

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 sistem informasi geografis ini adalah memberikan informasi panti asuhan berupa lokasi, profil, serta kebutuhan panti asuhan yang

dapat diakses oleh *user*. Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi mengenai informasi-informasi panti asuhan yang diperlukan.

3.1.2 Analisis Peran Sistem

Fungsi dari analisis peran sistem adalah menghasilkan informasi yang berkualitas dan akurat, sehingga dapat membantu masyarakat atau donatur dalam menemukan lokasi terbaik dalam menyalurkan bantuan yang sesuai dengan ketersediaan bantuan yang ada secara efektif. Informasi yang dihasilkan berkualitas dan akurat apabila terdapat fungsi-fungsi yang nantinya harus dimiliki oleh sistem yaitu :

- a. Sistem yang dibangun meng-*input* data admin, data operator, data kabupaten, data kecamatan, data kelurahan, data testimoni, data statistik panti asuhan (nama, kebutuhan, lokasi dan hal lainnya terkait panti asuhan) dan data tentang (Dinas Sosial).
- b. Sistem yang dibangun menghasilkan *output* berupa informasi-informasi panti asuhan yang ada di Provinsi NTT melalui *website*, sehingga mempermudah donatur atau masyarakat luas dalam mengakses informasi panti asuhan yang ada, guna untuk keperluan berdonasi. Informasi yang disajikan meliputi : data statistik panti asuhan (nama, kebutuhan, lokasi dan hal lainnya terkait panti asuhan).

3.1.3 Analisis Peran Pengguna Sistem

Pembuatan sistem informasi geografis pemetaan panti asuhan di Provinsi NTT ini memiliki beberapa tipe pengguna antara lain :

a. *Admin*

Admin memiliki peran penting sebagai pengontrol isi dari website. *Admin* juga berperan penting untuk menginput, mengedit dan menghapus data-data yaitu : data operator, data tentang (Dinas Sosial) dan statistik panti asuhan menjadi informasi yang berkualitas.

b. Operator atau pengurus panti asuhan

Operator juga mempunyai peranan untuk menginput data tetapi dibatasi hak aksesnya sehingga operator hanya dapat menginput, mengedit kebutuhan panti asuhan dan data foto dari panti asuhan yang dimiliki. Sehingga, operator tidak dapat melakukan semua hal seperti yang bisa dilakukan oleh *admin*.

c. Pengunjung atau masyarakat

Pengunjung atau masyarakat dapat melihat informasi yang di-*input* oleh *admin* dan operator. operator dan pengunjung juga dapat memberi

komentar atau memberi rating pada panti asuhan serta melakukan kontak pada admin melalui halaman pengunjung.

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 mendukung pembuatan Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Panti Psuhan Di Provinsi NTT Berbasis Web adalah *Processor Intel Celeron CPU 1000M 1.80GHz, Memory 2 GB, Hard Disk Drive 500 GB, Monitor, Keyboard, Mouse*.

3.2.1 Sistem Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*software*) adalah program komputer yang didalamnya terdapat suatu susunan instruksi yang harus diberikan kepada unit pengolahan agar komputer dapat menjalankan pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki.

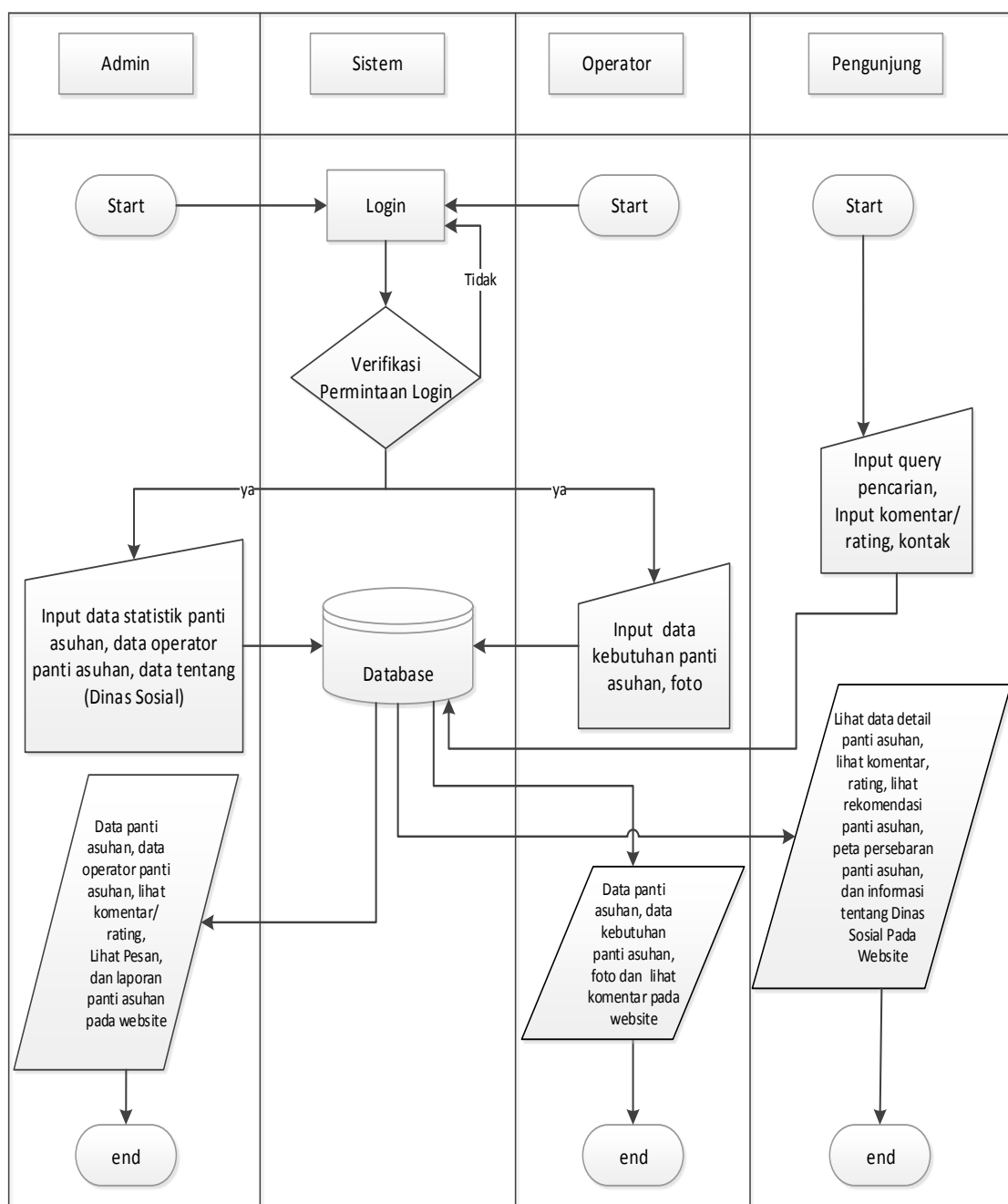
Adapun komponen perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan dalam pembuatan Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Panti Asuhan Di Provinsi NTT Berbasis *Web* adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi *Ubuntu 16.04.01*.
2. *Sublime Text* sebagai editor script *PHP*, *HTML*, dan *CSS*.
3. *PHPMyAdmin* dan *MySQL* sebagai *DBMS (Database Management System)*.
4. *Apache* sebagai *web server*.
5. *Web browser*.
6. *Google Maps Api*.

