

## **BAB III**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1. Analisis Sistem**

Analisis sistem mempelajari tentang pemahaman terhadap masalah, kesempatan, hambatan dan kebutuhan yang memicu pada suatu sistem informasi. Sistem kemudian dipelajari dan dianalisis untuk memperoleh pemahaman yang lebih terperinci mengenai apa yang bekerja, apa yang tidak bekerja dan apa yang dibutuhkan sehingga diharapkan dapat diusulkan teori perbaikannya. Analisis sistem mempelajari masalah, kesempatan, hambatan dan kebutuhan sebuah organisasi untuk menentukan bagaimana orang, data, proses dan teknologi informasi dapat mencapai kemajuan yang terbaik. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam analisis sistem yaitu mengidentifikasi masalah, memahami kerja sistem yang ada, menganalisa dan membuat laporan hasil analisis.

##### **3.1.1. Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan, memperbaiki, memodelkan, menspesifikasikan dan mengetahui fasilitas-fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki oleh sistem untuk dapat melayani kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari pembuatan *website* ini adalah sebagai media penyedia informasi kepada instansi-instansi serta masyarakat luas kabupaten malaka.

##### **3.1.2. Analisis Peran Sistem**

Fungsi analisis peran sistem adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat. Informasi yang dihasilkan berkualitas dan akurat apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu :

- a. Sistem ini dapat menghasilkan output berupa informasi berita, agenda-kegiatan, layanan-layanan, pengumuman serta informasi aset tanah, gedung dan bangunan, serta mesin dan peralatan melalui *website*.

- b. Sistem yang dikembangkan menghasilkan *output* berupa lokasi aset melalui *website*.

### **3.1.3. Analisis Peran Pengguna Sistem**

Pengembangan *Website* BKD Malaka ini memiliki beberapa tipe pengguna antara lain :

- a. *Admin*

*Admin* memiliki peran penting sebagai pengontrol isi dari sistem. *Admin* juga berperan penting untuk menginput, menambah, mengedit dan menghapus data-data, berita, agenda-kegiatan, layanan-layanan, pengumuman serta data aset yang nantinya akan menjadi informasi yang berkualitas.

- b. *Pengunjung*

Pengunjung hanya sebatas melihat informasi yang di-*upload* oleh admin.

## **3.2. Sistem Peran Pendukung**

Untuk dapat menghasilkan *output* yang diinginkan, maka suatu sistem harus didukung oleh sistem perangkat keras (*hardware*) dan sistem perangkat lunak (*software*)

### **3.2.1. Sistem Perangkat Keras (*hardware*)**

Perangkat keras (*hardware*) adalah perangkat fisik dari sebuah sistem komputer. Perangkat keras umumnya terdiri atas 3 jenis yaitu perangkat masukan, perangkat keluaran dan perangkat pengelola. Adapun komponen perangkat keras (*hardware*) yang diperlukan untuk merancang sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

- a. Komputer Pentium III atau lebih tinggi
- b. RAM 2 GB DDR 2 atau DDR 3
- c. HDD 320 GB atau 500
- d. VGA Card

- e. Monitor SVGA
- f. Mouse
- g. Printer

### **3.2.2. Sistem Perangkat Lunak (*Software*)**

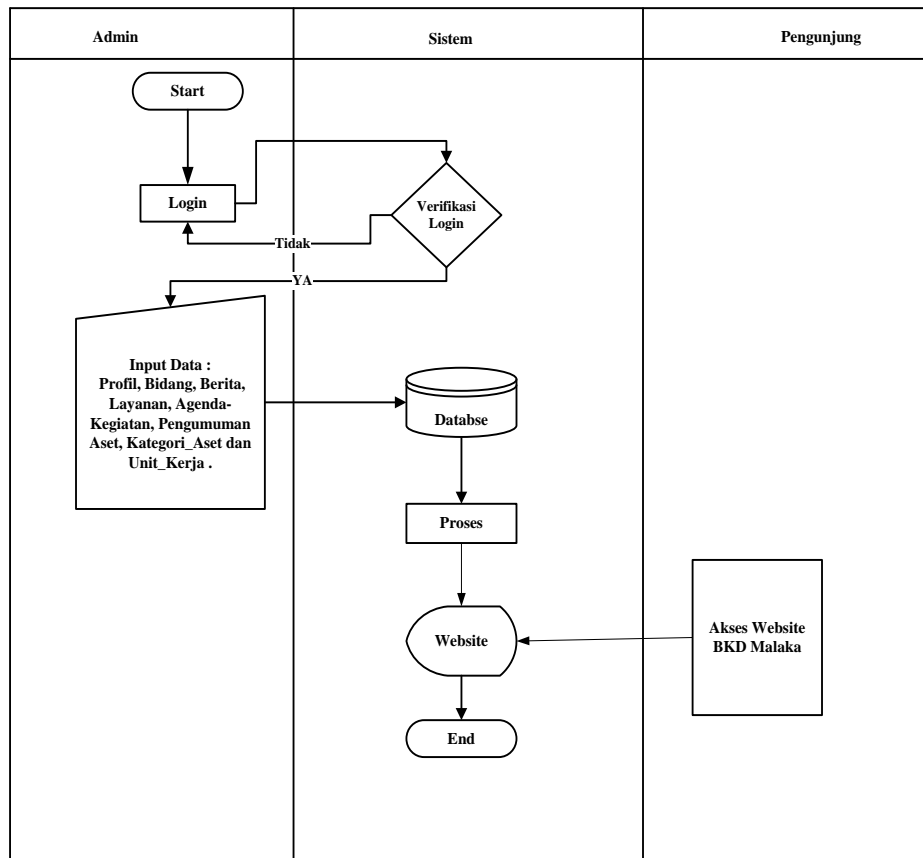
Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang didalamnya terdapat suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolah agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki. Adapun komponen perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

- a. Microsoft Windows 7
- b. PHP
- c. MySQL
- d. Makromedia Dreamweaver
- e. Microsoft Word 2007
- f. Microsoft Visio 2007

## **3.3. Perancangan Sistem**

### **3.3.1. *Flowchart* Sistem**

Diagram yang menunjukkan aliran data berupa formulir ataupun keterangan berupa dokumentasi yang mengalir dalam suatu sistem. *Flowchart* sistem ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 *Flowchart* Sistem

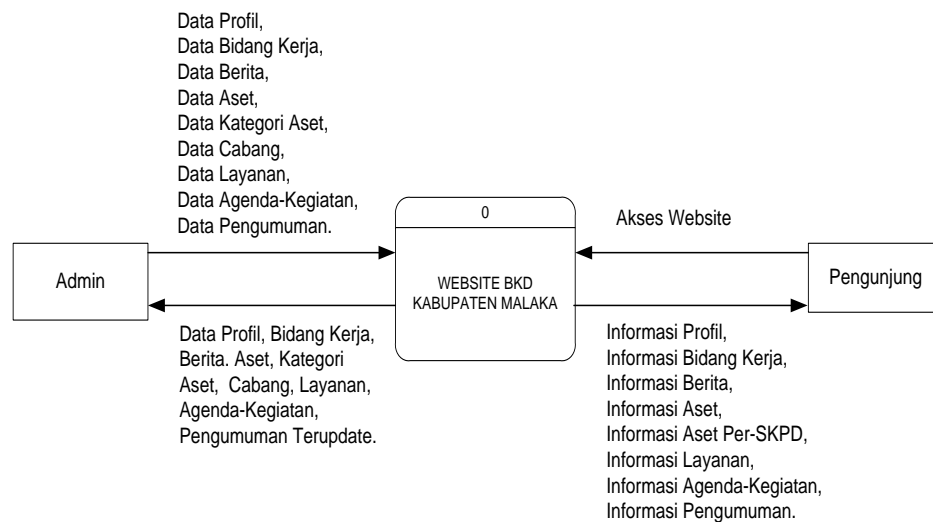
Pada *flowchart* sistem di atas, *admin* harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan *password*. Kemudian sistem akan memverifikasi permintaan *login*, jika *username* dan *password* sesuai maka *admin* akan masuk ke sistem dan melakukan pengolahan data. Setelah data diolah selanjutnya sistem akan memproses semua data tersebut, kemudian terorganisir dan tersimpan dalam *database* lalu menghasilkan *output* berupa informasi berita profil, agenda-kegiatan, layanan-layanan, pengumuman, serta informasi aset tanah, gedung dan bangunan, mesin dan peralatan melalui *website*. Setelah informasi sudah tersedia di *website*, pengunjung dapat mengakses informasi yang dibutuhkan.

