awal	Admin dan Bidang Pemberantasan memilih bidang pemberantasan dan menu pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin dan Bidang Pemberantasan memilih menu pendaftaran <i>assessment</i> terpadu.	Sistem menampilkan halaman pendaftaran <i>assessment</i> terpadu dalam bentuk tabel.
2. Admin dan Bidang Pemberantasan menekan tombol pilih bulan dan tahun, kemudian klik unduh.	Sistem menghasilkan file laporan dalam bentuk excel dan berisi hasil laporan data.
3. Admin dan Bidang Pemberantasan berhasil mengunduh file laporan.	-

Berikut ini merupakan *User Scenario* Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 23 berikut.

Tabel 23 *User Scenario* Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba

Name Use Case	Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba
Deskripsi	<i>User</i> dapat melakukan pendaftaran permohonan sosialisasi narkoba.
Aktor	<i>User</i> .
Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang P2M dan menu permohonan sosialisasi narkoba.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu permohonan sosialisasi narkoba.	Sistem menampilkan <i>form</i> pendaftaran permohonan sosialisasi narkoba.
2. <i>User</i> mengisi inputan <i>form</i> sosialisasi dengan lengkap.	-

3. <i>User</i> menekan tombol kirim.	Sistem menyimpan seluruh inputan dan menampilkan notifikasi berhasil melakukan pendaftaran.
--------------------------------------	---

Berikut ini merupakan *User Scenario* Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi P4GN DOEMBA yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 24 berikut.

Tabel 24 *User Scenario* Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi P4GN DOEMBA

Name Use Case	Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi P4GN DOEMBA
Deskripsi	<i>User</i> dapat melakukan pendaftaran permohonan kunjungan wisata P4GN DOEMBA.
Aktor	<i>User</i> .
Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang P2M dan menu permohonan kunjungan wisata edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu permohonan kunjungan wisata edukasi.	Sistem menampilkan <i>form</i> pendaftaran permohonan kunjungan wisata edukasi.
2. <i>User</i> mengisi inputan <i>form</i> kunjungan wisata edukasi.	-
3. <i>User</i> menekan tombol kirim.	Sistem menyimpan seluruh inputan dan menampilkan notifikasi berhasil melakukan pendaftaran.

Berikut ini merupakan *User Scenario* Melihat Materi Edukasi yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 25 berikut.

Tabel 25 *User Scenario* Melihat Materi Edukasi

Name Use Case	Melihat Materi Edukasi
Deskripsi	<i>User</i> dapat melihat materi edukasi yang sebelumnya telah diinput oleh admin dan bidang P2M.
Aktor	<i>User</i> .
Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang P2M dan mengakses menu materi edukasi.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu materi edukasi.	Sistem menampilkan materi edukasi.
2. <i>User</i> memilih materi yang ingin dilihat artikel/infografis/video/modul.	Sistem menampilkan halaman detail informasi materi edukasi yang dipilih.

Berikut ini merupakan *User Scenario* Melihat Publikasi Berita yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 26 berikut.

Tabel 26 *User Scenario* Melihat Publikasi Berita

Name Use Case	Melihat Publikasi Berita
Deskripsi	<i>User</i> dapat melihat publikasi berita (berita penindakan dan infografis) yang sebelumnya telah diinput oleh admin dan bidang pemberantasan.
Aktor	<i>User</i> .
Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang pemberantasan dan menu publikasi berita.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu publikasi berita.	Sistem akan menampilkan halaman publikasi berita.
2. <i>User</i> memilih publikasi berita yang ingin dilihat berita/infografis.	Sistem menampilkan halaman detail informasi publikasi berita yang dipilih.

Berikut ini merupakan *User Scenario* Daftar Besuk Tahanan yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 27 berikut.

Tabel 27 *User Scenario* Daftar Besuk Tahanan

Name Use Case	Daftar Besuk Tahanan
Deskripsi	<i>User</i> dapat melakukan pendaftaran besuk tahanan.
Aktor	<i>User</i> .
Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang pemberantasan dan menekan menu pendaftaran besuk tahanan untuk melakukan pendaftaran.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu pendaftaran besuk tahanan.	Sistem menampilkan <i>form</i> pendaftaran besuk tahanan.
2. <i>User</i> mengisi inputan <i>form</i> nomor tahanan.	Sistem menampilkan <i>form</i> pendaftaran jika nomor tahanan yang akan dibesuk valid. Namun jika nomor tahanan yang dimasukkan tidak valid, maka tetap berada pada <i>form</i> cari data tahanan dan tidak bisa melanjutkan pendaftaran.
3. <i>User</i> mengisi inputan <i>form</i> dengan lengkap dan menekan tombol kirim.	Sistem menyimpan seluruh inputan dan menampilkan pesan konfirmasi berhasil melakukan pendaftaran.

Berikut ini merupakan *User Scenario* Daftar *Assessment* Terpadu (TAT) yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 28 berikut.

Tabel 28 *User Scenario* Daftar *Assessment* Terpadu (TAT)

Name Use Case	Daftar <i>Assessment</i> Terpadu
Deskripsi	<i>User</i> dapat melakukan pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).
Aktor	<i>User</i> .

Kondisi Awal	<i>User</i> memilih bidang pemberantasan dan menu pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. <i>User</i> memilih menu pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).	Sistem menampilkan <i>form</i> pendaftaran <i>assessment</i> terpadu (TAT).
2. <i>User</i> mengisi inputan <i>form assessment</i> terpadu (TAT) dengan lengkap.	-
3. <i>User</i> menekan tombol kirim.	Sistem menyimpan seluruh inputan dan menampilkan notifikasi berhasil melakukan pendaftaran.

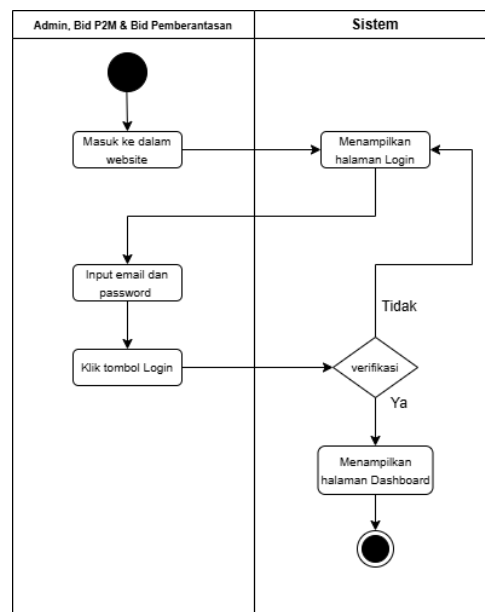
Berikut ini merupakan *User Scenario* Daftar Akun yang dijelaskan melalui langkah *scenario* normal pada Tabel 29 berikut.

Tabel 29 *User Scenario* Daftar Akun

Name Use Case	Daftar Akun
Deskripsi	Admin dapat melakukan pendaftaran akun.
Aktor	Admin
Kondisi Awal	Admin memilih menu tambah akun.
Normal Scenario	
Aksi	Sistem
1. Admin memilih menu tambah akun.	Sistem akan menampilkan halaman tambah akun/kelola akun.
2. Admin mengklik tombol tambah.	Sistem menampilkan <i>form</i> tambah.
3. Admin mengisi inputan dengan data yang valid dan memilih role sesuai dengan bidangnya.	Sistem menyimpan seluruh inputan dan menampilkan notifikasi berhasil melakukan pendaftaran.

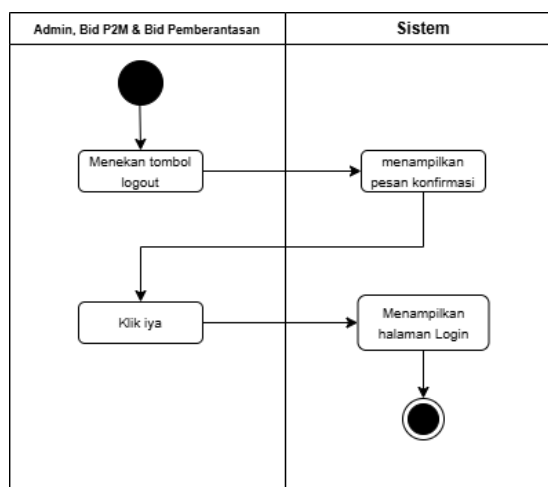
3.2.5 Activity Diagram

Activity Diagram berfungsi untuk memvisualisasikan alur kerja dari sistem layanan informasi. Berikut ini terdapat beberapa *activity diagram* dari berbagai alur kerja yang ada beserta dengan penjelasannya.



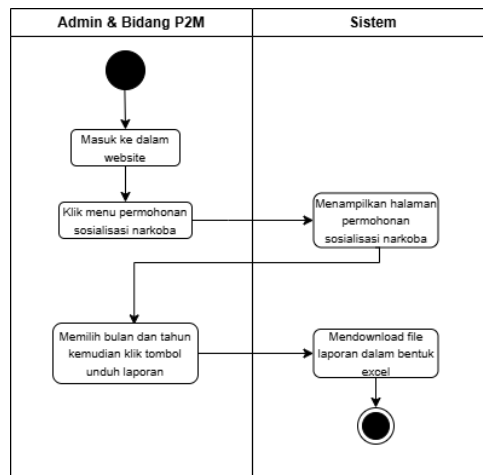
Gambar 8 *Activity Diagram Login*

Activity Diagram login pada Gambar 8 menunjukkan proses ketika admin melakukan *login* dengan menginput email dan *password*, kemudian mengklik tombol *login*, sehingga sistem mengarahkan ke halaman *dashboard*.



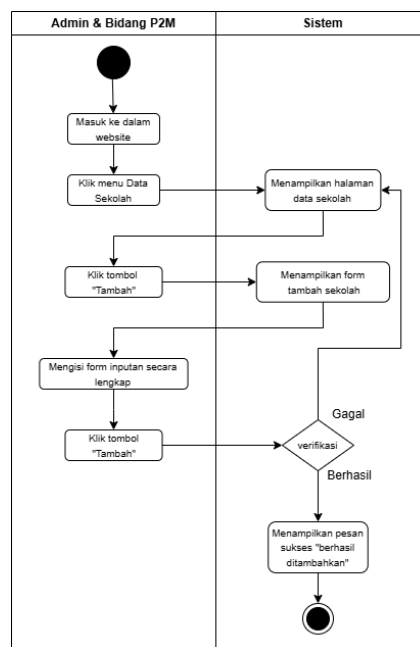
Gambar 9 *Activity Diagram Logout*

Gambar 9 diatas merupakan *activity diagram logout*. Proses *logout* dari sistem dilakukan dengan menekan tombol *logout* dan mengklik iya pada pesan konfirmasi dan sistem akan mengarahkan ke halaman *login*.



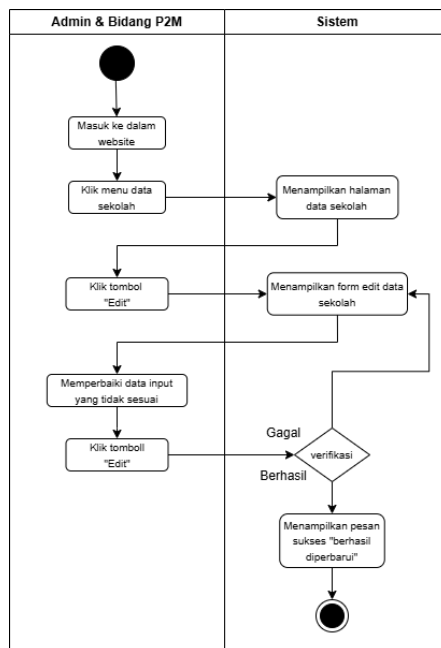
Gambar 10 *Activity Diagram* Melihat dan Mengunduh Permohonan Sosialisasi Narkoba

Gambar 10 merupakan *activity diagram* melihat dan mengunduh permohonan sosialisasi narkoba. Proses ini dimulai ketika masuk ke halaman permohonan sosialisasi, maka sistem menampilkan halaman daftar permohonan sosialisasi, selanjutnya memilih bulan dan tahun kemudian mengklik tombol unduh laporan, maka sistem akan mengunduh file laporan dalam bentuk excel.



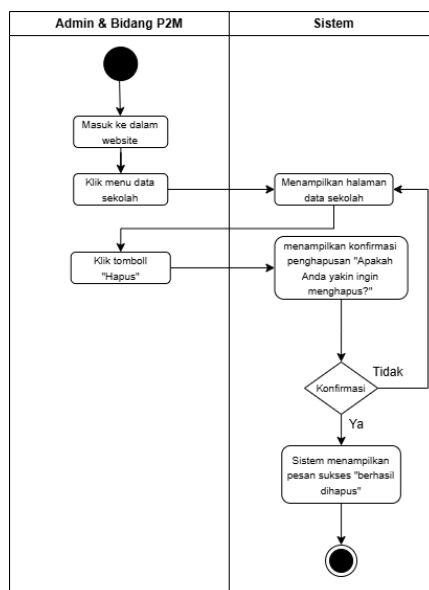
Gambar 11 *Activity Diagram* Menambahkan Data Sekolah

Gambar 11 merupakan *activity diagram* tambah data sekolah pada bidang P2M. Tambah data sekolah dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian mengisi *field* dengan lengkap. Selanjutnya klik tombol tambah dan berhasil menambahkan data sekolah ke dalam sistem.



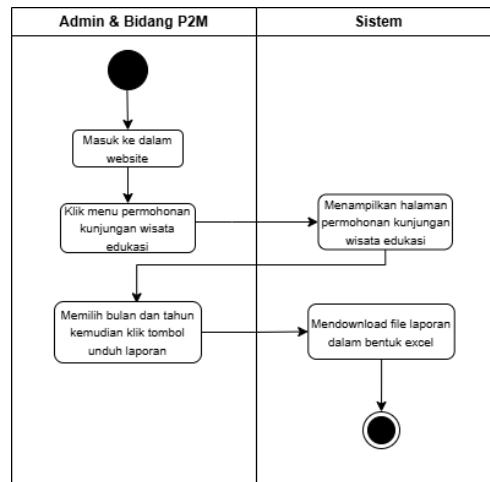
Gambar 12 *Activity Diagram* Memperbarui Data Sekolah

Gambar 12 merupakan *activity diagram* memperbarui data sekolah pada bidang P2M. Edit data sekolah dilakukan dengan mengklik tombol edit kemudian mengisi *field* perbaikan dengan lengkap kemudian klik tombol edit dan berhasil memperbarui data sekolah ke dalam sistem.



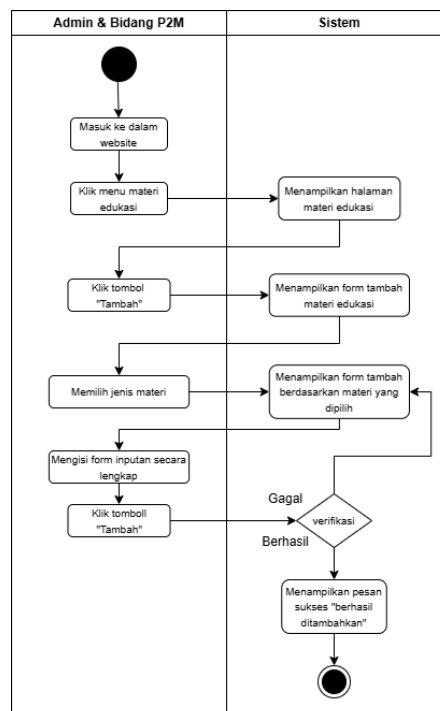
Gambar 13 *Activity Diagram* Menghapus Data Sekolah

Gambar 13 merupakan *activity diagram* menghapus data sekolah pada bidang P2M. Hapus data sekolah dilakukan dengan mengklik tombol hapus, kemudian klik iya pada pesan konfirmasi. Dan data sekolah berhasil di hapus.



Gambar 14 *Activity Diagram* Melihat dan Mengunduh Permohonan Wisata Edukasi

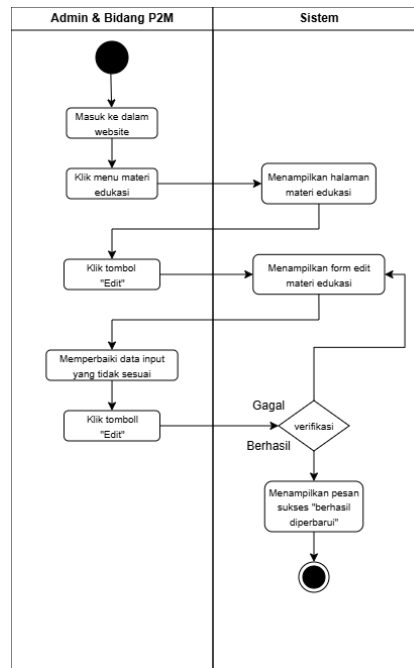
Gambar 14 merupakan *activity diagram* melihat dan mengunduh permohonan wisata edukasi. Proses ini dimulai ketika masuk ke halaman permohonan wisata edukasi, maka sistem menampilkan halaman daftar permohonan wisata edukasi, selanjutnya memilih bulan dan tahun kemudian mengklik tombol unduh laporan, maka sistem akan mengunduh file laporan dalam bentuk excel.



Gambar 15 *Activity Diagram* Tambah Materi Edukasi

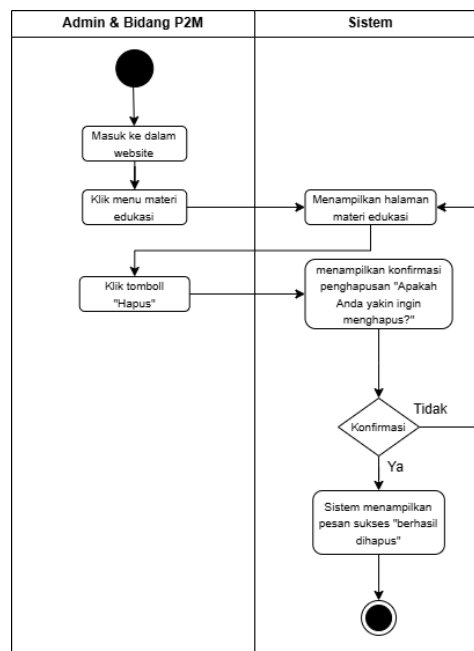
Gambar 15 merupakan *activity diagram* tambah materi edukasi pada bidang P2M. Tambah materi edukasi dilakukan dengan mengklik tombol tambah,

kemudian memilih jenis materi dan mengisi *field* dengan lengkap kemudian klik tombol tambah dan berhasil menambahkan materi edukasi.



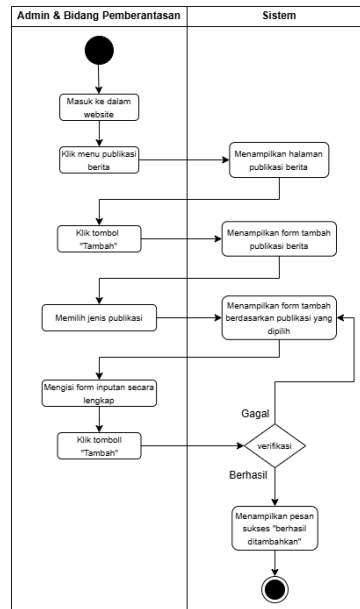
Gambar 16 Activity Diagram Edit Materi Edukasi

Gambar 16 merupakan *activity diagram* edit materi edukasi pada bidang P2M. Edit materi edukasi dilakukan dengan mengklik tombol edit, kemudian memperbaiki data input yang tidak sesuai. Selanjutnya klik tombol edit dan berhasil mengedit materi edukasi.



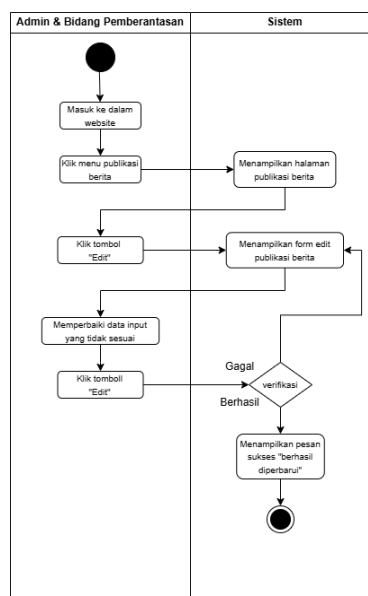
Gambar 17 Activity Diagram Hapus Materi Edukasi

Gambar 17 merupakan *activity diagram* hapus materi edukasi pada bidang P2M. Hapus materi edukasi dilakukan dengan mengklik tombol hapus, kemudian klik iya pada pesan konfirmasi. Dan data materi edukasi berhasil di hapus.



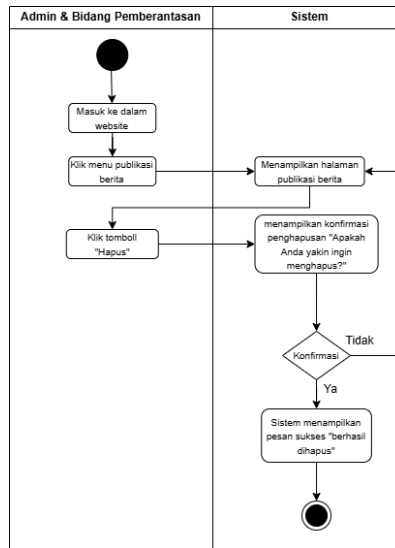
Gambar 18 *Activity Diagram* Tambah Publikasi Berita

Gambar 18 merupakan *activity diagram* Tambah Publikasi Berita dari bidang pemberantasan. Tambah publikasi berita dilakukan dengan mengklik tombol tambah, kemudian memilih jenis publikasi berita. Selanjutnya mengisi *form* inputan dengan lengkap. Dan klik tombol tambah, maka akan muncul pesan sukses berhasil ditambahkan.