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 3.1.



Gambar 3. 1 Flowchart Sistem

Pada *flowchart* sistem pada Gambar 3.1, *admin* dan operator harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukkan *username* dan

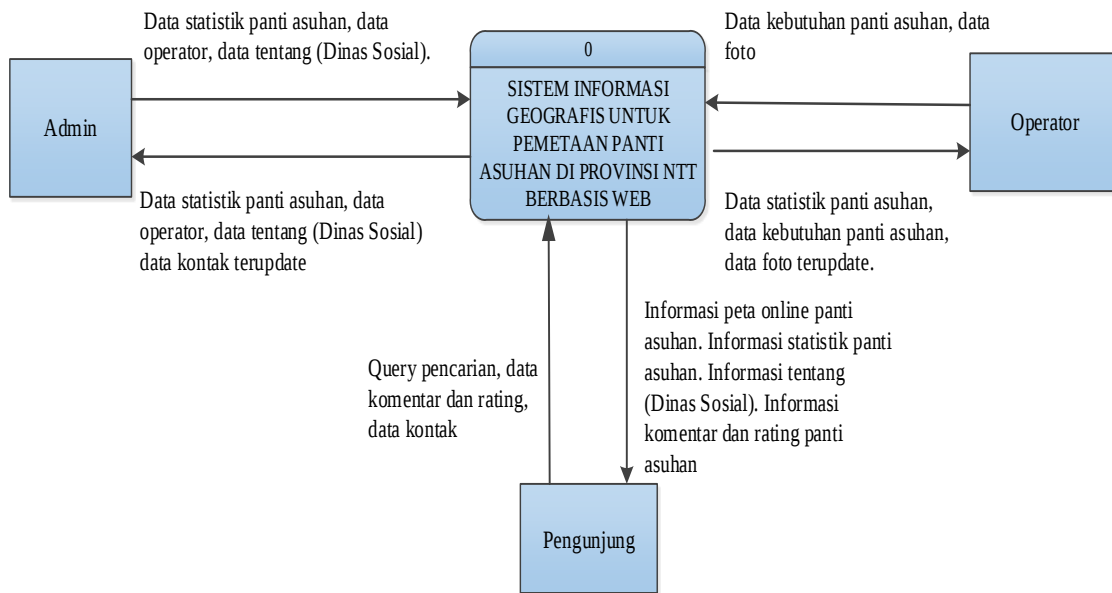
password. Kemudian sistem akan memverifikasi permintaan *login*, jika *username* dan *password* sesuai maka *admin* dan operator akan masuk ke sistem dan melakukan pengolahan data. Setelah data diolah selanjutnya sistem akan memproses semua data tersebut, kemudian semua data tersebut akan tersimpan dalam *database* lalu menghasilkan *output* berupa informasi statistik panti asuhan pada *website*.

Setelah informasi sudah tersedia di *website*, pengunjung dapat melihat informasi statistik panti asuhan dan pengunjung juga dapat memberi komentar atau rating pada panti asuhan melalui *website*.

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 ditunjukkan pada Gambar 3.2.