### 3.3.2. Diagram Konteks (*Context Diagram*)

Diagram Konteks merupakan diagram *level* tertinggi dari DFD yang menggambarkan hubungan sistem dengan lingkungan luarnya. Diagram konteks digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari *input*, proses dan

*output*, dimana di bagian *input* menunjukkan item-item data yang akan digunakan oleh bagian proses. Bagian proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul. Sedangkan bagian *output* berisi hasil dari pemrosesan data.

Diagram konteks dari sistem ini seperti yang di tunjukkan pada gambar berikut ini.

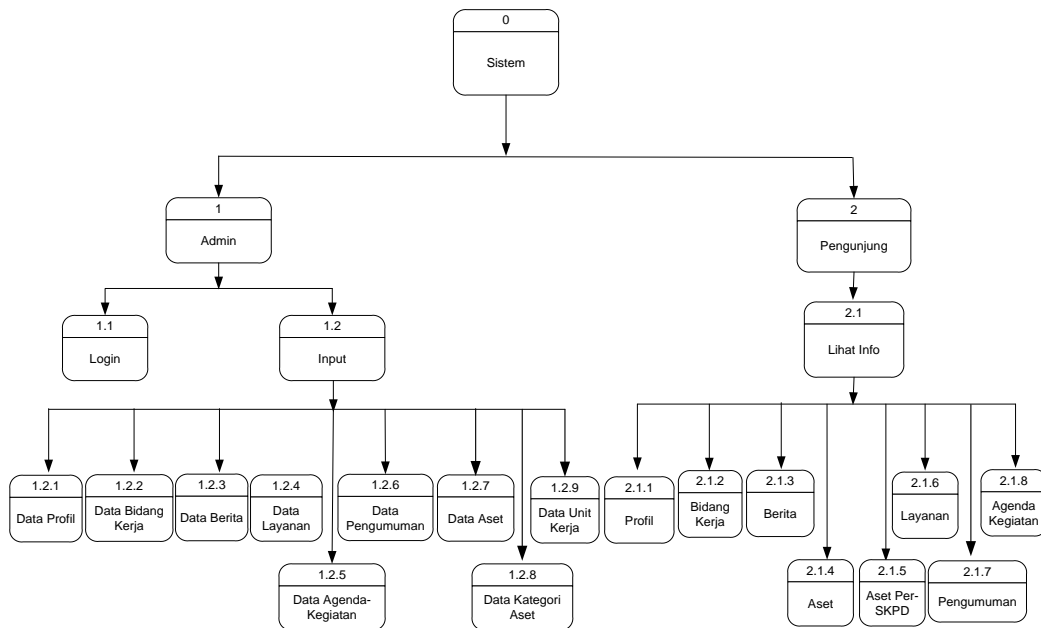


Gambar 3.2 Diagram Konteks/DFD level 0.

Gambar di atas menunjukkan bahwa sistem mempunyai 2 (dua) *eksternal engine* yaitu *admin* dan *pengunjung* dimana *admin* mengelolah, meng\_ *input*, meng\_ *edit* dan meng\_ *delet* data dan *pengunjung* hanya bisa melihat informasi.

### 3.3.3. Diagram Berjenjang (HIPO)

Diagram ini menggambarkan tentang tingkatan-tingkatan yang berlaku pada sistem. Pada dasarnya diagram ini disusun mulai dari *top* level dan kemudian diturunkan ke dalam sub-sub sistem yang lebih dalam dan seterusnya.

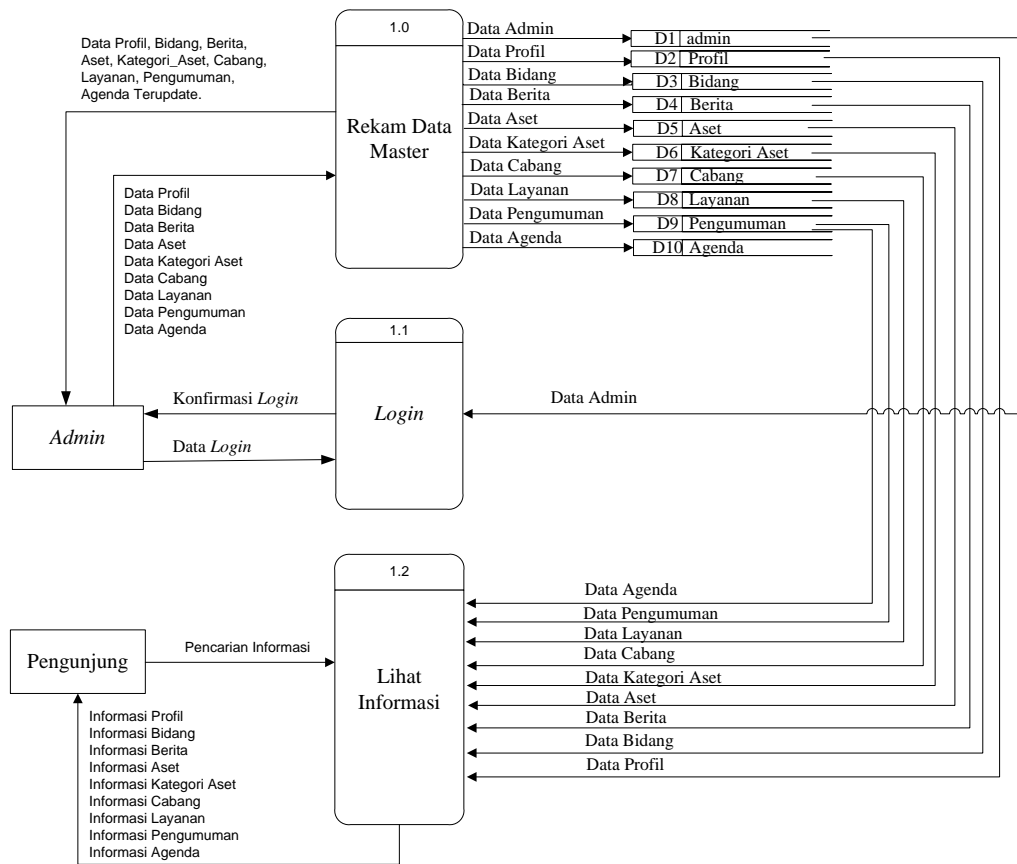


Gambar 3.3 Digram Berjenjang.

Gambar diagram berjenjang di atas merupakan gambaran proses sistem yang akan dikembangkan, di mana *admin* akan melakukan *login* terlebih dahulu, jika *login* berhasil maka *admin* akan melakukan proses penginputan data. Setelah semua data sudah diinputkan dan terorganisir dengan baik kedalam sistem, maka pengunjung dapat melihat informasi-informasi tentang Kantor BKD Kabupaten Malaka.

### 3.3.4. Diagram Flow Data (DFD) Level 1 Proses 1

Diagram konteks yang telah dikembangkan diturunkan dalam bentuk yang lebih rinci, dengan mendefinisikan proses-proses yang terdapat dalam DFD level 1. DFD level 1 merupakan perluasan dari diagram konteks sehingga hanya menggambarkan antar muka Diagram alir data pengembangan implementasi Website Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka dapat dilihat pada gambar 3.4



Gambar 3.4 Data Flow Diagram(DFD) Level 1 Proses 1.