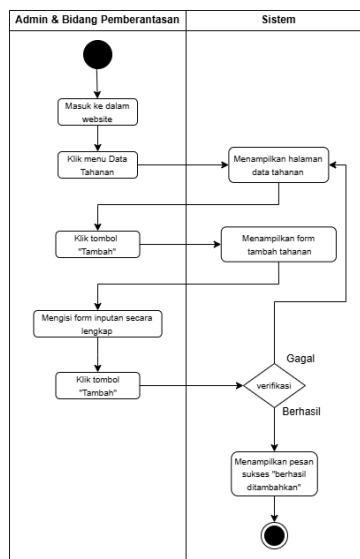
Gambar 19 *Activity Diagram* Edit Publikasi Berita

Gambar 19 merupakan *activity diagram* Edit Publikasi Berita dari bidang pemberantasan. Edit publikasi berita dilakukan dengan mengklik tombol edit, kemudian memilih jenis publikasi berita. Selanjutnya memperbaiki data input yang tidak sesuai. Dan klik tombol edit, maka akan muncul pesan sukses berhasil diperbarui.



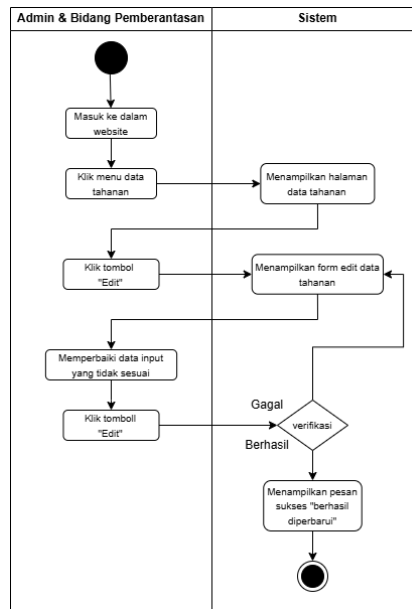
Gambar 20 *Activity Diagram* Hapus Publikasi Berita

Gambar 20 merupakan *activity diagram* Hapus Publikasi Berita dari bidang pemberantasan. Hapus publikasi berita dilakukan dengan mengklik tombol hapus. Selanjutnya muncul pesan konfirmasi dan klik Iya, maka muncul pesan sukses berhasil dihapus.



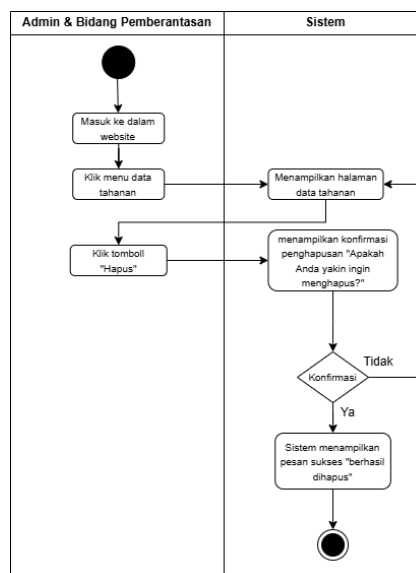
Gambar 21 *Activity Diagram* Menambahkan Data Tahanan

Activity diagram pada Gambar 21 menggambarkan alur proses tambah data tahanan. Tambah data tahanan dilakukan dengan mengklik *button* tambah, kemudian mengisi *field* dengan lengkap kemudian klik tombol tambah dan berhasil menambahkan data sekolah ke dalam sistem.



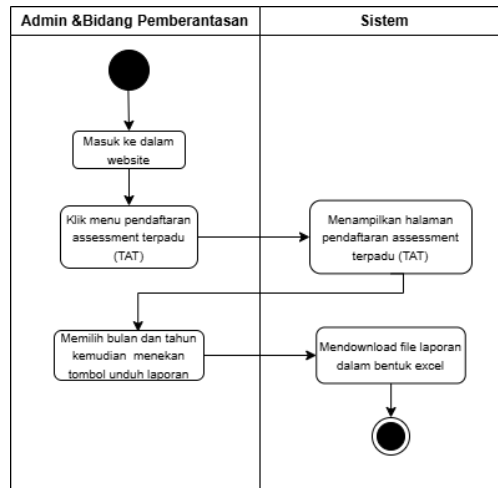
Gambar 22 *Activity Diagram* Memperbarui Data Tahanan

Gambar 22 merupakan *activity diagram* memperbarui data tahanan. Edit data tahanan dilakukan dengan mengklik tombol edit, kemudian mengisi *field* perbaikan dengan lengkap kemudian klik tombol edit dan berhasil memperbarui data tahanan ke dalam sistem.



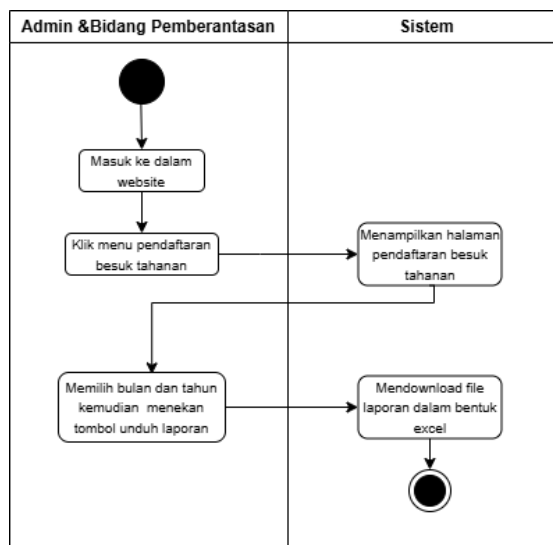
Gambar 23 *Activity Diagram* Menghapus Data Tahanan

Gambar 23 merupakan *activity diagram* Hapus Data Tahanan. Hapus data tahanan dilakukan dengan mengklik tombol hapus. Selanjutnya muncul pesan konfirmasi dan klik Iya, maka muncul pesan sukses berhasil dihapus.



Gambar 24 *Activity Diagram* Melihat dan Mengunduh Pendaftaran TAT

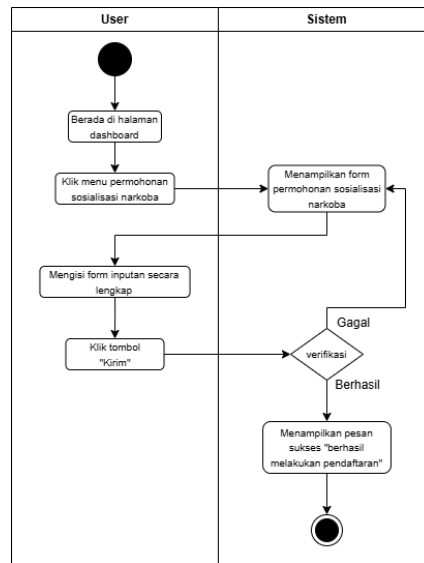
Gambar 24 merupakan *activity diagram* melihat dan mengunduh pendaftaran TAT. Proses ini dimulai ketika masuk ke halaman pendaftaran TAT, maka sistem menampilkan halaman daftar TAT, selanjutnya memilih bulan dan tahun kemudian mengklik tombol unduh laporan, maka sistem akan mengunduh file laporan dalam bentuk excel.



Gambar 25 *Activity Diagram* Melihat dan Mengunduh Pendaftaran Besuk Tahanan

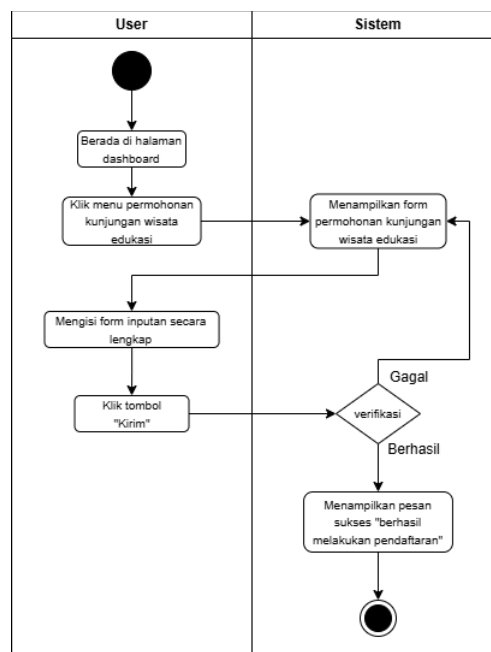
Gambar 25 merupakan *activity diagram* melihat dan mengunduh pendaftaran besuk tahanan. Proses ini dimulai ketika masuk ke halaman pendaftaran besuk tahanan, maka sistem menampilkan halaman daftar besuk

tahanan, selanjutnya memilih bulan dan tahun kemudian mengklik tombol unduh laporan, maka sistem akan mengunduh file laporan dalam bentuk excel.



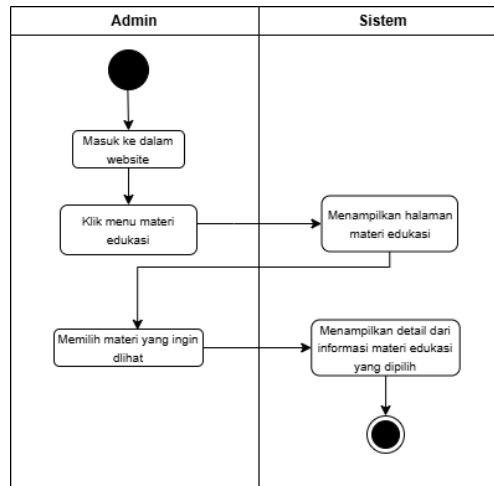
Gambar 26 Activity Diagram Daftar Permohonan Sosialisasi Narkoba

Gambar 26 merupakan *activity diagram* dari daftar permohonan sosialisasi narkoba. Proses ini dimulai dengan mengklik menu permohonan sosialisasi narkoba pada bidang P2M. Kemudian *user* mengisi *form* inputan secara lengkap dan mengklik tombol kirim. Maka akan muncul pesan sukses berhasil melakukan pendaftaran.



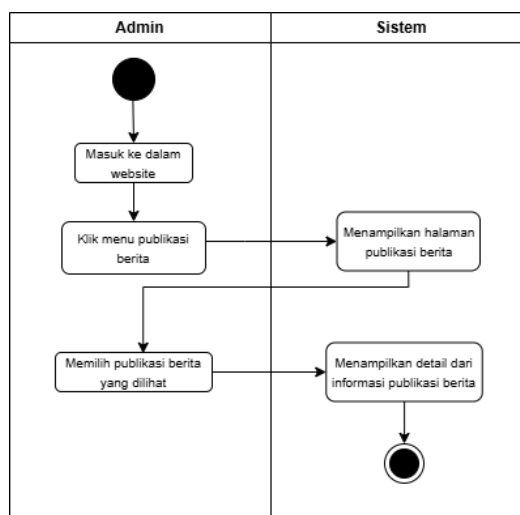
Gambar 27 Activity Diagram Daftar Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi

Gambar 27 merupakan *activity diagram* dari daftar permohonan kunjungan wisata edukasi. Proses ini dimulai dengan mengklik menu permohonan kunjungan wisata edukasi pada bidang P2M. Kemudian *user* mengisi *form* inputan secara lengkap dan mengklik tombol kirim. Maka akan muncul pesan sukses berhasil melakukan pendaftaran.



Gambar 28 *Activity Diagram* Melihat Materi Edukasi

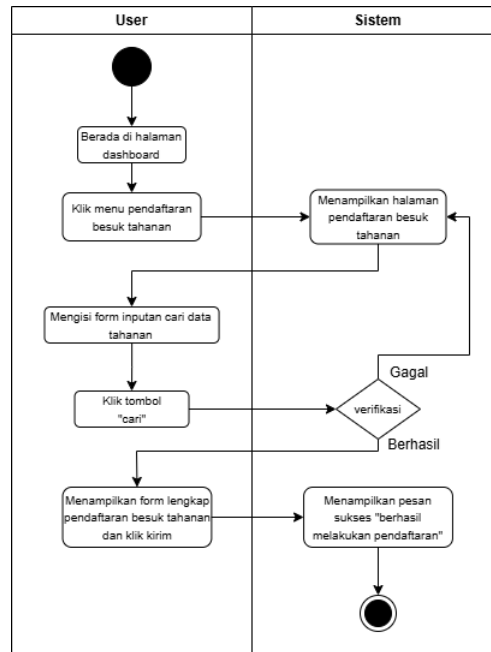
Gambar 28 merupakan *activity diagram* dari *user* dapat melihat materi edukasi. *User* dapat melihat materi edukasi melalui menu materi edukasi dari bidang P2M. Kemudian sistem akan menampilkan halaman materi edukasi. Memilih materi edukasi yang ingin dilihat. Maka sistem akan menampilkan materi edukasi secara detail.



Gambar 29 *Activity Diagram* Melihat Publikasi Berita

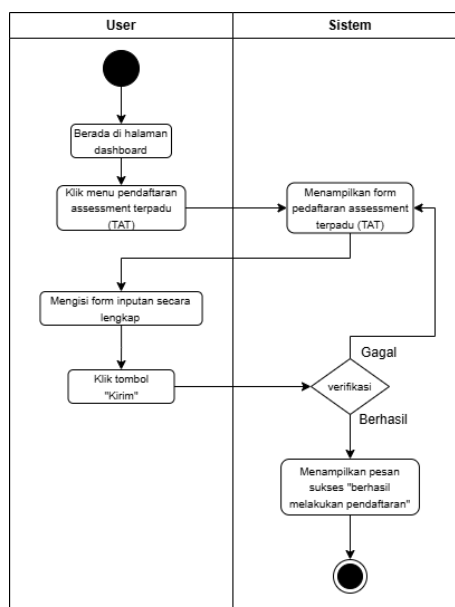
Gambar 29 merupakan *activity diagram* dari *user* dapat melihat publikasi berita. *User* dapat melihat publikasi berita melalui menu publikasi berita dari bidang

Pemberantasan. Kemudian sistem akan menampilkan halaman publikasi berita. Memilih publikasi berita yang ingin dilihat. Maka sistem akan menampilkan publikasi berita secara detail.



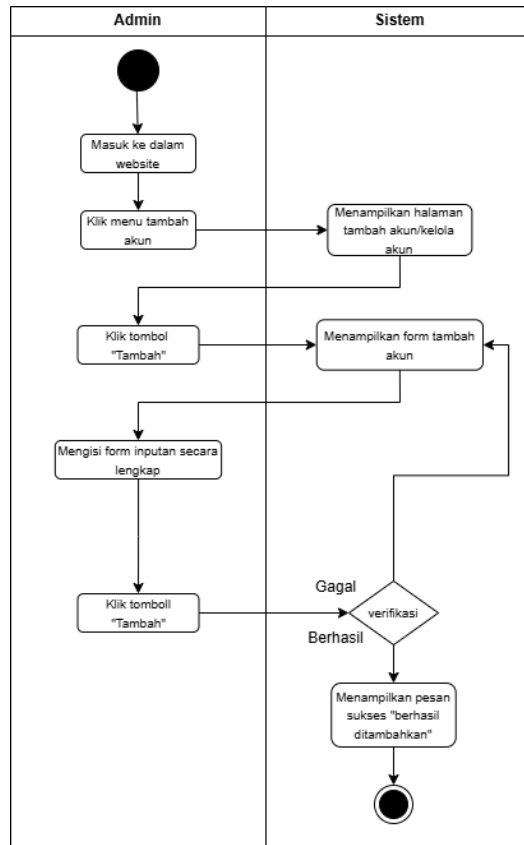
Gambar 30 *Activity Diagram* Daftar Besuk Tahanan

Gambar 30 merupakan *activity diagram* dari daftar besuk tahanan. Proses ini dimulai dengan mengklik menu pendaftaran besuk tahanan pada bidang Pemberantasan. Kemudian *user* mengisi *form* inputan secara lengkap dan mengklik tombol kirim. Maka akan muncul pesan sukses berhasil melakukan pendaftaran.



Gambar 31 *Activity Diagram* Daftar Assesment Terpadu (TAT)

Gambar 31 merupakan *activity diagram* dari daftar *assessment* terpadu (TAT). Proses ini dimulai dengan mengklik menu pendaftaran *assessment* terpadu pada bidang Pemberantasan. Kemudian *user* mengisi *form* inputan secara lengkap dan mengklik tombol kirim. Maka akan muncul pesan sukses berhasil melakukan pendaftaran.

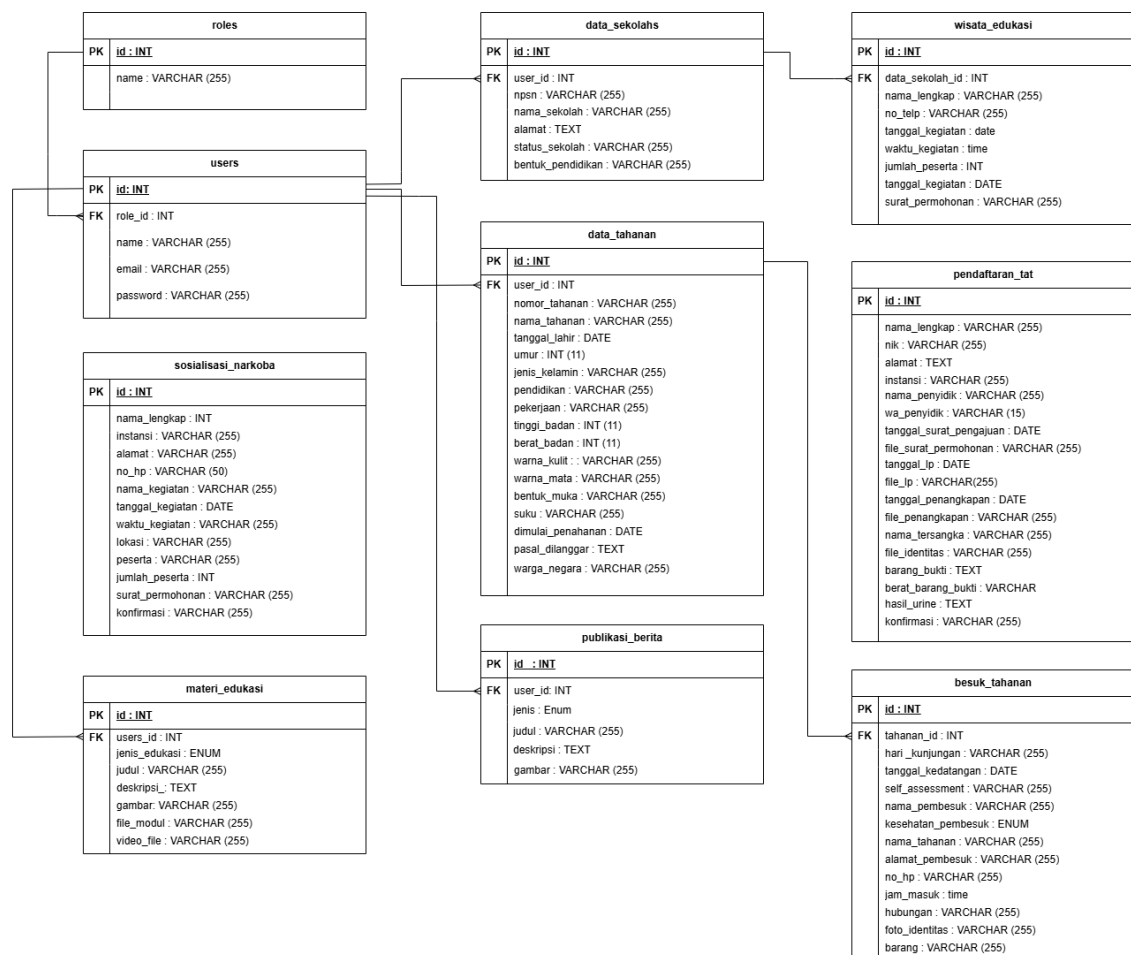


Gambar 32 *Activity Diagram* Daftar Akun

Gambar 32 merupakan *activity diagram* dari daftar akun yang dilakukan oleh admin. Proses ini dimulai dengan mengklik menu tambah akun. Kemudian admin mengklik tombol tambah dan mengisi *form* inputan secara lengkap dan mengklik tombol kirim. Maka akan muncul pesan sukses berhasil melakukan pendaftaran.

3.2.6 ER Diagram

ERD pada gambar 33 dibawah ini menggambarkan struktur basis data pada sistem layanan informasi yang terdiri dari beberapa entitas yaitu, roles, *users*, wisata_edukasi, materi_edukasi, sosialisasi_narkoba, publikasi_berita, data_sekolahs, data_tahanan, besuk_tahanan, dan pendaftaran_tat. Masing-masing entitas memiliki atribut id yang berfungsi sebagai primary key.



Gambar 33 ER Diagram

Terdapat beberapa relasi antar tabel, relasi ini digunakan agar data yang tersimpan saling terhubung dan dapat diakses sesuai kebutuhan sistem. Tabel roles berfungsi berfungsi menyimpan jenis peran pengguna, seperti admin, P2M, dan pemberantasan. Tabel ini memiliki relasi *one-to-many* dengan tabel *users*, karena satu role bisa dimiliki oleh banyak pengguna, tetapi setiap pengguna hanya memiliki satu role melalui entitas *role_id*.

Tabel `users` memiliki relasi dengan tabel `publikasi_berita`, `materi_educasi`, `data_sekolahs`, dan `data_tahanan`, untuk mencatat siapa yang membuat data. Relasi ini bersifat *one-to-many*, yang berarti satu pengguna dapat membuat atau mengelola banyak data publikasi berita, materi edukasi, `data_sekolahs`, dan `data_tahanan`,

Tabel `data_sekolahs` memiliki relasi dengan tabel `wisata_educasi` melalui atribut `data_sekolah_id`. Relasi ini juga merupakan *one-to-many*, di mana satu sekolah dapat memiliki beberapa data kegiatan wisata edukasi. Tabel `data_tahanan` juga berelasi dengan tabel `besuk_tahanan`, yang menunjukkan hubungan antara data tahanan dengan data permohonan kunjungan atau pembesukan, yang menunjukkan bahwa satu data tahanan dapat memiliki beberapa data permohonan kunjungan atau pembesukan.