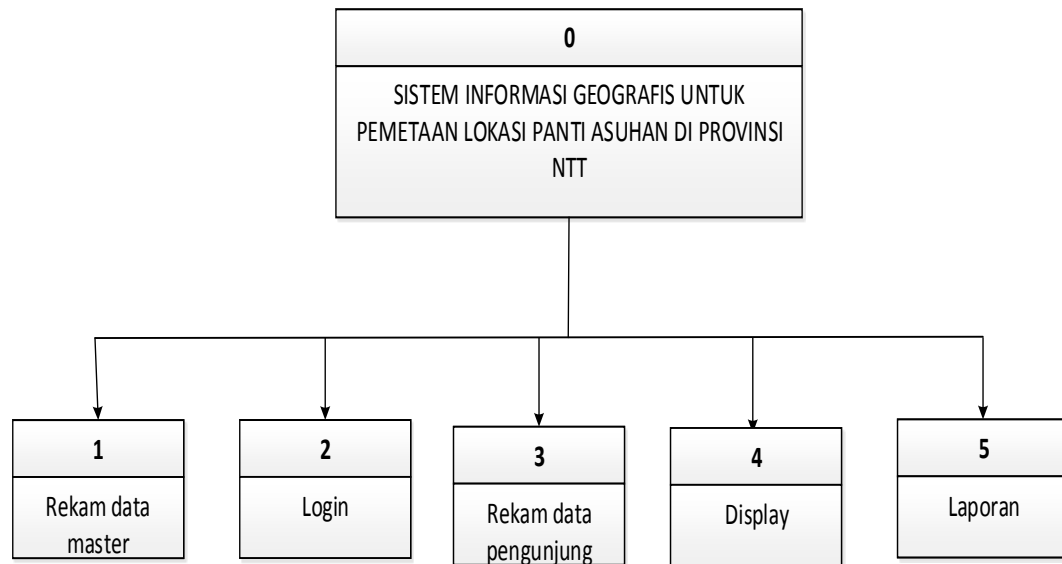


Gambar 3. 2 Diagram Konteks

Berdasarkan Gambar 3.2 di atas, dapat dijelaskan bahwa masing-masing pengguna sistem memiliki tugas menginput data ke dalam sistem. Tujuan utama dari penginputan data ini adalah tukar-menukar informasi antara satu pengguna dengan pengguna lainnya.

3.3.3 Digram Berjenjang

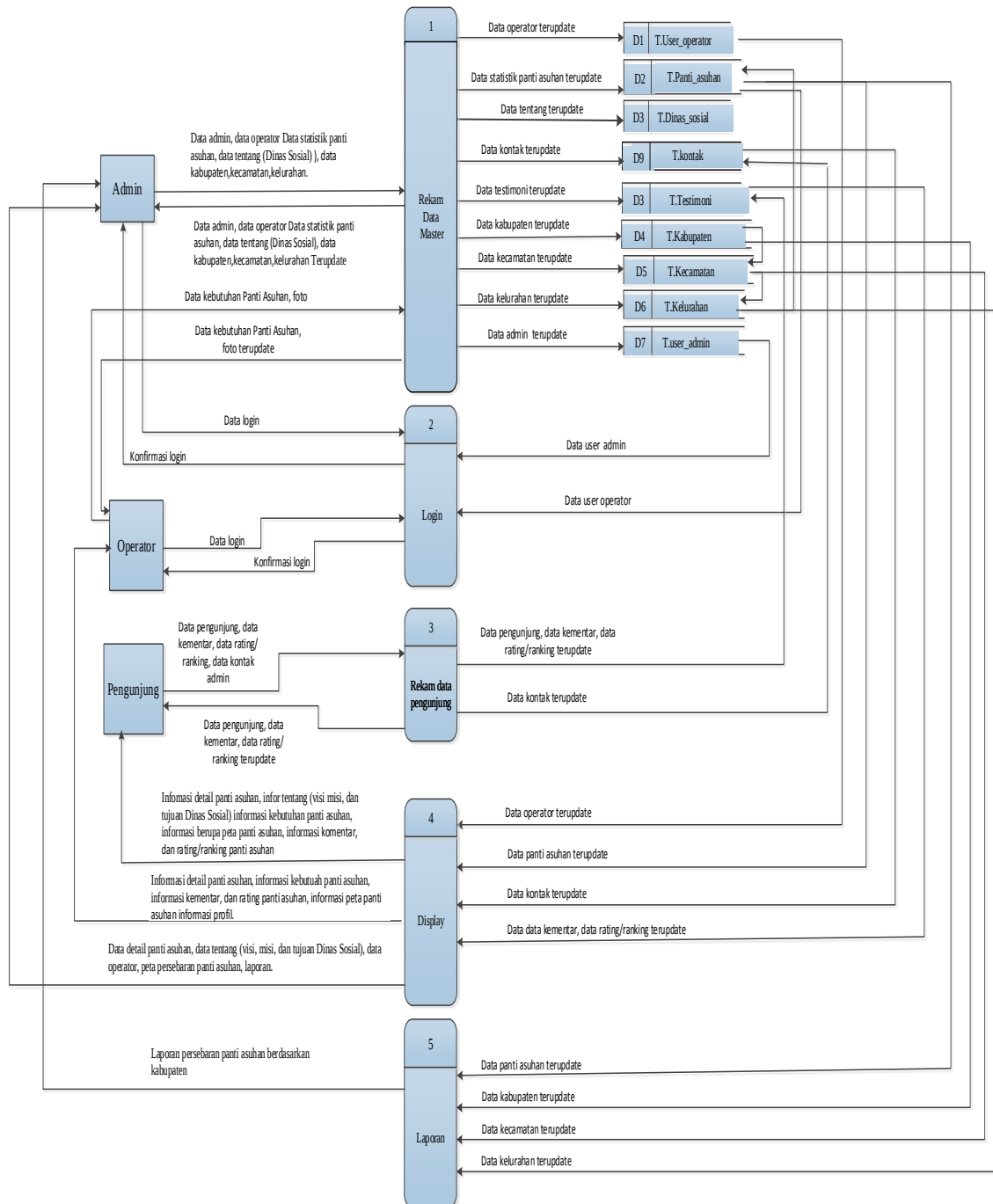
Diagram berjenjang merupakan gambaran proses sistem yang akan dibangun, yang mana ada proses rekam data master, proses login, proses rekam data pengunjung, display (lihat informasi) dan laporan. Berikut ini merupakan gambar diagram berjenjang Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Panti Asuhan di Provnsi NTT berbasis *Web*.



