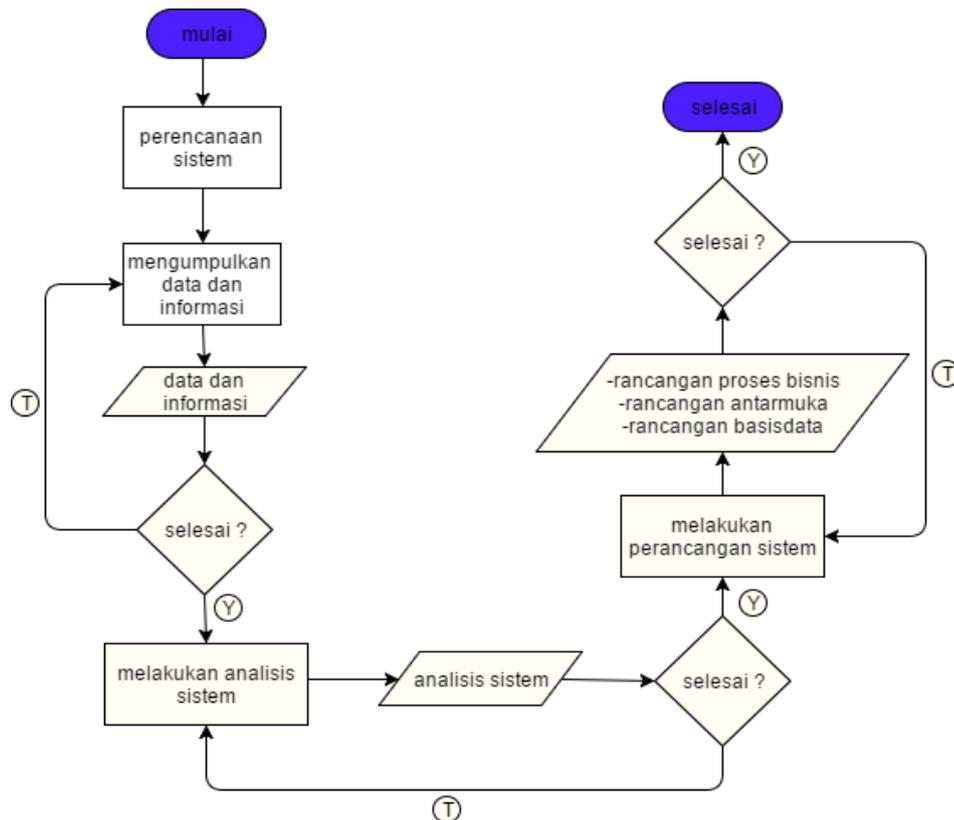


## BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis melalui beberapa tahap yang dilaksanakan secara urut. Tahap – tahap yang dilakukan digambarkan pada Gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

Pada Gambar 3.1 maka dapat dijelaskan secara rinci tahapan dan aktivitas yang sudah dilakukan beserta data-data yang sudah dikumpulkan, sebagai berikut:

### 3.1 Perencanaan Sistem

Pada tahapan perencanaan sistem penulis mengumpulkan data-data yang diperlukan untuk mengetahui masalah yang terjadi dan tahapan bagaimana masalah tersebut dapat diselesaikan. Terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam perencanaan sistem, sebagai berikut:

#### a. Mengetahui Masalah

Dari penjelasan pada Tabel 2.1 maka dapat diambil beberapa permasalahan yang terjadi, permasalahan tersebut diantaranya:

1. Banyak barang-barang temuan tersimpan lama di lemari kaca disetiap fakultas tanpa diketahui pemiliknya.
2. Kurangnya data informasi tentang barang temuan tersebut.
3. Belum ada kejelasan apa yang akan dilakukan jika barang temuan tersebut sudah mencapai atau melebihi 1 tahun.
4. Kurangnya penyebaran informasi tentang barang temuan tersebut.

b. Mendefinisikan Masalah

Setelah diketahui masalah yang dihadapi, maka permasalahan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Barang-barang yang ditemukan tersebut akan diletakkan di lemari kaca setelah si penemu melaporkan ke pihak penanggung jawab yang ada di fakultas, dari pelaporan tersebut banyak barang-barang temuan tersimpan di lemari kaca dan barang tersebut banyak tidak diambil oleh pemiliknya.
2. Penyebaran informasi dari barang tersebut terbilang kurang, kurangnya penyebaran informasi dari barang tersebut merupakan faktor utama yang menyebabkan barang-barang tersebut diletakkan dan disimpan oleh pihak fakultas tanpa ada yang mengetahui.
3. Selain kurangnya penyebaran informasi, data-data tentang barang temuan tersebut juga kurang lengkap, seperti nama penemu barang, waktu barang temuan, tempat ditemukan barang dan deskripsi dari barang tersebut saat ditemukan, data-data dirasa kurang lengkap atau kurang spesifik.
4. Barang-barang yang ditemukan tersebut ada yang sudah mencapai 1 tahun atau lebih. Sesuai dengan ketentuan agama Islam, barang temuan jika sudah mencapai 1 tahun maka barang tersebut berhak menjadi milik penemu, tetapi disini barang yang sudah mencapai 1 tahun atau lebih tersebut belum tahu kejelasan lanjut akan digunakan untuk apa oleh pihak fakultas.

c. Menentukan Tujuan Sistem

Dari permasalahan yang dijelaskan tersebut, maka dibuatkan sebuah sistem yang bertujuan untuk membantu *stake holder* dalam menyebarkan dan mencari informasi barang secara luas, serta membantu melakukan tata kelola barang hilang dan barang temuan secara kaidah Islam.

### 3.2 Analisis Sistem

Pada analisis sistem ini akan menjelaskan bagaimana sistem yang dibuat tersebut dapat membantu dan menyelesaikan masalah seperti yang sudah dijelaskan di perencanaan sistem, sebagai berikut:

#### 1. Banyaknya barang temuan tersimpan lama di lemari kaca

Untuk mengurangi bertumpuknya barang temuan yang tersimpan lama di lemari kaca tersebut maka sangat dibutuhkan sebuah sistem yang bertujuan untuk menyebarkan informasi dari barang temuan tersebut, dampaknya agar saat barang ditemukan dan di letakkan di lemari kaca oleh pihak penanggung jawab fakultas, dapat langsung diketahui oleh pemiliknya jika informasi barang tersebut sudah tersebar luas melalui sistem ini nantinya.

#### 2. Kurangnya data informasi tentang barang tersebut

Untuk memberikan atau menyebarkan informasi maka sangat dibutuhkan data tentang barang tersebut, saat barang yang ditemukan oleh si penemu, maka si penemu akan mengisikan data-data seperti nama penemu, waktu temuan, tempat temuan, jenis barang, gambar, dan deskripsi yang menjelaskan barang temuan tersebut, tujuannya adalah agar si pemilik barang dengan mudah mendapatkan dan mengetahui jika barang miliknya sudah ditemukan oleh seseorang.

#### 3. Belum ada kejelasan apa yang akan dilakukan jika barang temuan tersebut sudah mencapai atau melebihi 1 tahun.

Sesuai dengan aturan dan ajaran agama Islam, maka barang-barang temuan yang sudah tersimpan selama 1 tahun atau lebih nanti akan diberikan ke si penemu atau di kelola oleh pihak fakultas, barang yang sudah mencapai 1 tahun maka secara otomatis akan ada pemberitahuan di sistem yang menandakan jika barang tersebut sudah menjadi hak milik penemu atau milik fakultas.

#### 4. Kurangnya penyebaran informasi tentang barang tersebut

Kurangnya penyebaran informasi merupakan permasalahan yang utama, dengan adanya sistem ini nantinya akan memudahkan *stake holder* dalam menyebarkan informasi tersebut secara luas.

#### 3.2.1 Analisis Pengguna Sistem

Di analisis pengguna sistem ini akan menjelaskan peran user yang ada di sistem informasi tata kelola barang temuan dan barang hilang, sebagai berikut:

##### 1. Pengguna

Peran pengguna disini adalah sebagai orang yang menemukan barang atau yang kehilangan barang, pengguna nantinya akan *login* terlebih dahulu untuk dapat masuk ke sistem, di tampilan halaman pengguna maka akan menampilkan keseluruhan data barang temuan dan data barang hilang dalam bentuk tabel, serta terdapat tombol akses untuk memasukan data barang temuan atau data barang hilang yang dapat dipilih sesuai dengan masalah yang terjadi.

## 2. Admin

Admin berguna untuk melakukan administrasi terhadap sistem, melakukan pemeliharaan sistem, memiliki kewenangan mengatur hak akses terhadap sistem, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan pengaturan operasional sebuah sistem. Selain itu admin juga dapat melakukan CRUD (Create, Read, Update, Delete) yang ada di sistem.

## 3. Tamu

Tamu disini hanya dapat mengakses untuk melihat data-data barang yang pernah dimasukan oleh pengguna, tetapi tamu tidak dapat melakukan menambahkan data barang temuan atau barang hilang, dikarenakan tamu tidak mempunyai hak untuk masuk ke halaman pengguna sebelum melakukan registrasi dan melakukan *login*.

### 3.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan merancang atau mendesain sebuah sistem yang baik, dimana isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Pada perancangan sistem ini terdapat 3 perancangan yakni perancangan proses bisnis, perancangan antarmuka sistem dan perancangan database, yang dijelaskan sebagai berikut:

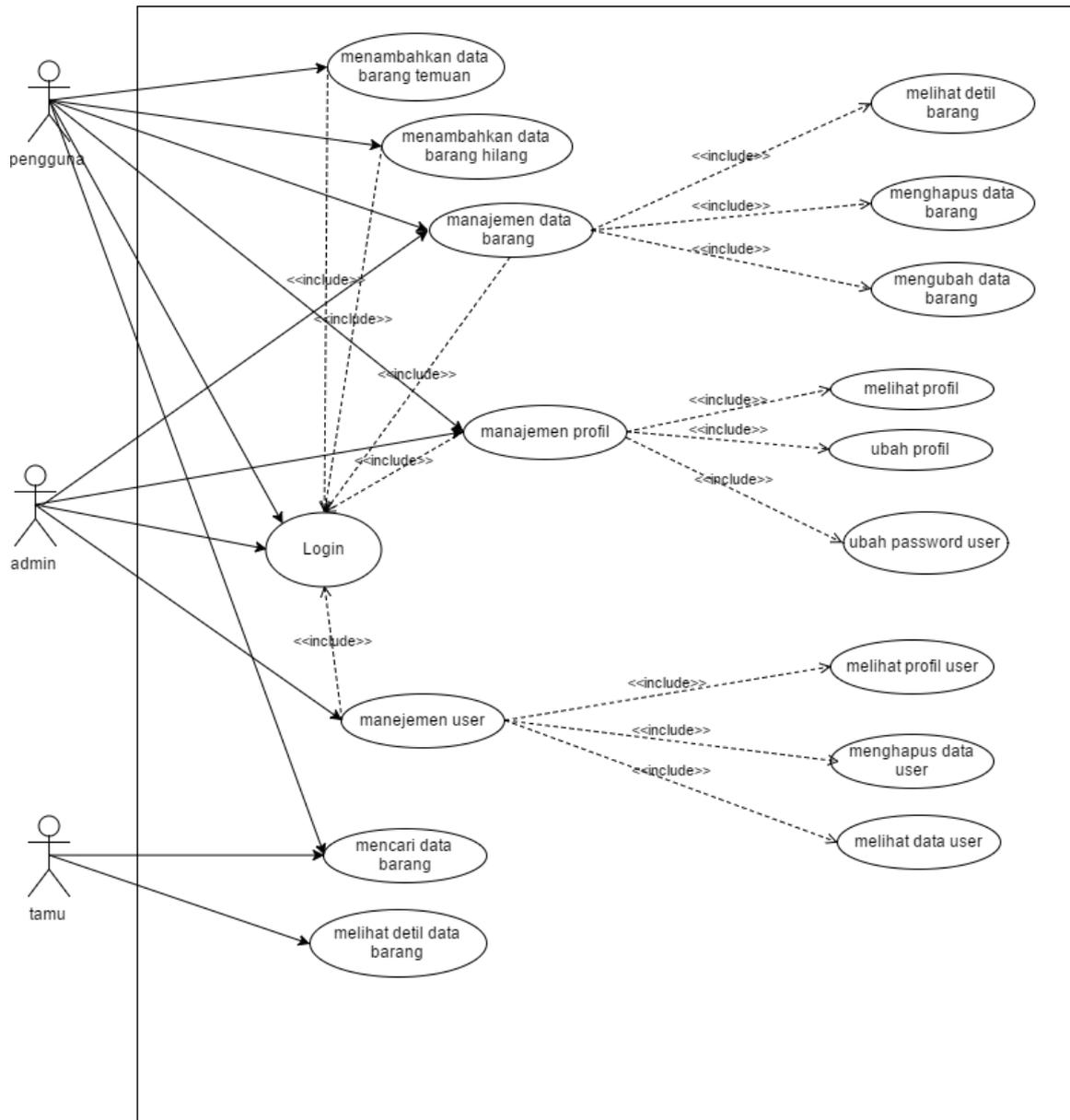
#### 3.3.1 Perancangan Proses Bisnis

Perancangan proses bisnis merupakan suatu set aktivitas yang terkait secara logis yang menentukan bagaimana pekerjaan-pekerjaan tertentu dilakukan. Terdapat 2 perancangan proses bisnis dalam pengerjaan sistem informasi tata kelola barang temuan dan barang hilang sebagai berikut:

##### A. Use case Diagram

*Use case* diagram digunakan untuk menggambarkan konteks dari sistem yang akan dibangun dan fungsi yang dihasilkan dari sistem tersebut. Dengan menggunakan *use case* dapat menjelaskan secara detail hubungan antara pengguna dengan sistem serta memudahkan orang diluar sistem (pembaca) untuk memahaminya

Untuk lebih jelas mengenai *use case* diagram akan ditunjukkan pada Gambar 3.2:



Gambar 3.2 Use case Diagram

Tahap ini merupakan gambaran dari rancangan atau struktur kerja dari sistem yang akan menjelaskan proses dan fungsi setiap user. *Use case* diagram adalah gambaran proses alur kerja sistem, yang mana dalam sistem ini terdapat 3 yang memiliki alur kerja masing-masing, yakni Admin, User dan Tamu.