Secara keseluruhan, semua relasi yang ada dalam erd bersifat *one-to-many*. Dengan `users` dan `roles` sebagai entitas yang mampu mencatat siapa yang membuat data, mulai dari data sekolah, tahanan, materi edukasi, publikasi berita dan data tahanan. Struktur ini mempermudah pengelolaan dan pemantauan dalam proses pencatatan dan penggunaan data.

3.2.7 Design Wireframe

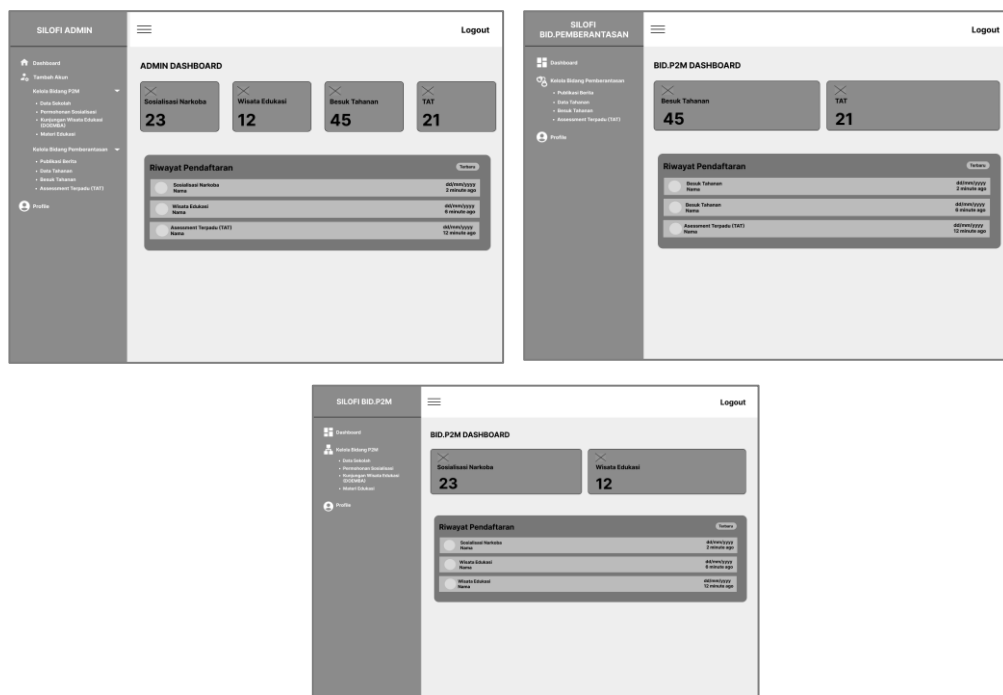
3.2.7.1 Login



Gambar 34 Wireframe Halaman Login

Wireframe pada Gambar 34 menunjukkan halaman *login* yang digunakan oleh admin, user bidang P2M, dan user bidang pemberantasan untuk masuk ke sistem dengan menginput email dan *password*. Setelah proses *login* berhasil, sistem akan menampilkan halaman *dashboard* sesuai dengan hak akses pengguna masing-masing.

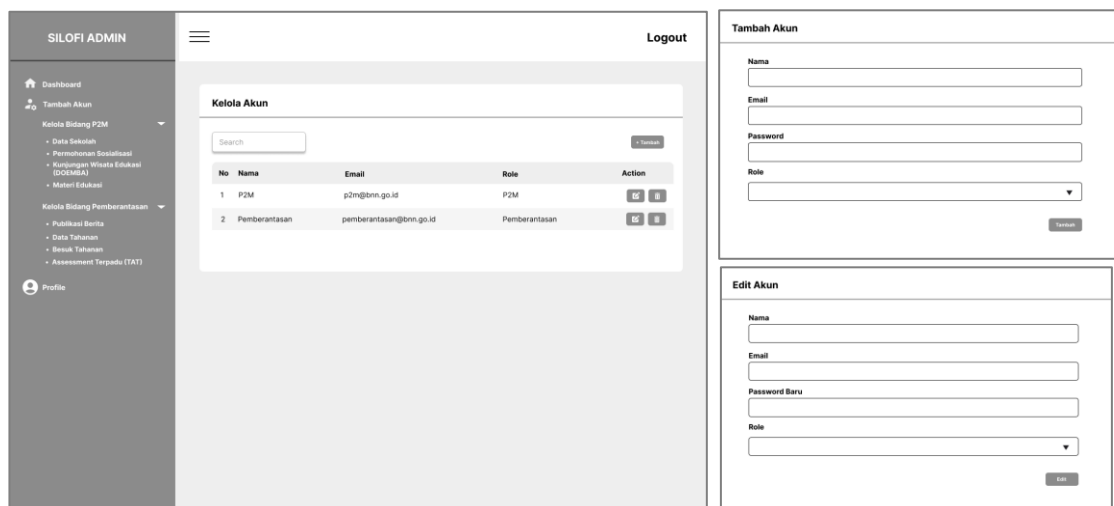
3.2.7.2 Dashboard (Admin, Bidang P2M, & Bidang Pemberantasan)



Gambar 35 Wireframe Halaman Dashboard Admin, Bidang P2M, dan Bidang Pemberantasan

Gambar 35 merupakan halaman *dashboard*. Pada halaman ini admin, *user* bidang P2M dan *user* bidang pemberantasan memiliki kontrol penuh untuk mengecek total dari masing-masing pendaftaran yang disediakan oleh beberapa bidang. Selain itu juga pada halaman ini bisa melihat riwayat pendaftaran terbaru dari masing-masing layanan.

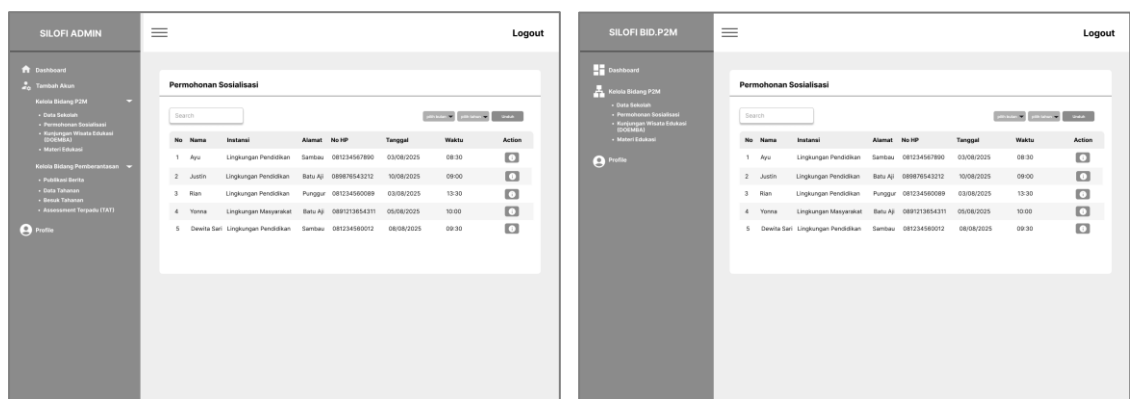
3.2.7.3 Halaman Kelola Akun (Admin)



Gambar 36 *Wireframe* Halaman Kelola Akun

Wireframe pada Gambar 36 merupakan rancangan halaman kelola akun. Pada halaman ini hanya admin yang bisa melakukan penambahan akun sesuai dengan rolenya yakni P2M dan Pemberantasan. Nantinya pada halaman ini admin memiliki hak penuh untuk menambahkan data, perbarui dan hapus akun jika diperlukan

3.2.7.4 Permohonan Sosialisasi Narkoba (Admin & Bidang P2M)



Detail Permohonan Sosialisasi

Data Pemohon

Nama Lengkap

Instansi/Organisasi

Alamat

No HP/WA Aktif

Detail Kegiatan

Nama Kegiatan

Waktu Kegiatan

Tanggal Kegiatan

Lokasi Kegiatan

Peserta Kegiatan

Jumlah Peserta

Surat Permohonan

Downloadfile.pdf

Data yang diisikan dalam formulir ini benar dan bertanggung jawab atas hal tersebut

Simpan

Gambar 37 Wireframe Halaman Permohonan Sosialisasi Narkoba Admin dan Bidang P2M

Gambar 37 diatas merupakan halaman untuk permohonan sosialisasi narkoba. Pada halaman ini, admin dan *user* bidang P2M memiliki kontrol penuh untuk melihat dan melakukan rekap dari pengguna yang mendaftar setiap bulan dalam bentuk excel. Halaman ini memudahkan admin dan *user* bidang P2M dalam memantau seluruh data permohonan yang masuk, sehingga proses pengelolaan dan pelaporan dapat dilakukan dengan lebih efektif.

3.3 Data Sekolah (Admin & Bidang P2M)

SILOFI ADMIN

Logout

Dashboard

Kelola Bidang P2M

Data Sekolah

Permohonan Sosialisasi

Rekapitulasi Whatsapp Edukasi (Narkoba)

Master Edukasi

Kelola Bidang Pemantauan

Fitur Baru

Form Tindakan

Form Tindakan

Rekapitulasi Tindakan (T3)

Profile

Data Sekolah

Search

No	NPSN	Nama Sekolah	Alamat	Status Sekolah	Bentuk Pendidikan	Authors	Action
1	123456	SD/MI 00 Batam	Tiban	Negeri	SMK	P2M	+ -
2	...	...	...	...	...	Admin	+ -
3	...	...	...	...	...	Admin	+ -
4	...	...	...	...	...	P2M	+ -

Tambah Sekolah

NPSN

Nama Sekolah

Alamat

Status Sekolah

Bentuk Pendidikan

Simpan

SILOFI BID.P2M

Logout

Dashboard

Kelola Bidang P2M

Data Sekolah

Permohonan Sosialisasi

Rekapitulasi Whatsapp Edukasi (Narkoba)

Master Edukasi

Profile

Data Sekolah

Search

No	NPSN	Nama Sekolah	Alamat	Status Sekolah	Bentuk Pendidikan	Authors	Action
1	123456	SD/MI 00 Batam	Tiban	Negeri	SMK	P2M	+ -
2	...	...	...	...	...	Admin	+ -
3	...	...	...	...	...	Admin	+ -
4	...	...	...	...	...	P2M	+ -

Edit Sekolah

NPSN

Nama Sekolah

Alamat

Status Sekolah

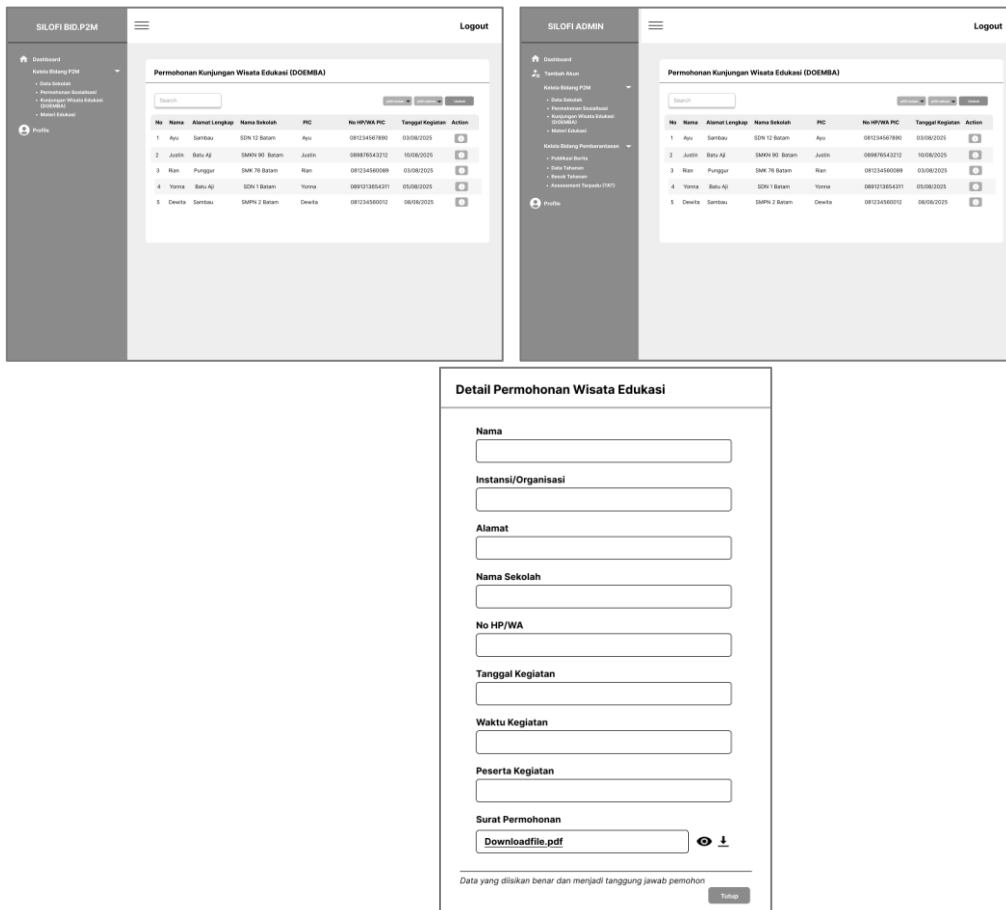
Bentuk Pendidikan

Simpan

Gambar 38 Wireframe Halaman Data Sekolah Admin dan Bidang P2M

Gambar 38 merupakan halaman data sekolah. Halaman ini digunakan untuk menambahkan data sekolah yang nantinya akan berhubungan dengan pendaftaran kunjungan wisata edukasi. Pada halaman ini admin dan *user* bidang P2M dapat melihat, menambah, edit dan hapus data sekolah yang telah didaftarkan.

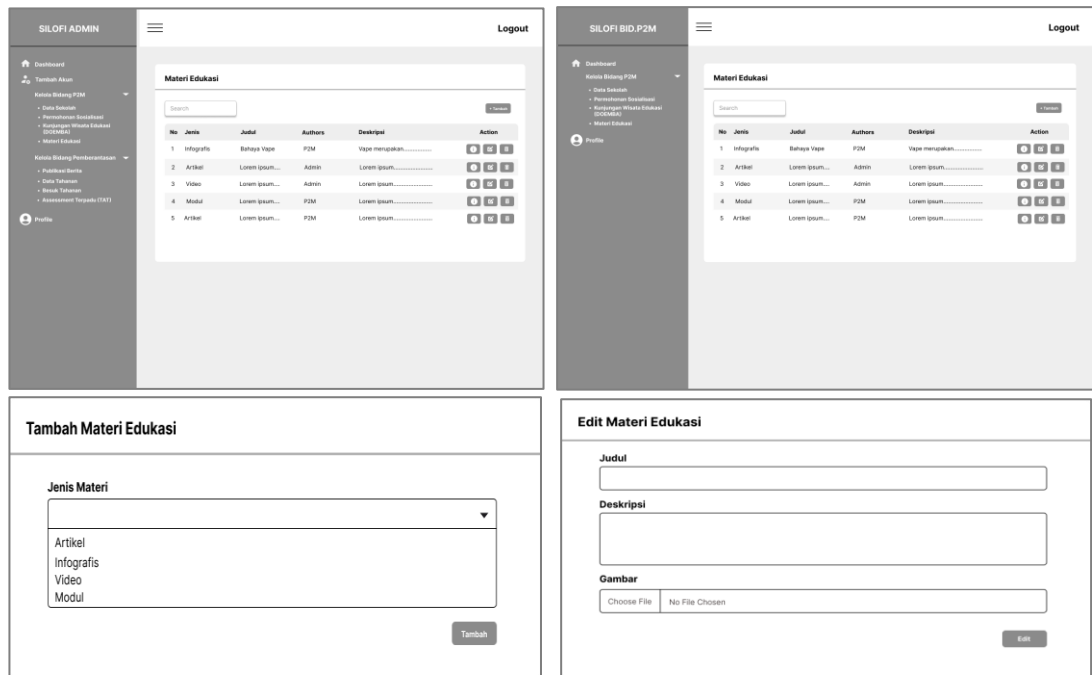
3.3.1.1 Permohonan Wisata Edukasi (Admin & Bidang P2M)



Gambar 39 Wireframe Halaman Permohonan Kunjungan Wisata Admin dan Bidang P2M

Gambar 39 diatas merupakan daftar halaman dari permohonan kunjungan wisata edukasi. Pada halaman ini, admin dan *user* bidang P2M memiliki kontrol penuh untuk melihat dan melakukan rekap dari pengguna yang mendaftar dalam bentuk excel. Dengan adanya halaman ini, dapat memudahkan admin dan *user* bidang P2M dalam memantau seluruh data permohonan yang masuk, sehingga proses pengelolaan dan pelaporan dapat dilakukan dengan lebih efektif.

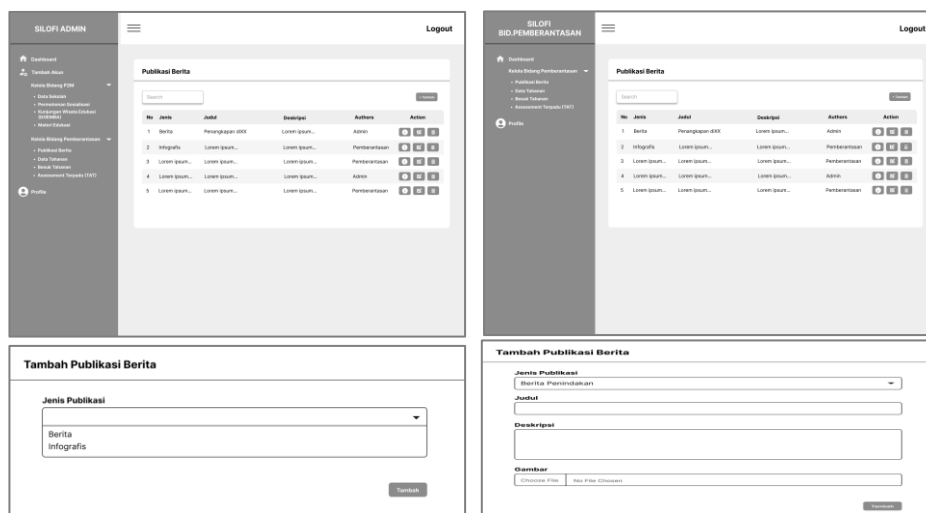
3.3.1.2 Materi Edukasi Bidang P2M (Admin & Bidang P2M)



Gambar 40 Wireframe Halaman Materi Edukasi

Gambar 40 merupakan *wireframe* untuk halaman materi edukasi. Pada halaman ini admin dan *user* P2M memiliki kontrol penuh untuk mengelola materi edukasi. Dimana nantinya admin dan *user* P2M dapat melakukan tambah, edit, hapus dan melihat detail dari materi yang telah ditambahkan.

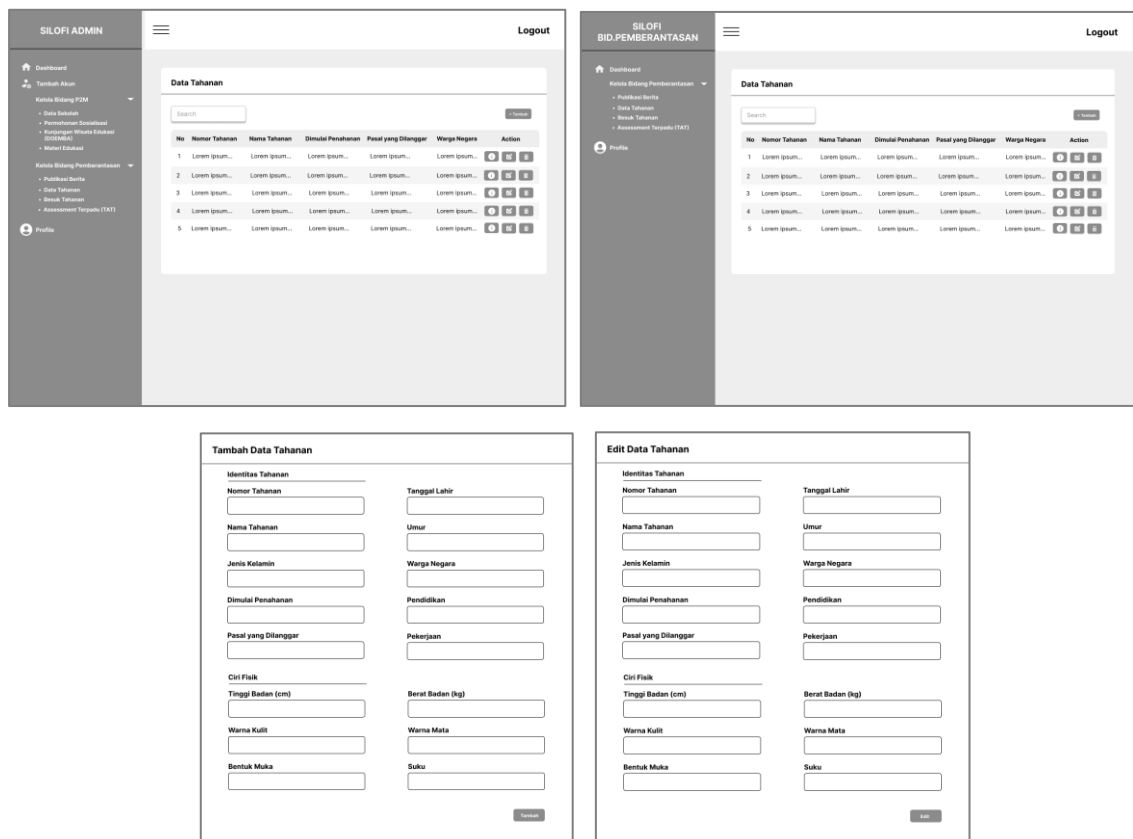
3.3.1.3 Publikasi Berita (Admin dan Bidang Pemberantasan)



Gambar 41 Wireframe Halaman Publikasi Berita Admin dan Bidang Pemberantasan

Gambar 41 merupakan *wireframe* untuk halaman publikasi berita. Pada halaman ini admin dan *user* bidang pemberantasan memiliki kontrol penuh untuk mengelola halaman publikasi berita termasuk melihat detail, tambah, edit dan hapus publikasi berita. Dengan adanya halaman ini admin dan *user* pemberantasan dengan mudah dapat mengelola seluruh konten publikasi untuk di tampilkan dan dilihat oleh pengguna.