Gambar 3. 3 Digram Berjenjang

Gambar 3.3 merupakan gambaran proses sistem yang dibangun, dimana pada gambar ini dapat kita lihat terjadinya 3 proses yang mana admin, operator dan pengunjung. Admin akan melakukan rekam data master, login, jika login berhasil maka admin akan melakukan proses penginputan data, sedangkan operator akan melakukan login terlebih dahulu, jika login berhasil maka operator akan melakukan proses penginputan data dan Pengunjung akan melakukan rekam data pengunjung. Jika semua data sudah terorganisir dengan baik maka sistem akan memberikan informasi statistik panti asuhan dalam *website* sehingga pengunjung dapat melihat informasi-informasi panti asuhan sesuai dengan *keyword* pencarian.

3.3.4 Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 3. 4 Data FLOW Diagram

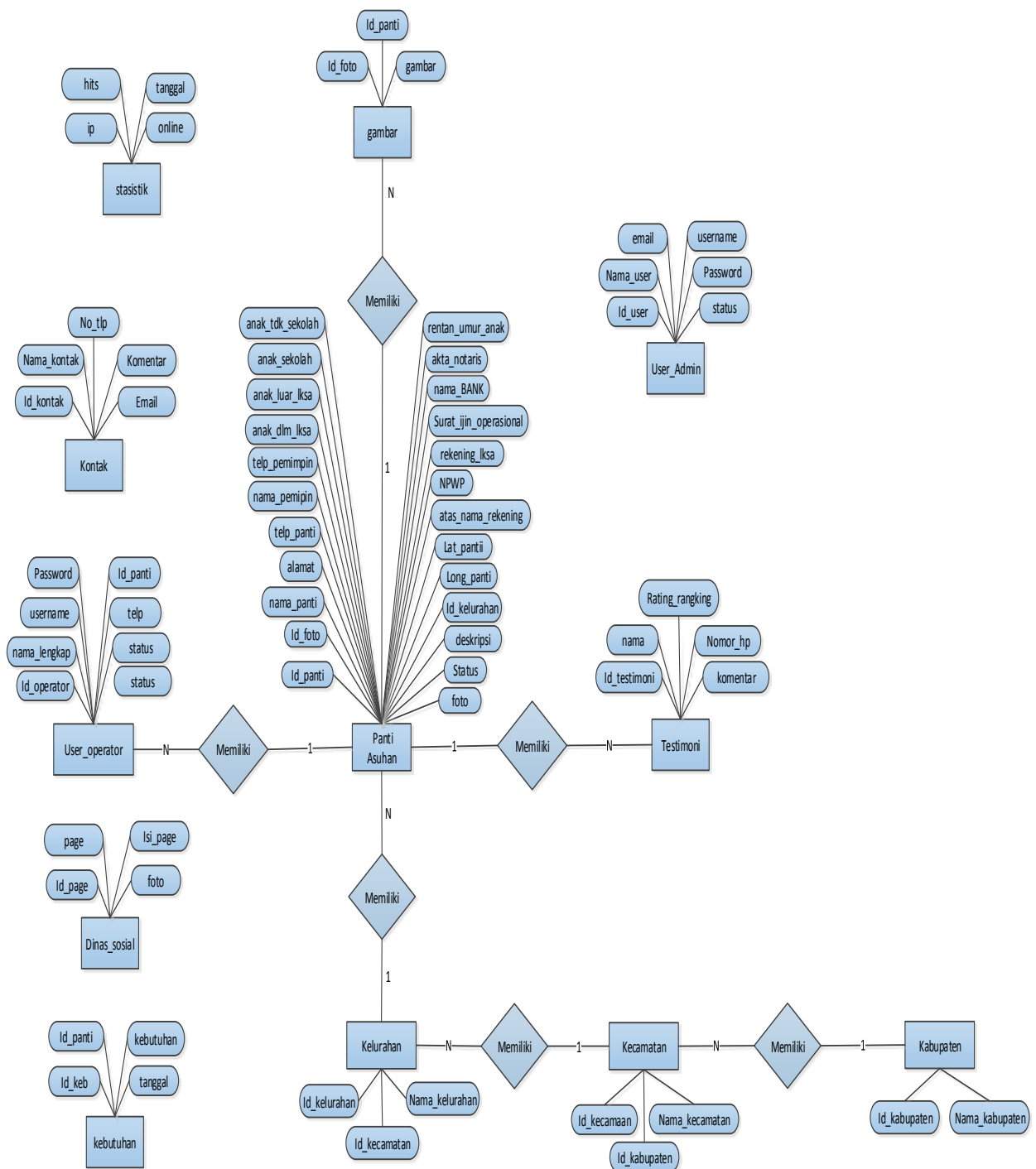
Gambar 3.4 menjelaskan bagaimana proses yang terjadi pada program yang berjalan dimana terjadi beberapa proses antara lain proses rekam data master pada admin dan operator, proses rekam data pengunjung pada pengunjung serta proses login.

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 terdefinisi dengan baik. Adapun *E-R Diagram* dari Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Panti Asuhan di Provinsi NTT berbasis Web dapat dilihat pada Gambar 3.5.