Setelah itu maka akan dijelaskan peran apa saja yang dapat dilakukan oleh user, seperti yang akan dijelaskan pada Tabel 3.1:

Tabel 3.1 Tabel Penjelasan dan Tugas User

<b>Use case</b>	<b>Tugas</b>	<b>User</b>	<b>Penjelasan</b>
UC1	<i>Login</i>	Admin dan pengguna	Merupakan langkah awal sebelum masuk ke halaman utama admin atau pengguna.
UC2	Menambahkan data barang temuan	pengguna	Merupakan cara pengguna untuk memasukan data informasi dari barang yang ditemukan.
UC3	Menambahkan data barang hilang	pengguna	Merupakan cara pengguna untuk memasukan data informasi tentang barang hilang.
UC4	Manajemen data barang	Admin dan pengguna	Merupakan suatu halaman untuk melakukan manajemen data barang yang pernah dimasukan oleh pengguna.
UC5	Melihat detil barang	Pengguna	Merupakan cara untuk melihat detil dari barang yang dimasukan oleh pengguna.
UC6	Mengubah data barang	pengguna	Barang-barang yang sudah dimasukan oleh pengguna tersebut dapat diubah oleh pengguna.
UC7	Menghapus data barang	pengguna	Barang-barang yang dimasukan pengguna dapat di hapus, jika barang tersebut sudah diambil atau sudah ditemukan oleh stake holder yang bersangkutan
UC8	Manajemen profil	Admin dan pengguna	Merupakan suatu halaman untuk melakukan manajemen profil user baik admin atau pengguna

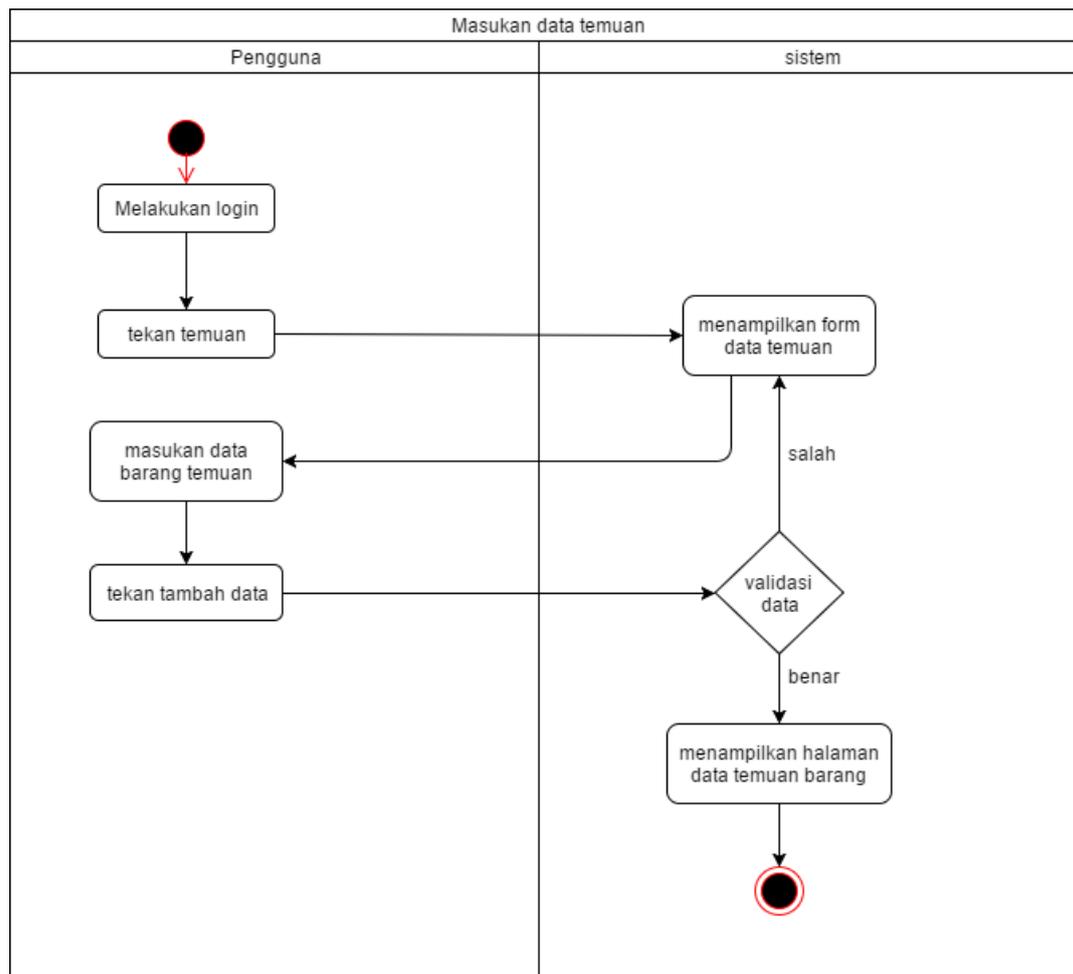
UC9	Melihat profil	Admin dan pengguna	Admin dan pengguna dapat melihat data profil pengguna tersebut.
UC10	Ubah profil	Admin dan pengguna	Admin dan pengguna dapat melakukan edit profil seperti nama dan mengubah gambar profil.
UC11	Ubah Password User	Admin dan Pengguna	Admin dan pengguna dapat melakukan ubah password di akun miliknya.
UC12	Manajemen user	Admin	Merupakan suatu halaman untuk melakukan manajemen data pengguna yang hanya dapat dilakukan oleh admin.
UC13	Melihat profil user	Admin	Admin dapat melihat profil dari keseluruhan pengguna.
UC14	Melihat data user	Admin	Admin dapat melihat data-data informasi barang yang pernah di masukan oleh pengguna.
UC15	Menghapus data user	Admin	Admin dapat melakukan penghapusan data setiap pengguna.
UC16	Mencari data barang	Pengguna dan tamu	Pengguna dan tamu dapat mencari barang temuan atau barang hilang dengan memasukan kata yang ingin dicari.
UC17	Melihat detil data barang	Pengguna dan tamu	Pengguna dan tamu dapat melihat data barang temuan atau hilang yang pernah dimasukan oleh pengguna .

## B. Activity Diagram

*Activity diagram* pada sub bab ini akan mepresentasikan tentang gambaran proses atau aktivitas yang terjadi pada setiap fitur yang ada di sistem informasi, seperti penjelasan berikut:

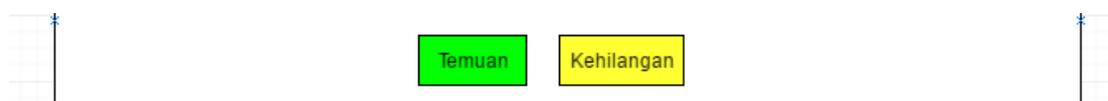
### a. UC2 : *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang Temuan

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk menambahkan data barang temuan yang ditunjukkan pada Gambar 3.3:



Gambar 3.3 *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang Temuan

Pada Gambar 3.3 merupakan proses alur dari memasukkan data barang temuan, sebelumnya user yang sudah punya akun akan melakukan *login* untuk masuk ke halaman utama user pengguna, dan user akan ditampilkan tombol temuan.

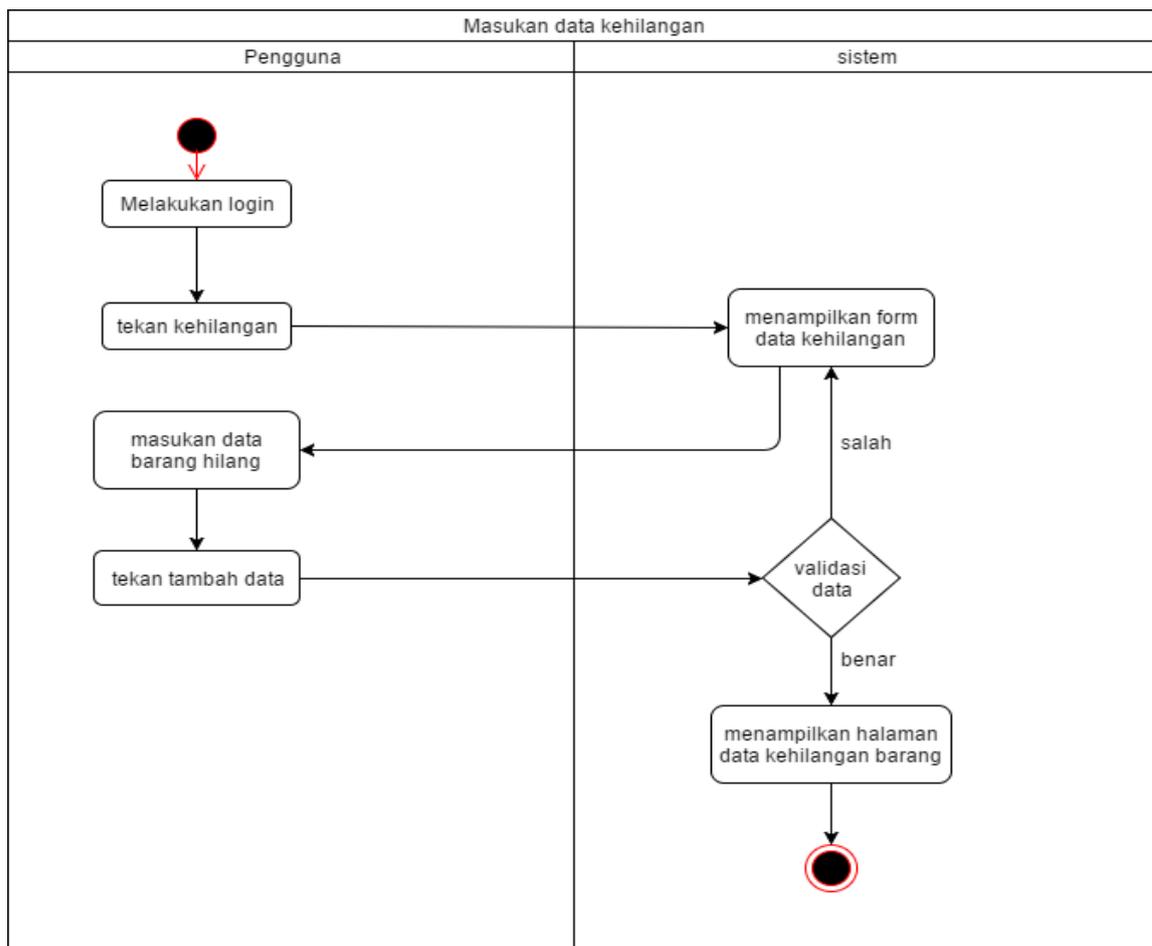


Setelah masuk di halaman temuan, user akan diminta mengisi data dari barang temuan tersebut di form yang sudah tersedia.

Setelah itu user akan menekan tombol tambah data, jika berhasil maka user akan di arahkan ke halaman utama dari temuan yang sudah tersusun sesuai jenis barang yang ditemukan, jika salah maka user akan di kembalikan lagi ke halaman form untuk memperbaiki kesalahan yang disampaikan di pesan kesalahan tersebut.

### b. UC3 : *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang Hilang

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk menambahkan data barang hilang yang ditunjukkan pada Gambar 3.4:



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Menambahkan Data Barang Hilang

Pada Gambar 3.4 merupakan proses alur dari memasukan data kehilangan, sebelumnya user yang sudah punya akun akan masuk ke halaman *login* untuk masuk ke halaman utama pengguna, setelah itu user akan di tampilkan tombol kehilangan

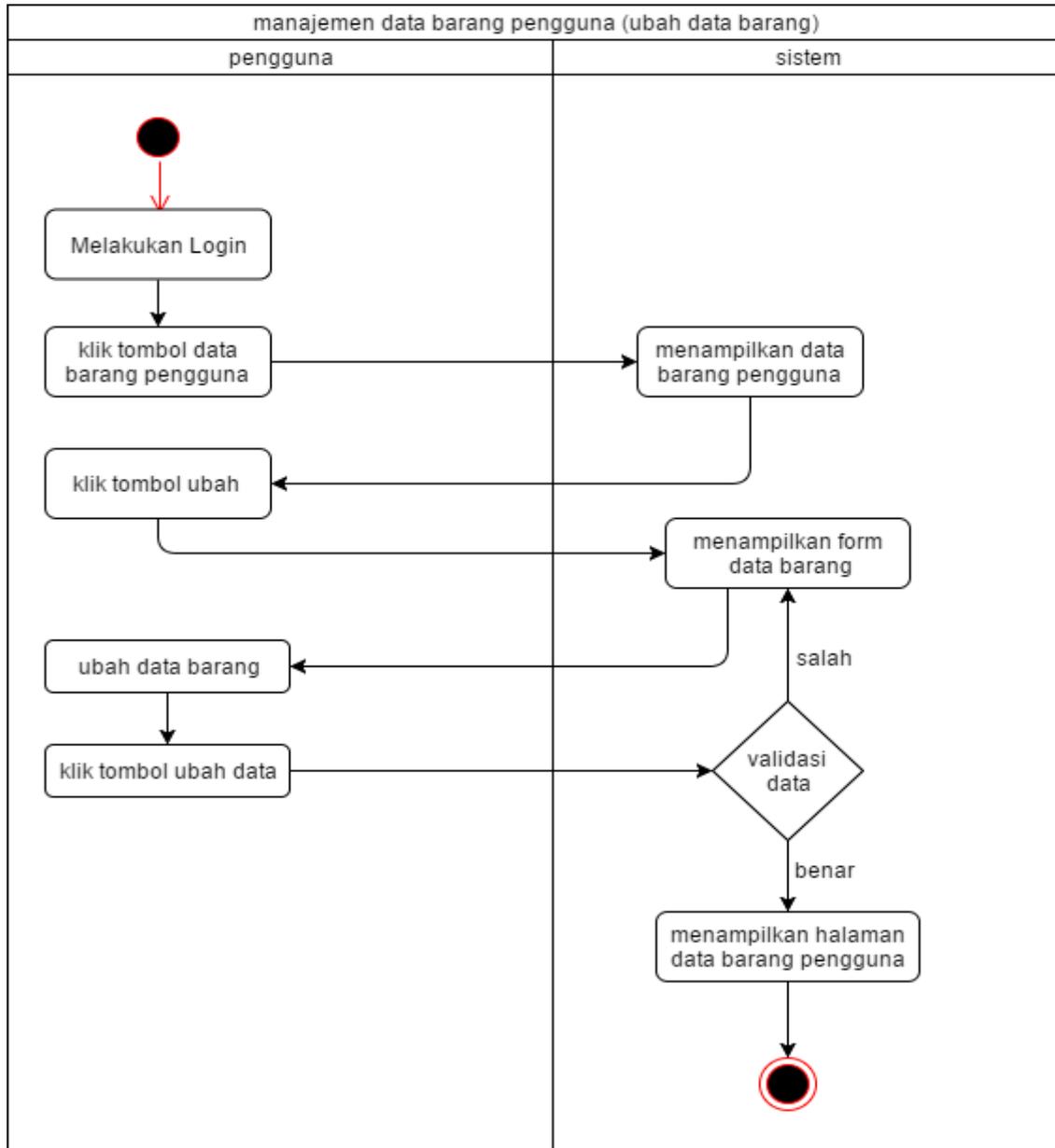


Setelah masuk di halaman kehilangan, user akan diminta mengisi form yang sudah tersedia dan mengisikan data dari barang hilang tersebut,

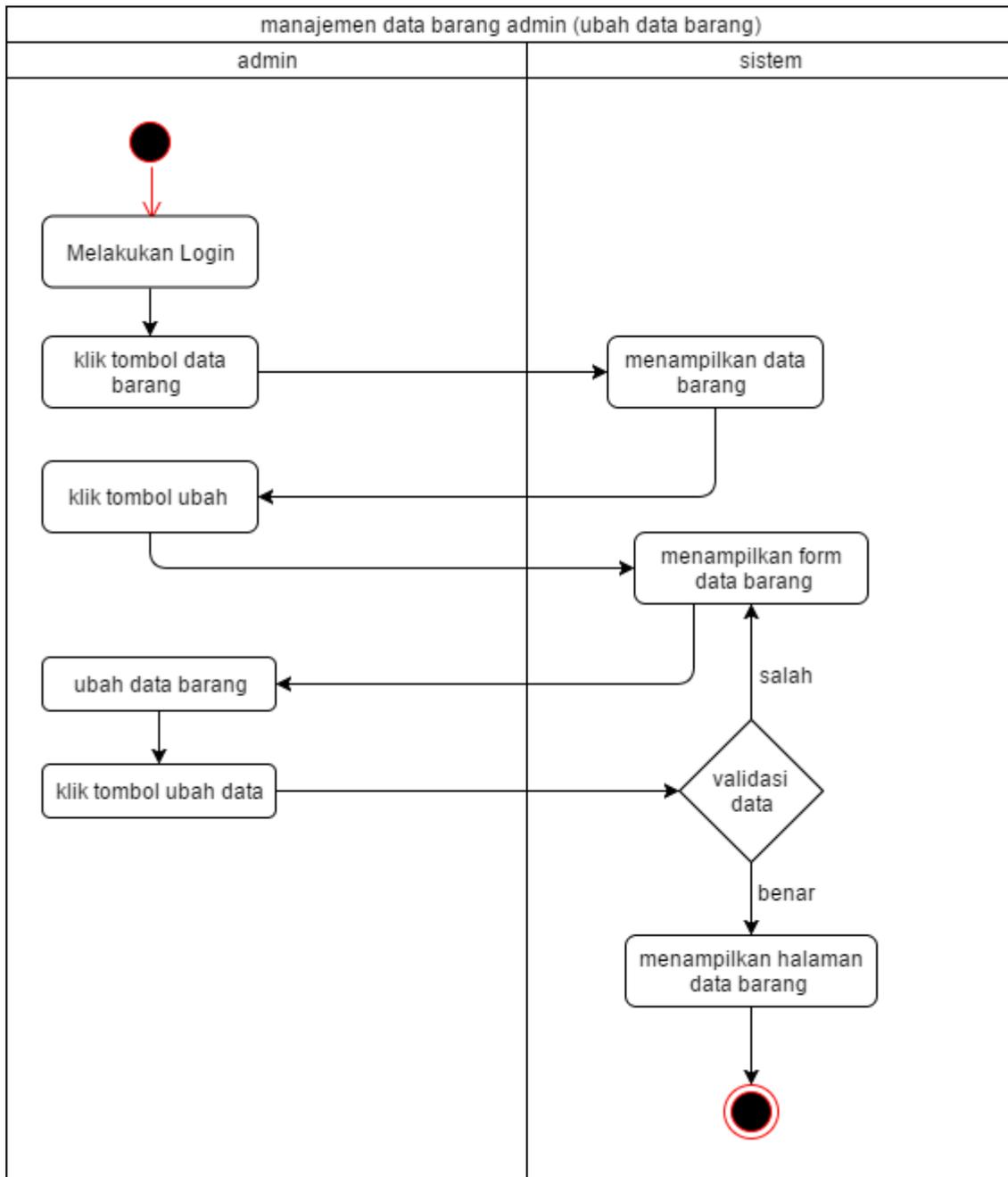
dan menekan tombol tambah data, jika berhasil maka user akan diarahkan ke halaman utama dari kehilangan tersebut yang sudah tersusun sesuai jenis barang hilang, jika salah maka user akan di kembalikan lagi ke halaman form untuk memperbaiki kesalahan yang di sampaikan di pesan kesalahan tersebut.