3.3.1.4 Data Tahanan (Admin dan Bidang Pemberantasan)



Gambar 42 *Wireframe* Halaman Data Tahanan Admin dan Bidang Pemberantasan

Halaman data tahanan ditunjukkan pada Gambar 42 yang dimana pada wireframe ini admin dan user bidang pemberantasan dapat mengakses dan melihat, tambah, edit dan hapus data tahanan yang ada. Halaman ini berfungsi untuk mempermudah pengelolaan data tahanan secara terstruktur sehingga informasi yang tersimpan dapat dikelola dengan lebih efektif.

3.3.1.5 Pendaftaran Besuk Tahanan (Admin dan Bidang Pemberantasan)

Pendaftaran Besuk Tahanan

No	Nomor Tahanan	Nama Tahanan	Nama Pembesuk	Tanggal Besuk	Hari Besuk	Jam Besuk	No Telp	Action
1	XXX	Surjo	Bayu	05/05/2020	Senin	08:00	08543217789	[Edit]
2	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren...	Loren	Loren Ipsum...	[Edit]
3	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren...	Loren	Loren Ipsum...	[Edit]
4	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren...	Loren	Loren Ipsum...	[Edit]
5	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren...	Loren	Loren Ipsum...	[Edit]

Detail Pendaftaran Besuk Tahanan

Data Pemohon

Nomor Tahanan:

Nama Tahanan:

Tanggal Besuk:

Hari Kunjungan:

Jam Masuk Kunjungan:

Detail Pembesuk

Nama Pembesuk:

Alamat Pembesuk:

No Telp Pembesuk:

Self Assessment:

Hubungan:

Barang yang Dibawa:

Kartu Identitas Pengunjung:

Data yang diisikan dalam formulir ini benar dan bertanggung jawab atas hal tersebut

Tutup

Gambar 43 Wireframe Halaman Pendaftaran Besuk Tahanan Admin dan Bidang Pemberantasan

Gambar 43 merupakan halaman pendaftaran besuk tahanan. Pada halaman ini admin dan *user* bidang pemberantasan dapat melihat detail dari pendaftaran yang sebelumnya telah dilakukan *user*. Dan dimana nantinya admin beserta *user* pemberantasan dapat melakukan rekapan atau laporan dari pendaftaran besuk tahanan dalam format excel pada halaman ini.

3.3.1.6 Pendaftaran TAT (Admin dan Bidang Pemberantasan)

Pendaftaran Assessment Terpadu (TAT)

No	NIK	Nama Teranglaha	Barang Baku	Berat Barang Baku	Hasil Tes Urine	Nama Penyidik	Action
1	123456	Suranto	Sabu	4	AMP	Kenny	[Edit]
2	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	[Edit]
3	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	[Edit]
4	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	[Edit]
5	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	Loren Ipsum...	[Edit]

Detail Pendaftaran Assessment Terpadu (TAT)

Data Pemohon

Nomor Tahanan:

Nama Tahanan:

Tanggal Besuk:

Hari Kunjungan:

Jam Masuk Kunjungan:

Detail Pembesuk

Nama Pembesuk:

Alamat Pembesuk:

No Telp Pembesuk:

Self Assessment:

Hubungan:

Barang yang Dibawa:

Kartu Identitas Pengunjung:

Data yang diisikan dalam formulir ini benar dan bertanggung jawab atas hal tersebut

Tutup

Gambar 44 *Wireframe* Pendaftaran TAT Admin dan Bidang Pemberantasan

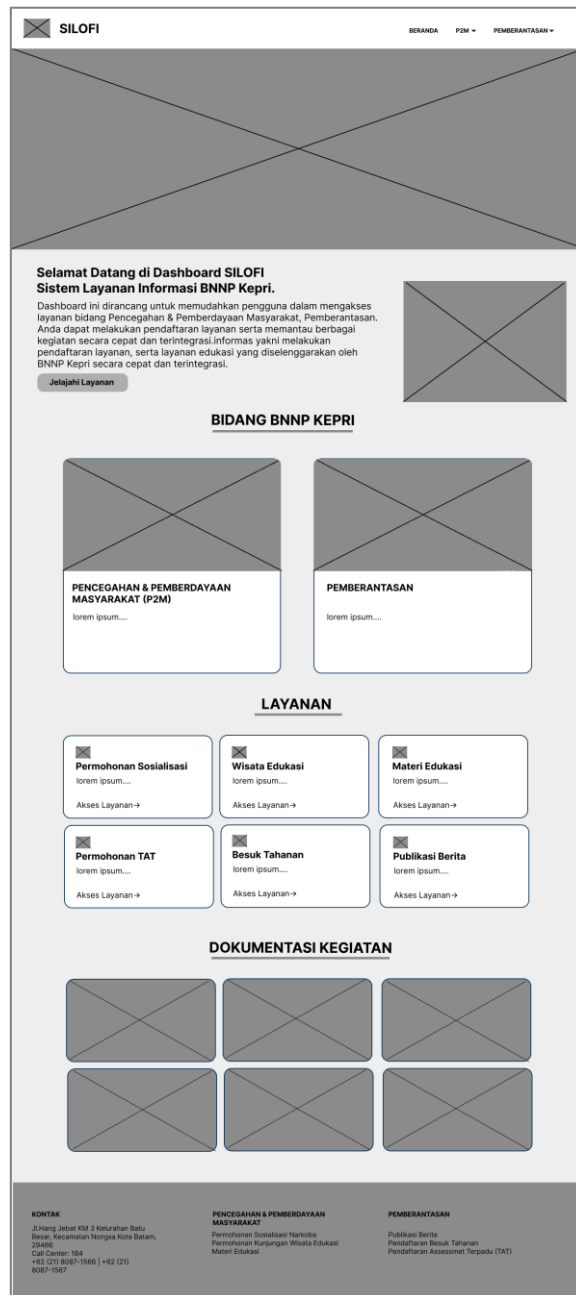
Gambar 44 merupakan *wireframe* untuk halaman pendaftaran TAT. Pada halaman ini admin dan *user* bidang pemberantasan dapat melihat hasil pendaftaran TAT yang telah didaftarkan oleh pengguna sebelumnya. Pada halaman ini, admin dan *user* bidang pemberantasan dapat mengunduh file excel sebagai rekapan per bulan dari layanan pendaftaran TAT.

3.3.1.7 Halaman Profile (Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan)

Gambar 45 *Wireframe* Halaman Profile Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan

Wireframe halaman profile ditunjukkan pada Gambar 45. Halaman profile ini digunakan oleh admin, *user* bidang P2M, dan *user* bidang pemberantasan untuk melakukan perubahan data diri. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengelola informasi akun seperti nama, email, dan *password* sehingga data profil tetap terbaru sesuai dengan kebutuhan.

3.3.1.8 Dashboard User



Gambar 46 Wireframe Halaman Dashboard User

Pada Gambar 46 ditunjukkan halaman *dashboard user* yang memungkinkan *user* untuk melihat layanan yang tersedia dalam sistem. *Dashboard* ini juga dirancang guna memudahkan akses *user* dalam menu utama, dan melakukan navigasi ke fitur lain secara cepat.

3.3.1.9 Permohonan Sosialisasi Narkoba (User)

SILOFI BERANDA P2M PEMERANTASAN

Permohonan Penyuluhan/Sosialisasi Narkoba

NOTE!!
 Selamat datang tanpa narkoba!
 Berikut adalah formulir permohonan sosialisasi/penyuluhan narkoba, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan:
 1. Pengajuan permohonan diklik minimal 1 (satu) minggu sebelum pelaksanaan kegiatan.
 2. Layanan sosialisasi/penyuluhan tidak dipungut biaya atau GRATIS.
 Demikian informasi yang dapat kami sampaikan. Terima kasih!
 WAR ON DRUGS

Data Permohonan

Data Permohonan Detail Kunjungan

Nama Lengkap

Instansi/Organisasi

Alamat Instansi

No HP

Detail Kunjungan

Tanggal Kegiatan **Waktu Kegiatan**

Lokasi Kegiatan

Peserta Kegiatan

Jumlah Peserta

Surat Permohonan

☐ Saya memahani bahwa data yang diisikan dalam formulir ini benar dan bertanggung jawab atas hal tersebut

Kirim

Gambar 47 Wireframe Form Permohonan Sosialisasi Narkoba (User)

Gambar 47 merupakan *form* pendaftaran sosialisasi narkoba. Pada halaman ini *user* melakukan input seluruh field dan kirim. Setelah kirim maka muncul notif berhasil melakukan pendaftaran, dan *user* bisa melakukan download bukti pendaftaran dari layanan permohonan sosialisasi narkoba.

3.3.1.10 Permohonan Wisata Edukasi (User)

SILOFI BERANDA P2M PEMERANTASAN

Permohonan Wisata Edukasi (DOEMBA)

NOTE!!
 Selamat datang tanpa narkoba!
 Berikut adalah formulir permohonan kunjungan wisata edukasi di BNN Provinsi Kepri dan Loka Rehabilitasi BNN Batam, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan:
 1. Maksimal peserta kunjungan sebanyak 30 (tiga puluh) orang per kunjungan.
 2. Kegiatan akan dilaksanakan selama 2 jam (120 menit).
 3. Pengajuan surat permohonan diklik minimal 1 (satu) minggu sebelum pelaksanaan kegiatan.
 4. Mengisi formulir permohonan berikut.
 5. Layanan wisata edukasi tidak dipungut biaya atau GRATIS.
 Demikian informasi yang dapat kami sampaikan. Terima kasih!
 WAR ON DRUGS

Data Permohonan

Data Permohonan Detail Kunjungan

Nama Lengkap PIC

No Telp PIC

Nama Sekolah

NPSN

Alamat

Detail Kunjungan

Tanggal Kegiatan **Waktu Kegiatan**

Jumlah Peserta
 (Maks : 30 peserta/kunjungan)

Surat Permohonan

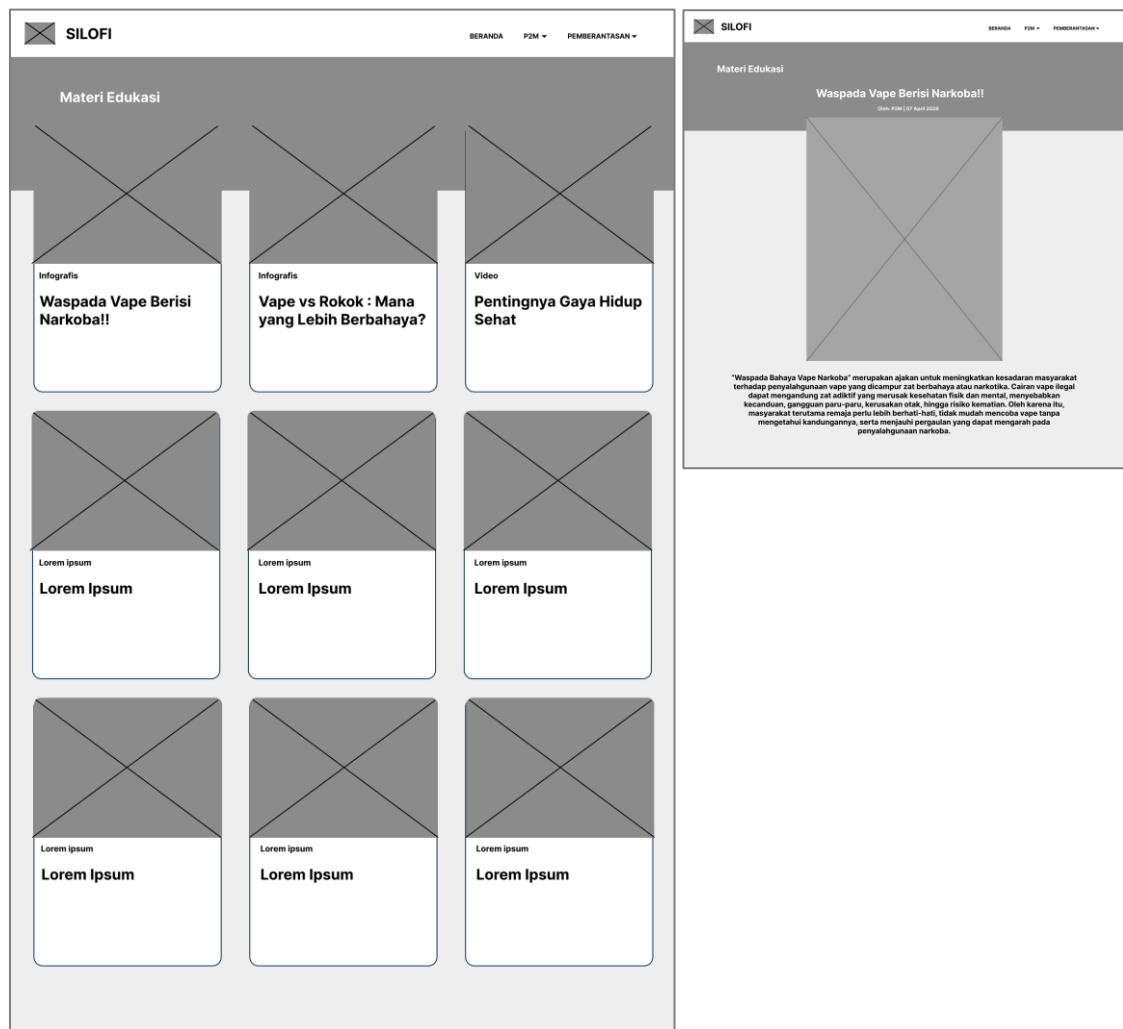
☐ Saya memahani bahwa data yang diisikan dalam formulir ini benar dan bertanggung jawab

Kirim

Gambar 48 Wireframe Form Permohonan Wisata Edukasi (User)

Gambar 48 merupakan *form* pendaftaran wisata edukasi. Pada halaman ini *user* melakukan input seluruh *field* dan kirim. Setelah kirim maka muncul notif berhasil melakukan pendaftaran seperti terlihat pada gambar. Dan diakhir terdapat pilihan unduh bukti, *user* bisa mengklik *button* tersebut untuk mendapatkan bukti dari pendaftaran wisata edukasi yang telah dilakukan.

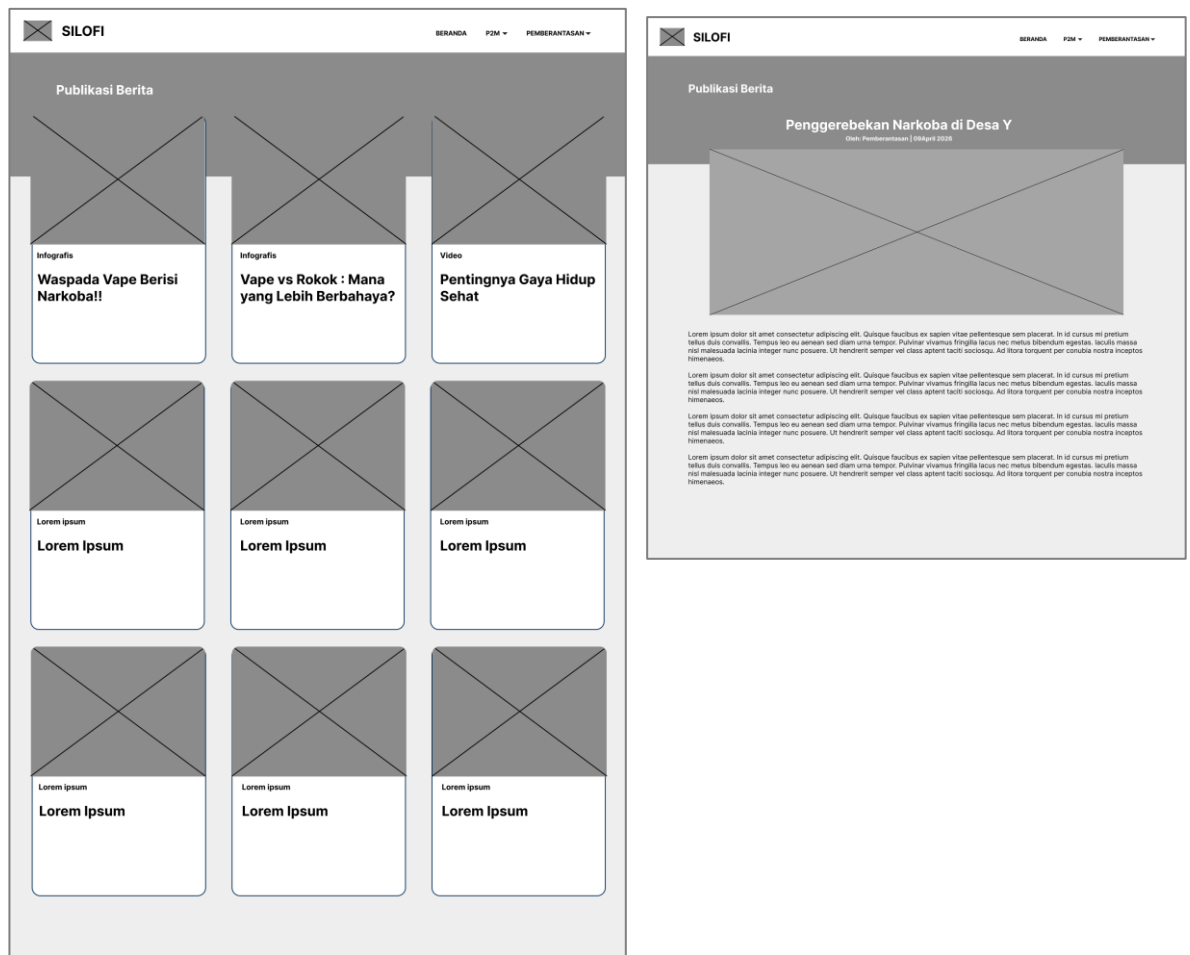
3.3.1.11 Materi Edukasi (*User*)



Gambar 49 *Wireframe* Halaman Materi Edukasi (*User*)

Gambar 49 merupakan halaman materi edukasi. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat seluruh materi edukasi yang sudah di tambahkan baik itu oleh admin maupun *user* bidang P2M. Selain itu, pengguna juga dapat mengakses detail dari masing-masing materi edukasi untuk memperoleh informasi secara lebih lengkap.

3.3.1.12 Publikasi Berita (User)



Gambar 50 Wireframe Halaman Publikasi Berita (User)

Gambar 50 merupakan halaman publikasi berita yang menampilkan berbagai informasi yang telah dipublikasikan oleh bidang pemberantasan dan juga admin. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat setiap berita secara lebih rinci melalui tampilan detail yang memuat informasi lengkap terkait isi berita yang disampaikan. Setiap berita disajikan dengan judul dan isi pembahasan yang informatif, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami informasi yang disampaikan serta memperoleh gambaran yang jelas mengenai publikasi yang ditampilkan pada sistem.

3.3.1.13 Pendaftaran Besuk Tahanan (User)

The wireframe shows a web application for registering prisoner visits. The header includes the SILOFI logo and navigation links: BERANDA, P2M, and PEMERANTASAN. The main title is 'Pendaftaran Besuk Tahanan'. Below the title are three placeholder boxes for images. A 'NOTE!!' section provides instructions: 'Selamat Datang di Rutan BNNP Kepulauan Riau. Sebelum Anda melakukan kunjungan terhadap Tahanan kami, silakan untuk mengisi form yang ada berikut ini sebagai bentuk upaya mitigasi risiko penyebaran tahanan. Form pendaftaran ini mengacu pada SOP besuk tahanan yang ada di Seksi Wastahsi dan diharapkan dapat menjadi database dalam digitalisasi tahanan BNNP Kepulauan Riau.' The form is divided into two main sections: 'Cek Data Tahanan' and 'Data Permohonan'. The 'Cek Data Tahanan' section includes fields for 'Nomor Tahanan', 'Nama Tahanan', and 'Warga Negara', with a 'Cari' button. The 'Data Permohonan' section includes fields for 'Hari Kunjungan', 'Tanggal Kedatangan', and 'Jam Masuk'. It also has a 'Data Kunjungan' tab and a 'Detail Pembesuk' section with a 'Self Assessment Kesehatan Pembesuk Tahanan' (Self-assessment of the visitor's health) section, including checkboxes for 'Tidak Sakit' and 'Sakit', and a 'Nama Lengkap Pembesuk' field. There are also fields for 'Alamat Pembesuk Tahanan', 'Nomor HP (08xx) Pembesuk', and 'Hubungan dengan Tahanan'. A 'Pesa KTP/NIK/NIKSI/NIKSI' (Kartu Identitas Pengunjung) field is also present. At the bottom, there is a 'Daftar' button and a section for 'Barang yang dibawa untuk tahanan yang dibesuk' (Items brought for the prisoner being visited), with checkboxes for 'Makanan/Berkas', 'Perlengkapan Sanitasi', 'Pakaian', and 'Lainnya'.