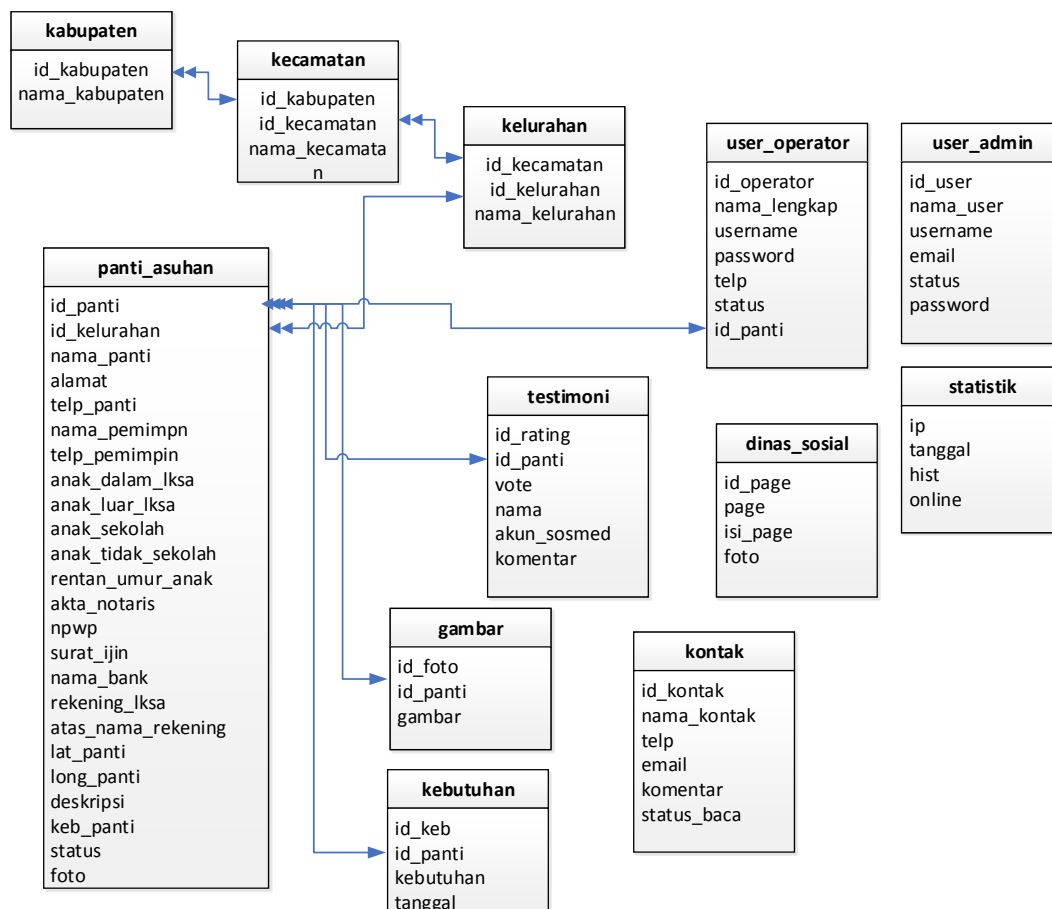


Gambar 3. 5 E-R Diagram

3.4.2 Perancangan Database

4.4.2.1 Relasi Antar Tabel

Berikut adalah gambar relasi antar tabel dalam Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Panti Asuhan di Provinsi NTT.



Gambar 3. 6 Relasi Tabel

4.4.2.2 PerancanganTabel

Untuk merancang *database* Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Panti Asuhan di Provinsi NTT dibutuhkan rancangan tabel sebagai berikut :

1). Tabel Kabupaten

Pada tabel kabupaten terdapat 2 atribut yaitu *id_kabupaten* dan *nama_kabupaten*.

Tabel 3. 1 Kabupaten

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	<i>id_kabupaten</i>	Int	15	*	<i>id_kabupaten</i>
2.	<i>nama_kabupaten</i>	Varchar	30		<i>nama_kabupaten</i>

2). Tabel Kecamatan

Pada tabel kecamatan terdapat 3 atribut yaitu *id_kecamatan*, *id_kabupaten* dan *nama_kecamatan*.

Tabel 3. 2 Kecamatan

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	<i>id_kecamatan</i>	Int	15	*	<i>id_kecamatan</i>
2.	<i>id_kabupaten</i>	Int	15	**	<i>id_kabupaten</i>

3.	nama_kecamatan	Varchar	30		nama_kecamatan
----	----------------	---------	----	--	----------------

3). Tabel Kelurahan

Pada tabel kelurahan terdapat 3 atribut yaitu id_kelurahan, id_kecamatan dan nama_kelurahan.

Tabel 3. 3 Kelurahan

No	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_kelurahan	Int	15	*	id_kelurahan
2.	id_kecamatan	Int	15	**	id_kecamatan
3.	nama_kelurahan	Varchar	50		nama_kelurahan

4). Tabel Kontak

Pada tabel kontak terdapat 6 atribut yaitu id_kontak, nama_kontak, telp, email, komentar, dan status_baca.

Tabel 3. 4 Kontak

No	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_kontak	Int	15	*	id_kontak
2.	nama_kontak	Varchar	30		nama_kontak

3.	telp	Int	14		telp
4.	email	Varchar	30		email
5.	komentar	Textr	32		komentar
6.	status_baca	Enum	('1','0')		status baca

5). Tabel Dinas Sosial

Pada tabel static page terdapat 4 atribut yaitu id_page, page, isi_page, dan foto.

Tabel 3. 5 Dinas Sosial

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	Id_page	Int	15	*	id_page
2.	page	varchar	20		Page
3.	isi_page	text			Isi_page
4.	foto	varchar	100		Foto

6). Tabel Testimoni

Pada tabel testimoni terdapat 6 atribut yaitu id_rating, id_panti, vote, nama, akun_sosmed dan komentar.

Tabel 3. 6 Testimoni

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	id_rating	Int	15	*	id_rating
2.	id_panti	Int	15	**	id_panti
3.	vote	Int	20		vote
4.	nana	Varchar	30		nama
5.	akun_sosmed	Varchar	30		akun_sosmet
6.	komentar	text			komentar

7). Tabel Statistik

Pada tabel statistik terdapat 4 atribut yaitu ip, tanggal, hits dan online.

Tabel 3. 7 Statistik

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	ip	Varchar	30	*	ip
2.	tanggal	Date			tanggal
3.	hits	Int	12		hits

4.	online	Varchar	300		online
----	--------	---------	-----	--	--------

8). Tabel Admin

Pada tabel operator terdapat 6 atribut yaitu id_user, nama_user, username, password, email, dan status.

