

**APLIKASI PEMANGGIL PEMADAM KEBAKARAN MENGGUNAKAN
METODE *LOCATION BASED SERVICE* (LBS)
(STUDI KASUS : DAMKAR KOTA TEGAL)**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

Nama : Wahyu Indrawan

NIM : 18090108

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
TEGAL
2023**

**APLIKASI PEMANGGIL PEMADAM KEBAKARAN MENGGUNAKAN
METODE *LOCATION BASED SERVICE* (LBS)
(STUDI KASUS : DAMKAR KOTA TEGAL)**



SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada
Program Studi Teknik Informatika**

Oleh :

Nama : Wahyu Indrawan

NIM : 18090108

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA
TEGAL
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Indrawan

NIM : 18090108

Adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan
Bersama. Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Skripsi yang berjudul:

**“APLIKASI PEMANGGIL PEMADAM KEBAKARAN MENGGUNAKAN
METODE *LOCATION BASED SERVICE* (LBS)
(STUDI KASUS : DAMKAR KOTA TEGAL)”**

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil yang saya susun secara mandiri
dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Apabila dikemudian hari
Laporan Skripsi ini terbukti melanggar kode etik karya cipta, maka saya bersedia
untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sesuai dengan
ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 31 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Wahyu Indrawan

NIM. 18090108

HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Wahyu Indrawan

NIM : 18090108

Program Studi : D IV Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Aplikasi *Location Based Service* (LBS)
Pemanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus
: Kota Tegal)

Untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir karena telah memenuhi
persyaratan yangtelah ditentukan.

Tegal, Juli 2023

Pembimbing I,

Pembimbing II



Gnanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
NIPY. 10.007.032



Dega Surno Wibowo, ST., M.Kom.
NIPY. 06.014.183



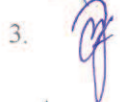
HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Wahyu Indrawan
NIM : 18090108
Program Studi : D IV Teknik Informatika
Judul Skripsi : Aplikasi Pemanggil Pemadam Kebakaran Menggunakan
Metode Location Based Service (LBS)
(Studi Kasus : Damkar Kota Tegal)

Dinyatakan LULUS / ~~TIDAK LULUS~~ Ujian Skripsi pada program studi Teknik
Informatika Politeknik Harapan Bersama.

Tegal, Agustus 2023

Dewan Penguji

Nama		Tanda Tangan
1. Ketua	: M.Nishom, M.Kom.,	1. 
2. Anggota I	: Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.,	2. 
3. Anggota II	: Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.,	3. 

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Slamet Wibowo, S.Pd., M.Eng.

NIPY. 08.015.222

ABSTRAK

Petugas pemadam kebakaran atau biasa disingkat Damkar merupakan pelayanan masyarakat yang bertugas memadamkan api, menyelamatkan, dan mengatasi bencana atau kejadian lainnya. Masyarakat Kota Tegal menghadapi kendala ketika dalam melaporkan situasi, kondisi ataupun keadaan darurat. Banyak masyarakat Kota Tegal yang merasa sulit untuk menghubungi petugas pemadam kebakaran di karenakan ketidaktahuan masyarakat cara menghubungi pemadam kebakaran. Oleh karena itu, membuat aplikasi di wilayah Kota Tegal yang berguna untuk memudahkan dalam menghubungi pemadam kebakaran sehingga dapat langsung membantu keadaan darurat. Aplikasi ini diberi nama “Aplikasi Pemanggil Pemadam Kebakaran Menggunakan Metode *Location Based Service* (LBS) (Studi Kasus : Damkar Kota Tegal)”. Aplikasi pemadam kebakaran ini dibangun menggunakan Android Studio dan menggunakan Google Maps Api untuk menampilkan peta dan rute dari suatu tempat, menggunakan Global Positioning System (GPS) untuk mengetahui posisi pengguna yang melakukan panggilan saat ini.