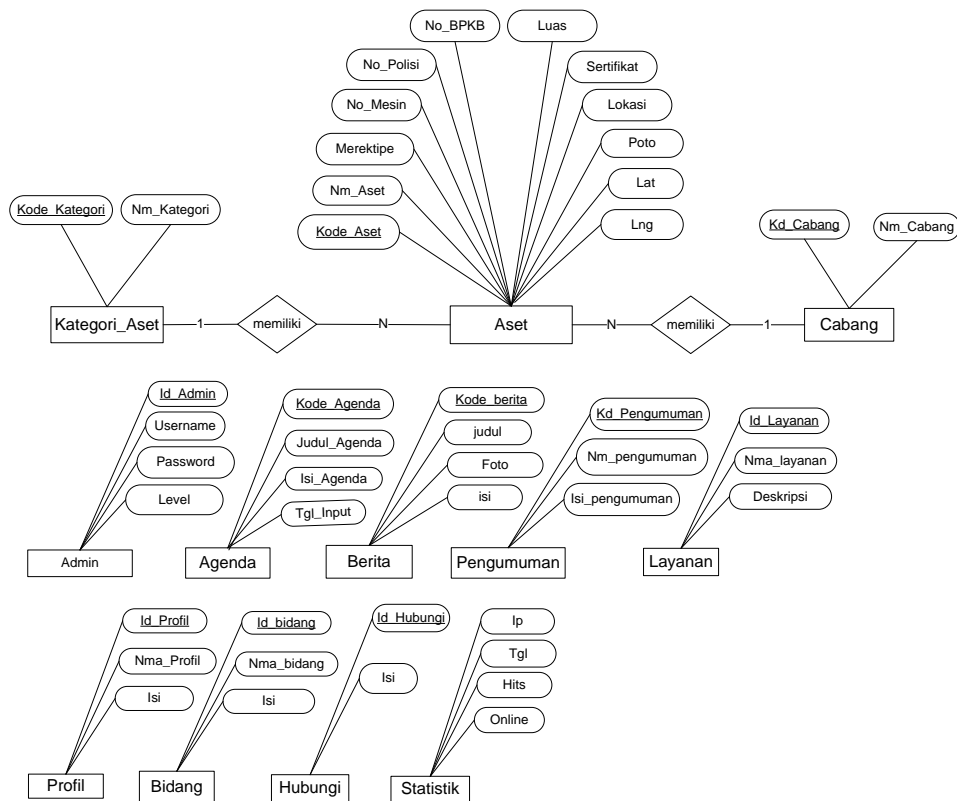
Berdasarkan diagram arus data level 1 proses 1 pada gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa *admin* melakukan *login* dengan memasukkan data *username* dan *password* kemudian data tersebut akan direkam dan menghasilkan tabel data *admin*. Data master akan merekam data profil, bidang, berita, aset, layanan, agenda-kegiatan, pengumuman, unit kerja, kategori aset. Data-data yang terupdate akan disimpan didalam tabel. Tabel-tabel ini akan masuk ke dalam *form* pencarian sehingga pengunjung dapat mengaksesnya secara online.

### 3.4. Pemodelan Data

#### 3.4.1. Entity Relationship Diagram

Model *Entity Relationship* Diagram menyediakan suatu konsep yang dapat mendeskripsikan kebutuhan pengguna dalam sebuah model yang lebih detail sehingga dapat diimplementasikan kedalam sistem manajemen basis data.

Dalam *E-R* Diagram menggunakan *entity* dan atribut. *Entity* adalah obyek yang mempunyai eksistensi dan terdefenisi dengan baik. Adapun *E-R* Diagram dari *Website* Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



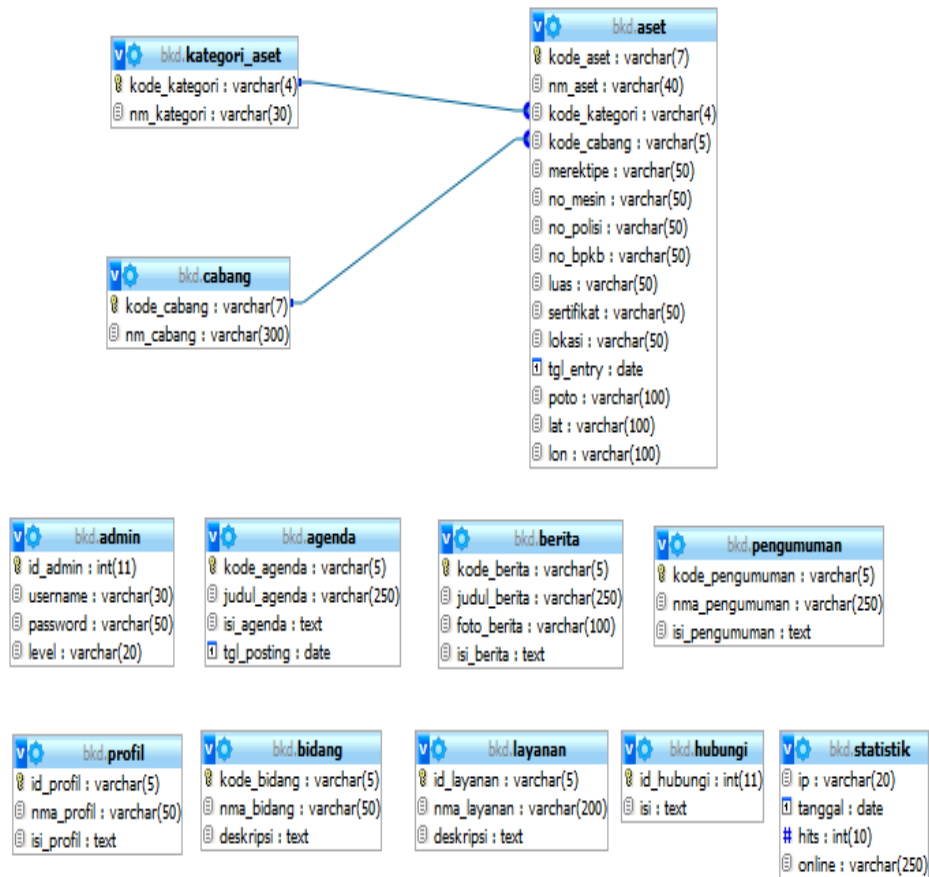
Gambar 3.5 *E-R* Diagram.

### 3.5. Perancangan *Database*

#### 3.5.1. Relasi Antar Tabel

Untuk memudahkan data, maka data akan disimpan dalam tabel-tabel basis data. Satu tabel akan menyimpan data dari sebuah entitas dan satu *record* dalam tabel akan menyimpan nilai atribut-atribut dari sebuah entitas. Dari *E-R* Diagram yang merupakan hasil pemodelan sistem dapat dirancang tabel-tabel seperti pada gambar di bawah ini :





Gambar 3.6 Relasi Tabel.