Tabel 3. 8 User Admin

No	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_user	Int	11	*	id_user
2.	nama_user	Varchar	100		nama_user
3.	username	Varchar	100		username
4.	password	Varchar	255		password
5.	email	Varchar	50		email
6.	status	enum	('1','0')		status

9). Tabel Operator

Pada tabel operator terdapat 7 atribut yaitu id_operator, id_panti, nama_lengkap, username, password, telp, dan status.

Tabel 3. 9 User Operator

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	id_operator	Int	15	*	id_operator
2.	id_panti	Int	15	**	id_panti
3.	nama_lengkap	Varchar	200		nama_lengkap
4.	username	Varchar	200		username
5.	password	Varchar	200		password
6.	telp	int	20		telp
7	status	enum	('1','0')		status

10). Tabel Panti Asuhan

Pada tabel pant asuhan terdapat 6 atribut yaitu id_panti, nam_panti, alamat, telp_panti, nama_pemimpin, telp_pemimpin, anak_dalam_lksa, anak luar_lksa, anak_sekolah, anak_tidak_sekolah, rentan umur_anak, akta_notaris, npwp, surat_ijin, nama_bank, rekening_lksa, atas_nama_rekening, lat_panti, long_panti, deskripsi, status, foto, dan id_kelurahan.

Tabel 3. 10 Panti Asuhan

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	id_panti	Int	15	*	id_panti
2.	nama_panti	Varchar	50		nama_panti
3.	alamat	Varchar	50		alamat
4.	telp_panti	Int	15		telp_panti
5.	nama_pemimpin	Varchar	50		nama_pemimpin
6.	telp_pemimpin	Int	15		telp_pemimpin
7.	anak_dalam_lksa	Varchar	30		anak_dalam_lksa
8.	anak_luar_lksa	Varchar	30		anak_luar_lksa
9.	anak_sekolah	Varchar	30		anak_sekolah
10.	anak_tidak_sekolah	Varchar	30		anak_tidak_sekolah
11.	rentan_umur_anak	Varchar	30		rentan_umur_anak
12.	akta_notaris	Varchar	50		akta_notaris
13.	npwp	Varchar	50		npwp
14.	surat_ijin	Varchar	50		surat_ijin
15.	nama_bank	Varchar	40		nama_bank

16.	rekening_lksa	Varchar	50		rekening_lksa
17.	atas_nama_rekening	Varchar	50		atas_nama_rekening
18.	lat_panti	Double			lat_panti
19.	long_panti	Double			long_panti
20.	deskripsi	Text			deskripsi
21.	status	Enum	('1','0')		status
22.	foto	Varchar	100		foto
23.	id_kelurahan	Int	20	**	id_kelurahan

11). Tabel Gambar

Pada tabel gambar terdapat 3 atribut yaitu id_foto, id_panti dan gambar.

Tabel 3. 11 Gambar

No	Field	Tipe	Size	Key	Keterangan
1.	id_foto	Int	15	*	id_operator
2.	id_panti	Int	15	**	id_panti

3.	gambar	Varchar	200		nama_lengkap
----	--------	---------	-----	--	--------------

12). Tabel Kebutuhan

Pada tabel kebutuhan terdapat 4 atribut yaitu id_keb, id_panti, kebutuhan dan tanggal.

Tabel 3. 12 Kebutuhan

No	Field	Type	Size	Key	Keterangan
1.	id_keb	Int	15	*	id_keb
2.	id_panti	Int	15	**	id_panti
3.	kebutuhan	Varchar	200		kebutuhan
4.	tanggal	Date			tanggal

3.5 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 sistem informasi geografis pemetaan panti asuhan diperlukan

perancangan antar muka (*interface design*). Adapun *design interface* dari perancangan sistem adalah sebagai berikut:

3.5.1 Desain Menu *Home / beranda*

Desain menu *home* merupakan tampilan utama dari *website* SIG. Sistem informasi geografis pemetaan lokasi panti asuhan ini memiliki beberapa menu pilihan yang terdapat pada tampilan awal yaitu menu beranda, panti asuhan, peta, tentang kami, dan *login*.

A Web Page

http://

GIS Panti Asuhan

Beranda Panti Asuhan Peta Tentang Kami login

Hubungi Kami

Dinas Sosial Provinsi Nusa Tenggara Timur

Jl. Jend. Soeharto No. 135, Nakoten I. Kec. Kota Raja, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur

Tipe

FOLLOW

Nama

Telepon

Email

Pesan

Gambar 3. 7 Rancang Form Menu Home

Halaman ini merupakan tampilan utama dalam sistem.

3.5.2 Rancang Form Halaman Pantu Asuhan

The wireframe shows a web interface for 'GIS Pantu Asuhan'. At the top, there is a navigation bar with a 'Logo' placeholder and the title 'GIS Pantu Asuhan'. To the right of the title are five buttons: 'Beranda', 'Pantu Asuhan', 'Peta', 'Tentang Kami', and 'Login'. Below the navigation bar is a section titled 'Filter Pencarian'. This section contains a box on the left with the text 'Tampilkan data berdasarkan lokasi kabupaten :'. Inside this box are five checkboxes: 'Kota Kupang', 'Kabupaten Kupang' (which is checked), 'Kabupaten TTS', 'Kabupaten TTu', and 'Kabupaten Belu'. To the right of this box is a search input field labeled 'Pencarian :'. Below the filter section is a data display area. It features a large 'Foto' placeholder on the left. To its right, there are two columns: 'Nama Pantu Asuhan' and 'Kebutuhan Pantu Asuhan'. The 'Nama Pantu Asuhan' column contains a 'Deskripsi' placeholder.

Gambar 3. 8 Rancang Form Halaman Pantu Asuhan

Gambar 3.8 merupakan tampilan halaman berisi menu pencarian dan data pantu asuhan.