### c. UC6 : *Activity Diagram* Manajemen Data Barang ( Ubah Data Barang )

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk melakukan manajemen data barang, salah satunya mengubah data barang yang ditunjukkan pada Gambar 3.5 dan 3.6:

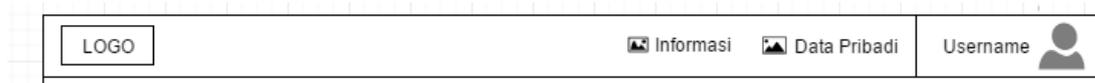


Gambar 3.5 Activity Diagram Manajemen Data Barang Pengguna ( Ubah Data Barang )



Gambar 3 6 Activity Diagram Manajemen Data Barang Admin ( Ubah Data Barang )

Pada Gambar 3.5 dan Gambar 3.6 menjelaskan cara melakukan perubahan data barang oleh pengguna dan admin, pertama pengguna dan admin menekan data pribadi dan memilih barang yang ingin diubah tersebut,

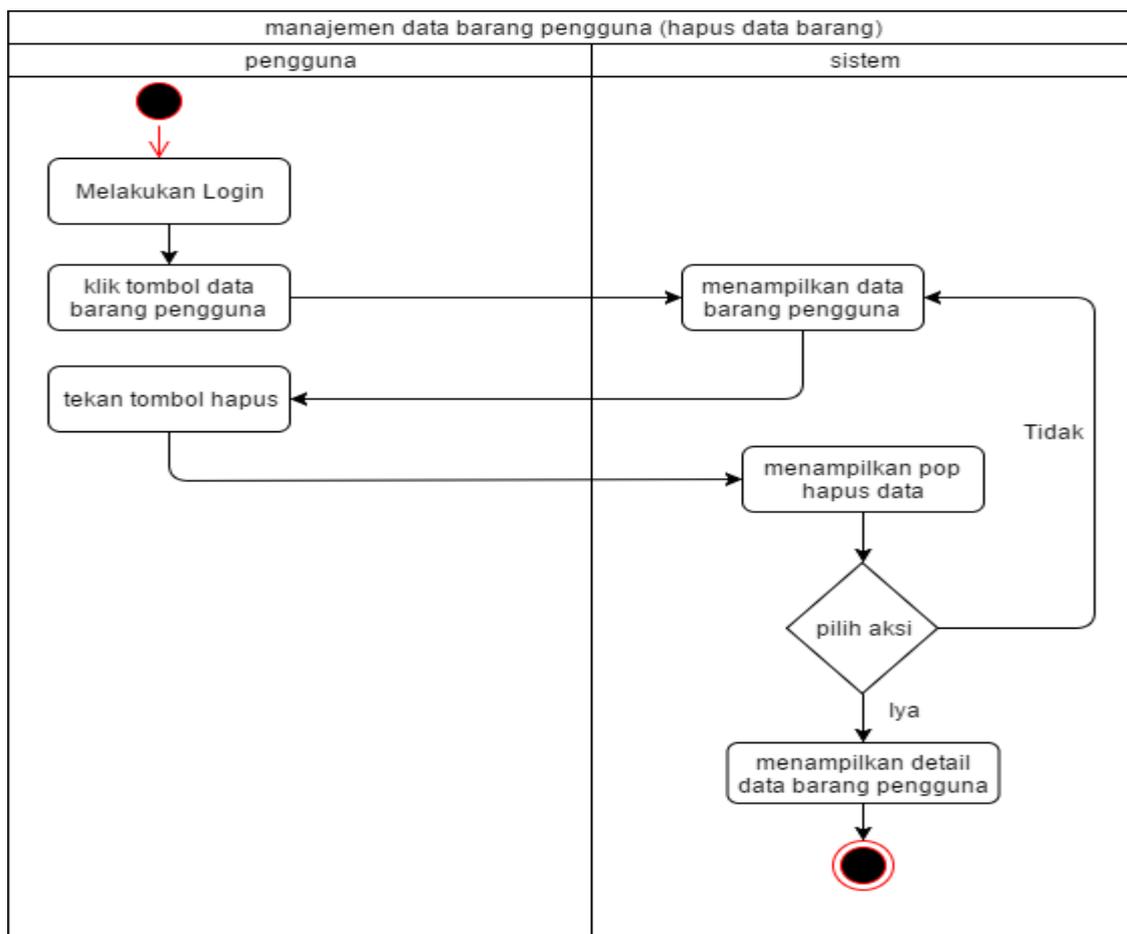


saat menekan tombol ubah maka tampilan akan dialihkan ke form data barang tersebut, form tersebut sudah terisi dan user hanya akan merubah data dari form tersebut

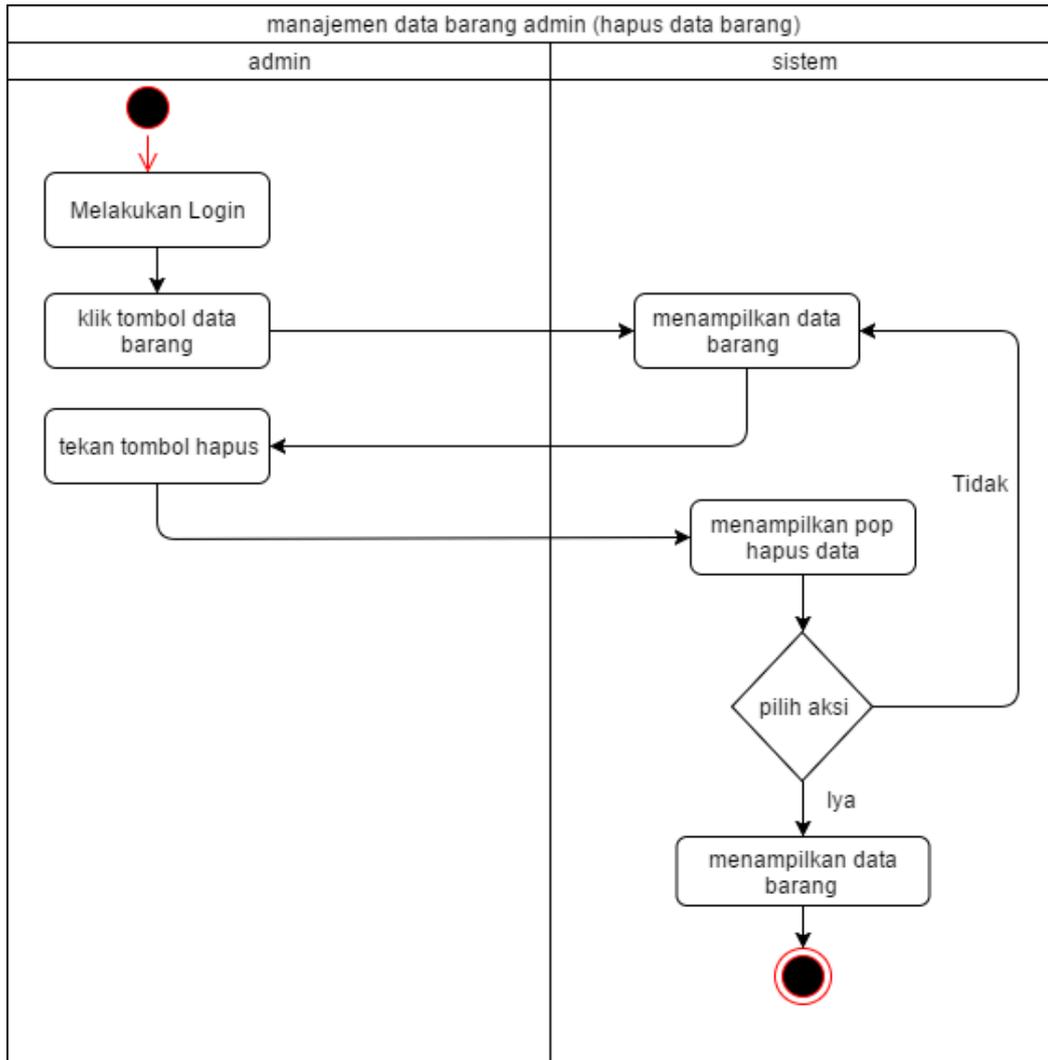
Setelah data diubah maka pengguna dan admin menekan tombol ubah data dan memeriksa data, jika terdapat kesalahan akan dikembalikan ke form data, jika benar akan dikembalikan ke halaman index temuan admin atau pengguna.

#### d. UC7 : *Activity Diagram* Manajemen Data Barang ( Hapus Data Barang )

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk melakukan manajemen data barang, salah satunya menghapus data barang yang ditunjukkan pada Gambar 3.7 dan 3.8:



Gambar 3.7 *Activity Diagram* Manajemen Data Pengguna ( Hapus Data Barang )



Gambar 3.8 Activity Diagram Manajemen Data Admin ( Hapus Data Barang )

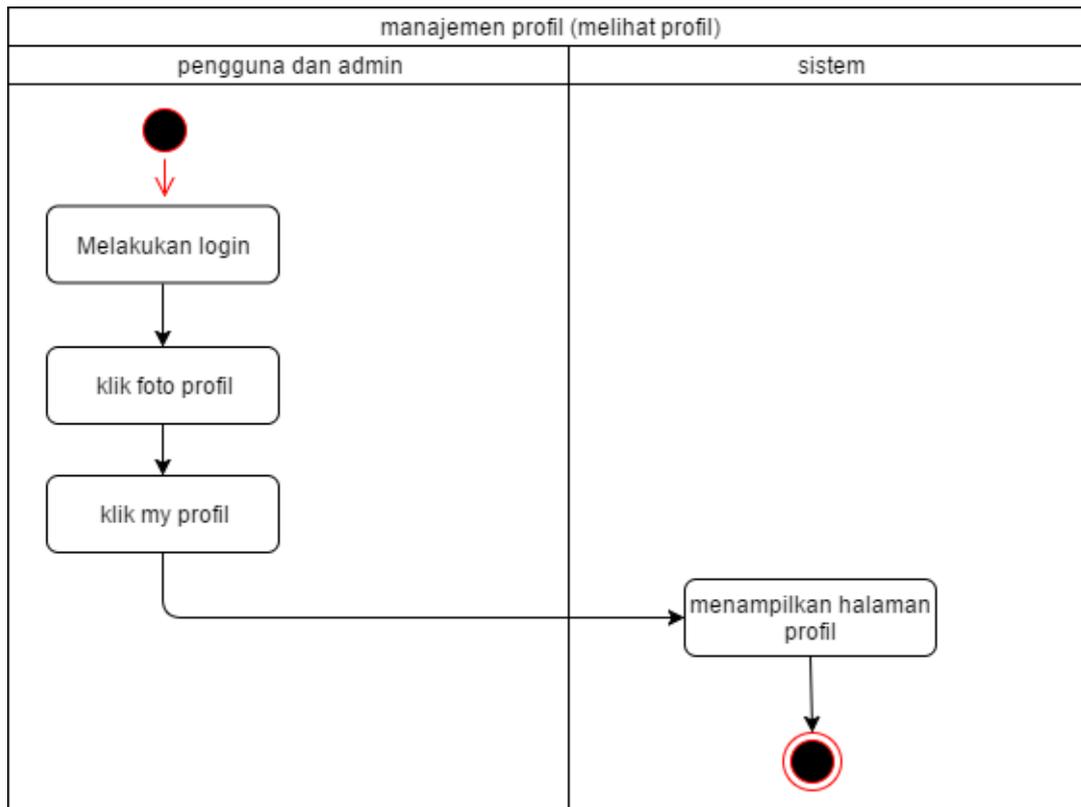
Pada Gambar 3.7 dan Gambar 3.8 menjelaskan cara hapus data barang oleh pengguna dan admin, pertama user menekan data barang dan memilih data barang yang akan di hapus, saat menghapus data barang maka akan menampilkan pop up untuk meyakinkan hapus data barang tersebut atau tidak.



Saat menghapus data barang maka data barang yang ada didatabase juga akan ikut terhapus oleh sistem.

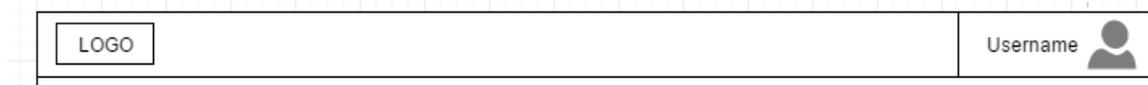
**e. UC9 : Activity Diagram Manajemen profil ( Melihat Profil )**

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk melakukan manajemen profil, salah satunya melihat profil user yang ditunjukkan pada Gambar 3.9:



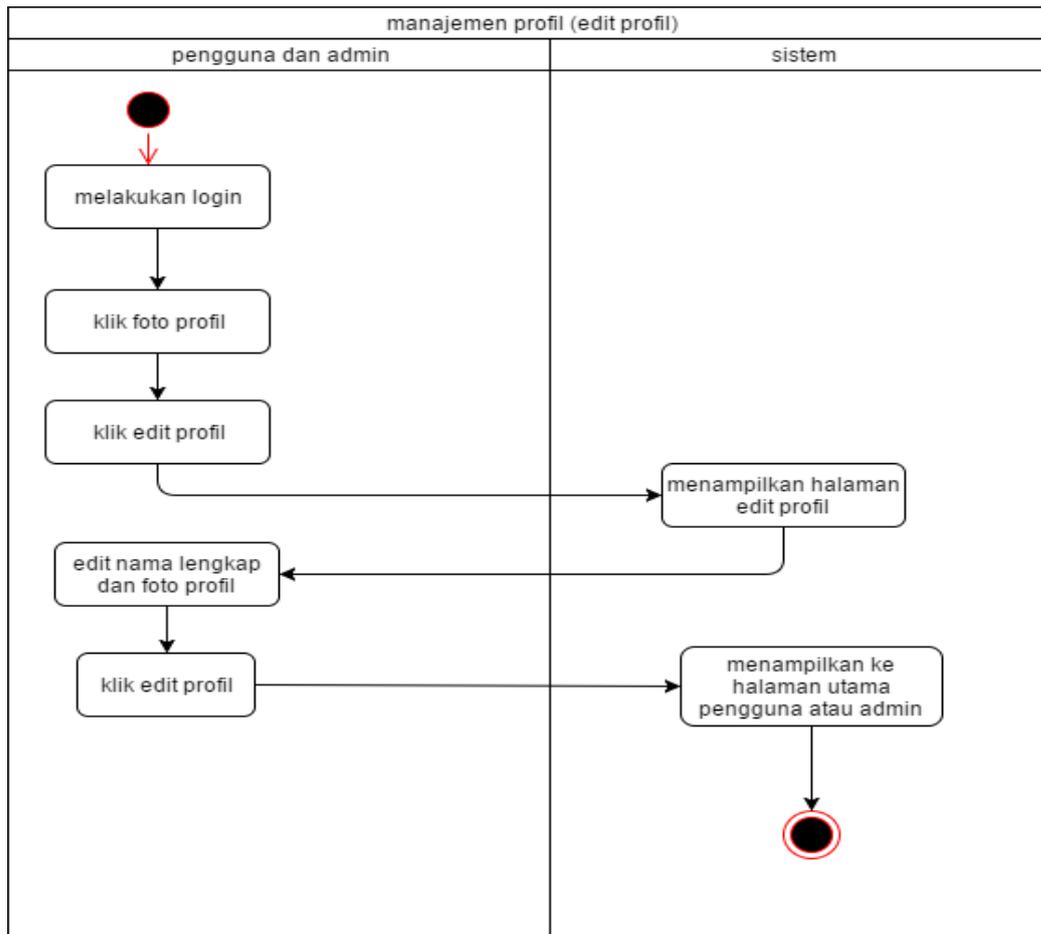
Gambar 3.9 Activity Diagram Manajemen profil ( Melihat Profil )

Pada Gambar 3.9 menjelaskan cara melihat profil user, user akan mengklik foto user yang berada di pojok kanan atas, saat diklik maka akan terdapat pilihan my profil.