### 3.5.2. Perancangan Tabel

Untuk merancang *database Website* Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka dibutuhkan rancangan tabel sebagai berikut :

#### 1. Tabel Admin

Tabel 3.1 Tabel Admin

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Id_Admin	Int	5	*	Admin
2.	Username	Varchar	30		Username
3.	Password	Varchar	50		Password
4.	Level	Varchar	20		Level

## 2. Tabel Agenda

Tabel 3.2 Tabel Agenda

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_Agenda	Varchar	5	*	Kode Agenda
2.	Judul_Agenda	Varchar	250		Judul Agenda
3.	Isi_Agenda	Text			Isi Agenda
4	Tgl_Posting	Date			Tanggal Posting

## 3. Tabel Kategori\_Aset

Tabel 3.3 Tabel Kategori\_Aset

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_Kategori	Varchar	5	*	Kode Kategori
2	Nm_Kategori	Varchar	30		Nama Kategori

## 4. Tabel Aset

Tabel 3.4 Tabel Aset

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_Aset	Varchar	7	*	Kode Aset
2.	Nma_Aset	Varchar	40		Nama Aset
3	Kode_Cabang	Varchar	4	**	Kode Cabang
4	Kode_Kategori	Varchar	5	**	Kode Kategori
5	Merektipe	Varchar	25		Merektipe
6	No_Mesin	Varchar	50		NomorMesin
7	No_Polisi	Varchar	20		NomorPolisi
8	No_BPKB	Varchar	50		NomorBPKB
9	Luas	Varchar	11		Luas
10	Sertifikat	Varchar	50		Sertifikat
11	Lokasi	Varchar	10		Lokasi
12	Tgl_Entry	Date			Tanggal Entry
13	Poto	Varchar	100		Foto
14	Lat	Varchar	100		Langitud
15	Lng	Varchar	100		Longitud

## 5. Tabel Cabang

Tabel 3.5 Tabel Cabang

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_Cabang	Varchar	5	*	Kode_Cabang
2.	Nma_Cabang	Varchar	30		Nm Cabang

## 6. Tabel Bidang

Tabel 3.6 Tabel Bidang

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_Bidang	Varchar	5	*	KodeBidang
2.	Nma_Bidang	Varchar	30		Nama Bidang
3.	Deskripsi	Text	50		Deskripsi

## 7. Tabel Berita

Tabel 3.7 Tabel Berita

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kode_berita	Vachar	5	*	Kode Berita
2.	Judul_Berita	Varchar	250		Judul Berita
3.	Foto_Berita	Varchar	100		Foto
4.	Isi_Berita	Text			Isi Berita

## 8. Tabel layanan

Tabel 3.8 Tabel layanan

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Id_Layanan	Int	5	*	Id Layanan
2.	Nm_Layanan	Varchar	100		Nama Layanan
3	Deskripdi	Text			Deskripsi

## 9. Tabel Pengumuman

Tabel 3.9 Tabel Pengumuman

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Kd Pngmuman	Varchar	5	*	Kode_Pengu muman
2.	Nm Pngmuman	Varchar	250		Nama_Pengu muman
3.	Isi Pngumuman	Text			Isi_Pengumu man

## 10. Tabel Profil

Tabel 3.10 Tabel Profil

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Id_Profil	Varchar	5	*	IdProfil
2.	Nma_Profil	Varchar	30		Nama Profil
3.	Isi_Profil	Text	50		Isi Profil

## 11. Tabel Statistik

Tabel 3.11 Tabel Statistik

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Ip	Varchar	20	*	Ip
2.	Tanggal	Date			Tanggal
3	Hits	Int	10		Hits
4	Online	Varchar	250	Online	Status

## 12. Tabel Hubungi

Tabel 3.12 Tabel Hubungi

No.	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	Id_Hubungi	Int	11	*	Id Hubungi
2.	Isi	Text			Isi

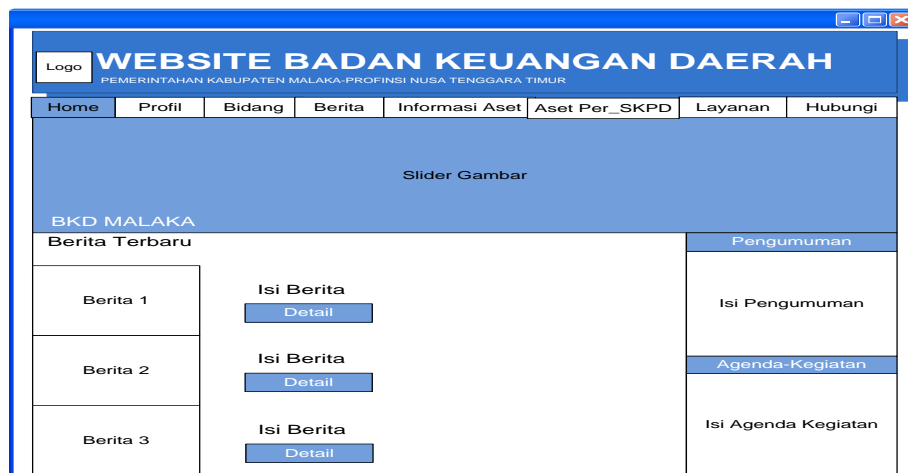
### 3.6. Perancangan Antar-Muka (*interface*)

Agar pengguna dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga pengguna merasakan adanya kemudahan dan keramahan sistem komputer, diperlukan suatu media yang memungkinkan agar interaksi tersebut dapat berjalan dengan baik. Media yang dimaksud adalah antar muka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah GUI (*Graphical User Interface*) sesuai dengan hasil analisis yang ada dan berdasarkan pada perancangan tabel serta relasi yang terbentuk maka sebelum mengimplementasikan aplikasi diperlukan perancangan antar muka (*interface design*). Adapun *design interface* dari perancangan sistem adalah sebagai berikut:

### 3.6.1. Desain Menu *Home*

Desain menu *home* merupakan tampilan utama dari *web*. *Web* Badan Keuangan Daerah memiliki beberapa menu pilihan yang terdapat pada *web* ini yaitu menu *home*, profil, bidang, berita, informasi aset, layanan, hubungi kami.

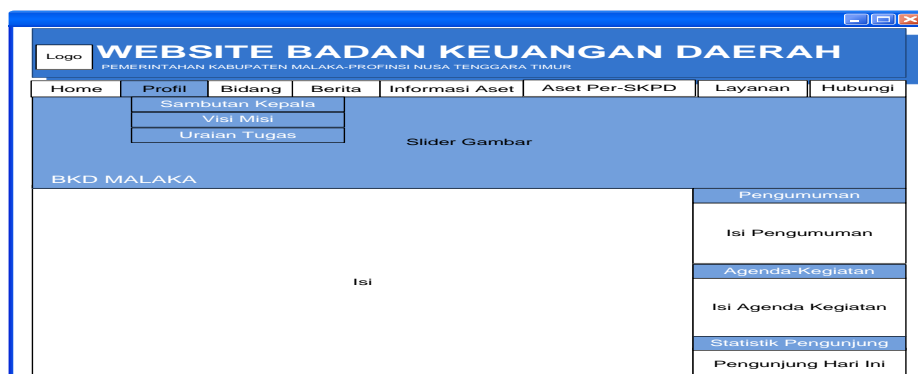
Pada menu *home* berisikan informasi mengenai Berita yang di *upload* oleh *admin*. Pengunjung dapat melihat informasi barita yang berkaitan dengan kantor BKD Malaka serta pengunjung dapat melihat pengumuman dan agenda-kegiatan yang berada di menu bagian kanan.



Gambar 3.7 Desain Menu Utama

### 3.6.2. Desain Menu Profil

Desain menu profil ini ada tiga kategori yang akan ditampilkan yaitu: Sambutan Kepala Badan, Visi-Misi, dan Uraian Tugas.



Gambar 3.8 Desain Menu profil.

### 3.6.3. Desain Menu Bidang Kerja

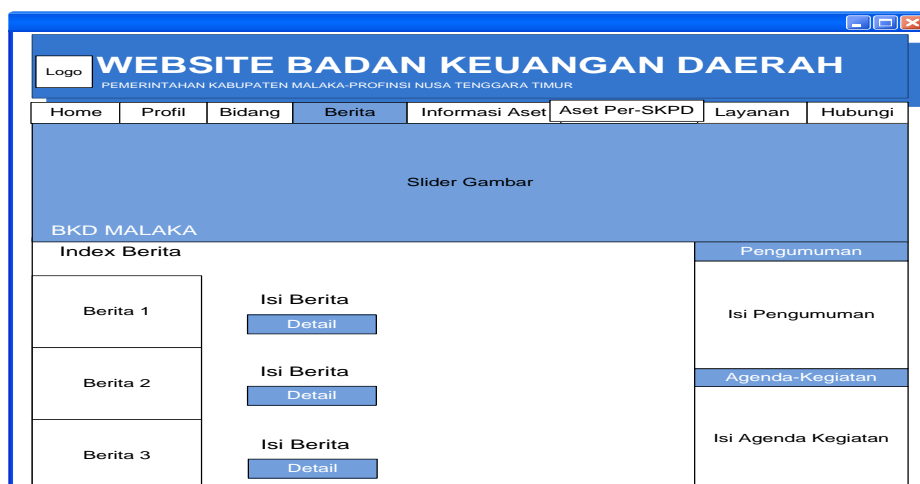
Desain menu bidang kerja berfungsi untuk menampilkan bidang-bidang kerja dari Kantor BKD Kab. Malaka



Gambar 3.9 Desain Menu Bidang Kerja.