Gambar 51 Wireframe Form Pendaftaran Besuk Tahanan (User)

Gambar 51 merupakan *form* pendaftaran besuk tahanan. Pada halaman ini *user* melakukan pendaftaran besuk tahanan dengan mengisi *form* inputan yang tersedia dengan lengkap. Terkhusus pada inputan nama tahanan, *user* nantinya wajib memasukkan kata kunci nomor tahanan atau nama tahanan untuk menghindari kesalahan pengisian nama tahanan yang akan dibesuk. Setelah itu klik kirim, maka muncul notifikasi bahwa pendaftaran besuk tahanan berhasil dilakukan. Setelah berhasil dikirim, nantinya *user* dapat mengunduh bukti pendaftaran dengan menekan *button* unduh bukti.

3.3.1.14 Pendaftaran TAT (*User*)

The image displays two wireframe screenshots of a web application for TAT (Tanda Asli Terjemah) registration. Both screenshots are titled 'SILOFI' and 'Pendaftaran Assessment Terpadu (TAT)'. The left screenshot shows the 'Permohonan TAT' section, which includes a 'NOTE!!' box with instructions, a 'Data Pendaftaran' section with fields for 'Nama Lengkap', 'Alamat', 'Instansi (POLDA/POLRES)', 'Nama Lengkap Penyidik', 'No Telepon Penyidik', 'Tanggal Surat Pengajuan TAT', 'Upload Surat Permohonan TAT', 'Tanggal Laporan Polisi', 'Upload Laporan Polisi', 'Tanggal Surat Penangkapan Tersangka', and 'Upload Surat Penangkapan Tersangka'. The right screenshot shows the 'Bukti Barang Bukti Narkotika' section, which includes a 'NOTE!!' box, a 'Data Pendaftaran' section, a 'Bukti Barang Bukti Narkotika' section with checkboxes for 'Jadid', 'Satya', 'Kustari', 'Heroin', 'Kokain', 'LSD', 'Tembakau Goring (Smoking)', 'Lainnya', and a 'Bukti Barang Bukti Narkotika (dalam gram)' field. It also includes a 'Hasil Tes Urin (Pilih parameter yang positif)' section with checkboxes for 'Amphetamine (AMPH)', 'Methamphetamine (MET)', 'Morphine (MORPH)', 'THC/Marijuana', 'Cocaine (COCA)', 'Heroin (HEROIN)', 'Cannabis (CANNABIS)', 'Sedative (SEDATIVE)', and 'Other (LAINNYA)'. A 'Kirim' button is located at the bottom right of the right screenshot.

Gambar 52 Wireframe Form Pendaftaran TAT (*User*)

Gambar 52 merupakan *form* pendaftaran TAT dari bidang pemberantasan. Pada halaman ini *user* melakukan pendaftaran TAT dengan mengisi *form* inputan yang tersedia dengan lengkap. Setelah itu maka muncul notifikasi bahwa pendaftaran berhasil dilakukan dan *user* diperkenankan untuk bukti pendaftaran dengan menekan *button* unduh bukti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1. Hasil Implementasi

Bagian ini merupakan hasil implementasi dari sistem yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Implementasi ini dilakukan agar seluruh fitur dan fungsi sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

Hasil implementasi ini mencakup proses penerapan sistem ke dalam lingkungan nyata, mulai dari instalasi, konfigurasi, hingga sistem dapat dijalankan dengan baik. Selain itu, pada bagian ini juga akan ditampilkan antarmuka sistem yang telah dibangun beserta dengan penjelasan dari setiap fiturnya. Melalui penyajian hasil implementasi ini, diharapkan dapat menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan telah berhasil dan dapat mendukung proses dari layanan informasi di BNNP Kepri.

4.1.1. Lingkungan dan Proses Implementasi

Pada tahap implementasi, sistem layanan informasi ini dikembangkan, diinstal dan dijalankan dalam lingkungan perangkat keras dan perangkat lunak untuk memastikan aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

Lingkungan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini meliputi penggunaan *framework* Laravel sebagai kerangka kerja utama dalam membangun aplikasi berbasis *web*, serta *MySQL* sebagai media untuk menyimpan data dalam *database*. Pada proses pengembangan dilakukan dengan bantuan text editor Visual Studio Code, dan server lokal menggunakan XAMPP untuk menjalankan aplikasi secara lokal. Selain itu, sistem ini menggunakan *web browser* seperti *Google Chrome* untuk memastikan bahwa sistem sudah berjalan secara fungsionalitas.

Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan selama proses pengembangan Sistem Layanan Informasi ini meliputi perangkat laptop Lenovo

dengan prosesor Intel Core i5-7200U @ 2.50 GHz, kapasitas RAM 12 GB, serta sistem operasi Windows 10 Home 64-bit.

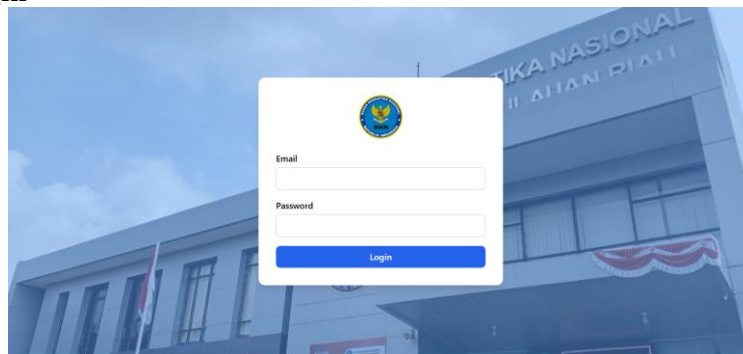
Proses implementasi sistem diawali dengan instalasi perangkat lunak pendukung untuk proses pengembangan, meliputi XAMPP sebagai web server lokal, Laravel sebagai *framework* utama pengembangan sistem, serta instalasi UI Library, seperti Tailwind CSS dan DaisyUI untuk mendukung perancangan tampilan antarmuka sistem.

Setelah seluruh perangkat lunak berhasil terpasang, tahap selanjutnya adalah melakukan konfigurasi basis data menggunakan MySQL melalui XAMPP dengan membuat struktur tabel sesuai hasil perancangan *database* yang telah disusun sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses pengkodean sistem dengan mengimplementasikan rancangan antarmuka, alur sistem ke dalam *source code* menggunakan Laravel. Tahap akhir implementasi dilakukan dengan menjalankan aplikasi pada server lokal melalui perintah `artisan serve` dan `npm run dev`, kemudian dilanjutkan dengan proses pengujian sistem bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fitur yang dikembangkan berfungsi sesuai kebutuhan pengguna dan menghasilkan luaran yang diharapkan.

4.1.2. Tampilan dan Implementasi Sistem

Bagian ini di sajikan tampilan antarmuka sistem yang telah diimplementasikan beserta dengan penjelasan fungsi dari setiap fitur yang tersedia. Setiap tampilan menggambarkan hasil penerapan dari perancangan sistem yang telah dilakukan sebelumnya, sehingga dapat menunjukkan keterkaitan antara desain dan implementasi.

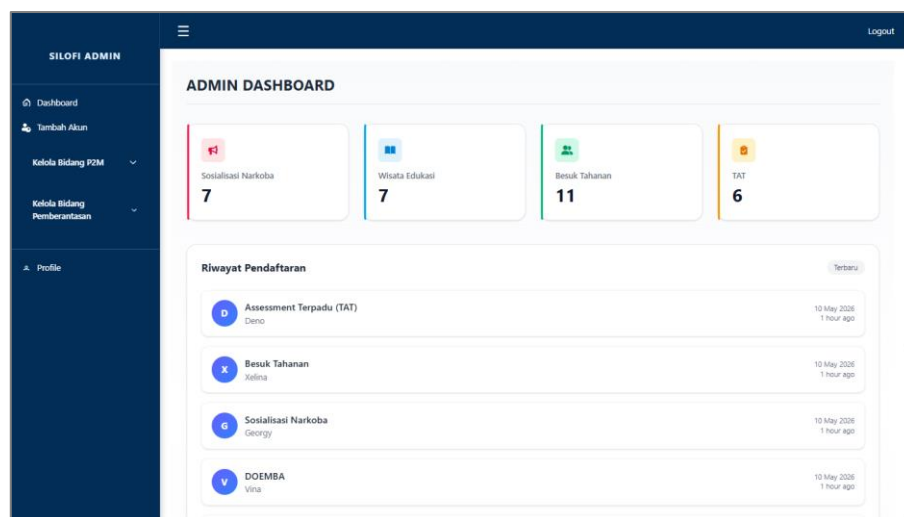
4.1.2.1.Login



Gambar 53 Halaman Login

Halaman *login* pada sistem ini ditampilkan pada gambar 53 yang merupakan hasil implementasi antarmuka pengguna untuk proses *autentikasi*. Pada halaman ini terdapat *form* input yang terdiri dari alamat email dan *password* yang harus diisi oleh pengguna (admin/pemberantasan/P2M). Halaman ini memiliki fitur utama berupa verifikasi data yang tersimpan di dalam *database*. Apabila data yang dimasukkan valid, sistem akan mengarahkan pengguna ke halaman *dashboard* sesuai dengan hak aksesnya. Sebaliknya jika terjadi kesalahan dalam pengisian data, maka sistem akan menampilkan notifikasi sebagai informasi kepada pengguna. Dengan demikian halaman *login* ini berfungsi sebagai mekanisme agar hanya pengguna dengan hak akses yang telah ditentukan dapat mengakses fitur yang ada didalamnya.

4.1.2.2. *Dashboard*

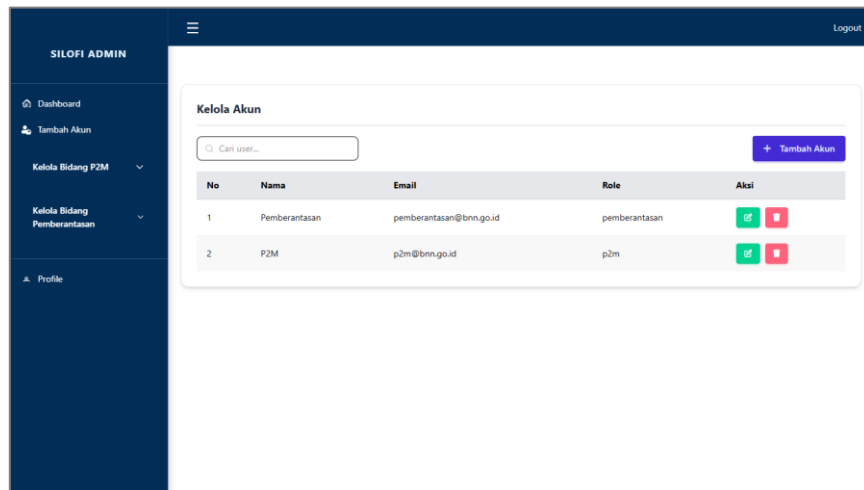


Gambar 54 Halaman *Dashboard*

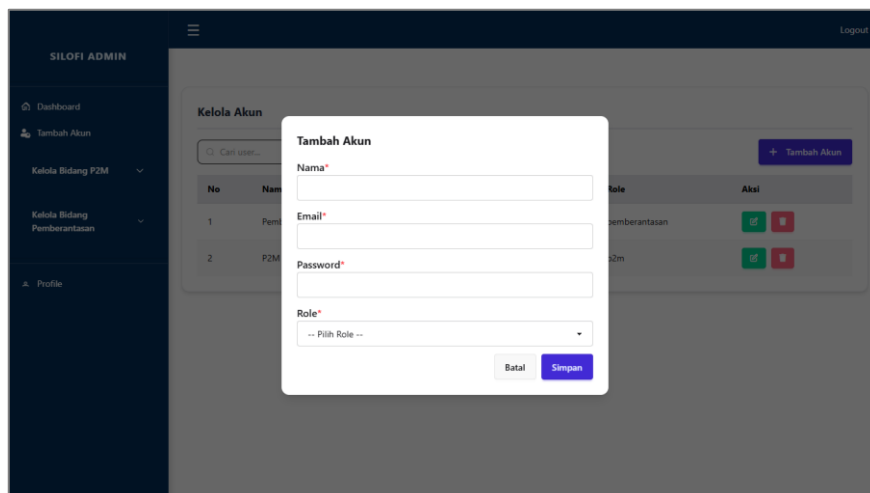
Halaman *dashboard* dalam sistem ini akan ditunjukkan pada gambar 54 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan sebelumnya. Sebagai admin mempunyai akses penuh ke semua fitur yang ada di 2 bidang yakni bidang P2M (pencegahan dan pemberdayaan masyarakat) dan bidang pemberantasan. Sedangkan *User* Bidang P2M dan Pemberantasan hanya bisa mengakses layanan fitur yang ada dibidangnya saja. Pada halaman *dashboard*, admin, bidang P2M, dan bidang pemberantasan dapat melihat serta mengontrol jumlah pendaftar pada masing-masing layanan yang tersedia. Selain itu, *dashboard* juga menampilkan

riwayat pendaftaran terbaru setiap harinya, sehingga memudahkan dalam melakukan pemantauan secara berkala. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *dashboard* ini berfungsi sebagai pusat kontrol dan monitoring terhadap seluruh aktivitas pendaftaran pada sistem.

4.1.2.3. Halaman Tambah Akun



Gambar 55 Halaman Kelola Akun



Gambar 56 Halaman Tambah Akun

Gambar 55 dan gambar 56 merupakan implementasi pada halaman kelola akun. Halaman ini admin memiliki hak akses penuh untuk mengelola akun, baik itu menambahkan, memperbaiki akun dan hapus akun jika diperlukan. Penambahan akun ini terdiri dari 2 role yakni P2M dan Pemberantasan yang masing-masing role memiliki hak aksesnya sendiri sesuai dengan layanan yang ada di setiap bidangnya.

4.1.2.4. Halaman Data Sekolah (Admin dan Bidang P2M)

SILOFI ADMIN

Dashboard

Tambah Akun

Kelola Bidang P2M

Kelola Bidang Pemberantasan

Profile

Cari data...

Tambah

No	NPSN	Nama Sekolah	Alamat	Status Sekolah	Bentuk Pendidikan	Authors	Aksi
1	69991297	SMKS SULTAN AGUNG BATAM	Komp. Sekolah Sultan Agung	Swasta	SMK	P2M	
2	69955510	SMKS RESTU BUNDA	JL RAJA ALI KELANA KOMPLEK GRAHA NUSA PERMAI	Swasta	SMK	P2M	
3	60728424	SMKS REAL INFORMATIKA BATAM	Komplek Prima Sejaht Blok A No.5-9	Swasta	SMK	P2M	
4	69877321	SMKS PUTRA JAYA SCHOOL BATAM	Jl. Laksamana Bintan, Komplek Gading Mas Blok A No. 01	Swasta	SMK	P2M	
5	69786476	SMKS PERTIWI BATAM	JL JEND. SUDIRMAN, PERUM ODESSA A 16 No. 3-7.	Swasta	SMK	P2M	
6	69975338	SMKS PENERBANGAN SPN DIRGANTARA	Jl. Ahmad Yani Taman Eden No 7-8	Swasta	SMK	P2M	

Gambar 57 Halaman Kelola Data Sekolah

SILOFI ADMIN
Logout

Dashboard

Tambah Akun

Kelola Bidang P2M

Kelola Bidang Pemberantasan

Profile

Data Sekolah

Cari data...

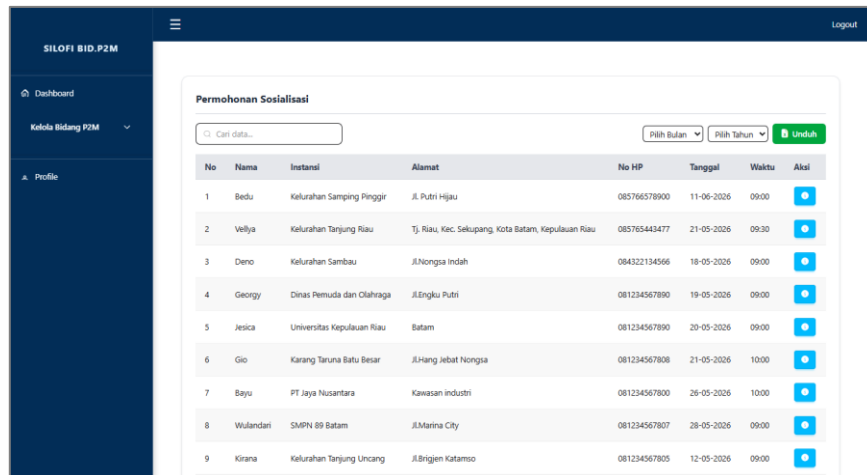
No	NPSN	Nama Sekolah*	Alamat*	Status Sekolah*	Bentuk Pendidikan*	Authors	Aksi
1	69991297			-- Pilih Status --	-- Pilih Bentuk Pendidikan --		+ Tambah

Gambar 58 Halaman Tambah Data Sekolah

Pada Gambar 57 dan 58 ditampilkan keseluruhan halaman kelola data sekolah yang mencakup fitur utama, yaitu melakukan penambahan, pengeditan, dan penghapusan data, serta menampilkan informasi halaman utama. Pada halaman ini, admin dan bidang P2M berperan dalam mengelola data sekolah yang nantinya digunakan sebagai data pendukung dalam proses pendaftaran wisata edukasi oleh pengguna. Data sekolah yang telah ditambahkan oleh admin dan bidang P2M akan tersimpan dalam sistem dan dapat dipilih oleh pengguna saat melakukan pendaftaran. Dengan demikian, halaman ini berfungsi untuk memastikan

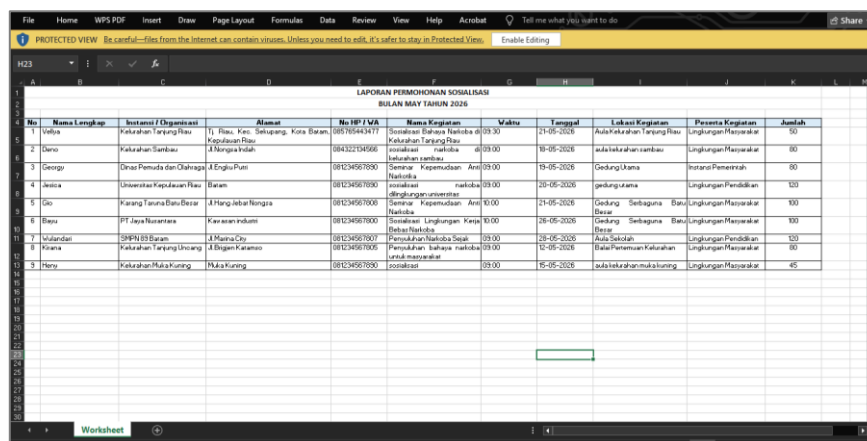
ketersediaan dan keakuratan data sekolah yang digunakan dalam proses pendaftaran wisata edukasi.

4.1.2.5. Permohonan Sosialisasi Narkoba (Admin dan Bidang P2M)



No	Nama	Instansi	Alamat	No HP	Tanggal	Waktu	Aksi
1	Bedu	Kelurahan Sampang Pinggir	Jl. Putri Hijau	085766578900	11-06-2026	09:00	
2	Vellya	Kelurahan Tanjung Riau	Tj. Riau, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau	085765443477	21-05-2026	09:30	
3	Deno	Kelurahan Sambau	Jl.Nongsa Indah	084332134566	18-05-2026	09:00	
4	Georgy	Dinas Pemuda dan Olahraga	Jl.Engku Putri	081234567890	19-05-2026	09:00	
5	Jesica	Universitas Kepulauan Riau	Batam	081234567890	20-05-2026	09:00	
6	Gio	Karang Taruna Batu Besar	Jl.Hang Jebat Nongsa	081234567808	21-05-2026	10:00	
7	Bayu	PT Jaya Nusantara	Kawasan industri	081234567800	25-05-2026	10:00	
8	Wulandari	SMPN 89 Batam	Jl.Marina City	081234567807	28-05-2026	09:00	
9	Kirana	Kelurahan Tanjung Ugang	Jl.Brigien Katamso	081234567805	12-05-2026	09:00	

Gambar 59 Halaman Permohonan Sosialisasi

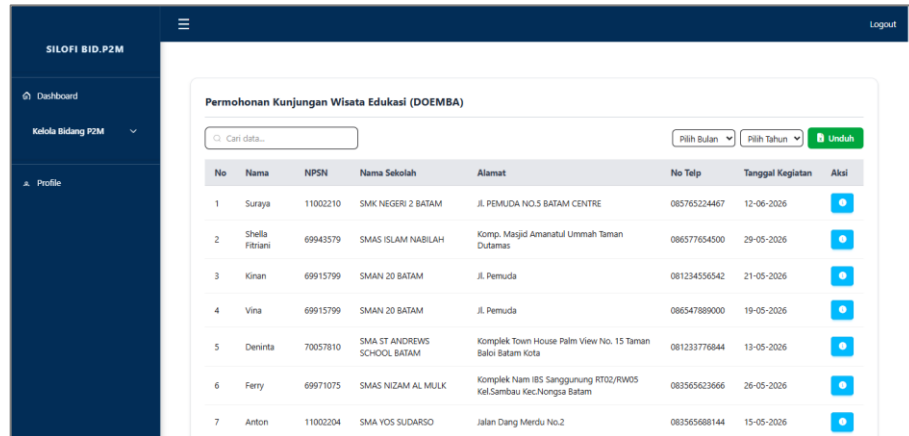


No	Nama Lengkap	Instansi / Organisasi	Alamat	No HP / WA	Nama Kegiatan	Waktu	Tanggal	Lokasi Kegiatan	Peserta Kegiatan	Jumlah
1	Vellya	Kelurahan Tanjung Riau	Tj. Riau, Kec. Sekupang, Kota Batam, Kepulauan Riau	085765443477	Sosialisasi Binaan Narkoba	09:30	21-05-2026	Aula Kelurahan Tanjung Riau	Unggahan Masyarakat	50
2	Deno	Kelurahan Sambau	Jl.Nongsa Indah	084332134566	Kelurahan Tanjung Riau	09:00	18-05-2026	anda kelurahan sambau	Unggahan Masyarakat	80
3	Georgy	Dinas Pemuda dan Olahraga	Jl.Engku Putri	081234567890	Sosialisasi Narkoba	09:00	19-05-2026	Gedung Utama	Instansi Pemerintah	80
4	Jesica	Universitas Kepulauan Riau	Batam	081234567890	Sosialisasi Narkoba	09:00	20-05-2026	gedung utama	Unggahan Pendidikan	120
5	Gio	Karang Taruna Batu Besar	Jl.Hang Jebat Nongsa	081234567808	Sosialisasi Narkoba	10:00	21-05-2026	Gedung Selaguna	Batu Unggahan Masyarakat	100
6	Bayu	PT Jaya Nusantara	Kawasan industri	081234567800	Sosialisasi Narkoba	10:00	25-05-2026	Gedung Selaguna	Batu Unggahan Masyarakat	100
7	Wulandari	SMPN 89 Batam	Jl.Marina City	081234567807	Sosialisasi Narkoba	09:00	28-05-2026	Aula Sekolah	Unggahan Pendidikan	120
8	Kirana	Kelurahan Tanjung Ugang	Jl.Brigien Katamso	081234567805	Sosialisasi Narkoba	09:00	12-05-2026	Batu Unggahan Masyarakat	Unggahan Masyarakat	80
9	Hery	Kelurahan Narakuning	Narakuning	081234567890	Sosialisasi Narkoba	09:00	15-05-2026	anda kelurahan narakuning	Unggahan Masyarakat	45