**f. UC10 : Activity Diagram Manajemen profil ( Ubah Profil )**

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk melakukan manajemen profil, salah satunya melakukan edit profil user yang ditunjukkan pada Gambar 3.10:



Gambar 3.10 *Activity Diagram* Manajemen profil ( Edit Profil )

Pada Gambar 3.10 menjelaskan cara melakukan edit profil, saat user menekan foto pengguna dipojok kanan atas, maka nanti akan menampilkan edit profil. Pengguna dapat melakukan edit profil nama lengkap atau foto pengguna,

LOGO
Username

### Edit profile

Email : Hariadikarisman16@gmail.com

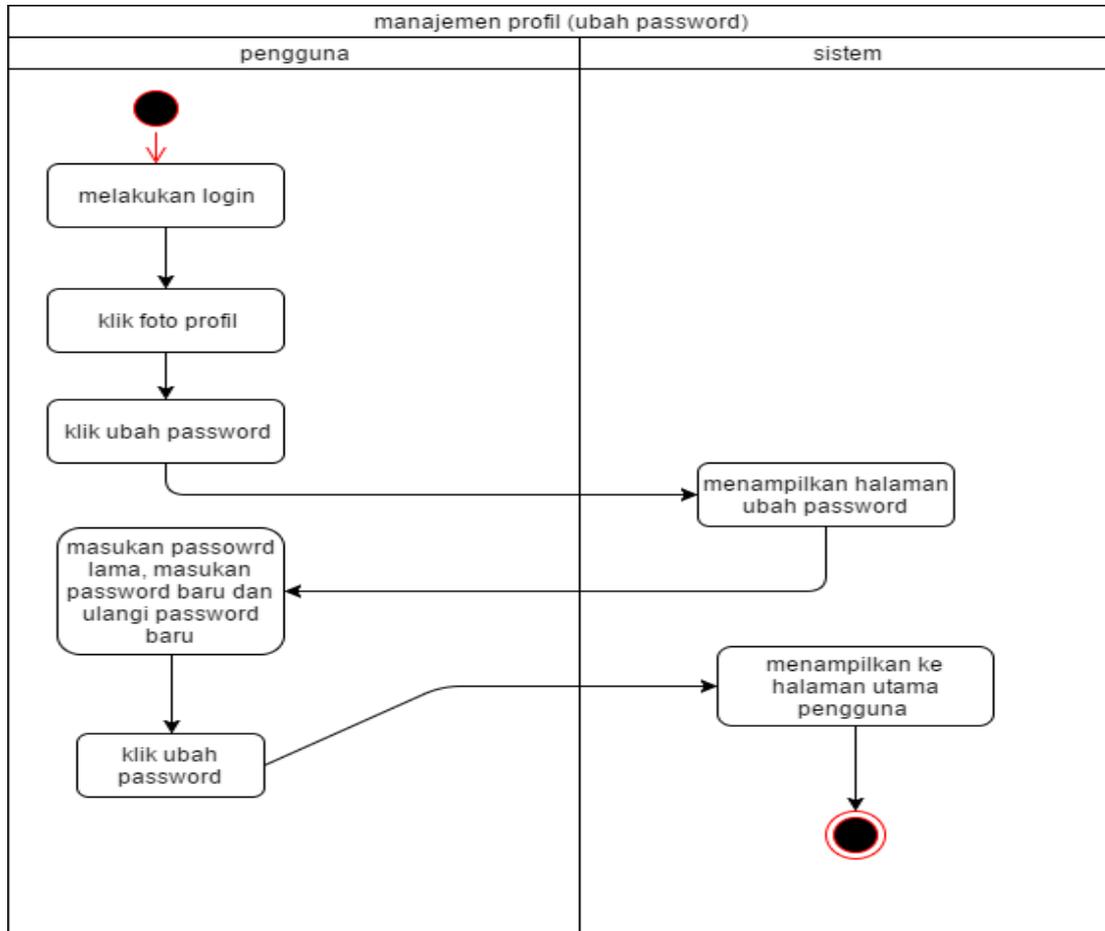
Nama Lengkap : Hariadi Karisman

Gambar :

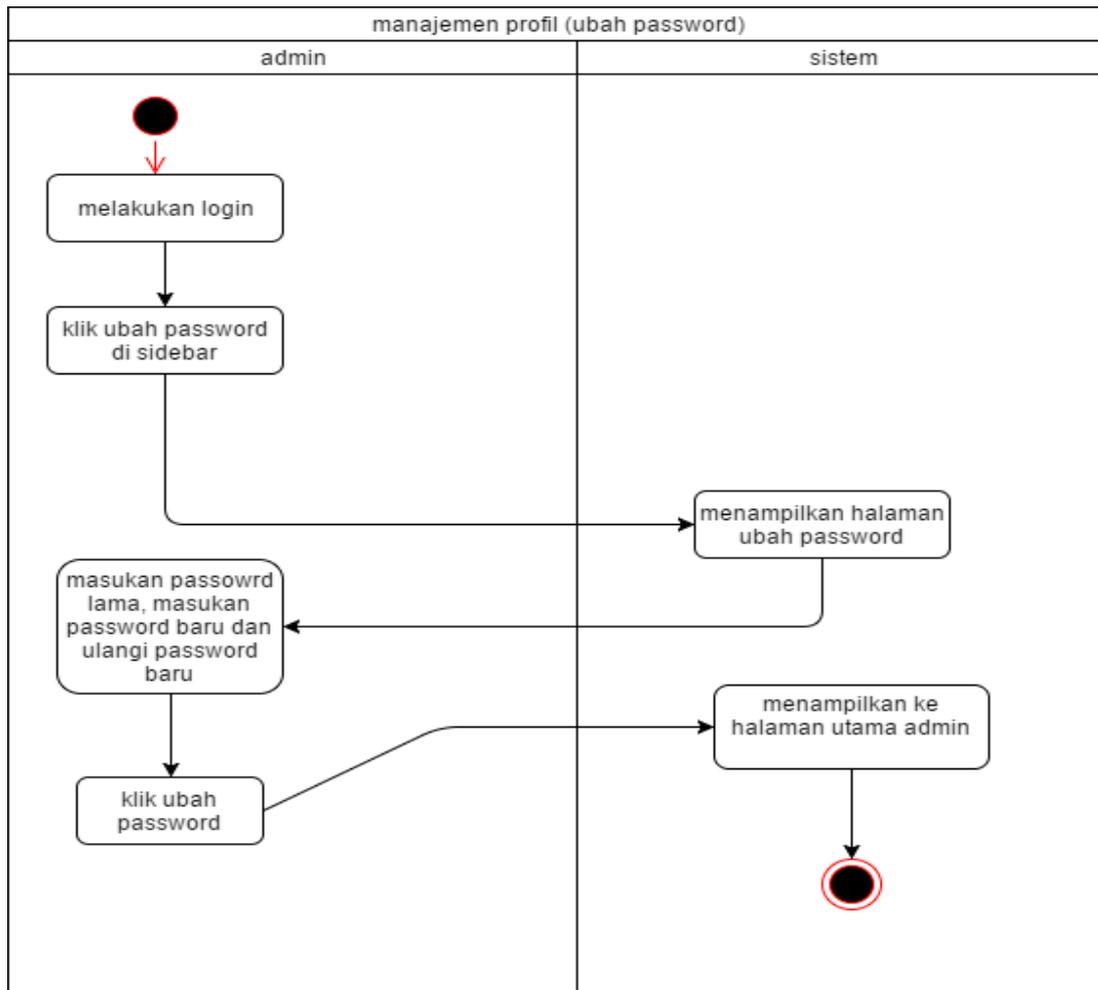
saat selesai edit profil dan menekan tombol edit maka pengguna akan dialihkan ke tampilan utama pengguna dan data yang didatabase otomatis akan diubah oleh sistem.

**g. UC11 : Activity Diagram Manajemen profil ( Ubah Password)**

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara user untuk melakukan manajemen profil, salah satunya melakukan ubah password user yang ditunjukkan pada Gambar 3.11 dan 3.12:



Gambar 3.11 Activity Diagram Manajemen profil ( Ubah Password )



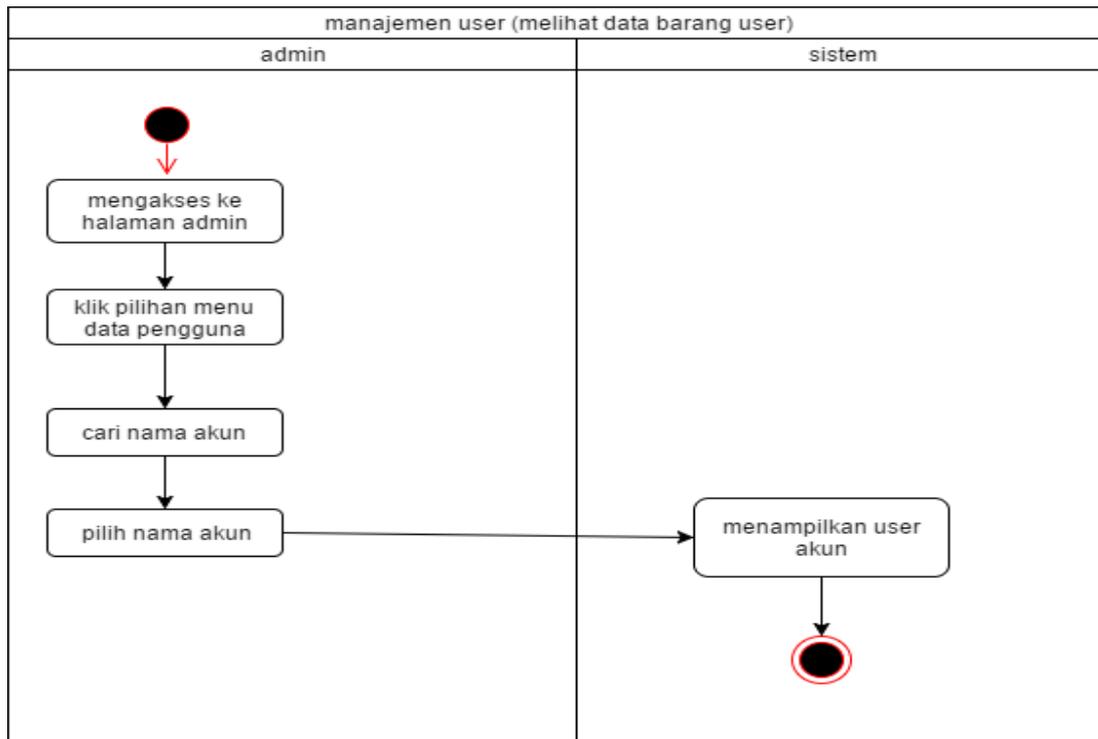
Gambar 3.12 Activity Diagram Manajemen profil ( Ubah Password Admin )

Pada Gambar 3.11 dan Gambar 3.12 menjelaskan cara melakukan ubah password, untuk user pengguna akan menekan foto pengguna dan memilih menu ubah password dan untuk admin menekan menu ubah password yang ada di sidebar admin.

The screenshot shows a web interface for changing a password. At the top left is a "LOGO" box, and at the top right is a "Username" field with a user icon. The main content area is titled "Ubah Password" and contains three input fields: "Password sekarang", "Password baru", and "Ulangi Password". Below these fields is a blue button labeled "Ubah Password".

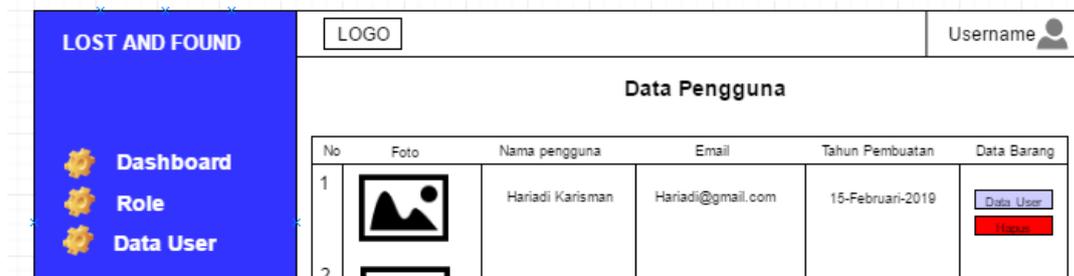
#### h. UC13 : Activity Diagram Manajemen user ( Lihat Akun User )

Pada activity diagram ini menjelaskan dan menampilkan cara admin untuk melakukan manajemen user, salah satunya melihat akun user yang ditunjukkan pada Gambar 3.13:



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Manajemen user ( Liat Akun User )

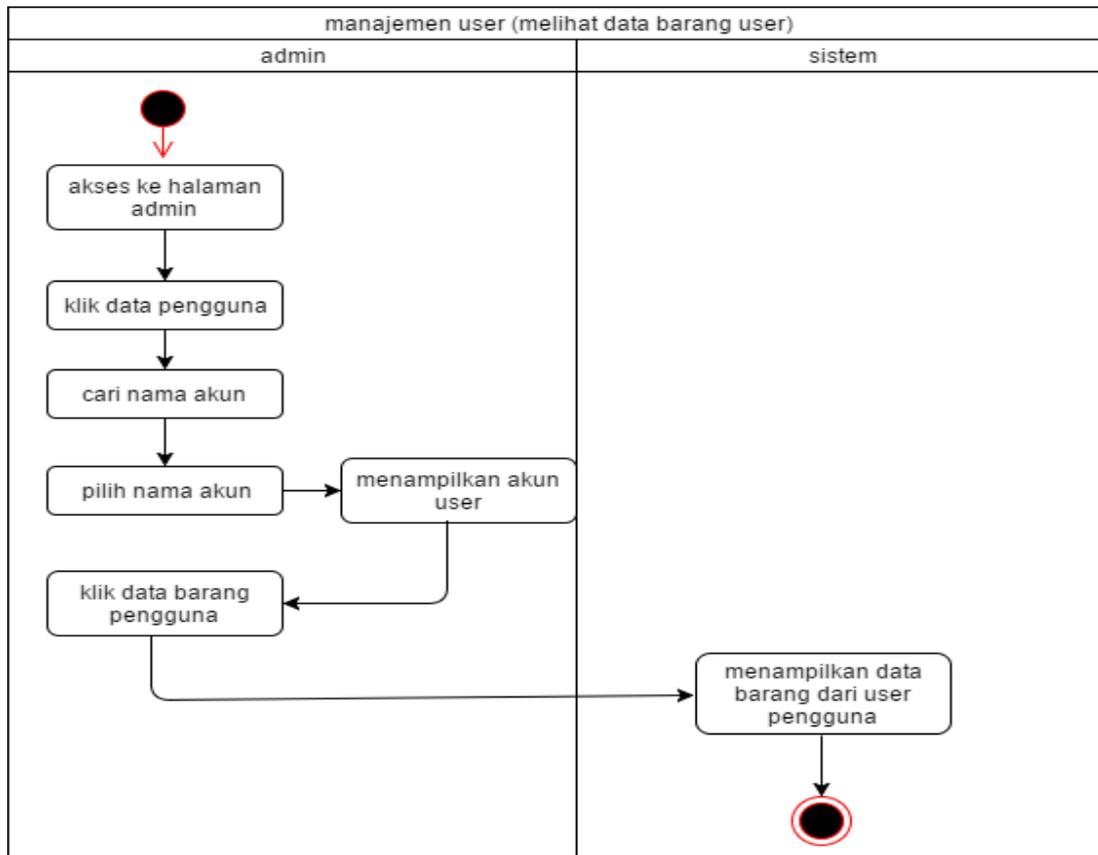
Pada Gambar 3.13 menjelaskan cara admin melihat akun dari user, admin akan menekan pilihan data pengguna yang berada di side samping kiri tampilan admin,



setelah itu admin mencari dan memilih akun yang ingin dilihat.