### 3.6.4. Desain Menu Berita

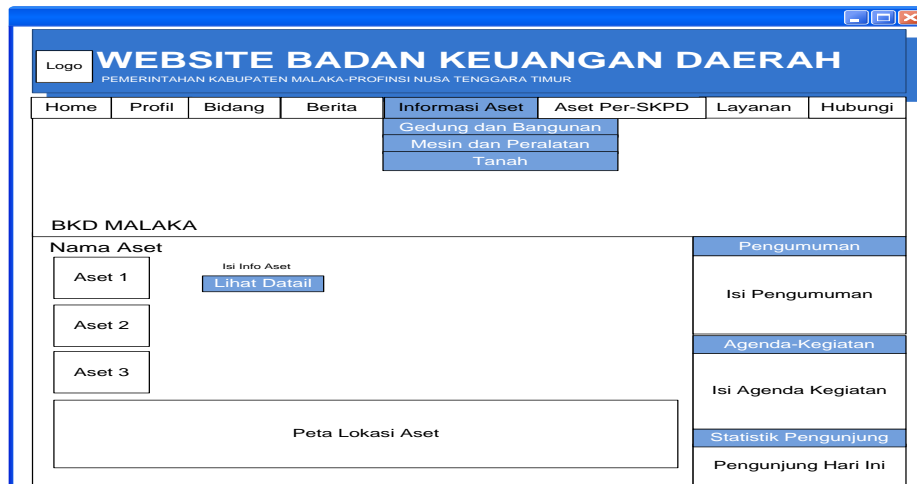
Desain menu berita ini berfungsi untuk menampilkan berita-berita yang berkaitan dengan kantor BKD serta berita-berita pemerintahan Kab. Malaka



Gambar 3.10 Desain Menu Berita

### 3.6.5. Desain Menu Informasi Aset

Desain menu informasi aset ini yang akan ditampilkan memiliki beberapa kategori informasi aset diantaranya gedung dan bangunan, mesin dan peralatan dan tanah. Tampilan menu informasi aset dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.11 Desain Menu informasi Aset.

### 3.6.6. Desain Menu Aset Per-SKPD

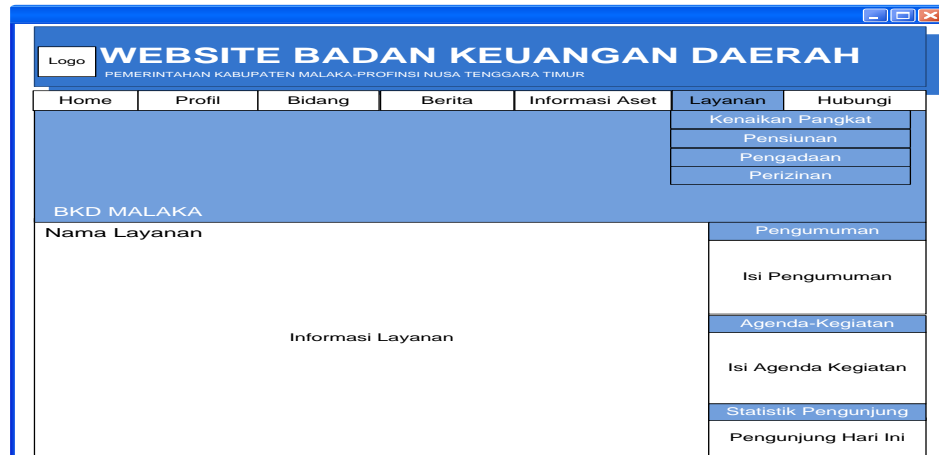
Menu aset per\_skpd ini berisi data aset per-skpd Kab. Malaka. Tampilan halaman aset per-skpd dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.12 Desain Menu Aset Per-SKPD.

### 3.6.7. Desain Menu Layanan

Desain menu layanan ini mempunyai beberapa layanan informasi yang akan di tampilkan yaitu layanan kenaikan pangkat, pensiunan, pengadaan, dan perizinan. Tampilan menu layanan dapat dilihat dibawah ini.



Gambar 3.13 Desain Menu Layanan.

### 3.6.8. Desain Menu Hubungi Kami

Menu hubungi kami adalah untuk menampilkan alamat, telpon dan link *facebook* serta lokasi kantor BKD Malaka.

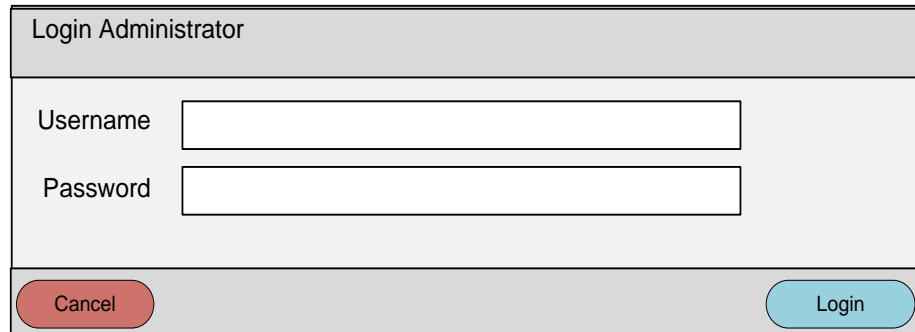


Gambar 3.14 Desain Menu Hubungi Kami.



### 3.6.9. Desain Menu *Login Admin*

Menu *login* berisi *form login* untuk admin menginput *username* dan *password* sebelum masuk ke menu *admin* untuk mengelola data.

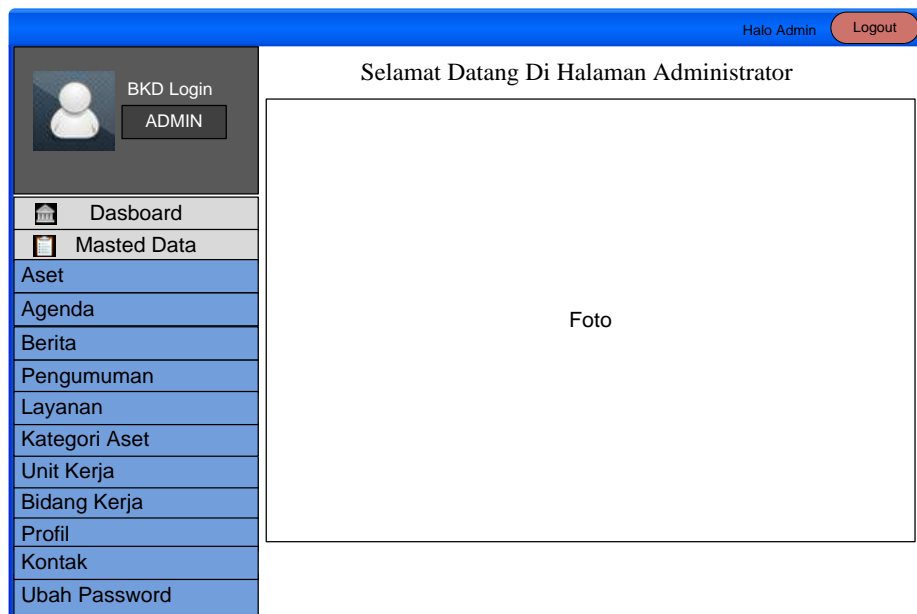


The image shows a login form titled "Login Administrator". It features two input fields: "Username" and "Password". Below the fields are two buttons: a red "Cancel" button on the left and a blue "Login" button on the right.