3.5.3 Rancang Form Menu Login Operator

The wireframe shows a login page for 'Gis Pantu Asuhan'. At the top center is a placeholder for a logo, represented by a box with an 'X'. Below the logo is the title 'Gis Pantu Asuhan' and the instruction 'Silahkan Login Menggunakan Akun Anda'. The main content area is a login form. It contains two input fields: the first is preceded by a user icon, and the second is preceded by a lock icon. Below these fields is a 'Login' button. To the right of the button is a link that says 'Lupa Password ?'.

Gambar 3. 9 Rancang Form Menu Login Operator

Halaman *login* dikhususkan bagi *operator*. Sebelum masuk ke sistem operator harus mengisi username dan password dengan benar agar dapat mengakses data di dalam sistem.

3.5.4 Rancang Form Menu Dashboard Operator

The wireframe illustrates the layout of the Operator Dashboard Menu. It features a vertical sidebar on the left with a header 'Nama panti asuhan' and a list of menu items: 'Beranda', 'Panti Asuhan', 'Foto', 'Kebutuhan', and 'Peta'. The main content area on the right has a top header with a logo, the text 'Selamat Datang Admin :', and user icons. Below this is a sub-header 'Form Beranda' with a home icon. The central area contains a box labeled 'Informasi :'. A 'footer' label is positioned at the bottom right of the main content area.

Gambar 3. 10 Rancang Form Menu Dashborad Operator

Halaman ini merupakan tampilan utama bagi *operator* setelah *login*. Dalam halaman ini terdapat informasi beranda, panti asuhan, foto, kebutuhan dan peta.

3.5.5 Form Menu Tambah Foto Pant Asuhan

The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu with the following items: 'Nama pant asuhan', 'Beranda', 'Pant Asuhan', 'Foto', 'Kebutuhan', and 'Peta'. The main content area is titled 'Form Tambah Gambar Pant Asuhan'. It features a header bar with a logo, 'welcome Admin', and user icons. The form contains three sections for image uploads: 'Gambar 1', 'Gambar 2', and 'Gambar 3', each with a 'Choose File' button. A 'Simpan' button is located at the bottom of the form area. A 'footer' label is at the very bottom of the page.

Gambar 3. 11 Rancang Form Menu Tambah Foto

Gambar 3.11 merupakan tampilan halaman tambah foto pant asuhan pada operator.

3.5.6 Rancang Form Menu Edit Foto Pant Asuhan

The screenshot shows a web application interface for editing images. The sidebar menu is identical to the previous form, with items: 'Nama pant asuhan', 'Beranda', 'Pant Asuhan', 'Foto', 'Kebutuhan', and 'Peta'. The main content area is titled 'Form Edit Gambar Pant Asuhan'. It features a header bar with a logo, 'welcome Admin', and user icons. The form contains a section for image editing: 'Gambar 1', which includes a large rectangular placeholder for the image and a 'Browser' button below it. At the bottom of the form area are 'Batal' and 'Simpan' buttons. A 'footer' label is at the very bottom of the page.

Gambar 3. 12 Rancang Form Menu Edit Foto

Gambar 3.12 merupakan tampilan halaman edit foto pantu asuhan pada operator.

3.5.7 Rancang Form Menu Input Kebutuhan Pantu Asuhan

Wireframe of the 'Form Input Kebutuhan Pantu Asuhan' page. The layout includes a sidebar menu on the left with the following items: 'Nama pantu asuhan', 'Beranda', 'Pantu Asuhan', 'Foto', 'Kebutuhan', and 'Peta'. The main content area has a header section with a logo and 'Selamat Datang Admin :', followed by a sub-header 'Form Input Kebutuhan Pantu Asuhan'. The central part of the page contains a large text input field labeled 'Kebutuhan Pantu Asuhan :'. Below this field are two buttons labeled 'batal' and 'simpa'. A 'footer' label is positioned at the bottom right of the main content area.

Gambar 3. 13 Rancang Form Menu Input Pati Asuhan

Halaman ini merupakan tampilan input kebutuhan pantu asuhan pada operator.

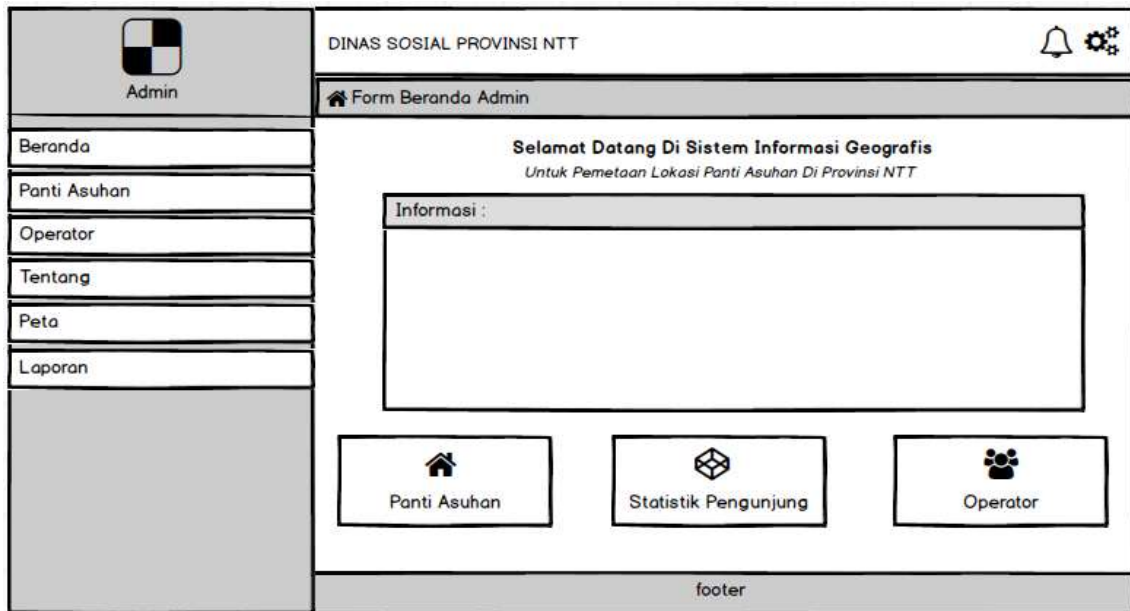
3.5.8 Rancang Form Menu Login Admin

Wireframe of the Admin Login form. The layout consists of a placeholder for a logo on the left and a login section on the right. The login section is titled 'Login' and contains two input fields for username and password, followed by a 'LOGIN' button.