**i. UC14 : *Activity Diagram* Manajemen user ( Liat Data Barang User )**

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara admin untuk melakukan manajemen user, salah satunya melihat akun data barang user yang ditunjukkan pada Gambar 3.14:



Gambar 3.14 Activity Diagram Manajemen user ( Liat Data Barang User )

Pada Gambar 3.14 menjelaskan cara melihat data barang dari pengguna, sama seperti liat profil pengguna, admin akan menekan pilihan data pengguna di side samping tampilan utama admin.

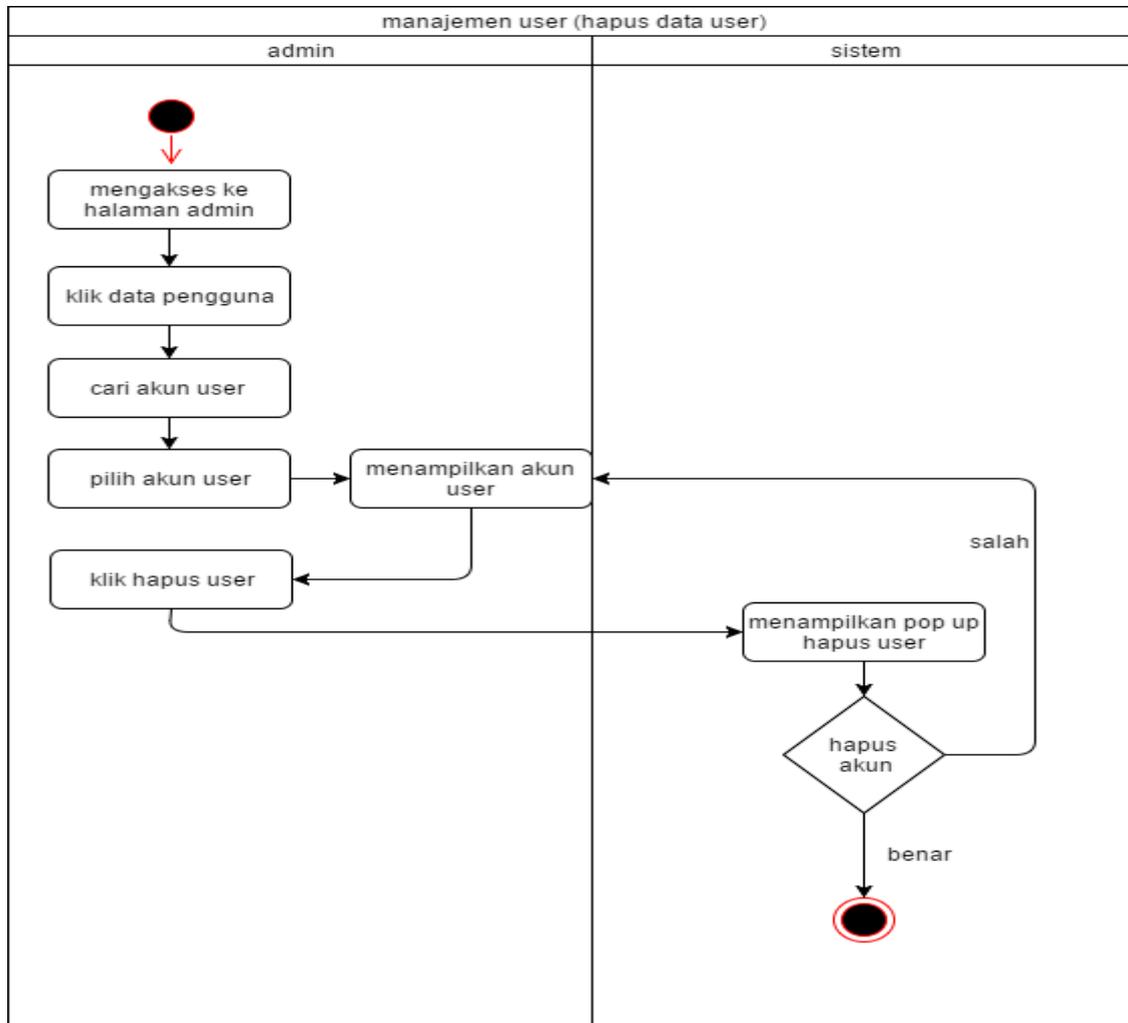


Saat menampilkan user akun maka admin dapat memilih tombol data user.



j. UC15 : *Activity Diagram* Manajemen user ( Hapus Akun User )

Pada *activity diagram* ini menjelaskan dan menampilkan cara admin untuk melakukan manajemen user, salah satunya cara menghapus akun user yang ditunjukkan pada Gambar 3.15:



Gambar 3.15 *Activity Diagram* Manajemen user ( Hapus Akun User )

Pada Gambar 3.15 menjelaskan cara melakukan hapus data user, admin akan menekan data pengguna, saat menampilkan akun user yang ingin dihapus tersebut maka admin akan menekan tombol hapus,



saat admin menghapus akun tersebut, maka seluruh data dari user tersebut akan hilang dan data didatabase dari sistem juga akan otomatis terhapus.

### 3.3.2 Perancangan Antarmuka Sistem

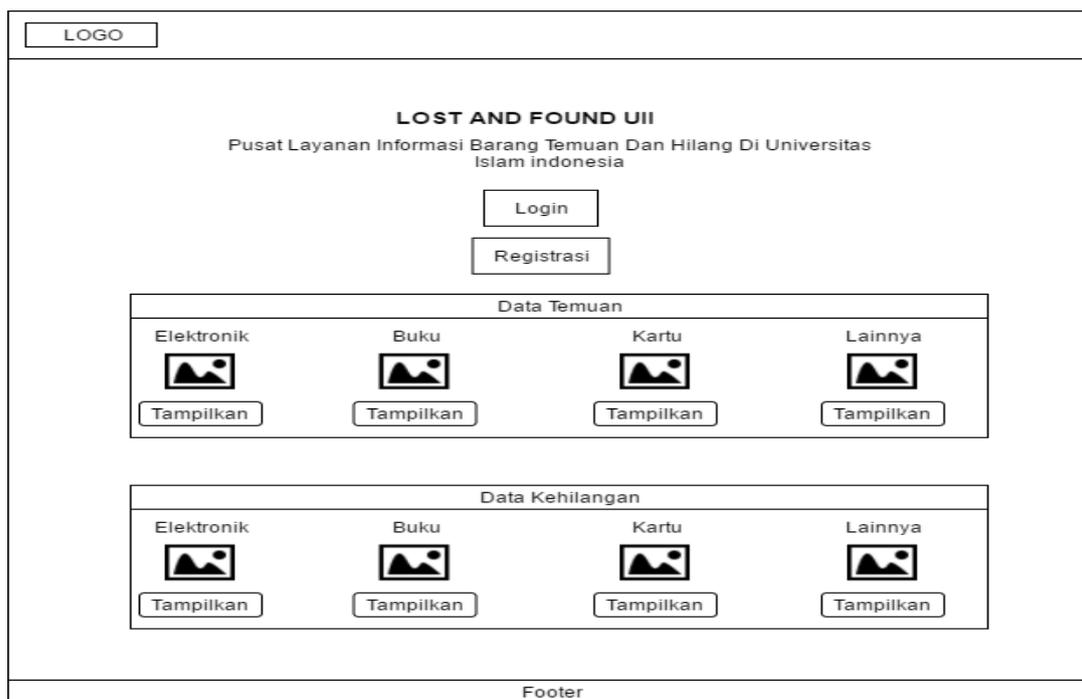
Menurut (O'Brien, 2011), Antarmuka (*Prototype*) merupakan suatu sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan untuk calon pengguna yang bertujuan untuk memberikan gambaran seperti apa kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap.

Berikut adalah penjelasan dan gambaran *prototype* dari sistem ini:

#### 1. Tampilan Halaman Utama

##### A. Halaman Utama *Website*

Pada tampilan ini menampilkan halaman utama *website* saat pertama kali diakses yang ditunjukkan pada Gambar 3.16:

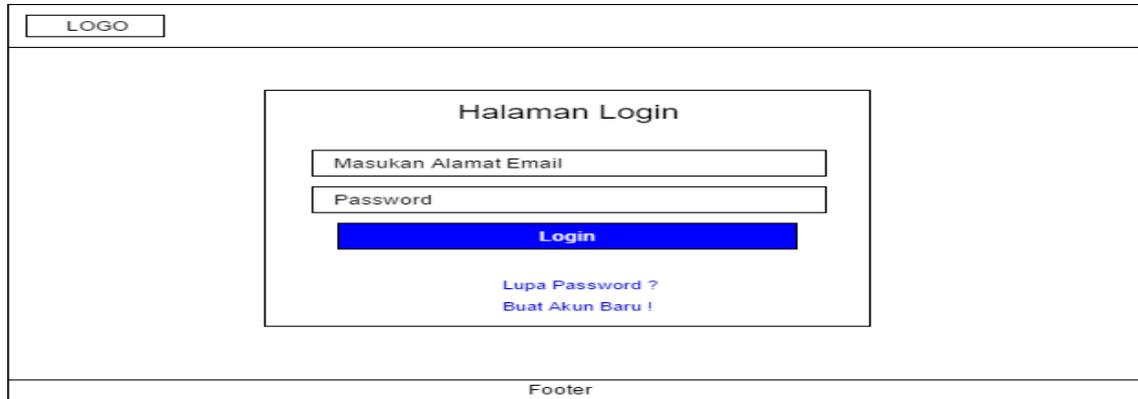


Gambar 3.16 Rancangan Halaman Utama Sistem

Pada Gambar 3.16 merupakan tampilan saat sistem pertama di buka, halaman ini berisikan tampilan yang menampilkan data barang temuan dan hilang serta tombol untuk *login* atau registrasi, sebelum masuk ke halaman utama pengguna, pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan memasukkan alamat email dan password. Tampilan ini di peruntukkan untuk tamu yang hanya mau melihat informasi barang temuan atau barang hilang.

## B. Halaman *Login*

Pada tampilan ini menampilkan halaman *login* untuk dapat masuk ke dalam sistem yang ditunjukkan pada Gambar 3.17:



The image shows a web page layout for a login page. At the top left, there is a box labeled 'LOGO'. The main content area is titled 'Halaman Login'. It contains two input fields: 'Masukan Alamat Email' and 'Password'. Below these fields is a blue button labeled 'Login'. Underneath the button are two links: 'Lupa Password ?' and 'Buat Akun Baru !'. At the bottom of the page, there is a 'Footer' section.

Gambar 3 17 Rancangan Halaman *Login*

Pada Gambar 3.17 merupakan halaman *login* untuk mengakses ke menu admin atau pengguna, saat melakukan *login* maka user harus memasukan alamat email dan password terlebih dahulu sebelum mengakses ke menu utama admin atau pengguna. pada halaman ini juga terdapat menu lupa password atau menu untuk membuat akun baru bagi yang belum mempunyai akun untuk *login* ke menu utama pengguna.

## C. Halaman Registrasi

Pada tampilan ini menampilkan halaman saat ingin melakukan registrasi agar dapat *login* ke *website* yang ditunjukkan pada Gambar 3.18:



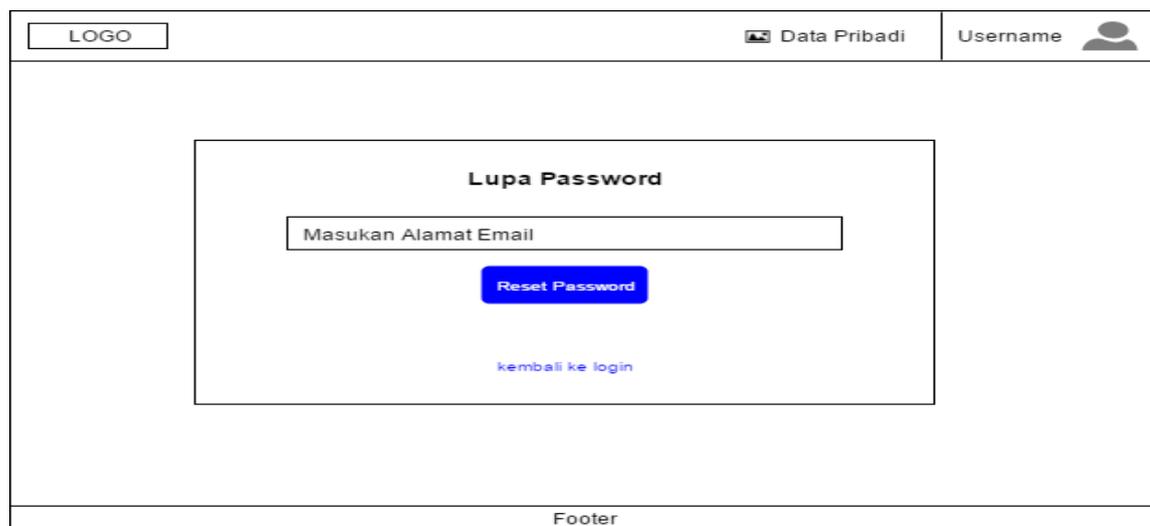
The image shows a web page layout for a registration page. At the top left, there is a box labeled 'LOGO'. The main content area is titled 'Halaman Registrasi'. It contains four input fields: 'Username', 'Email', 'Password', and 'konfirmasi'. Below these fields is a blue button labeled 'Registrasi Akun'. Underneath the button are two links: 'Lupa Password ?' and 'Sudah Punya Akun ? Login'. At the bottom of the page, there is a 'Footer' section.

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Registrasi

Pada gambar 3.18 merupakan tampilan registrasi untuk membuat akun baru supaya dapat melakukan *login* untuk masuk ke menu utama user. Pada saat registrasi maka user di minta mengisi kolom yang tersedia yakni kolom username, email, password dan konfirmasi ulang password.

#### D. Halaman Reset Password

Pada tampilan ini menampilkan halaman reset password yang ditunjukkan pada Gambar 3.19:



The image shows a web interface for a password reset. At the top, there is a header with a 'LOGO' box on the left, a 'Data Pribadi' link with a small icon in the middle, and a 'Username' label with a user profile icon on the right. The main content area is a white box with a black border. Inside this box, the title 'Lupa Password' is centered. Below the title is a text input field with the placeholder text 'Masukan Alamat Email'. Underneath the input field is a blue button with the text 'Reset Password'. Below the button is a blue link that says 'kembali ke login'. At the bottom of the main content area, the word 'Footer' is centered.