Gambar 3.15 Desain Login *Administrator*.

### 3.6.10. Desain Menu *Utama Admin*

Dalam menu utama *admin* terdapat sub menu diantaranya dashboard dan master data. Dalam menu master data terdapat beberapa sub menu diantaranya data aset, kategori aset, unit kerja, agenda, berita, pengumuman, layanan, kontak dan ubah *password*.



Gambar 3.16 Desain Menu *Admin*.

### 3.6.11. Desain Tabel Data Aset

Dalam tabel aset menampilkan data aset yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat menambah, mengubah, menghapus serta *admin* dapat melihat lebih detail data aset.

No	Kode_Aset	Nma_Aset	Kategori	Unit Kerja	Tgl entri	Aksi

Gambar 3.17 Desain Tabel Menu Data Aset.

### 3.6.12. Desain Tambah Data Aset

Desain Tamabah data aset berfungsi untuk *admin* dapat menambah data aset.

Tambah Data Aset

Kode\_Aset  Nma\_Aset  Merektype  No Mesin

No Polisi  No BPKB  Luas  No Sertifikat

Lokasi  Unit Kerja  Kategori Aset  Gambar

Lat  Long

Tampilan Google Maps Untuk Menandaikan Lokasi Aset

Gambar 3.18 Desain Tambah Data Aset.

### 3.6.13. Desain Detail Data Aset

Desain detail data aset dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Lihat Detail Data Aset

Kode_Aset	<input type="text"/>
Nma_Aset	<input type="text"/>
Lokasi	<input type="text"/>
Merektipe	<input type="text"/>
No Mesin	<input type="text"/>
No Polisi	<input type="text"/>
No BPKB	<input type="text"/>
Luas	<input type="text"/>
Setifikat	<input type="text"/>
Kategori Aset	<input type="text"/>
Unit Kerja	<input type="text"/>
Tanggal Entry	<input type="text"/>

Foto Aset

Kembali

Gambar 3.19 Desain Detail Data Aset.

### 3.6.14. Desain Edit Data Aset

Desain *edit* data aset dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Edit Data Aset

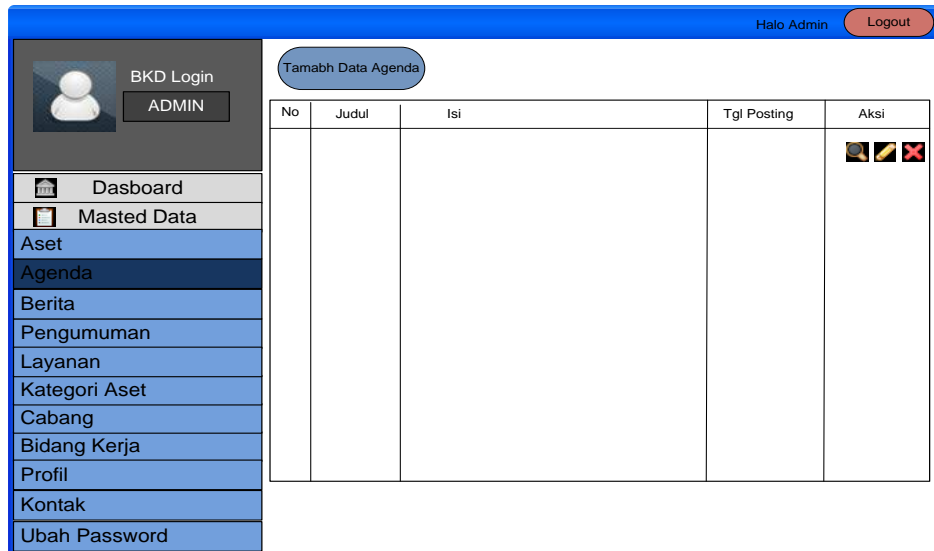
Kode_Aset	Nma_Aset	Merektipe	No Mesin
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
No Polisi	No BPKB	Luas	No Sertifikat
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Lokasi	Unit Kerja	Kategori Aset	Gambar
<input type="text"/>	<input type="button" value="Pilih"/>	<input type="button" value="Pilih"/>	<input type="button" value="Foto"/>
Lat	Long		
<input type="text"/>	<input type="text"/>		



Kembali

Gambar 3.20 Desain *Edit* Data Aset.

### 3.6.15. Desain Tabel Data Agenda

Desain tabel data agenda menampilkan data agenda yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat menambah data, mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

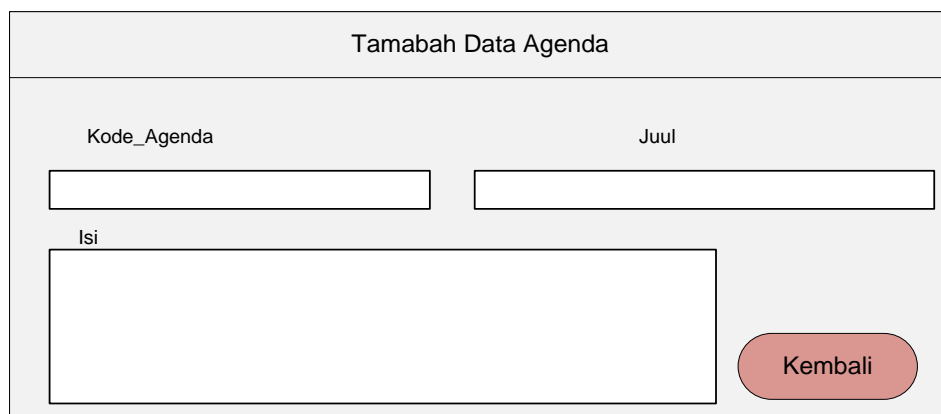


No	Judul	Isi	Tgl Posting	Aksi
				 

Gambar 3.21 Desain Tabel Menu Data Agenda.

### 3.6.16. Desain Tambah Data Agenda

Desain tambah data agenda dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Tamabah Data Agenda

Kode\_Agenda

Juul

Isi

Gambar 3.22 Desain Tambah Data Agenda.

### 3.6.17. Desain Edit Data Agenda

Desain edit data agenda dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The image shows a web form titled "Edit Data Agenda". It contains three input fields: "Kode\_Agenda", "Juul", and "Isi". The "Isi" field is a large text area. A red button labeled "Kembali" is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.23 Desain Edit Data Agenda.

### 3.6.18. Desain Tabel Data Berita

Desain tabel data berita menampilkan data berita yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat menambah data, mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

The image shows a web interface for managing news data. It features a sidebar menu with the following items: Dashboard, Masted Data, Aset, Agenda, Berita (selected), Pengumuman, Layanan, Kategori Aset, Cabang, Bidang Kerja, Profil, Kontak, and Ubah Password. The main content area has a "Tambah Data Berita" button and a table with the following structure:

No	Judul	Isi	Gambar	Aksi

Gambar 3.24 Desain Menu Data Berita.

### 3.6.19. Desain Tambah Data Berita

Desain tambah data berita dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The image shows a web form titled "Tambah Data Berita". It has a light gray header with the title. Below the header, there are four input fields arranged in a 2x2 grid. The top-left field is labeled "Kode\_Berita", the top-right is "Judul", the bottom-left is "Isi", and the bottom-right is "Foto". Each field is a simple white rectangle with a black border. In the bottom right corner of the form area, there is a red, rounded rectangular button with the text "Kembali" in black.

Gambar 3.25 Desain Tambah Data Berita.