Gambar 60 Hasil Laporan Permohonan Sosialisasi

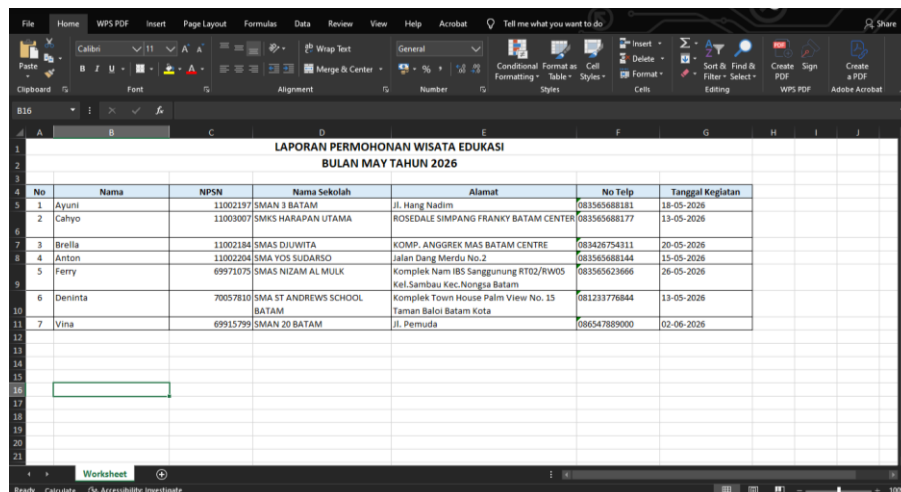
Pada Gambar 59 ditampilkan halaman permohonan sosialisasi yang merupakan hasil pengajuan dari pendaftaran oleh pengguna sebelumnya. Pada halaman ini digunakan oleh admin dan bidang P2M untuk melihat seluruh data permohonan yang masuk. Pada halaman tersebut, admin dan bidang P2M memiliki hak akses untuk melihat detail setiap permohonan serta melakukan pengolahan data dalam bentuk laporan bulanan yang dapat diunduh dalam format Microsoft Excel. Hasil dari laporan permohonan dapat dilihat dari gambar 60. Dengan adanya fitur ini, admin dan bidang P2M dapat memantau, dan merekap data permohonan sosialisasi secara lebih terstruktur dan efisien.

4.1.2.6. Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi/DOEMBA (Admin dan Bidang P2M)



No	Nama	NPSN	Nama Sekolah	Alamat	No Telp	Tanggal Kegiatan	Aksi
1	Suraya	11002210	SMK NEGERI 2 BATAM	Jl. PEMUDA NO.5 BATAM CENTRE	085765234467	12-06-2026	
2	Shella Fitriani	69943579	SMAS ISLAM NABILAH	Komp. Masjid Amanatul Ummah Taman Dutamas	086577654500	29-05-2026	
3	Kinan	69915799	SMAN 20 BATAM	Jl. Pemuda	081234356542	21-05-2026	
4	Vina	69915799	SMAN 20 BATAM	Jl. Pemuda	086547899000	19-05-2026	
5	Deninta	70057810	SMA ST ANDREWS SCHOOL BATAM	Komplek Town House Palm View No. 15 Taman Balai Batam Kota	081233776844	13-05-2026	
6	Ferry	69971075	SMAS NIZAM AL MULUK	Komplek Nam IBS Sanggunung RT02/RW05 Kel.Sambau Kec.Nongsa Batam	083565623666	26-05-2026	
7	Anton	11002204	SMA YOS SUDARSO	Jalan Dang Merdu No.2	083565688144	15-05-2026	

Gambar 61 Halaman Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi

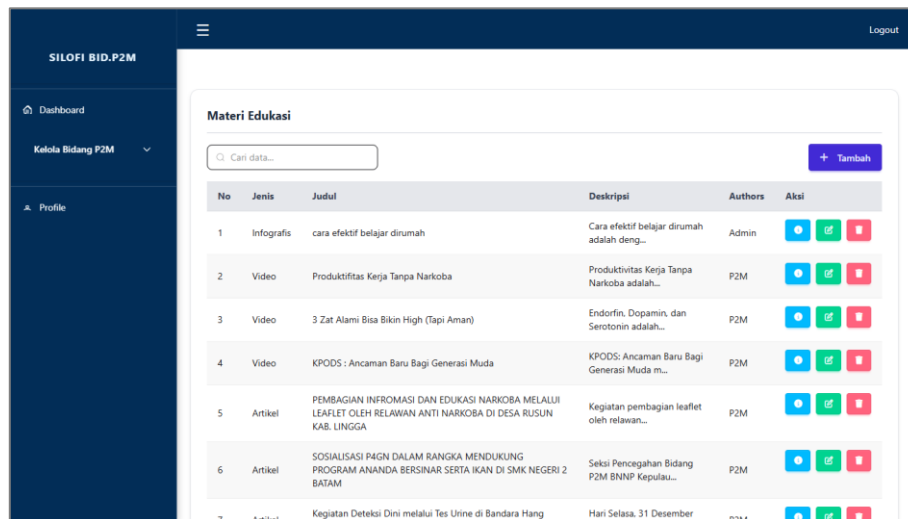


No	Nama	NPSN	Nama Sekolah	Alamat	No Telp	Tanggal Kegiatan
1	Ayuni	11002197	SMAN 3 BATAM	Jl. Hang Nadim	083565688181	18-05-2026
2	Calryo	11003007	SMKS HARAPAN UTAMA	ROSEDALE SIMPANG FRANKY BATAM CENTRE	083565688177	13-05-2026
3	Brellia	11002184	SMAS DIJWITA	KOMP. ANGGREK MAS BATAM CENTRE	083426754311	20-05-2026
4	Anton	11002204	SMA YOS SUDARSO	Jalan Dang Merdu No.2	083565688144	15-05-2026
5	Ferry	69971075	SMAS NIZAM AL MULUK	Komplek Nam IBS Sanggunung RT02/RW05 Kel.Sambau Kec.Nongsa Batam	083565623666	26-05-2026
6	Deninta	70057810	SMA ST ANDREWS SCHOOL BATAM	Komplek Town House Palm View No. 15 Taman Balai Batam Kota	081233776844	13-05-2026
7	Vina	69915799	SMAN 20 BATAM	Jl. Pemuda	086547889000	02-06-2026

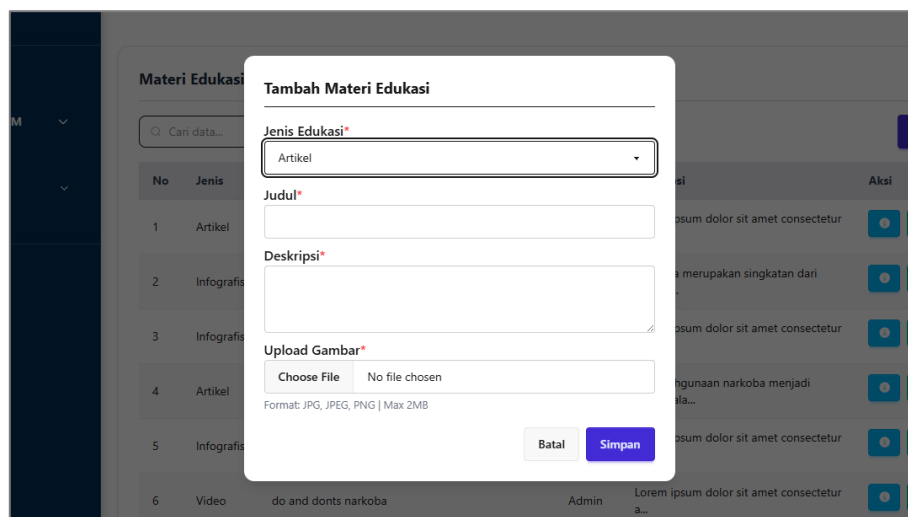
Gambar 62 Laporan Permohonan Kunjungan Wisata Edukasi

Pada Gambar 61 ditampilkan halaman permohonan wisata edukasi yang merupakan hasil pengajuan yang didaftarkan oleh pengguna sebelumnya. Admin dan bidang P2M pada halaman ini dapat melihat seluruh data permohonan yang masuk. Pada halaman tersebut, admin dan bidang P2M memiliki hak akses untuk melihat detail setiap permohonan serta melakukan pengolahan data dalam bentuk laporan bulanan yang dapat diunduh dalam format Microsoft Excel. Hasil dari laporan permohonan dapat dilihat dari gambar 62. Dengan adanya fitur ini, admin dan bidang P2M dapat memantau, mengelola, dan merekap data setiap bulan pada layanan permohonan wisata edukasi secara lebih terstruktur dan efisien.

4.1.2.7. Materi Edukasi (Admin dan Bidang P2M)



Gambar 63 Halaman Kelola Materi Edukasi

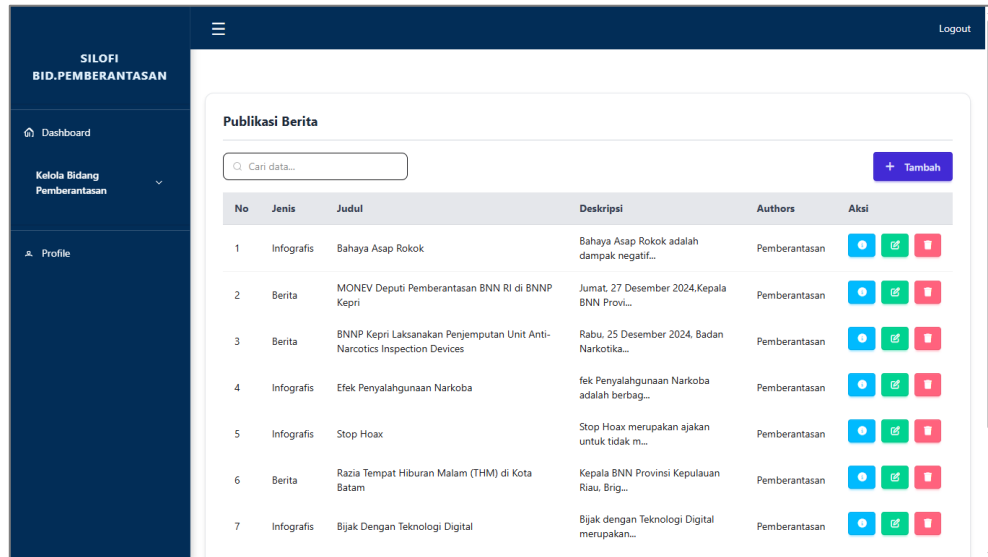


Gambar 64 Halaman Tambah Materi Edukasi

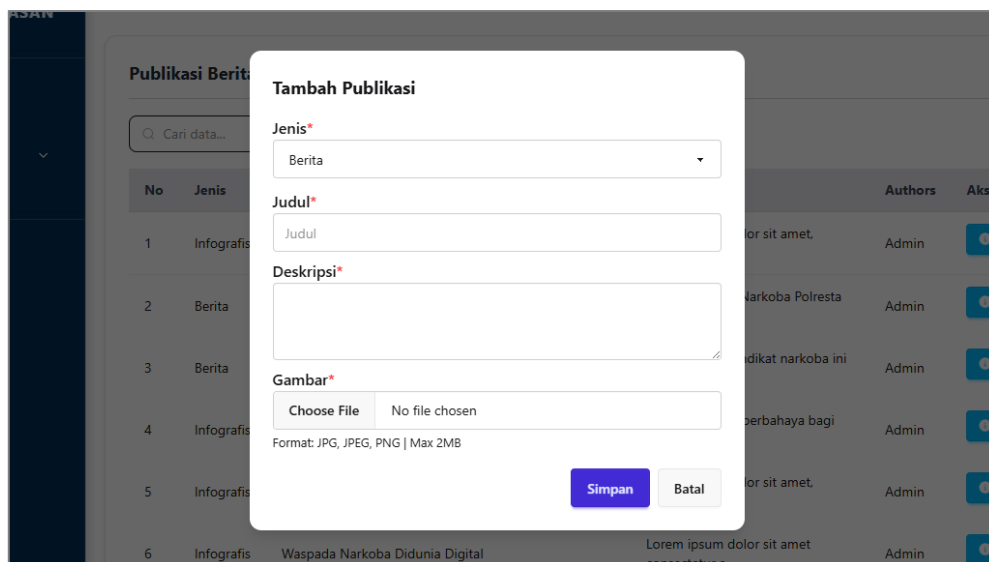
Gambar 63 merupakan halaman kelola materi edukasi oleh admin dan bidang P2M yang mencakup fitur utama, yaitu menambah, mengedit, menghapus data, serta menampilkan informasi halaman utama. Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 64, pada halaman ini admin dan bidang P2M memiliki hak akses penuh untuk menambahkan materi edukasi dengan memilih jenis materi yang ingin ditambahkan (artikel, infografis, video, modul) yang akan ditampilkan pada halaman pengguna. Materi yang telah ditambahkan dan diperbarui oleh admin akan tersimpan dalam sistem dan dapat diakses oleh pengguna sebagai sumber informasi.

Dengan demikian, halaman ini berfungsi untuk memastikan ketersediaan dan pengelolaan materi edukasi secara terstruktur dan mudah diakses.

4.1.2.8. Halaman Publikasi Berita (Admin dan Bidang Pemberantasan)



Gambar 65 Halaman Kelola Publikasi Berita

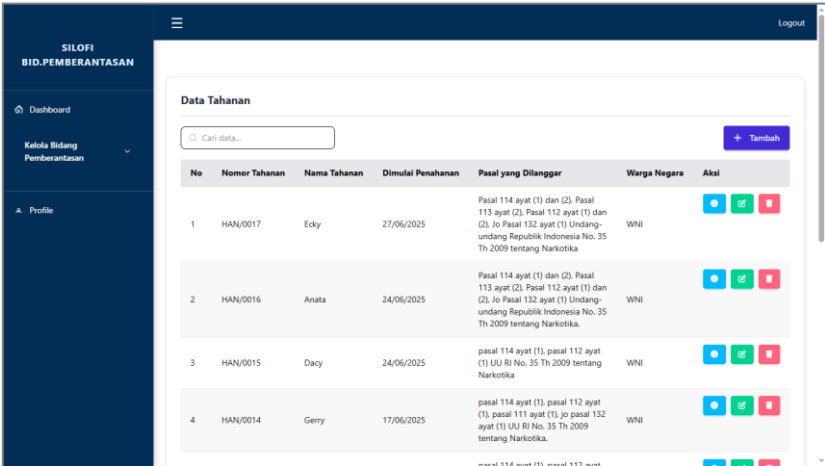


Gambar 66 Halaman Tambah Publikasi Berita

Gambar 65 merupakan tampilan halaman kelola publikasi berita. Pada halaman ini admin dan *user* bidang pemberantasan memiliki hak akses penuh untuk mengelola publikasi berita yakni tambah, edit, hapus dan detail dari informasi publikasi berita. Pada gambar 66 merupakan *form* tambah untuk publikasi berita,

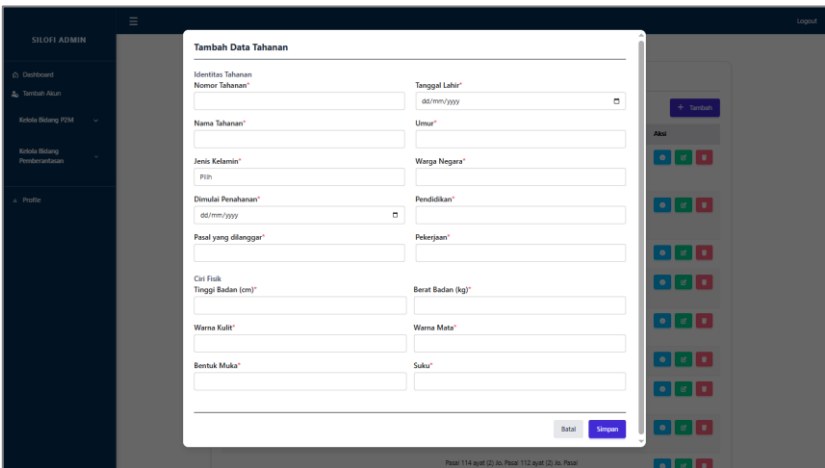
yang mana terdapat 2 jenis publikasi yakni publikasi berita dan publikasi infografis yang nantinya admin dan bidang pemberantasan pilih ketika ingin menambahkan publikasi. Publikasi berita yang telah ditambahkan akan tersimpan kedalam sistem dan dapat diakses oleh pengguna sebagai sumber informasi dari layanan yang tersedia dari bidang pemberantasan. Dengan demikian, halaman ini berfungsi untuk memastikan ketersediaan dan pengelolaan publikasi berita secara terstruktur dan mudah diakses

4.1.2.9. Halaman Kelola Data Tahanan (Admin dan Bidang Pemberantasan)



No	Nomor Tahanan	Nama Tahanan	Dimulai Penahanan	Pasal yang Dilanggar	Warga Negara	Aksi
1	HAN/0017	Eky	27/06/2025	Pasal 114 ayat (1) dan (2), Pasal 113 ayat (2), Pasal 112 ayat (1) dan (2), Jo Pasal 132 ayat (1) Undang-undang Republik Indonesia No. 35 Th 2009 tentang Narkotika	WNI	[+], [✓], [X]
2	HAN/0016	Anata	24/06/2025	Pasal 114 ayat (1) dan (2), Pasal 113 ayat (2), Pasal 112 ayat (1) dan (2), Jo Pasal 132 ayat (1) Undang-undang Republik Indonesia No. 35 Th 2009 tentang Narkotika	WNI	[+], [✓], [X]
3	HAN/0015	Dacy	24/06/2025	pasal 114 ayat (1), pasal 112 ayat (1) UU RI No. 35 Th 2009 tentang Narkotika	WNI	[+], [✓], [X]
4	HAN/0014	Gerry	17/06/2025	pasal 114 ayat (1), pasal 112 ayat (1), pasal 111 ayat (1), jo pasal 132 ayat (1) UU RI No. 35 Th 2009 tentang Narkotika	WNI	[+], [✓], [X]

Gambar 67 Halaman Kelola Data Tahanan

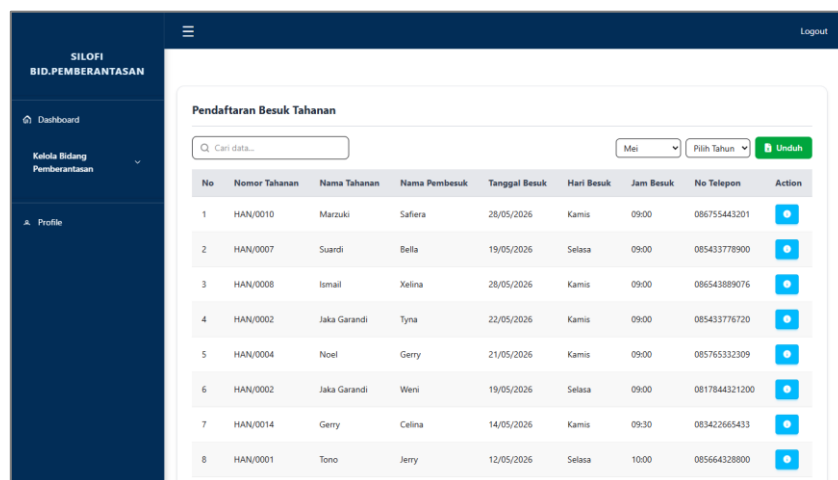


Gambar 68 Halaman Tambah Data Tahanan

Pada Gambar 67 ditampilkan keseluruhan halaman kelola data tahanan yang mencakup fitur utama, yaitu tambah, edit dan hapus data, serta tampilan halaman utama. Pada halaman ini, admin dan *user* bidang pemberantasan berperan dalam

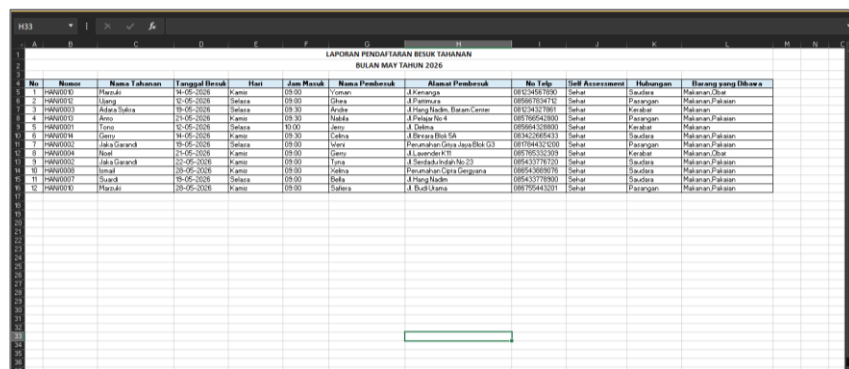
mengelola data tahanan yang nantinya digunakan sebagai data pendukung dalam proses pendaftaran besuk tahanan oleh pengguna. Gambar 68 merupakan *form* tambah data tahanan yang nantinya akan diisi oleh admin dan bidang pemberantasan, semua data yang dimasukkan akan tersimpan di dalam sistem dan dapat dipilih oleh pengguna saat melakukan pendaftaran besuk tahanan. Dengan demikian, halaman ini berfungsi untuk memastikan ketersediaan dan keakuratan data tahanan yang digunakan dalam proses pendaftaran besuk tahanan.