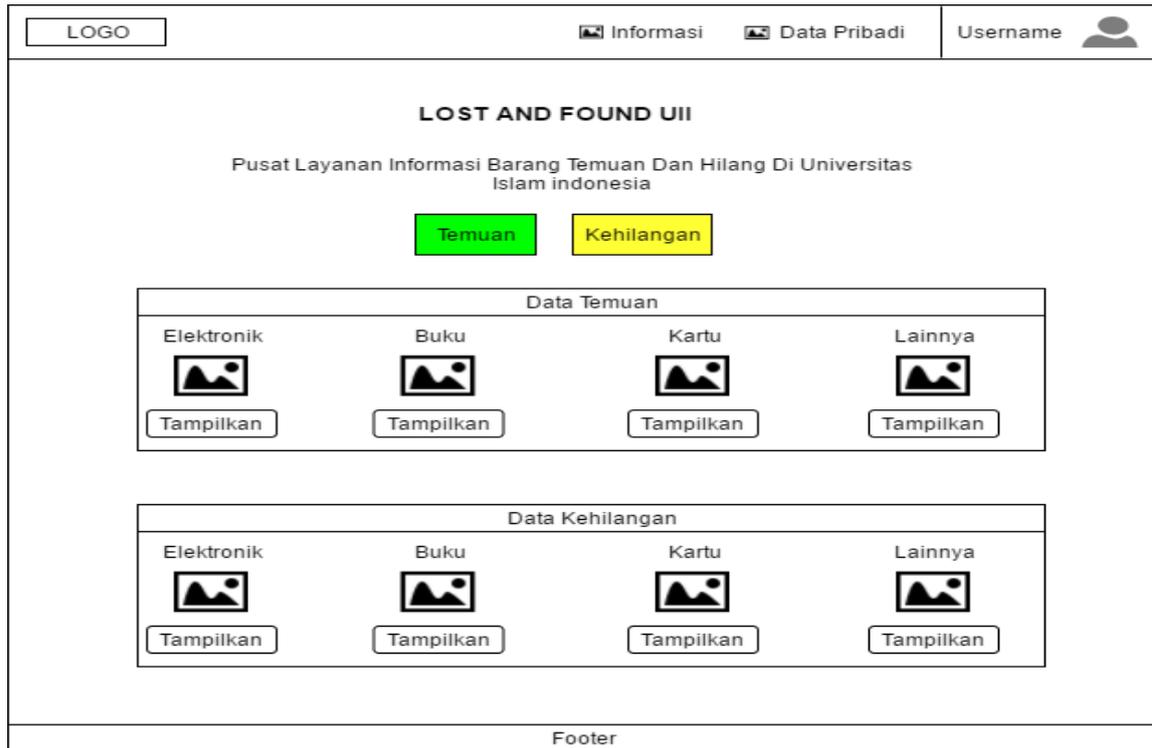
Gambar 3 19 Rancangan Halaman Reset Password

Pada Gambar 3.19 merupakan tampilan reset password, di halaman ini user yang kelupaan password saat ingin melakukan *login* dapat menekan lupa password yang ada di bagian tampilan *login*, saat melakukan reset password maka user harus memasukan alamat email mereka saat pertama registrasi.

## 2. Tampilan Halaman Pengguna

### A. Halaman Utama Pengguna

Pada tampilan ini menampilkan halaman utama *website* saat *user login* sebagai member di saat pertama kali diakses yang ditunjukkan pada Gambar 3.20:



Gambar 3.20 Rancangan Halaman Utama Pengguna

Pada Gambar 3.20 merupakan tampilan utama dari halaman pengguna, di halaman ini terdapat menu untuk melihat data barang temuan dan barang hilang serta 2 tombol untuk mengakses atau memasukkan data temuan atau data kehilangan barang. Pada tampilan halaman ini berbeda dengan tampilan utama saat pertama mengakses sistem, di pojok kanan atas halaman ini akan menampilkan foto, username serta link untuk masuk ke halaman data barang pengguna user yang pernah memasukkan data temuan atau data kehilangan barang.

#### B. Halaman Memasukan Data Barang Temuan

Pada tampilan ini menampilkan form memasukkan data barang temuan oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.21:

The image shows a web form titled "Masukan Datang Barang Temuan" (Enter Incoming Found Goods). The form is contained within a larger page layout that includes a header with a logo, navigation links for "Informasi" and "Data Pribadi", and a user profile section labeled "Username". The form itself consists of the following fields and elements:

- Nama Penemu :** A text input field.
- Nama Barang :** A text input field.
- Jenis barang :** A text input field.
- Pilih Gambar :** A text input field with a "Browser" button next to it.
- Detail Informasi :** A large text area for additional details.
- Tempat Temuan :** A text input field.
- Waktu Temuan :** A date input field with a placeholder "mm/dd/yyyy".
- Nomor Telepon / Whatsapp :** A text input field.
- Id Line :** A text input field.

At the bottom of the form are two blue buttons: "Tambah Data" (Add Data) and "Reset". The entire page has a "Footer" at the very bottom.

Gambar 3.21 Rancangan Halaman Memasukan Data Barang Temuan

Pada Gambar 3.21 menampilkan halaman untuk user jika ingin memasukan data-data barang temuan mereka, pada halaman ini user akan diminta untuk memasukan data yang sudah disediakan, setelah selesai maka user akan menekan tombol tambah data dan setelah itu user akan dialihkan ke halaman index dari barang temuan yang sesuai dengan jenis barang dari temuan tersebut.

### C. Halaman Memasukan Data Barang Hilang

Pada tampilan ini menampilkan form memasukan data barang hilang oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.22:

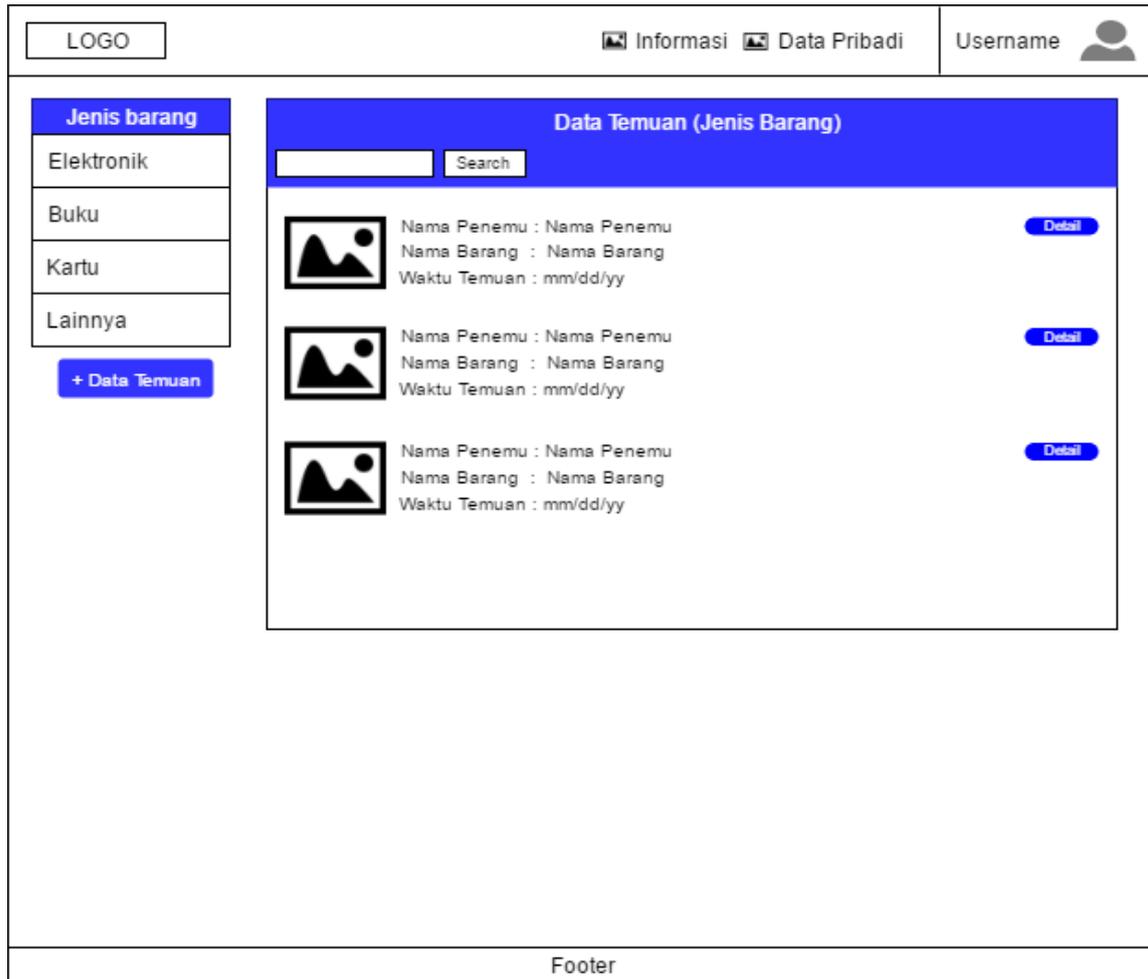
The image shows a web form titled "Masukan Datang Barang Hilang" (Enter Lost Item Data). The form is contained within a larger page layout that includes a header with a "LOGO" box, navigation links for "Informasi" and "Data Pribadi", and a "Username" field with a user icon. The form itself has a title bar and several input fields: "Nama Kehilangan :", "Nama Barang :", "Jenis barang :", "Pilih Gambar :" (with a "Browser" button), "Detail Informasi :", "Tempat Kehilangan", "Waktu Kehilangan :" (with a date format "mm/dd/yyyy"), "Nomor Telepon / Whatsapp :", and "Id Line :". At the bottom of the form are two buttons: "Tambah Data" and "Reset". The entire form is set against a light gray background and is framed by a border. Below the form is a "Footer" section.

Gambar 3.22 Rancangan Halaman Memasukan Data Barang Hilang

Pada Gambar 3.22 menampilkan halaman untuk user jika ingin memasukan data-data barang hilang mereka, pada halaman ini user akan diminta untuk memasukan data yang sudah disediakan, setelah selesai maka user akan menekan tombol tambah data dan user akan dialihkan ke halaman index dari barang hilang yang sesuai dengan jenis barang dari hilang tersebut.

#### D. Halaman Index Temuan

Pada tampilan ini menampilkan halaman utama dari data-data barang temuan yang di masukan oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.23:

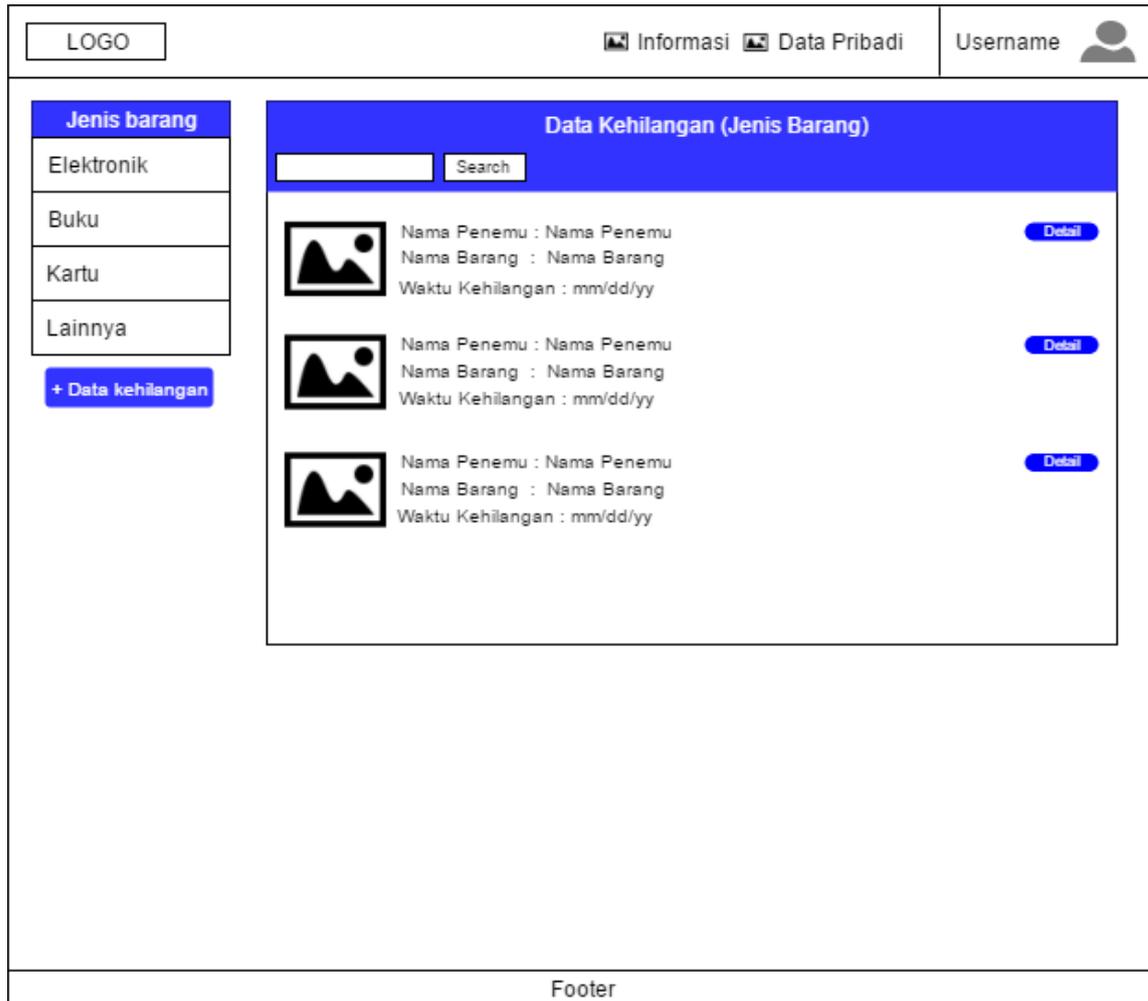


Gambar 3.23 Rancangan Halaman Index Temuan

Pada Gambar 3.23 merupakan tampilan dari halaman index barang temuan, data yang dimasukkan dari menu temuan tadi akan dimasukkan ke halaman index temuan, di halaman index ini akan otomatis menampilkan data barang temuan tersebut sesuai dengan jenis yang di masukan oleh user. Pada halaman ini akan menampilkan nama penemu, nama barang, waktu temuan dan gambar dari barang temuan tersebut serta tombol untuk melihat detail dari barang tersebut, halaman ini juga menyediakan tombol untuk mengkases ke barang temuan lainnya yang berada di pojok kiri atas dan tombol untuk menambahkan data barang temuan.

#### E. Halaman Index Kehilangan

Pada tampilan ini menampilkan halaman utama dari data-data barang hilang yang di masukan oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.24:



Gambar 3.24 Rancangan Halaman Index Kehilangan

Pada Gambar 3.24 merupakan tampilan dari halaman index barang hilang, data yang di masukan dari menu hilang akan dimasukan ke halaman index kehilangan, sama seperti halaman index temuan, di halaman index kehilangan ini akan otomatis menampilkan data barang yang hilang tersebut sesuai dengan jenis yang di masukan oleh user. Pada halaman ini akan menampilkan nama penemu, nama barang, waktu kehilangan dan gambar dari barang yang hilang tersebut serta tombol untuk melihat detil dari barang tersebut, halaman ini juga menyediakan tombol untuk mengkases ke barang hilang lainnya yang berada di pojok kiri atas dan tombol untuk menambahkan data barang hilang.