### 3.6.20. Desain Edit Data Berita

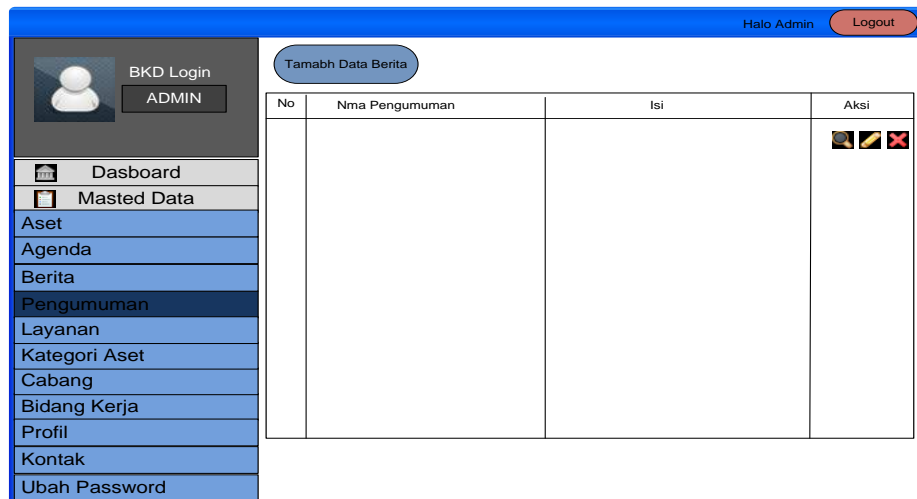
Desain edit data berita dapat dilihat pada gambar di bawah ini

The image shows a web form titled "Edit Data Berita". It has a light gray header with the title. Below the header, there are four input fields arranged in a 2x2 grid. The top-left field is labeled "Kode\_Berita", the top-right is "Judul", the bottom-left is "Isi", and the bottom-right is "Foto". Each field is a simple white rectangle with a black border. In the bottom right corner of the form area, there is a red, rounded rectangular button with the text "Kembali" in black.

Gambar 3.26 Desain Edit Data Berita.

### 3.6.21. Desain Tabel Data Pengumuman

Desain tabel data pengumuman menampilkan data pengumuman yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat menambah data, mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.



Gambar 3.27 Desain Tabel Menu Data Pengumuman.

### 3.6.22. Desain Tambah Data Pengumuman

Desain tambah data pengumuman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The form is titled 'Tamabah Data Pengumuman'. It contains three input fields for 'Kode\_Pengumuman', 'Nma\_Pengumuman', and 'Tanggal'. Below these is a larger text area for 'Isi'. A red 'Kembali' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.28 Desain Tambah Data Pengumuman.

### 3.6.23. Desain Edit Data Pengumuman

Desain edit data pengumuman dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The image shows a web form titled "Edit Data Pengumuman". It contains three input fields for "Kode\_Pengumuman", "Nma\_Pengumuman", and "Tanggal". Below these is a large text area labeled "Isi". A red button labeled "Kembali" is positioned at the bottom right of the form.

Gambar 3.29 Desain Edit Data Pengumuman.

### 3.6.24. Desain Tabel Data Layanan

Desain tabel menu data layanan menampilkan data layanan yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat menambah data, mengedit data jika ada kesalahan, serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

The image shows a web dashboard interface. On the left is a sidebar menu with options: Dashboard, Masted Data, Aset, Agenda, Berita, Pengumuman, Layanan (highlighted), Kategori Aset, Cabang, Bidang Kerja, Profil, Kontak, and Ubah Password. The main content area has a "Halo Admin" greeting and a "Logout" button. Below this is a "Tambah Data Layanan" button and a table with the following structure:

No	Layanan	Deskripsi	Aksi

Gambar 3.30 Desain Tabel Menu Data Layanan.



### 3.6.25. Desain Tambah Data Layanan

Desain tambah data layanan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Tambah Data Layanan

Kode

Nma\_Layanan

Deskripsi

Kembali

Gambar 3.31 Desain Tambah Data Layanan.

### 3.6.26. Desain Edit Data Layanan

Desain edit data layanan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Edit Data Layanan

Kode

Nma\_Layanan

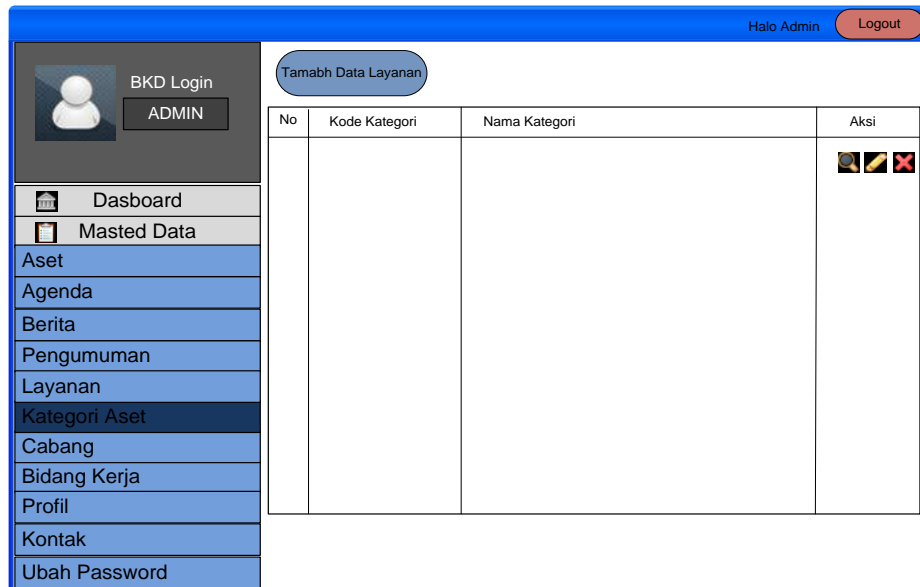
Deskripsi

Kembali

Gambar 3.32 Desain Edit Data Layanan.

### 3.6.27. Desain Tabel Data Kategori Aset

Desain tabel data kategori aset menampilkan data kategori aset yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat mmengedit dan menghapus.



Gambar 3.33 Desain Tabel Menu Data Kategori Aset.

### 3.6.28. Desain Tambah Data Kategori Aset

Desain tambah data kategori aset dapat dilihat pada gambar dibawah ini

The form is titled 'Tambah Data Kategori Aset'. It contains two input fields: 'Kode\_Kategori' with a placeholder 'Kode' and 'Nma\_Kategori' with a placeholder 'Nama'. A red 'Kembali' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.34 Desain Tambah Data Kategori Aset.

### 3.6.29. Desain *Edit Data Kategori Aset*

Desain edit data kategori aset dapat dilihat pada gambar di bawah ini

Form titled "Edit Data Kategori Aset" with the following fields and buttons:




- Label: Kode\_Kategori, Input: Kode
- Label: Nma\_Kategori, Input: Nama
- Button: Kembali

Gambar 3.35 Desain Edit Data Kategori Aset.

### 3.6.30. Desain Tabel Data Cabang

Desain tabel data unit kerja menampilkan data unit\_kerja yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

Dashboard interface showing a table for "Cabang" data. The table structure is as follows:

No	Kode Unit	Nama Unit	Aksi
			  

The sidebar menu includes: BKD Login (ADMIN), Dashboard, Masted Data, Aset, Agenda, Berita, Pengumuman, Layanan, Kategori Aset, **Cabang**, Bidang Kerja, Profil, Kontak, and Ubah Password. The top right shows "Halo Admin" and a "Logout" button.

Gambar 3.36 Desain Tabel Menu Data Cabang.

### 3.6.31. Desain Tambah Data Cabang

Desain tambah data unit kerja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

The image shows a web form titled "Tambah Data Cabang". At the top left, the title "Tambah Data Cabang" is displayed. Below the title, there are two input fields. The first is labeled "Kode\_Cabang" and contains the text "Kode". The second is labeled "Nma\_Cabang" and contains the text "Nama". To the right of these fields is a red, rounded button labeled "Kembali".