4.1.2.10. Halaman Besuk Tahanan (Admin dan Bidang Pemberantasan)



No	Nomor Tahanan	Nama Tahanan	Nama Pembesuk	Tanggal Besuk	Hari Besuk	Jam Besuk	No Telepon	Action
1	HAN/0010	Marzuki	Safiera	28/05/2026	Kamis	09:00	086755443201	
2	HAN/0007	Suardi	Bella	19/05/2026	Selasa	09:00	085433778900	
3	HAN/0008	Ismail	Xelina	28/05/2026	Kamis	09:00	086543889076	
4	HAN/0002	Jaka Garandi	Tyna	22/05/2026	Kamis	09:00	085433776720	
5	HAN/0004	Noel	Gerry	21/05/2026	Kamis	09:00	085765332309	
6	HAN/0002	Jaka Garandi	Weni	19/05/2026	Selasa	09:00	0817844321200	
7	HAN/0014	Gerry	Celina	14/05/2026	Kamis	09:30	083422665433	
8	HAN/0001	Tono	Jerry	12/05/2026	Selasa	10:00	085664328800	

Gambar 69 Halaman Besuk Tahanan



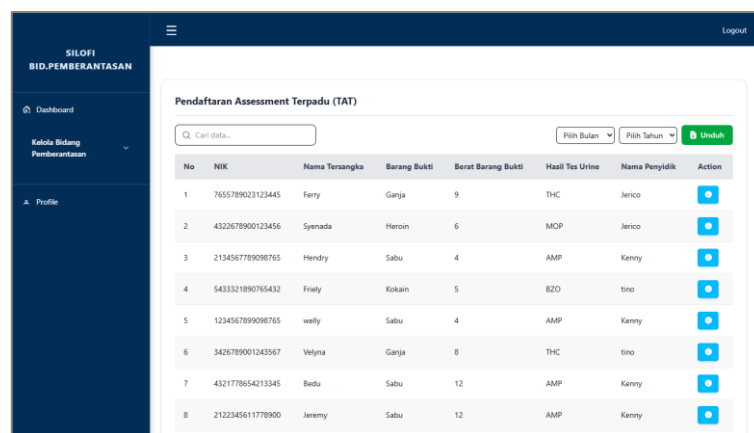
No	Nomor	Nama Tahanan	Tanggal Besuk	Hari	Jam Besuk	Nama Pembesuk	Alamat Pembesuk	No Telp	Self Assessment	Halangan	Rincian peng. Huk. x
1	HAN/0010	Marzuki	28-05-2026	Kamis	09:00	Yoman	A. Kewaga	08124687890	Sehat	Saudara	Masakan, Obat
2	HAN/0010	Ismail	12-05-2026	Selasa	09:00	Olivia	A. Purnama	085875324782	Sehat	Pengadilan	Masakan, Pakaian
3	HAN/0003	Ahmad Satria	28-05-2026	Selasa	09:30	Andika	A. Heng Nenden, Baran Center	08124327883	Sehat	Kendali	Masakan
4	HAN/0010	Aoni	12-05-2026	Selasa	09:30	Handa	A. Purnama	081786542089	Sehat	Pengadilan	Masakan, Pakaian
5	HAN/0007	Tono	12-05-2026	Kamis	09:00	Handa	A. Purnama	081786542089	Sehat	Kendali	Masakan
6	HAN/0014	Gerry	14-05-2026	Kamis	09:30	Celina	A. Elvira Blok SA	08142468433	Sehat	Saudara	Masakan, Pakaian
7	HAN/0002	Jaka Garandi	19-05-2026	Selasa	09:00	Weni	Pemerintah Kota Jember Blok 123	0817844321200	Sehat	Pengadilan	Masakan, Pakaian
8	HAN/0004	Noel	21-05-2026	Kamis	09:00	Gerry	A. L. Suardi K. H	081765332309	Sehat	Kendali	Masakan, Obat
9	HAN/0002	Jaka Garandi	22-05-2026	Kamis	09:00	Tyna	A. Suardi K. H No. 23	081433776720	Sehat	Saudara	Masakan, Pakaian
10	HAN/0003	Ismail	28-05-2026	Kamis	09:30	Handa	Pemerintah Kota Gegerata	081543091076	Sehat	Saudara	Masakan, Pakaian
11	HAN/0007	Tono	12-05-2026	Selasa	09:00	Bella	A. Heng Nenden	085433778900	Sehat	Saudara	Masakan, Pakaian
12	HAN/0010	Marzuki	28-05-2026	Kamis	09:00	Safiera	A. Budi Utama	086755443201	Sehat	Pengadilan	Masakan, Pakaian

Gambar 70 Laporan Pendaftaran Besuk Tahanan

Pada Gambar 69 ditampilkan halaman besuk tahanan yang merupakan hasil pengajuan yang telah dilakukan oleh pengguna sebelumnya. Halaman ini digunakan oleh admin dan bidang pemberantasan untuk melihat seluruh data permohonan yang masuk. Pada halaman tersebut, admin dan bidang pemberantasan

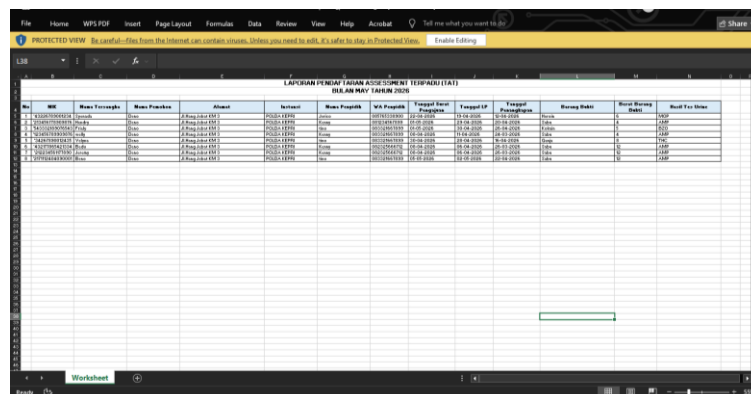
memiliki hak akses untuk melihat detail setiap permohonan serta melakukan pengolahan data dalam bentuk laporan bulanan yang dapat diunduh dalam format Microsoft Excel. Hasil dari laporan permohonan dapat dilihat dari gambar 70. Dengan adanya fitur ini, admin dan bidang pemberantasan dapat memantau dan merekap data setiap bulan pada layanan permohonan besuk tahanan secara lebih terstruktur dan efisien.

4.1.2.11. Halaman *Assessment* Terpadu/TAT (Admin dan Bidang Pemberantasan)



No	NIK	Nama Tersangka	Barang Bukti	Berat Barang Bukti	Hasil Tes Urine	Nama Penyidik	Action
1	765578902123445	Ferry	Ganja	9	THC	Jerico	
2	432678900123456	Syenada	Heroin	6	MOP	Jerico	
3	213456789098765	Hendry	Sabu	4	AMP	Kenny	
4	5433321890765432	Fraily	Kokain	5	BZO	sino	
5	123456789098765	welly	Sabu	4	AMP	Kenny	
6	342678900124567	Velyna	Ganja	8	THC	sino	
7	4321778654213345	Bedu	Sabu	12	AMP	Kenny	
8	212234561178900	Jeremy	Sabu	12	AMP	Kenny	

Gambar 71 Halaman *Assessment* Terpadu



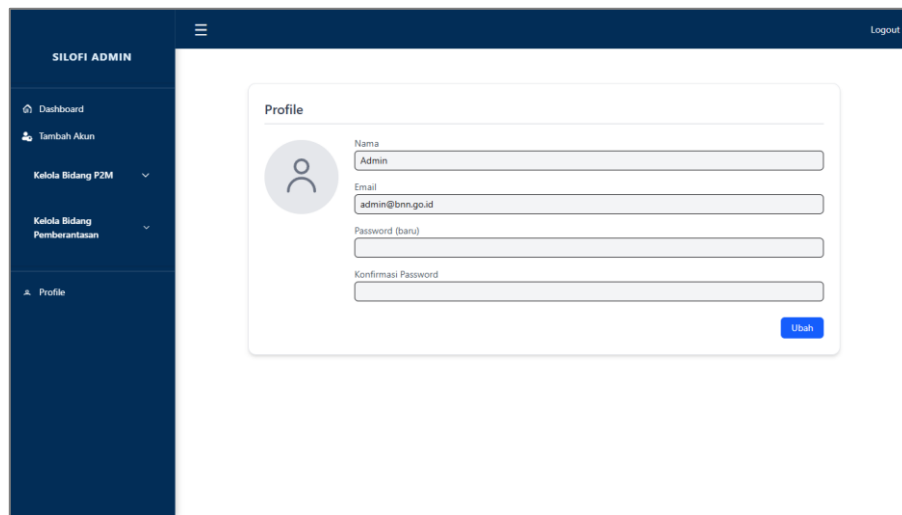
No	NIK	Nama Tersangka	Nama Penyidik	Status	W/S Prospekt	Tanggal Masuk	Tanggal Ditangguhkan	Tanggal Ditangguhkan	Barang Bukti	Berat Barang Bukti	Hasil Tes Urine
1	765578902123445	Ferry	Jerico	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Ganja	9	THC
2	432678900123456	Syenada	Jerico	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Heroin	6	MOP
3	213456789098765	Hendry	Kenny	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Sabu	4	AMP
4	5433321890765432	Fraily	sino	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Kokain	5	BZO
5	123456789098765	welly	Kenny	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Sabu	4	AMP
6	342678900124567	Velyna	sino	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Ganja	8	THC
7	4321778654213345	Bedu	Kenny	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Sabu	12	AMP
8	212234561178900	Jeremy	Kenny	Prospekt	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	2020-05-01	Sabu	12	AMP

Gambar 72 Laporan Permohonan *Assessment* Terpadu

Halaman besuk tahanan yang ditampilkan pada gambar 71 merupakan hasil pengajuan yang telah dilakukan oleh pengguna sebelumnya. Halaman ini digunakan oleh admin dan bidang pemberantasan untuk melihat seluruh data permohonan yang masuk. Pada halaman tersebut, admin dan bidang pemberantasan memiliki hak akses untuk melihat detail setiap permohonan serta melakukan

pengolahan data dalam bentuk laporan bulanan yang dapat diunduh dalam format Microsoft Excel. Hasil dari laporan permohonan dapat dilihat dari gambar 72. Dengan adanya fitur ini, admin dan bidang pemberantasan dapat memantau dan merekap data setiap bulan pada layanan permohonan *assessment* terpadu secara lebih terstruktur dan efisien.

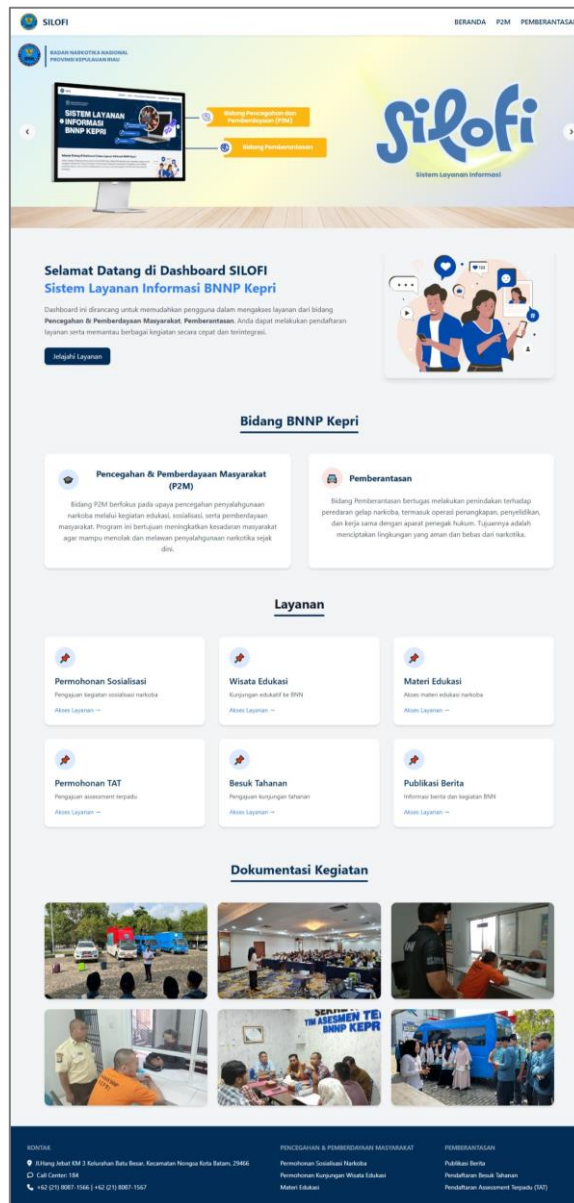
4.1.2.12. Halaman Kelola *Profile*



Gambar 73 Halaman Kelola *Profile*

Gambar 73 merupakan tampilan dari halaman kelola *profile* bagian admin, *user* bidang P2M, dan *user* bidang pemberantasan. Pada halaman ini baik itu admin, bidang P2M dan pemberantasan, dapat melakukan edit data *profile* seperti nama, email, dan *password*. Dengan demikian, halaman ini berfungsi untuk pengelolaan informasi akun pengguna.

4.1.2.13. Halaman *Dashboard* (User)



Gambar 74 Halaman *Dashboard* Pengguna

Halaman *dashboard* pengguna dapat dilihat pada gambar 74. Halaman ini digunakan oleh pengguna untuk melihat informasi bidang di BNNP Kepri beserta dengan layanan yang tersedia disetiap bidangnya. Selain itu, pada halaman *dashboard* juga tersedia foto atau dokumentasi layanan yang ada seperti layanan sosialisasi narkoba, wisata edukasi, besuk tahanan, dan *assessment* terpadu dengan tujuan untuk mengedukasi pengguna ketika ingin menggunakan layanan tersebut.

4.1.2.14. Halaman Permohonan Sosialisasi Narkoba (User)

Gambar 75 Halaman Permohonan Sosialisasi

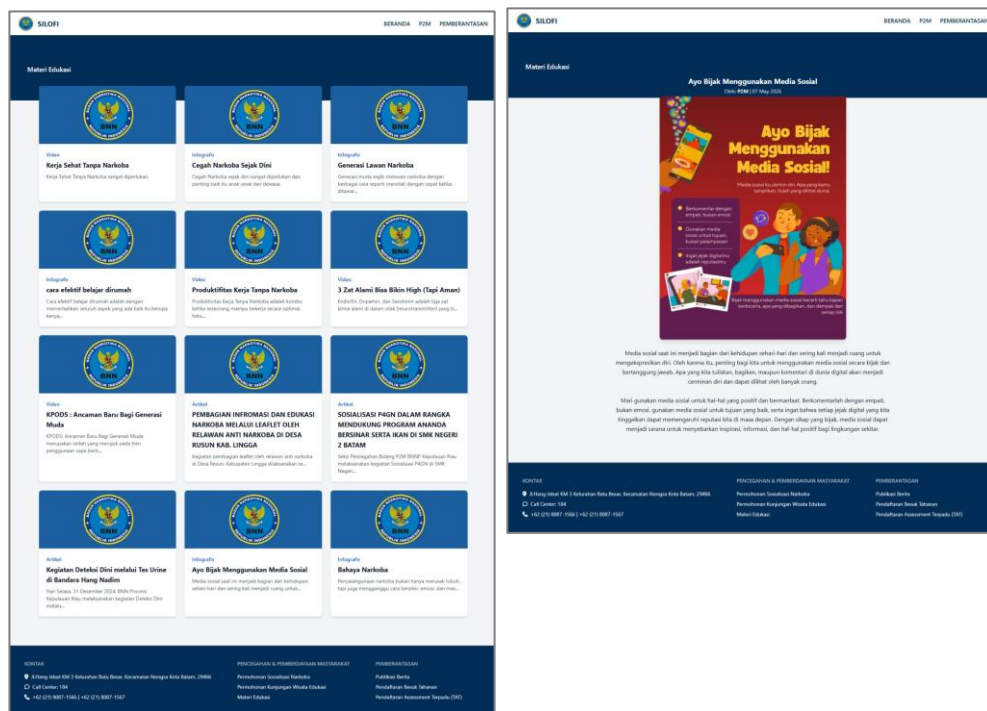
Gambar 75 merupakan halaman pendaftaran permohonan sosialisasi. Pada halaman ini akan ditampilkan *form* pendaftaran yang wajib diisi dan dilengkapi oleh pengguna ketika ingin menggunakan layanan sosialisasi narkoba baik itu mengisi data pemohon dan detail dari kegiatan. Setelah dilengkapi dan berhasil dikirim, maka akan muncul pesan berhasil mendaftar dan pada halaman ini pengguna bisa mendownload bukti pendaftaran sosialisasi narkoba.

4.1.2.15. Halaman Permohonan Wisata Edukasi (User)

Gambar 76 Halaman Permohonan Wisata Edukasi

Gambar 76 merupakan halaman pendaftaran permohonan wisata edukasi. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan pendaftaran wisata edukasi dengan mengisi formulir yang telah disediakan secara lengkap. Khusus pada kolom input nama sekolah, sistem akan menampilkan seluruh pilihan sekolah yang sebelumnya telah ditambahkan oleh admin dan *user* bidang P2M, sehingga memudahkan pengguna dalam memilih data sekolah yang sesuai. Apabila semua data telah berhasil dikirim, akan muncul pesan berhasil, dan nantinya pengguna bisa mendownload bukti pendaftaran layanan wisata edukasi.

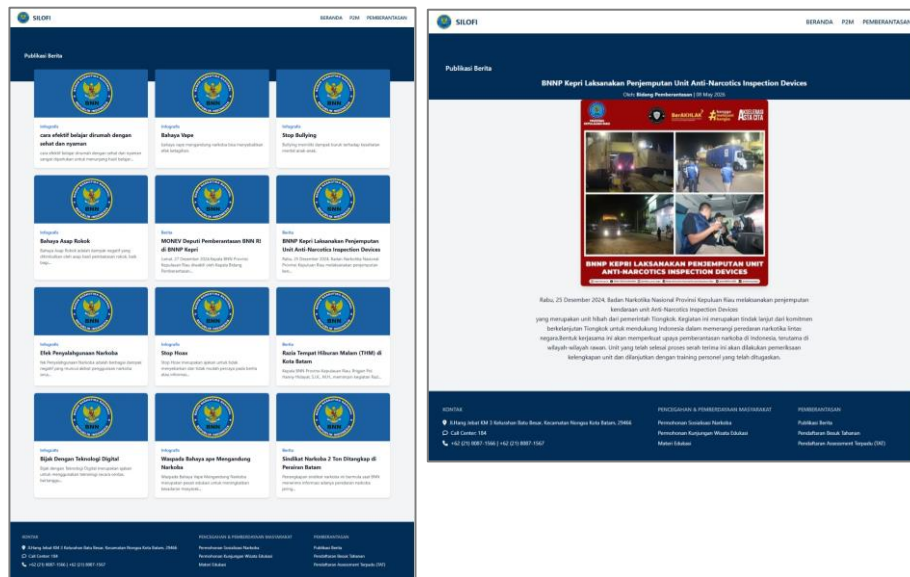
4.1.2.16. Halaman Materi Edukasi (*User*)



Gambar 77 Halaman Materi Edukasi

Halaman materi edukasi ditunjukkan pada Gambar 77. Halaman ini menampilkan seluruh materi yang telah dimasukkan oleh admin dan *user* bidang P2M, meliputi materi dalam bentuk infografis, modul, artikel, dan video. Halaman ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi edukatif yang dapat diakses oleh pengguna sesuai kebutuhan.

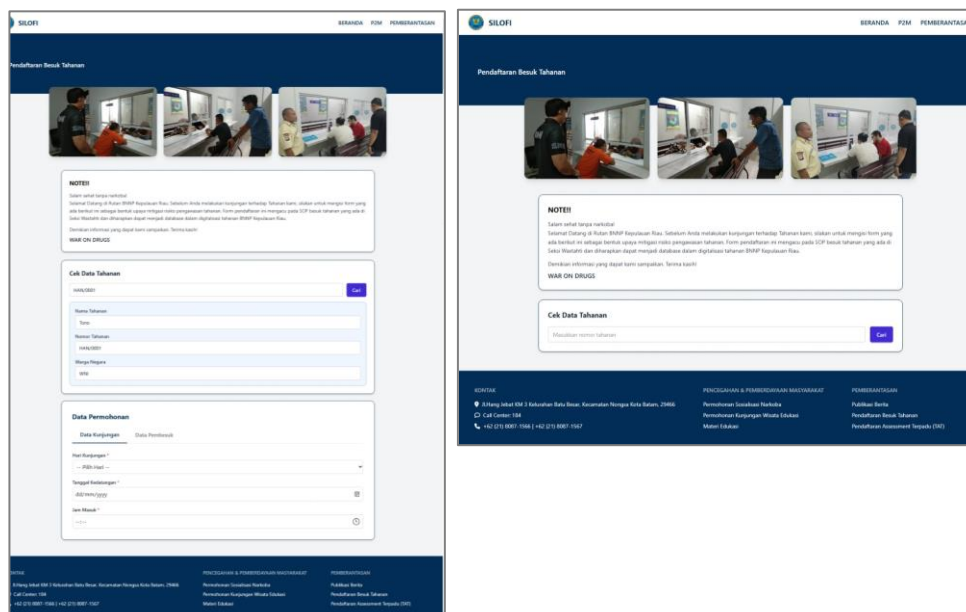
4.1.2.17. Halaman Publikasi Berita (User)



Gambar 78 Halaman Publikasi Berita

Halaman publikasi berita ditunjukkan pada Gambar 78. Pada halaman ini ditampilkan berbagai informasi seperti berita dan infografis yang telah dipublikasikan oleh admin maupun *user* bidang pemberantasan. Halaman ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi kepada pengguna terkait kegiatan, program, maupun informasi lain yang relevan.