## F. Halaman Detil Data

Pada tampilan ini menampilkan halaman detil barang yang ditunjukkan pada Gambar 3.25:

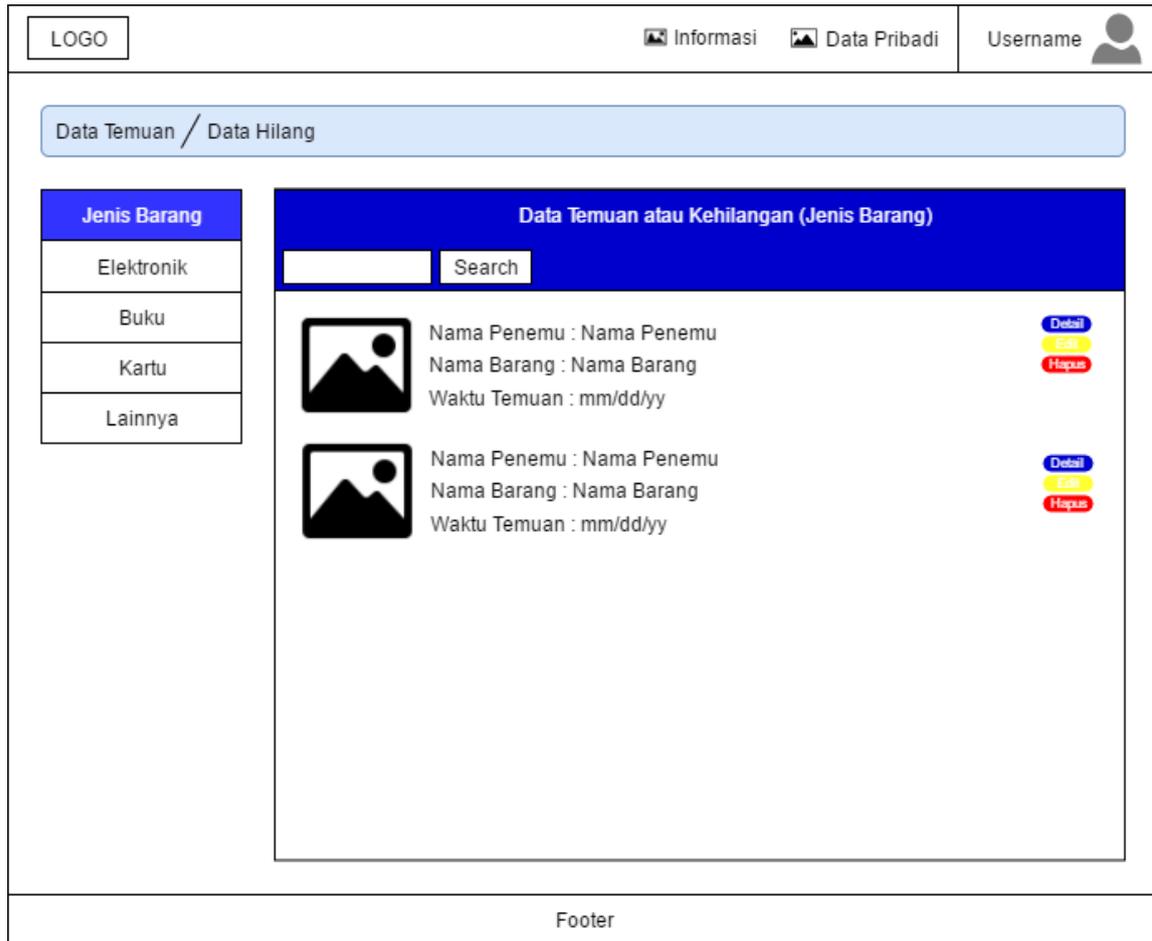


Gambar 3.25 Rancangan Halaman Detil Data Barang

Pada Gambar 3.25 merupakan tampilan dari halaman detil data, tombol untuk mengkases ke halaman ini berada di pojok kanan dari index temuan atau kehilangan. Halaman ini akan berisikan semua data-data yang dari barang tersebut, serta di paling bawah terdapat tombol kembali untuk beralih ke halaman index temuan atau kehilangan.

## G. Halaman Data Barang atau Kehilangan User

Pada tampilan ini menampilkan data barang temuan dan barang hilang user yang ditunjukkan pada Gambar 3.26:



Gambar 3.26 Rancangan Halaman Data Barang Pengguna

Pada Gambar 3.26 merupakan tampilan dari halaman data barang temuan atau hilang yang pernah dimasukkan oleh user, dihalaman ini user dapat melihat barang-barang apa saja yang pernah dimasukkan. Barang-barang ini akan menampilkan data barang sesuai dengan *username* yang *login*, di halaman ini user tersebut dapat melihat detil dari barang tersebut, ubah data barang, dan menghapus data barang tersebut.

#### H. Halaman Ubah Data Barang

Pada tampilan ini menampilkan halaman ubah data barang yang ditunjukkan pada Gambar 3.27:

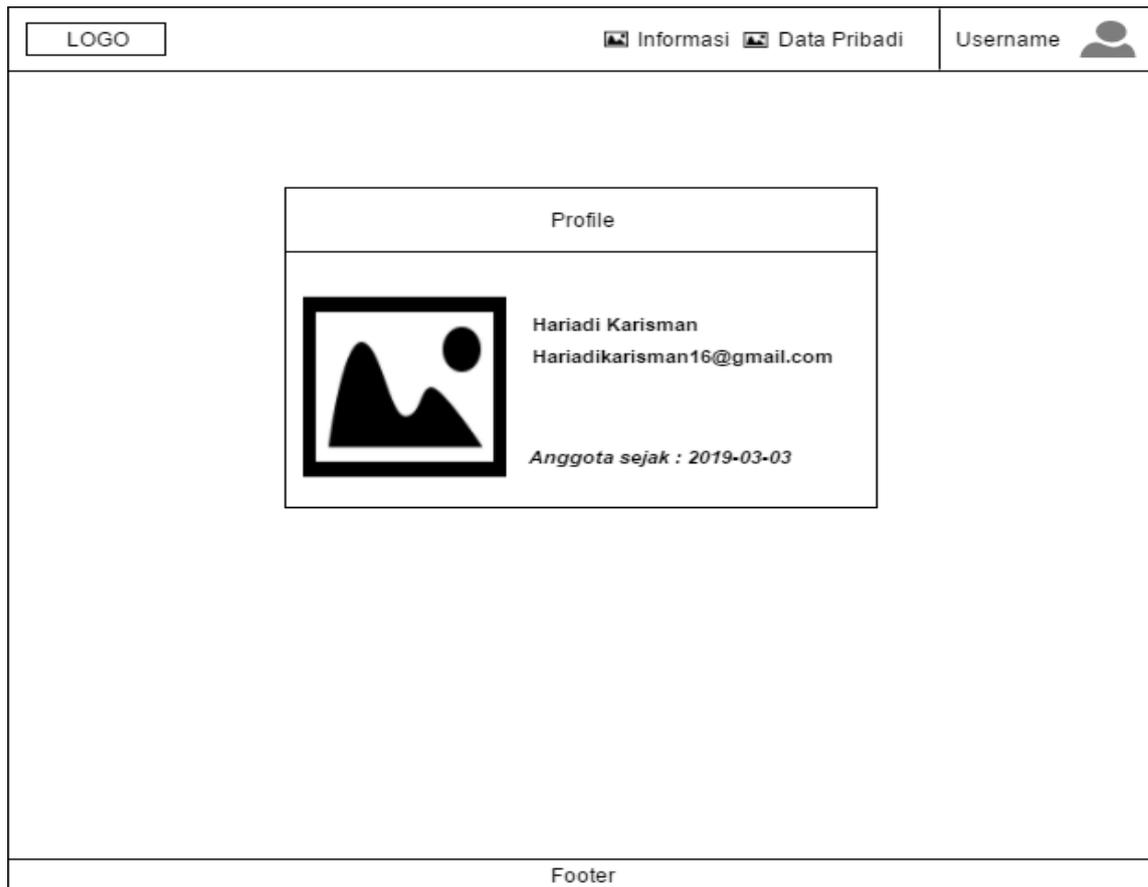
LOGO	 Informasi  Data Pribadi	Username 
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center; background-color: #e0e0ff; margin: 0;">Ubah Data (Temuan/Kehilangan) Barang</p> <p>Nama Penemu :  <input type="text" value="Karisman Busra"/></p> <p>Nama Barang :  <input type="text" value="Dompet Kulit coklat"/></p> <p>Jenis barang :  <input type="text" value="Lainnya"/></p> <p>Pilih Gambar :  <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: flex; align-items: center;"> <span style="font-size: small;">dompet.png</span> <span style="margin-left: 5px; border: 1px solid gray; padding: 2px 5px;">Browser</span> </div> </div> </p> <p>Detail Informasi :  <input type="text" value="Telah di temukan sebuah dompet dengan isian ktm, atm, uang 300.000 warna coklat kulit atas nama Hariadi, di temukan di hall fti"/></p> <p>Tempat Temuan :  <input type="text" value="FTI"/></p> <p>Waktu Temuan :  <input type="text" value="2019-03-03"/></p> <p>Nomor Telepon / Whatsapp :  <input type="text" value="0812345678"/></p> <p>Id Line :  <input type="text" value="123hari"/></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <span style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 3px;">Ubah Data</span> <span style="background-color: #4a7ebb; color: white; padding: 5px 10px; border-radius: 3px;">Reset</span> </div> </div>		
Footer		

Gambar 3.27 Rancangan Halaman Ubah Data Barang

Pada Gambar 3.27 merupakan tampilan dari halaman ubah data barang, di halaman ini user dapat mengubah data tersebut jika data tersebut terdapat kesalahan atau mau menambahkan informasi dari barang tersebut, pada saat melakukan ubah data barang, maka secara otomatis *field* yang ada akan terisi oleh data barang di masukan oleh user sebelumnya dan nantinya data barang yang ingin diubah dapat langsung diperbaiki sesuai *field* yang diinginkan tanpa harus mengetik ulang dari awal. Setelah selesai maka user akan menekan tombol ubah data dan nanti akan dialihkan kembali ke halaman index temuan atau kehilangan.

#### I. Halaman Profil

Pada tampilan ini menampilkan profil dari user yang ditunjukkan pada Gambar 3.28:



Gambar 3.28 Rancangan Halaman Profil

Pada Gambar 3.28 merupakan tampilan dari halaman profil user, di halaman ini akan menampilkan nama user, email user serta tanggal pertama akun user tersebut dibuat. Halaman ini diakses dengan cara menekan foto user yang berada di pojok kanan atas halaman tersebut, yang menyediakan beberapa menu salah satunya menu profil.

#### J. Halaman Edit Profil

Pada tampilan ini menampilkan halaman edit profil oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.29:

The image shows a web interface for editing a user profile. At the top, there is a navigation bar with a 'LOGO' box on the left, and links for 'Informasi' and 'Data Pribadi' in the center. On the right side of the navigation bar, there is a 'Username' label and a user profile icon. The main content area is a form titled 'Edit profile'. The form contains three rows of input fields: 'Email' with the value 'Hariadikarisman16@gmail.com', 'Nama Lengkap' with the value 'Hariadi Karisman', and 'Gambar' with a placeholder image and two buttons labeled 'Choise File' and 'Pilih'. Below the 'Gambar' field is a blue button labeled 'Edit'. At the bottom of the page, there is a 'Footer' section.

Gambar 3.29 Rancangan Halaman Edit Profil

Pada Gambar 3.29 merupakan tampilan dari edit profil, di halaman ini user dapat melakukan perubahan pada profil mereka, edit profil ini hanya dapat mengubah data nama lengkap dan mengganti foto profil tetapi tidak dapat untuk melakukan perubahan pada alamat email. Setelah selesai melakukan edit profil maka user akan diarahkan ke halaman utama pengguna. Halaman ini diakses dengan cara menekan foto user yang berada di pojok kanan atas halaman tersebut, yang menyediakan beberapa menu salah satunya menu edit profil.

#### K. Halaman Ubah Password

Pada tampilan ini menampilkan halaman ubah password oleh user yang ditunjukkan pada Gambar 3.30:

The image shows a web interface for changing a password. At the top, there is a header bar with a 'LOGO' on the left, navigation links for 'Informasi' and 'Data Pribadi' in the center, and a user profile section on the right labeled 'Username' with a person icon. The main content area is a large white box with a title 'Edit profile' at the top. Inside this box, there are three input fields: 'Password sekarang', 'Password baru', and 'Ulangi Password'. Below these fields is a blue button with the text 'Ubah Password'. At the bottom of the page, there is a footer section labeled 'Footer'.

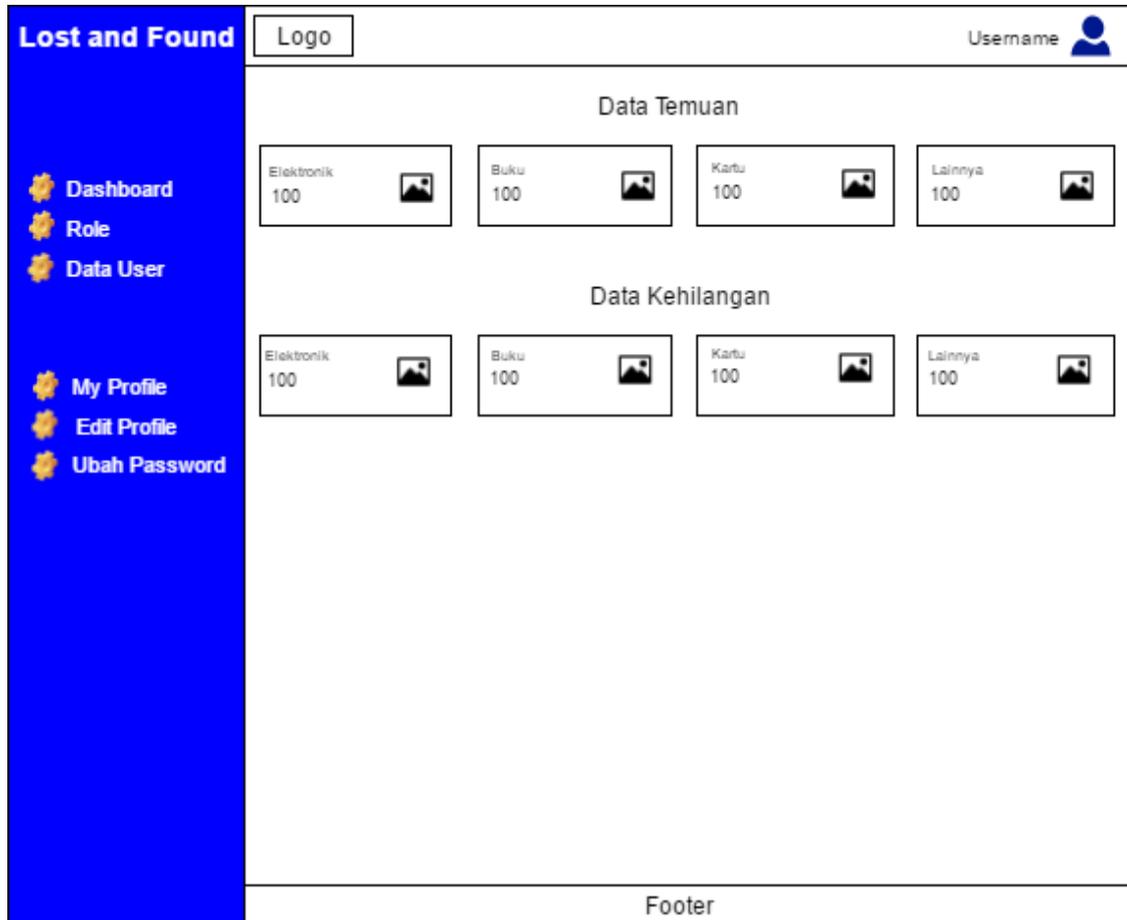
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Ubah Password

Pada Gambar 3.30 menampilkan tampilan dari halaman ubah password, di halaman ini user dapat melakukan perubahan password pada akun tersebut, user akan di minta mengisi *field* password sekarang, password baru dan ulangi password yang sudah tersedia, dan menekan tombol ubah password. Setelah menekan tombol ubah password maka akan menampilkan pesan pop up yang menandakan user berhasil melakukan perubahan password di akun tersebut. Halaman ini diakses dengan cara menekan foto user yang berada di kanan pojok atas halaman tersebut, yang menyediakan beberapa menu salah satunya menu ubah password.