Gambar 3.37 Desain Tambah Data Cabang.

### 3.6.32. Desain Edit Data Cabang

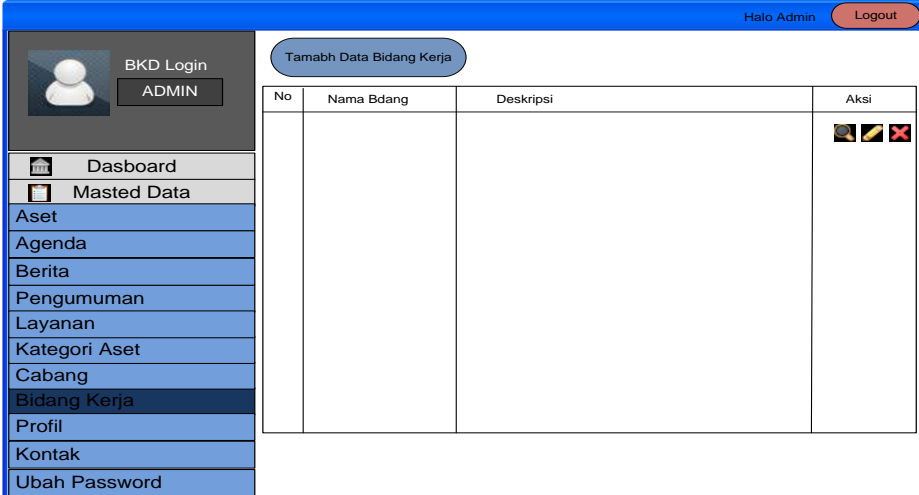
Tampilan edit data unit kerja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



The image shows a web form titled "Edit Data Cabang". At the top left, the title "Edit Data Cabang" is displayed. Below the title, there are two input fields. The first is labeled "Kode\_Cabang" and contains the text "Kode". The second is labeled "Nma\_Cabang" and contains the text "Nama". To the right of these fields is a red, rounded button labeled "Kembali".

Gambar 3.38 Desain Edit Data Cabang.

### 3.6.33. Desain Tabel Data Bidang Kerja

Desain tabel menu data Bidang kerja menampilkan data bidang\_kerja yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

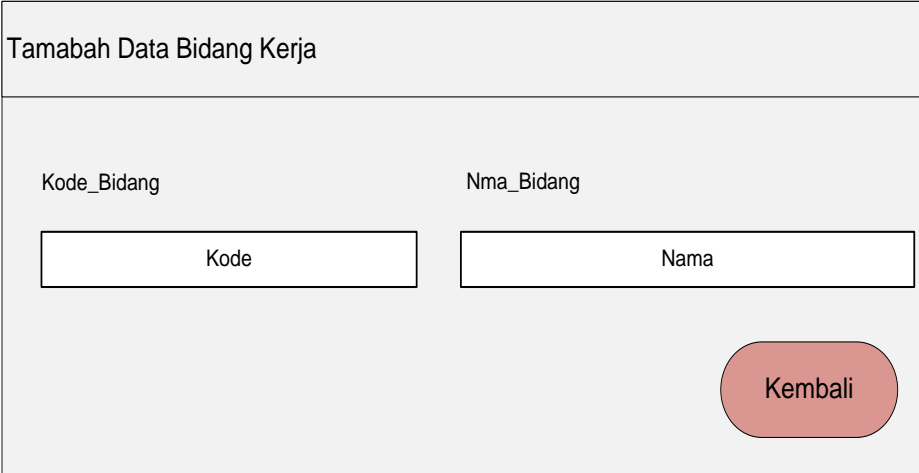


No	Nama Bdgang	Deskripsi	Aksi
			 

Gambar 3.39 Desain Tabel Menu Data Bidang Kerja.

### 3.6.34. Desain Tambah Data Bidang Kerja

Desain tambah data bidang kerja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Tamabah Data Bidang Kerja

Kode\_Bidang                      Nma\_Bidang

Kode                                      Nama

Kembali

Gambar 3.40 Desain Tambah Data Bidang Kerja.

### 3.6.35. Desain Edit Data Bidang kerja

Desain edit data bidang kerja dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Form titled "Edit Data Bidang Kerja" with the following elements:

- Label: Kode\_Bidang
- Input field: Kode
- Label: Nma\_Bidang
- Input field: Nama
- Button: Kembali

Gambar 3.41 Desain Edit Data Bidang Kerja.

### 3.6.36. Desain Tabel Data Profil

Desain tabel menu data profil menampilkan data profil yang telah diinput oleh *admin* dan *admin* dapat mengedit jika ada kesalahan data serta dapat menghapus jika data tidak dipakai lagi.

Interface showing the "Menu Data Profil" table. The table has the following structure:

No	Nama Profil	Deskripsi	Aksi

Additional interface elements include a sidebar menu with items like "Dashboard", "Masted Data", "Aset", "Agenda", "Berita", "Pengumuman", "Layanan", "Kategori Aset", "Cabang", "Bidang Kerja", "Profil", "Kontak", and "Ubah Password". A "Logout" button is visible in the top right corner.

Gambar 3.42 Desain Tabel Menu Data Profil.

### 3.6.37. Desain Tambah Data Profil

Desain tambah data profil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Tambah Data Profil

Kode\_Profil

Nma\_Profil

Kode

Nama

Kembali

Gambar 3.43 Desain Tambah Data Profil.

### 3.6.38. Desain Edit Data Profil

Desain edit data profil dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Edit Data Profil

Kode\_Profil

Nma\_Profil

Kode

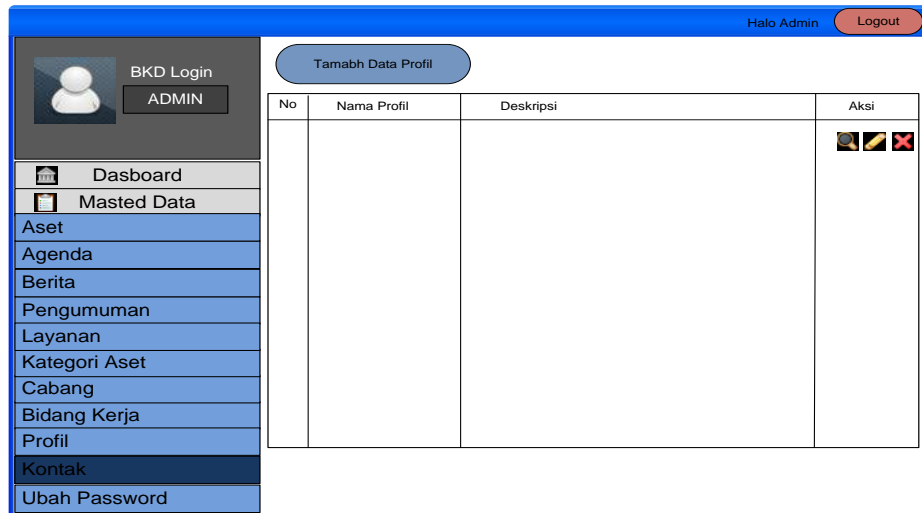
Nama

Kembali

Gambar 3.44 Desain Edit Data Profil.

### 3.6.39. Desain Tabel Data Kontak

Desain tabel menu data kontak berfungsi untuk menampilkan alamat dan nomor telepon kantor BKD.



Gambar 3.45 Desain Tabel Menu Data Kontak.

### 3.6.40. Desain Menu Ubah Data *Password*

Desain menu ubah data *password* berfungsi untuk mengubah username dan *password*.

The image shows a form titled 'Edit User'. It contains three input fields: 'Username', 'Password Baru', and 'Ketik Ulang Password Baru'. A 'Kembali' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 3.46 Desain Menu Ubah *Password*.