Kata kunci : Pemadam Kebakaran, LBS, *Location Based Service*, Kota Tegal

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah Subhaanahu Wa Ta'aala, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “Aplikasi Pemanggil Pemadam Kebakaran Menggunakan Metode *Location Based Service* (LBS) (Studi Kasus : Damkar Kota Tegal)”.

Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Sains Terapan pada program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungandan bimbingan. Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom. selaku pembimbning I.
4. Dega Surono Wibowo, ST., M.Kom. selaku pembimbing II.
5. Bagian Sistem Penjaminan Mutu Internal Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.
6. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Skripsi ini.

Tegal, Agustus 2023
Penulis

Wahyu Indrawan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN REKOMENDASI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Manfaat Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian	3
1.5 Tinjauan Pustaka	3
1.6 Data Penelitian	8
BAB II PRODUK	9
2.1 Perancangan Sistem.....	9
2.1.1 Desain Sistem	9
2.1.2 Pemodelan Sistem UML	10
2.1.3 Perancangan Antarmuka	38

2.1.4	Implementasi	51
2.2	Hasil Pengujian	63
2.3	Kesimpulan Dan Saran.....	65
2.3.1	Kesimpulan.....	65
2.3.2	Saran	66
BAB III HKI	67
3.1	Proses	67
3.2	Identitas HKI.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Use Case Diagram</i>	11
Gambar 2.2 <i>Activity Warga Login Warga</i>	12
Gambar 2.3 <i>Activity Warga Register Warga</i>	13
Gambar 2.4 <i>Activity Laporan Warga</i>	13
Gambar 2.5 <i>Activity Telpone warga</i>	14
Gambar 2.6 <i>Activity History warga</i>	14
Gambar 2.7 <i>Activity Detail History warga</i>	15
Gambar 2.8 <i>Activity Profile warga</i>	15
Gambar 2.9 <i>Activity Logout warga</i>	16
Gambar 2.10 <i>Activity Login Petugas</i>	16
Gambar 2.11 <i>Activity Laporan Petugas</i>	17
Gambar 2.12 <i>Activity Profile Petugas</i>	17
Gambar 2.13 <i>Activity Logout Petugas</i>	18
Gambar 2.14 <i>Activity Login Admin</i>	19
Gambar 2.15 <i>Activity Laporan Masuk Admin</i>	19
Gambar 2.16 <i>Activity Warga Admin</i>	20
Gambar 2.17 <i>Activity Laporan Admin</i>	20
Gambar 2.18 <i>Activity Petugas Admin</i>	21
Gambar 2.19 <i>Activity Delete Petugas Admin</i>	21
Gambar 2.20 <i>Activity Tambah Alat Admin</i>	22
Gambar 2.21 <i>Activity Edit Alat Admin</i>	23
Gambar 2.22 <i>Activity Logout Admin</i>	23
Gambar 2.23 <i>Sequence Login Warga</i>	24
Gambar 2.24 <i>Sequence Laporan Warga</i>	25
Gambar 2.25 <i>Sequence Telephone Warga</i>	25
Gambar 2.26 <i>Sequence History Warga</i>	26
Gambar 2.27 <i>Sequence Detail History Warga</i>	27
Gambar 2.28 <i>Sequence Profile Warga</i>	27
Gambar 2.29 <i>Sequence Logout warga</i>	28
Gambar 2.30 <i>Sequence Login Petugas</i>	29
Gambar 2.31 <i>Sequence Laporan Petugas</i>	29