## 2. Tampilan Halaman Admin

### A. Halaman Utama Admin

Pada tampilan ini menampilkan halaman utama *website* saat *user login* sebagai admin di saat pertama kali diakses yang ditunjukkan pada Gambar 3.31:



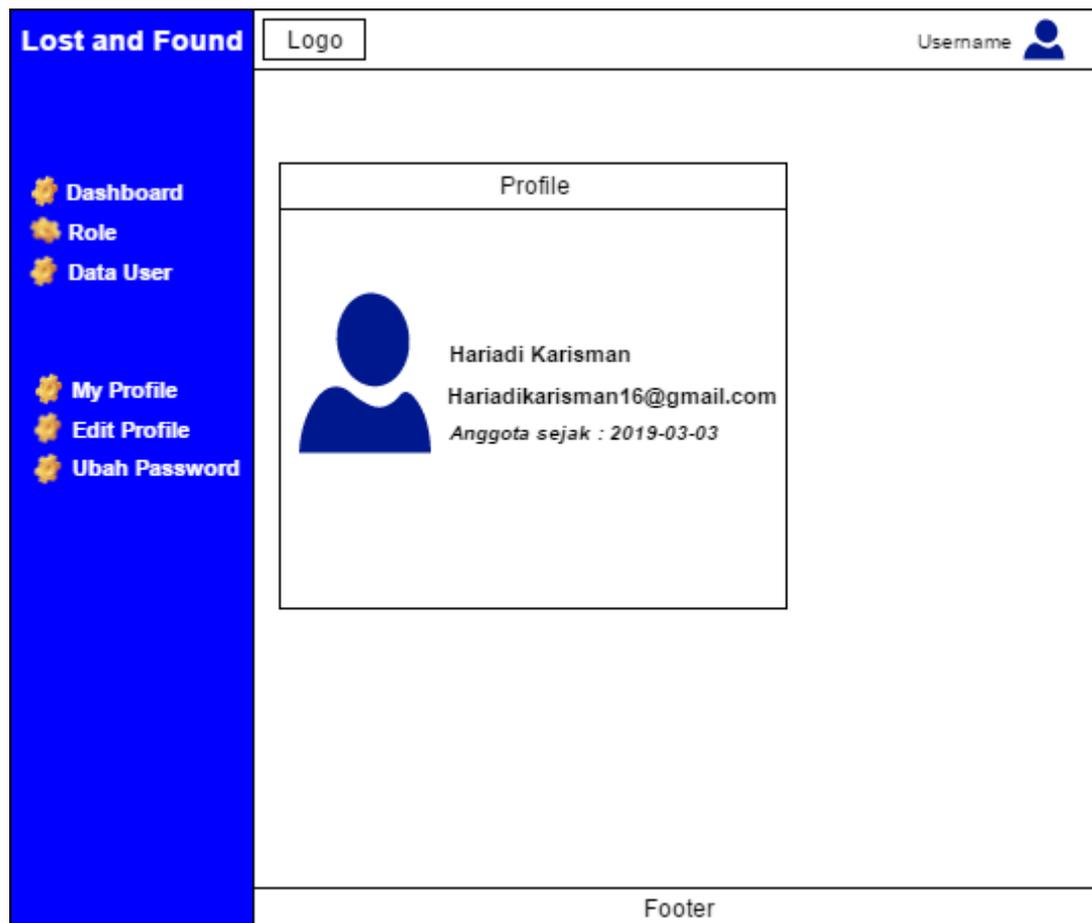
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Utama Admin

Pada Gambar 3.31 merupakan tampilan dari halaman utama admin, tampilan halaman utama admin dan pengguna dibuat berbeda agar dapat membedakan admin dan pengguna. Admin disini dapat melakukan semuanya seperti melihat data temuan dan kehilangan, menampilkan data pengguna dan melakukan CRUD (*Create Read Update Delete*). Di halaman admin ini tersedia beberapa menu seperti dashboard halaman utama, role, data user, menampilkan profil, edit profil dan ubah password admin, halaman admin ini terdapat beberapa kesamaan dengan tampilan pengguna yang mana di pojok kanan atas terdapat username dari admin, foto profil admin serta logo yang berada di kiri atas serta juga saat halaman admin di tampilkan maka akan menampilkan jumlah dari barang temuan dan barang hilang. Untuk

keluar dari sistem maka admin akan menekan tombol *logout* yang terdapat di bagian pojok kanan atas saat menekan menu profil.

### B. Halaman Profil Admin

Pada tampilan ini menampilkan profil dari user admin yang ditunjukkan pada Gambar 3.32:

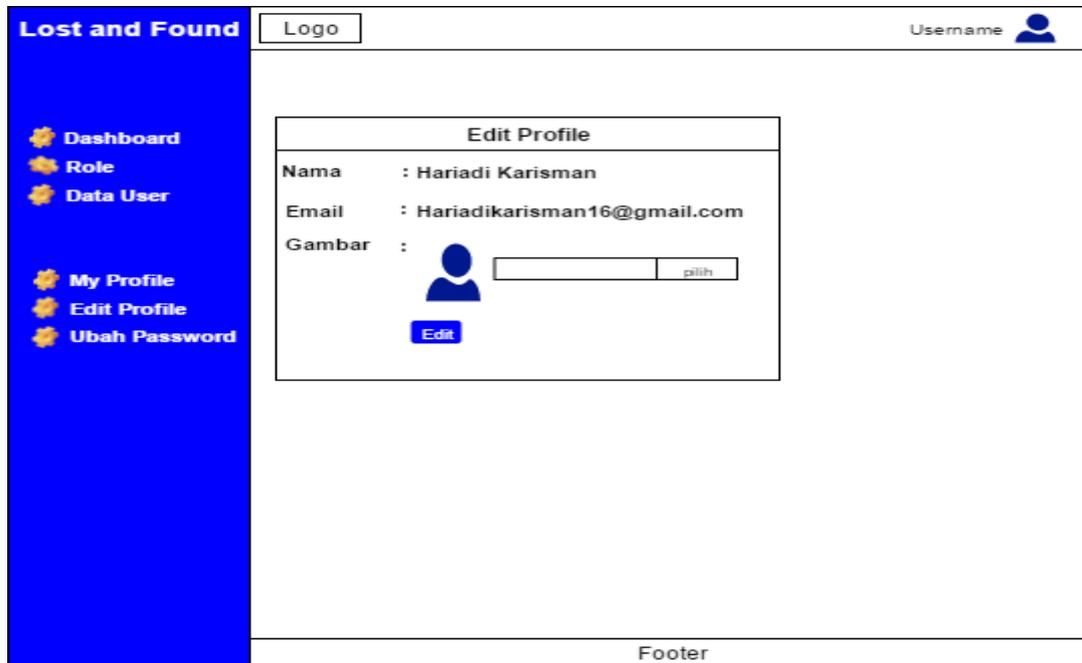


Gambar 3.32 Rancangan Halaman Profil Admin

Pada Gambar 3.32 merupakan tampilan dari halaman profil admin, di tampilan profil admin ini sama dengan tampilan di halaman profil pengguna yang menampilkan nama admin, alamat email admin dan waktu pertama admin mengakses sistem ini.

### C. Halaman Edit Profil

Pada tampilan ini menampilkan halaman edit profil oleh user admin yang ditunjukkan pada Gambar 3.33:



The screenshot shows a web application interface for editing an admin profile. On the left is a blue sidebar with the text "Lost and Found" at the top. Below it are several menu items, each with a gear icon: "Dashboard", "Role", "Data User", "My Profile", "Edit Profile", and "Ubah Password". The "Edit Profile" item is highlighted. The main content area is titled "Edit Profile" and contains the following information: "Nama : Hariadi Karisman", "Email : Hariadikarisman16@gmail.com", and "Gambar :". The "Gambar" field includes a profile picture icon, a text input field, and a "pilih" button. Below the profile picture is a blue "Edit" button. At the top of the main content area, there is a "Logo" field on the left and a "Username" field on the right with a user icon. At the bottom of the main content area is a "Footer" field.

Gambar 3.33 Rancangan Halaman Edit Profil Admin

Pada Gambar 3.33 merupakan tampilan dari edit profil admin, di halaman ini admin dapat melakukan perubahan pada profil mereka, halaman ini admin hanya dapat mengubah data nama lengkap dan mengganti foto profil tetapi tidak dapat untuk melakukan perubahan pada alamat email. Setelah selesai melakukan edit profil maka user akan diarahkan ke halaman utama admin.

### D. Halaman Ubah Password Admin

Pada tampilan ini menampilkan halaman ubah password oleh user admin yang ditunjukkan pada Gambar 3.34:

The image shows a web interface for changing an admin password. It features a blue sidebar on the left with navigation options: Dashboard, Role, Data User, My Profile, Edit Profile, and Ubah Password. The main content area is titled 'Ubah Password' and contains three input fields: 'Password sekarang', 'Password baru', and 'Ulangi Password'. A blue 'Ubah Password' button is located below the input fields. The page also includes a 'Logo' field, a 'Username' field with a user icon, and a 'Footer' area.

Gambar 3.34 Rancangan Halaman Ubah Password Admin

Pada Gambar 3.34 menampilkan tampilan dari halaman ubah password, di halaman ini admin dapat melakukan perubahan password pada akun tersebut, di tampilan ini admin akan diminta mengisi *field* password sekarang, password baru dan ulangi password yang sudah tersedia, dan menekan tombol ubah password. Setelah admin menekan tombol ubah password maka akan menampilkan pesan *pop up* yang menandakan admin berhasil melakukan perubahan password di akun tersebut.

### E. Halaman Data User

Pada tampilan ini menampilkan halaman data-data user yang ditunjukkan pada Gambar 3.35:

No	Foto	Nama pengguna	Email	Tahun Pembuatan	Data Barang
1		Hariadi Karisman	Hariadi@gmail.com	15-Februari-2019	<a href="#">Data User</a> <a href="#">Hapus</a>
2		Rizky Rahmalia	Rizky@gmail.com	15-Februari-2019	<a href="#">Data User</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 3.35 Rancangan Halaman Data User

Pada Gambar 3.35 menampilkan tampilan dari halaman data user yang diakses oleh admin, pada halaman ini menampilkan semua identitas dari user dan juga dapat menampilkan data barang yang pernah dimasukkan oleh pengguna barang temuan atau barang hilang.

### 3.3.3 Perancangan Basisdata

Pada rancangan basis data ini menunjukkan proses terciptanya basis data yang mendukung operasi dan tujuan dari sistem. Di dalam basisdata sistem informasi taat kelola barang hilang dan barang temuan ini terdapat beberapa tabel, seperti yang dijelaskan seperti:

#### 1. Struktur Tabel Database “menu\_user”

Struktur tabel menu\_user akan direpresentasikan dan di jelaskan pada Tabel 3.2 :

Tabel 3.2 Tabel menu\_user

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Menu	Varchar	32	Id 1 admin Id 2 user Id 3 menu

Pada Tabel 3.2 menu\_user memiliki 2 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) dan memiliki ukuran 11, serta menu dengan tipe data varchar yang memiliki ukuran 128.

#### 2. Struktur Tabel Database “submenu\_user”

Struktur tabel submenu\_user ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.3:

Tabel 3.3 Tabel submenu\_user

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Menu_id	Int	11	
judul	Varchar	128	
url	Varchar	11	
Ikon	Varchar	11	
<i>Is_active</i>	Int	1	1 aktif 0 tidak aktif

Pada Tabel 3.3 submenu\_user memiliki 6 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, menu\_id dengan tipe data int yang memiliki ukuran 11, judul dengan tipe data varchar yang memiliki nilai 128, url dengan tipe data varchar yang memiliki ukuran 128, ikon dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128 dan terakhir *is\_active* dengan tipe data int yang memiliki ukuran 1 serta mempunyai keterangan 0 aktif dan 1 tidak aktif.

### 3. Struktur Tabel Database “tabelkehilangan”

Struktur tabel submenu\_user ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.4:

Tabel 3.4 Tabel tabelkehilangan

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Id_user	Int	11	Foreign key
Nama	Varchar	128	
Nama_barang	Varchar	128	
Jenis_barang	Char	11	
Gambar	Varchar	128	
Detail_informasi	<i>Text</i>		
Tempat_kehilangan	Varchar	128	
Waktu_kehilangan	Date		
Nomor_hp	Int	32	
Id_line	Varchar	32	
Status	Int	1	0 Aktif 1 Tidak Aktif

Pada Tabel 3.4 tabelkehilangan memiliki 12 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 , id\_user dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, nama dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, nama\_barang dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, jenis\_barang dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, gambar dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, detail\_informasi dengan tipe data *text* yang memiliki ukuran 0, tempat\_kehilangan dengan tipe

data *varchar* yang memiliki ukuran 128, waktu\_kehilangan dengan tipe data *date* yang memiliki ukuran 0, nomor\_hp dengan tipe data *integer* (*int*) memiliki ukuran 128, id\_line dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128 dan terakhir status dengan tipe data *integer* (*int*) yang memiliki ukuran 1 dengan keterangan 0 aktif dan 1 tidak aktif.

#### 4. Struktur Tabel Database “tabeltemuan”

Struktur tabel tabeltemuan ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.5:

Tabel 3.5 Tabel tabeltemuan

Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Id_user	Int	11	Foreign key
Nama	<i>Varchar</i>	128	
Nama_barang	<i>Varchar</i>	128	
Jenis_barang	Char	128	
gambar	<i>Varchar</i>	128	
Detail_informasi	<i>Text</i>	128	
Tempat_temuan	<i>Varchar</i>	128	
Waktu_temuan	Date		
Nomor_hp	Int	32	
Id_line	<i>Varchar</i>	11	
Status	Int	1	0 Aktif 1 Tidak Aktif
Selesai	Int	1	0 Aktif 1 Tidak Aktif
Tahunan	Int	1	0 Aktif 1 Tidak Aktif

Pada Tabel 3.5 tabeltemuan memiliki 12 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (*int*) yang memiliki ukuran 11 , id\_user dengan tipe data *integer* (*int*) yang memiliki ukuran 11, nama dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, nama\_barang dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, jenis\_barang dengan tipe data *varchar*

yang memiliki ukuran 128, gambar dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, detail\_informasi dengan tipe data *text* yang memiliki ukuran 0, tempat\_temuan dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, waktu\_temuan dengan tipe data *date* yang memiliki ukuran 0, nomor\_hp dengan tipe data *integer* (int) memiliki ukuran 128, id\_line dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, status dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 1 dengan keterangan 0 aktif dan 1 tidak aktif dan terakhir selesai dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 1 dengan keterangan 0 aktif dan 1 tidak aktif.

### 5. Struktur Tabel Database “user”

Struktur tabel user ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.6:

Tabel 3.6 Tabel user

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Nama	<i>Varchar</i>	128	
Email	<i>Varchar</i>	128	
Image	<i>Varchar</i>	128	
Password	<i>Varchar</i>	128	
Role_id	Int	11	1 admin 2 pengguna
Is_active	Int	11	1 aktif 0 tidak aktif
Date_create	Int	11	

Pada Tabel 3.6 user memiliki 8 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, nama dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, email dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, image dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, password dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 256, role\_id dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 dengan keterangan 1 admin dan 2 pengguna, is\_active dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 dengan

keterangan 0 tidak aktif dan 1 aktif dan terakhir date\_create dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11.

#### 6. Struktur Tabel Database “user\_access\_menu”

Struktur tabel user\_access\_menu ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.7:

Tabel 3.7 Tabel user\_access\_menu

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Role_id	Int	11	
Menu_id	Int	11	1 admin 2 pengguna 3 menu

Pada Tabel 3.7 user memiliki 3 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, role\_id dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 dan menu\_id dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 dengan keterangan 1 admin, 2 pengguna dan 3 menu.

#### 7. Struktur Tabel Database “user\_role”

Struktur tabel user\_role ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.8:

Tabel 3.8 Tabel user\_role

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Role	<i>Varchar</i>	128	1 admin 2 pengguna

Pada Tabel 3.8 user memiliki 2 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11 dan role dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128 dengan keterangan 1 admin dan 2 pengguna.

### 8. Struktur Tabel Database “user\_token”

Struktur tabel user\_token ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.9:

Tabel 3.9 Tabel user\_token

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Email	<i>Varchar</i>	128	
Token	<i>Varchar</i>	128	
Date_create	Int	11	

Pada Tabel 3.9 user\_token memiliki 4 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, email dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, token dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128 dan date\_create dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11.

### 9. Struktur Tabel Database “klaimbarang”

Struktur tabel klaimbarang ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.10:

Tabel 3.10 Tabel klaimbarang

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Namapemilik	<i>Varchar</i>	128	
Bukti	<i>Text</i>	256	
Waktu	<i>Varchar</i>	128	
Id_barang	Int	11	

Pada Tabel 3.10 user\_token memiliki 5 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, namapemilik dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, bukti dengan tipe data *text* yang memiliki ukuran 256, waktu dengan tipe

data *varchar* yang memiliki ukuran 128 dan *id\_barang* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11.

#### 10. Struktur Tabel Database “statusbarang”

Struktur tabel status barang ini akan direpresentasikan dan dijelaskan pada Tabel 3.11:

Tabel 3.11 Tabel statusbarang

Field	Tipe data	Ukuran	Keterangan
Id	Int	11	Primary key Auto increment
Namapemilik	<i>Varchar</i>	128	
Bukti	<i>Text</i>	256	
Waktu	<i>Varchar</i>	128	
Terambil	Timestamp		
Keterangan	<i>Varchar</i>	128	

Pada Tabel 3.11 statusbarang memiliki 6 variabel yaitu id sebagai *primary key* dengan tipe data *integer* (int) yang memiliki ukuran 11, namapemilik dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, bukti dengan tipe data *text* yang memiliki ukuran 256, waktu dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128, terambil dengan tipe data *timestamp* dan keterangan dengan tipe data *varchar* yang memiliki ukuran 128.