4.1.2.18. Halaman Pendaftaran Besuk Tahanan (User)



Gambar 79 Halaman Pendaftaran Besuk Tahanan

Halaman pendaftaran besuk tahanan ditunjukkan pada Gambar 79. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan pendaftaran layanan besuk tahanan dengan mengisi seluruh data pada formulir yang telah disediakan. Khusus pada kolom input nama tahanan, pengguna diwajibkan memasukkan kata kunci berupa nomor tahanan atau nama tahanan, kemudian memilih data tahanan yang sesuai dari pilihan yang ditampilkan oleh sistem. Jika seluruh data sudah terisi dengan lengkap, pengguna dapat mengklik tombol kirim untuk mengajukan pendaftaran. Selanjutnya, sistem akan menampilkan pesan konfirmasi bahwa pendaftaran berhasil dilakukan dan pengguna dapat mengunduh bukti pendaftaran.

4.1.2.19. Halaman Pendaftaran *Assessment* Terpadu/TAT (*User*)

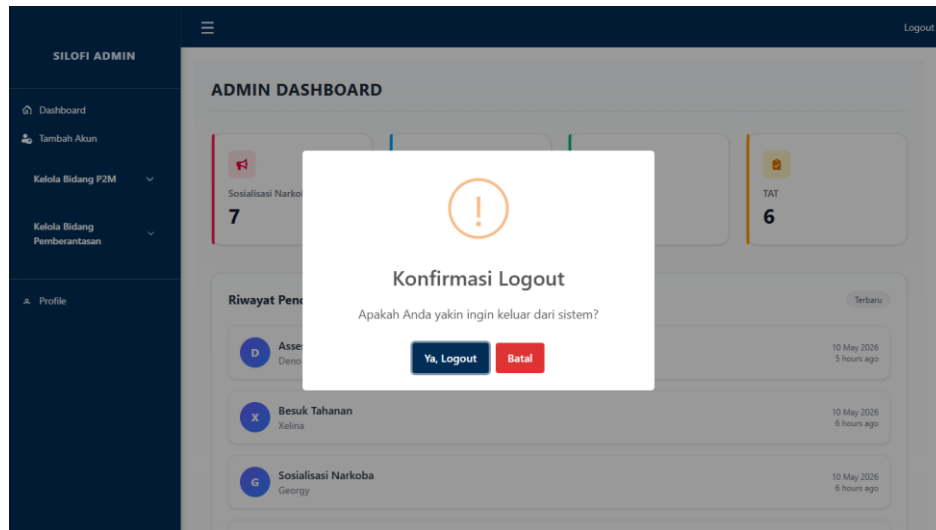
The image displays two side-by-side screenshots of the 'Pendaftaran Assessment Terpadu (TAT)' web application. Both screenshots show a header with the 'SILOFI' logo and navigation links for 'BERANDA', 'PDM', and 'PENGANTARAN'. Below the header, there are three small images showing people in a meeting. A 'NOTES' section follows, containing a list of instructions and a 'WAJIB DIBACA' (Must Read) link. The main content area is divided into two tabs: 'Data Pendaftaran' and 'Identitas Tersebut'. The 'Data Pendaftaran' tab on the left includes fields for 'Nama Lengkap', 'Alamat', 'Jenis Kelamin', 'Nama Pengantar', 'No. Telp. Pengantar', 'Tanggal Surat Pengantar', 'Surat Pengantar', 'Tanggal Laporan Pribadi', 'Laporan Pribadi', 'Tanggal Pengantar', and 'Surat Pengantar'. The 'Identitas Tersebut' tab on the right includes fields for 'NIK', 'Nama Lengkap Tersebut', 'Identitas Tersebut', 'Pilih Jenis Kelamin', 'Pilih Jenis Pekerjaan', 'Pilih Jenis Pendidikan', 'Pilih Jenis Pekerjaan', 'Pilih Jenis Pendidikan', and 'Pilih Jenis Pekerjaan'. Both tabs have a 'Kirim' button at the bottom right. The footer contains contact information and a list of services.

Gambar 80 Halaman Pendaftaran *Assessment* Terpadu

Halaman pendaftaran *assessment* terpadu ditunjukkan pada Gambar 80. Pada halaman ini, pengguna dapat melakukan pendaftaran layanan *assessment* terpadu dengan mengisi seluruh data pada formulir yang telah disediakan secara lengkap sesuai dengan ketentuan sistem. Pengguna diwajibkan mengisi data identitas serta informasi pendukung lainnya yang diperlukan dalam proses

pengajuan *assessment*. Ketika seluruh data sudah lengkap terisi, pengguna dapat menekan tombol kirim untuk mengajukan pendaftaran. Selanjutnya, sistem akan menampilkan notifikasi bahwa pendaftaran berhasil dilakukan dan pengguna dapat mengunduh bukti pendaftaran sebagai dokumen pendukung.

4.1.2.20. Logout (Admin, Bidang P2M dan Bidang Pemberantasan)



Gambar 81 *Logout*

Gambar 81 merupakan tampilan pesan konfirmasi *logout* yang muncul ketika pengguna menekan tombol *logout* pada sistem. Pesan konfirmasi ini berfungsi untuk memastikan tindakan pengguna sebelum keluar dari sistem, sehingga dapat meminimalkan kesalahan atau *logout* yang tidak disengaja. Pengguna diberikan pilihan untuk melanjutkan proses *logout* atau membatalkannya dan tetap berada pada halaman sistem.

4.2. Pengujian

Pengujian sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT). Metode ini digunakan untuk mengevaluasi kesesuaian fungsi sistem dengan kebutuhan pengguna serta memastikan bahwa seluruh fitur yang dikembangkan telah berjalan sesuai dengan tujuan perancangan. Proses pengujian dilakukan secara langsung oleh Ibu Ratih Frayunita Sari, S.I.Kom., M.A, sehingga hasil pengujian dapat digunakan sebagai acuan dalam menilai tingkat

penerimaan dan kelayakan sistem untuk diimplementasikan. Tabel 30 di bawah ini menunjukkan hasil pengujian sistem yang dilakukan menggunakan UAT:

Tabel 30 Hasil UAT Sistem

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC001	<i>Login</i> (Berhasil)	<i>User</i> sudah terdaftar	<i>User</i> menginput email dan password yang valid, kemudian klik tombol <i>Login</i> .	<i>Login</i> berhasil dan sistem mengarahkan ke halaman <i>dashboard</i> .	Lulus
TC002	<i>Login</i> (Gagal)	<i>User</i> belum terdaftar/ salah password	<i>User</i> menginput email dan password yang tidak valid, kemudian klik tombol <i>Login</i>	<i>Login</i> gagal, sistem menampilkan pesan kesalahan dan tetap berada dihalaman <i>login</i> .	Lulus
TC003	Kelola Akun (Tambah)	Admin berada dihalaman kelola akun.	Admin mengklik tombol tambah, dan menginput nama,email, password dan role dengan valid	Akun berhasil ditambahkan dan terlihat ditabel kelola akun	Lulus
TC004	Kelola Akun (Edit)	Admin berada dihalaman kelola akun.	Admin mengklik tombol edit, dan melakukan perubahan data akun dengan valid	Akun berhasil diperbarui dan terlihat ditabel kelola akun	Lulus
TC005	Kelola Akun (Hapus)	Admin berada dihalaman kelola akun.	Admin mengklik tombol hapus dan pilih Ya,Hapus!	Akun berhasil dihapus dan terlihat ditabel kelola akun.	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC006	Kelola Data Sekolah (Tambah)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Data Sekolah	Admin dan bidang P2M klik tombol tambah, kemudian menginput data sekolah dengan data yang valid.	Data sekolah berhasil ditambahkan dan terlihat ditabel data sekolah.	Lulus
TC007	Kelola Data Sekolah Tambah	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Data Sekolah	Admin dan bidang P2M klik tombol tambah dan mengosongkan field inputan.	Data sekolah gagal ditambahkan, terdapat pesan wajib mengisi inputan dan tetap berada di <i>form</i> tambah.	Lulus
TC008	Kelola Data Sekolah (Edit)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Data Sekolah	Admin dan bidang P2M klik tombol Edit, dan melakukan pengeditan data dengan data yang baru dan valid	Data sekolah berhasil diperbarui dan terlihat didaftar tabel data sekolah	Lulus
TC009	Kelola Data Sekolah (Edit)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Data Sekolah	Admin dan bidang P2M mengedit data dengan mengosong field inputan.	Data sekolah gagal diperbarui.	Lulus
TC010	Kelola data sekolah (Hapus)	Admin dan Bidang P2M berada	Admin dan bidang P2M menghapus	Data sekolah berhasil dihapus dan tidak terlihat	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
		dihalaman Kelola Data Sekolah	data sekolah yang tersedia.	didaftar tabel data sekolah.	
TC011	Permohonan Sosialisasi Narkoba	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Permohonan Sosialisasi Narkoba	Admin dan bidang P2M dapat melihat seluruh data permohonan dan mengunduh laporan permohonan dalam bentuk excel dengan cara mengklik <i>button</i> pilih bulan dan tahun, kemudian klik Unduh	Sistem berhasil menampilkan detail permohonan, sistem, berhasil memfilter data dan mengunduh laporan excel.	Lulus
TC012	Permohonan Wisata Edukasi (DOEMBA)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Permohonan Edukasi (DOEMBA)	Admin dan bidang P2M dapat melihat seluruh data permohonan dan mengunduh laporan permohonan dalam bentuk excel dengan cara mengklik <i>button</i> pilih bulan dan tahun, kemudian klik Unduh	Sistem berhasil menampilkan detail permohonan, sistem berhasil memfilter data dan mengunduh laporan excel.	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC013	Kelola Materi Edukasi (Tambah)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Materi Edukasi	Admin dan bidang P2M mengklik tombol tambah, kemudian mengisi materi edukasi dengan inputan yang valid.	Materi berhasil ditambahkan dan tampil didaftar tabel materi edukasi.	Lulus
TC014	Kelola Materi Edukasi (Edit)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Materi Edukasi	Admin dan bidang P2M mengklik tombol edit dan melakukan pembaruan data pada materi edukasi.	Materi edukasi berhasil diperbarui dan tampil didaftar tabel materi edukasi.	Lulus
TC015	Kelola Materi Edukasi (Detail Materi)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Materi Edukasi	Admin dan bidang P2M dapat melihat detail materi edukasi yang telah ditambahkan.	Berhasil melihat detail materi edukasi.	Lulus
TC016	Kelola Materi Edukasi (Hapus)	Admin dan Bidang P2M berada dihalaman Kelola Materi Edukasi	Admin dan bidang P2M mengklik tombol hapus dan memilih Ya,Hapus! pada pilihan penghapusan materi..	Materi edukasi berhasil dihapus dan tidak tampil di daftar tabel materi edukasi.	Lulus
TC017	Kelola Publikasi	Admin dan Bidang	Admin dan bidang Pemberantasan	Publikasi berita berhasil	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
	Berita (Tambah)	Pemberantasan berada dihalaman Kelola Publikasi Berita	klik tombol tambah, lalu mengisi inputan publikasi berita dengan data yang valid.	ditambahkan dan tampil didaftar tabel publikasi berita.	
TC018	Kelola Publikasi Berita (Edit)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Publikasi Berita	Admin dan bidang pemberantasan mengklik tombol edit dan melakukan pembaruan data pada publikasi berita.	Publikasi berita berhasil diperbarui dan tampil didaftar tabel publikasi berita.	Lulus
TC019	Kelola Publikasi Berita (Detail)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Publikasi Berita	Admin dan bidang pemberantasan mengklik <i>button</i> detail pada halaman publikasi.	Berhasil melihat detail publikasi.	Lulus
TC020	Kelola Publikasi Berita (Hapus)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Publikasi Berita	Admin dan bidang pemberantasan megklik <i>button</i> hapus dan klik Ya,Hapus! pada halaman publikasi.	Berhasil menghapus publikasi berita dan tidak tampil ditabel publikasi berita.	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC021	Kelola Data Tahanan (Tambah)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Data Tahanan.	Admin dan bidang pemberantasan mengklik tombol tambah dan menambahkan data tahanan dengan inputan yang valid	Data tahanan berhasil ditambah dan terlihat didaftar tabel.	Lulus
TC022	Kelola Data Tahanan (Edit)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Data Tahanan	Admin dan bidang pemberantasan mengklik <i>button</i> edit dan melakukan pembaruan dengan data valid	Data tahanan berhasil diperbarui dan terlihat di daftar tabel.	Lulus
TC023	Kelola Data Tahanan (Hapus)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Kelola Data Tahanan	Admin dan bidang pemberantasan mengklik <i>button</i> hapus, lalu pilih Ya, Hapus!	Data tahanan berhasil dihapus dan tidak tampil didaftar tabel.	Lulus
TC024	Permohonan Besuk Tahanan (Detail dan Unduh)	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman Permohonan Besuk Tahanan	Admin dan bidang pemberantasan dapat melihat detail permohonan dan mengunduh laporan dengan cara memilih	Berhasil menampilkan detail dan berhasil memfilter serta unduh laporan excel.	Lulus

<i>Test Case ID</i>	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
			bulan dan tahun kemudian Unduh.		
TC025	<i>Assessment Terpadu/ TAT (Detail dan Unduh)</i>	Admin dan Bidang Pemberantasan berada dihalaman <i>Assessment Terpadu</i>	Admin dan bidang pemberantasan dapat melihat detail permohonan dan mengunduh laporan dengan cara memilih bulan dan tahun kemudian Unduh.	Berhasil menampilkan detail dan berhasil memfilter serta unduh laporan excel	Lulus
TC026	<i>Kelola Profile</i>	<i>User</i> yang terdaftar berada dihalaman <i>Kelola Profile</i>	<i>User</i> mengklik <i>button</i> ubah untuk memperbarui data <i>profile</i> , dan memperbarui data <i>profile</i> dengan yang baru.	Data diri berhasil diperbarui.	Lulus
TC027	<i>Logout</i>	<i>User</i> berada dihalaman <i>dashboard</i>	<i>User</i> mengklik <i>Logout</i> , dan memilih Ya,Logout!	<i>User</i> berhasil <i>logout</i> dan berada dihalaman <i>login</i> .	Lulus
TC028	Pendaftaran Sosialisasi Narkoba	<i>User</i> berada dihalaman Pendaftaran Sosialisasi Narkoba	<i>User</i> mengisi <i>form</i> input pendaftaran dengan valid dan lengkap	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendownload bukti pendaftaran.	Lulus

Test Case ID	Fitur yang diuji	Kondisi Awal	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Status
TC029	Pendaftaran Wisata Edukasi	<i>User</i> berada dihalaman Pendaftaran Wisata Edukasi	<i>User</i> mengisi <i>form</i> input pendaftaran dengan valid dan lengkap	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendownload bukti pendaftaran.	Lulus
TC030	Materi Edukasi	<i>User</i> berada dihalaman Materi Edukasi	<i>User</i> mengklik materi edukasi yang ingin dilihat secara detail.	Materi edukasi berhasil dilihat secara detail.	Lulus
TC031	Publikasi Berita	<i>User</i> berada dihalaman Publikasi Berita	<i>User</i> mengklik publikasi berita yang ingin dilihat secara detail.	Publikasi berita berhasil dilihat secara detail.	Lulus
TC032	Pendaftaran Besuk Tahanan	<i>User</i> berada dihalaman Pendaftaran Besuk Tahanan	<i>User</i> mengisi <i>form</i> input pendaftaran dengan valid dan lengkap	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendownload bukti pendaftaran.	Lulus
TC033	Pendaftaran <i>Assessment</i> Terpadu/ TAT	<i>User</i> berada dihalaman Pendaftaran <i>Assessment</i> Terpadu	<i>User</i> mengisi <i>form</i> input pendaftaran dengan valid dan lengkap	Berhasil melakukan pendaftaran dan mendownload bukti pendaftaran.	Lulus

BAB V KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tujuan Proyek Akhir ini telah tercapai, yaitu berhasil membangun sistem layanan informasi berbasis web yang dapat membantu pengelolaan data secara terintegrasi. Sistem yang dikembangkan mampu menjalankan fitur utama seperti pengelolaan publikasi berita, materi edukasi, wisata edukasi, sosialisasi narkoba, data tahanan, dan data sekolah sesuai kebutuhan pengguna.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik sesuai dengan fungsi yang telah dirancang. Selain itu, penerapan sistem ini mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data, mempermudah akses informasi, serta mengurangi risiko kesalahan dalam proses pengelolaan data secara manual.

5.2. Saran

Untuk pengembangan selanjutnya, sistem dapat ditingkatkan dengan penambahan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar layanan yang tersedia menjadi lebih optimal. Selain itu, agar implementasi sistem berjalan dengan baik, diperlukan sosialisasi atau pelatihan kepada pengguna mengenai penggunaan fitur jika akan dikembangkan. Dengan demikian, sistem dapat dimanfaatkan secara maksimal dan mendukung proses pengelolaan data secara lebih efektif dan terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiansyah, F. B. P., Zahara, S., & Syaifudin, A. (2025). Aplikasi Edukasi Berbasis Web Dalam Mendukung Program Pencegahan Pemberantasan Penyalahgunaan Dan Peredaran Gelap Narkoba (P4GN). *Pradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 31, 231–249. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v31i2.2103>
- Ardiansyah, D., & Purnamasari, A. I. (2024). Perancangan Website Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Fokus Materi Klausur Melalui Metode Waterfall. *Jurnal Informatika Terpadu*, 10(2), 129–138. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Azhariyah, S., & Mukhlis, M. (2024). Framework CSS: Tailwind CSS Untuk Front-End Website Store PT. XYZ. *Jurnal Informatika*, 3(1), 30–36. <https://doi.org/10.57094/ji.v3i1.1601>
- Fratama, Y., Christian, A., & Yandi, J. (2025). Pembangunan Sistem Informasi Layanan Publik Berbasis Web untuk Meningkatkan Aksesibilitas dan Efisiensi Administrasi di Desa Karang Agung. *Jurnal Komputer, Informasi dan Teknologi* 2, 1–11.
- Lim, N. E., & Silalahi, M. (2022). Rancang Bangun Sistem E-Administrasi Berbasis Codeigniter Framework Di KP2A Batam. *Comasie*, 3(3), 21–30. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/5278/2482>
- Melyani, I. R., Rosita, & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 3(1), 31–36. <https://doi.org/10.31294/jasika.v3i01.2195>
- Nitami, A., Munthe, A. A., & Masrizal. (2021). Sistem Informasi Reservasi Hotel Rantauprapat Berbasis Web Dengan Framework Codeigniter. *Journal of Student Development Information System (JoSDIS)*, 1, 7–17.
- Nuh, M. (2022). Penyuluhan Mengelola Website Sebagai Media Publikasi,

- Komunikasi Dan Informasi Pada Pesantren Hidayatullah Jonggol. *Jurnal Pedes - Pengabdian Bidang*, 2, 110–117.
<https://journal.interstudi.edu/index.php/jurnalpedes/article/view/1646/282>
- Nuryamin, Y., Budi, E. S., & Kadafi, A. R. (2023). Sistem Manajemen Inventori Gadget dengan Metode Waterfall. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 501–507. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i2.2901>
- Renanda, A. A., & Rosidin, A. (2025). Efektivitas Pelayanan Digital Dalam Mempermudah Birokrasi Dan Pengelolaan Data Publik. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(8), 1651–1657.
<https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i8.310>
- Ridoh, A., & Putra, Y. I. (2022). Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Dokumen Layanan Publik Berbasis Web untuk Mempermudah Masyarakat Memperoleh Informasi pada Pemerintah Kabupaten Bungo. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3736–3746. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Siregar, A., Nurhayani, & Baroroh, N. (2023). Upaya Meningkatkan Resiliensi Akademik Mahasiswa Prodi BKPI Melalui Layanan Informasi. *Biblio Couns : Jurnal Kajian Konseling Dan Pendidikan*, 6(1), 24–37.
<https://doi.org/10.30596/bibliocouns.v6i1.12312>
- Suli, K. T., & Nirsal. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang). *D'computare: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 13(1), 24–32.
<https://doi.org/10.30605/dcomputare.v13i1.57>
- Supiyandi, Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(2), 274. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>

DAFTAR LAMPIRAN

Berikut ini merupakan lampiran yang memuat dokumen pendukung sebagai pelengkap dari laporan proyek akhir. Lampiran disajikan untuk memberikan gambaran lebih rinci mengenai proses analisis, perancangan, pembangunan, hingga pengujian sistem yang telah dilakukan.

Lampiran A. Dokumen Proses Pengumpulan Requirement

https://drive.google.com/file/d/19VfNpCxQbaPLIb093YBDNCU4vitCDBOd/view?usp=drive_link

Lampiran B. Link Produk

Repository GitHub: https://github.com/vanijaa/TA_Layanan_Informasi.git

Lampiran C. Dokumen Pengujian

https://drive.google.com/file/d/1CN5fiJ5OoQ_oP2mXPNf0Xak_hAbIFlvp/view?usp=drive_link