Gambar 2.32 <i>Sequence Profile</i> Petugas	30
Gambar 2.33 <i>Sequence Logout</i> Petugas	31
Gambar 2.34 <i>Sequence Login</i> Admin	31
Gambar 2.35 <i>Sequence Konfirmasi</i> Laporan Admin	32
Gambar 2.36 <i>Sequence</i> Warga Admin	33
Gambar 2.37 <i>Sequence</i> Laporan Admin	33
Gambar 2.38 <i>Sequence</i> Petugas Admin	34
Gambar 2.39 <i>Sequence</i> Tambah Petugas Admin	34
Gambar 2.40 <i>Sequence Delete</i> Petugas Admin.....	35
Gambar 2.41 <i>Sequence</i> Alat Damkar Admin.....	36
Gambar 2.42 <i>Sequence</i> Tambah Alat Damkar Admin.....	36
Gambar 2.43 <i>Sequence Logout</i> Admin	37
Gambar 2.44 <i>Class Diagram</i>	38
Gambar 2.45 <i>Login</i> Warga.....	39
Gambar 2.46 <i>Register</i> Warga.....	39
Gambar 2.47 <i>Home</i> Warga.....	40
Gambar 2.48 <i>History</i> Warga	41
Gambar 2.49 <i>Informasi</i> Warga.....	41
Gambar 2.50 <i>Profile</i> Warga	42
Gambar 2.51 <i>Laporan</i> Warga.....	43
Gambar 2.52 <i>Login</i> Petugas	44
Gambar 2.53 <i>Home</i> Petugas.....	45
Gambar 2.54 <i>Informasi</i> Petugas.....	45
Gambar 2.55 <i>Profile</i> Petugas	46
Gambar 2.56 <i>Login</i> Admin	47
Gambar 2.57 <i>Dashboard</i> admin.....	48
Gambar 2.58 <i>Laporan Masuk</i> Admin.....	48
Gambar 2.59 <i>Laporan Selesai</i>	49
Gambar 2.60 <i>Warga Admin</i>	50
Gambar 2.61 <i>Alat Damkar Admin</i>	50
Gambar 2.62 Halaman <i>login</i> aplikasi warga.....	51
Gambar 2.63 Halaman <i>register</i> aplikasi warga.....	52

Gambar 2.64 Halaman home aplikasi warga	52
Gambar 2.65 Halaman Laporan aplikasi warga	53
Gambar 2.66 Halaman <i>history</i> aplikasi warga	54
Gambar 2.67 Halaman detail <i>history</i> aplikasi warga	54
Gambar 2.68 Halaman informasi aplikasi warga	55
Gambar 2.69 Halaman <i>user</i> aplikasi warga	56
Gambar 2.70 Halaman <i>login</i> aplikasi petugas.....	56
Gambar 2.71 Halaman <i>home</i> aplikasi petugas	57
Gambar 2.72 Halaman laporan aplikasi petugas.....	57
Gambar 2.73 Halaman informasi aplikasi petugas	58
Gambar 2.74 Halaman <i>user</i> aplikasi petugas.....	58
Gambar 2.75 Halaman <i>login</i> admin	59
Gambar 2.76 Halaman <i>dashboard</i> admin	59
Gambar 2.77 Halaman laporan masuk admin	60
Gambar 2.78 Halaman laporan selesai admin.....	60
Gambar 2.79 Halaman warga admin.....	61
Gambar 2.80 Halaman alat-alat damkar admin.....	61
Gambar 2.81 Halaman petugas admin	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	63
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesedian Pembimbing 1	A-1
Lampiran 2. Surat Kesedian Bimbingan 2	A-2
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Pembimbing 1	A-3
Lampiran 4. Lembar Bimbingan Pembimbing 2	A-6
Lampiran 5. Surat Pernyataan Pengajuan HKI	A-9
Lampiran 6. Surat Pengalihan HKI	A-11
Lampiran 7. Data Anggota Damkar Kota Tegal	A-12
Lampiran 8. Manual Book	A-13
Lampiran 9. Dokument Technical	A-14
Lampiran 10. Surat HKI Yang Terbit	A-15

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor telekomunikasi saat ini berkembang pesat karena perkembangan teknologi global, terutama di bidang telepon seluler dan internet[1]. Salah satunya adalah kemajuan aplikasi *mobile* berbasis Android. Perkembangan aplikasi Android belakangan ini telah membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk bidang pelayanan masyarakat. Saat ini, kebanyakan orang sudah memiliki *smartphone* sendiri. Dengan berkembangnya teknologi, mencari tahu lokasi suatu tempat dengan menggunakan *smartphone* bukanlah hal yang mustahil[2].