Gambar 3. 14 Form Menu Login Admin

Halaman *login* dikhususkan bagi *admin*. Sistem akan meminta *username* dan *password* dan *admin* harus mengisinya dengan benar dan *valid* agar dapat mengakses data di dalam sistem.

3.5.9 Rancang Form Menu Beranda Admin



Gambar 3. 15 Rancang Form Menu Beranda Admin

Halaman ini merupakan tampilan utama bagi *admin* setelah *login*. Dalam halaman ini terdapat informasi beranda, panti asuhan, operator, tentang, peta dan laporan.

3.5.10 Rancang Form Menu Input Data Pantu Asuhan

DINAS SOSIAL PROVINSI NTT	
Form Tambah Pantu Asuhan	
Nama Pantu Asuhan	Alamat Pantu Asuhan
Nomor telpon pantu asu	Nama pemimpin Pantu Asuhan
Nomor telpon pemimpin pantu	Jumlah anak dalam
Jumlah anak di luar L	Jumlah anak yang sek
Jumlah anak tidak sek	Rentan umur anak dalam pantu
Akta notaris	NPWP
Surat ijin operasional	Kelurahan
Nama bank	lat pantu

Gambar 3. 16 Rancang Form Menu Input Data Pantu Asuhan

Halaman ini merupakan tampilan data pantu asuhan. Dalam halaman ini terdapat nama pantu asuhan, nomor telepon pantu asuhan, nama pemimpin pantu asuhan, nomor telepon pemimpin pantu asuhan, alamat pantu asuhan, jumlah anak dalam LKSA (Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak), jumlah anak di luar LKSA, jumlah anak tidak sekolah, jumlah anak tidak sekolah, rentan umur anak, akta notaris, npwp, surat ijin operasional, nama bank, rekening LKSA, atas nama dalam rekening, kelurahan, lat pantu asuhan, long pantu asuhan, deskripsi satu dan foto.

3.5.11 Rancang Form Menu Tambah Operator

The screenshot shows a web application interface for 'DINAS SOSIAL PROVINSI NTT'. On the left is a sidebar menu with a logo and the text 'Admin', and a list of menu items: 'Beranda', 'Panti Asuhan', 'User', 'Peta', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Form Tambah Operator' and contains the following fields: 'Nama lengkap', 'Username', 'Password', 'Asal panti asuhan', 'Nomor Telpn', and 'Status'. The 'Status' field has two radio button options: 'aktif' and 'tidak aktif'. At the bottom of the form are two buttons: 'Batal' and 'Simpan'. The footer of the page is labeled 'footer'.

Gambar 3. 17 Rancang Form Menu Tambah Operator

Gambar 3.17 merupakan tampilan halaman tambah data operator. Dalam halaman ini terdapat nama lengkap, username, password, asal panti asuhan dan status.

3.5.12 Rancang Form Menu Edit Operator

The screenshot shows a web application interface for 'DINAS SOSIAL PROVINSI NTT'. On the left is a sidebar menu with a logo and the text 'Admin', and a list of menu items: 'Beranda', 'Panti Asuhan', 'User', 'Peta', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Form Edit Operator' and contains the following fields: 'Nama lengkap', 'Username', 'Password', 'Asal panti asuhan', and 'Nomor Telpn'. At the bottom of the form are two buttons: 'Batal' and 'Simpan'. The footer of the page is labeled 'footer'.

Gambar 3. 18 Rancang Form Menu Edit Operator

Gambar 3.18 merupakan tampilan halaman edit data operator. Dalam halaman ini terdapat nama lengkap, username, password dan asal panti asuhan.

3.5.13 Rancang Form Menu Tambah Tentang

The image shows a wireframe of a web application interface for adding 'About' data. It features a sidebar menu on the left with options: Beranda, Panti Asuhan, User, Tentang, Peta, and Laporan. The main content area is titled 'Form Tambah Tentang' and contains three input fields labeled 'Page', 'Isi Page', and 'Foto'. The 'Foto' field has a 'Choose File' button. At the bottom right of the form are 'Batal' and 'Simpan' buttons. The page header shows 'DINAS SOSIAL PROVINSI NTT' and a user profile 'Admin'. The footer is labeled 'footer'.

Gambar 3. 19 Rancang Form Menu Tambah Data Tentang

Gambar 3.19 merupakan tampilan halaman tambah data tentang. Dalam halaman ini terdapat page, isi page dan foto.

3.5.14 Rancang Form Menu Laporan

The wireframe shows a web application interface for the 'DINAS SOSIAL PROVINSI NTT'. The sidebar menu on the left includes 'Admin', 'Beranda', 'Panti Asuhan', 'User', 'Tentang', 'Peta', and 'Laporan'. The main content area is titled 'Form laporan panti asuhan' and features a table with the following structure:

#	Panti Asuhan	Kelurahan	kecamatan	Kabupaten
1	-	-	-	-
2	-	-	-	-
3	-	-	-	-

Buttons for '-Semua Panti Asuhan-' and 'Cetak' are located above the table. The footer area is labeled 'footer'.

Gambar 3. 20 Rancang Form Menu Laporan.

Halaman ini merupakan tampilan data laporan panti asuhan.