Petugas pemadam kebakaran atau biasa disingkat Damkar merupakan pelayanan masyarakat yang bertugas memadamkan api, menyelamatkan, dan mengatasi bencana atau kejadian lainnya. Kejadian Seperti kebakaran, bencana alam, hewan liar, dan bantuan pertolongan pada tahun 2022 di Kota Tegal cukup banyak hampir mencapai 20 kasus. Sebagai penolong yang dibutuhkan pada saat terjadi bencana kebakaran, dan lainnya harus selalu siap siaga. namun tidak jarang menghubungi petugas pemadam kebakaran sangat sulit.

Masyarakat Kota Tegal menghadapi kendala ketika dalam melaporkan situasi, kondisi ataupun keadaan darurat[5]. Banyak masyarakat Kota Tegal yang merasa sulit untuk menghubungi petugas pemadam kebakaran di karenakan ketidaktahuan masyarakat cara menghubungi

pemadam kebakaran. Dan tidak jarang juga petugas pemadam kebakaran kesulitan untuk menuju ke titik lokasi karena tidak jelas informasi lokasi yang diberikan. Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi harus dapat menfaatkannya untuk mempermudah kita dalam melakukan pelaporan keadaan darurat.

Teknologi yang tepat digunakan sebagai media pencari lokasi pada *smartphone* adalah *Global Positioning System* (GPS) yang sudah dapat digunakan pada *smartphone* dan salah satunya menggunakan platform android[3]. Oleh karena itu, aplikasi pemadam kebakaran yang akan dibuat dilengkapi dengan navigasi *Global Positioning System* (GPS) untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan panggilan pemadam kebakaran jika terjadi bencana kebakaran atau kejadian lainnya serta memudahkan petugas pemadam kebakaran untuk sampai ke titik yang dituju dengan cepat dan tepat. Aplikasi ini diberi nama “*Aplikasi Location Based Service* (LBS) Pemanggil Pemadam Kebakaran”. Aplikasi pemadam kebakaran ini dibangun menggunakan Android Studio dan menggunakan Google Maps Api untuk menampilkan peta dan rute dari suatu tempat, menggunakan *Global Positioning System* (GPS) untuk mengetahui posisi pengguna yang melakukan panggilan saat ini.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi di wilayah Kota Tegal yang berguna untuk memudahkan dalam menghubungi pemadam kebakaran sehingga dapat langsung membantu keadaan darurat.

1.3 Manfaat Penelitian

1. Peneliti

Menerapkan ilmu yang didapat di Politeknik Harapan Bersama dan mengetahui pengujian kualitas *software* berbasis *website* dan *mobile*.

2. Masyarakat

Mempermudah masyarakat dalam mendapatkan pertolongan secara cepat untuk dievakuasi dengan lokasi terjadinya kejadian gawat darurat.

3. Pemadam Kebakaran

Membantu mewujudkan bentuk implementasi kewajiban pemadam kebakaran dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat.

4. Politeknik Harapan Bersama

Menambah kepustakaan sebagai referensi dan pembanding untuk penelitian yang sejenis

1.4 Batasan Penelitian

Dalam pembuatan Aplikasi ini dibatasi masalah pada :

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk keperluan memanggil pemadam kebakaran Kota Tegal.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis *mobile* dengan system operasi android pada *user* masyarakat dan petugas pemadam kebakaran.
3. Aplikasi yang dibuat ditujukan hanya bagi masyarakat Kota Tegal.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang sejenis yang di gunakan dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Cepat Menuju

Rumah Sakit Terdekat (Studi Kasus: Kota Tegal)”. Pertolongan korban yang mengalami kondisi gawat darurat seringkali terhambat dalam proses evakuasi menuju rumah sakit. Faktor yang memperlambat proses evakuasi diantaranya kendaraan yang digunakan untuk mengevakuasi korban yakni kendaraan milik pribadi yang dimintai tolong untuk mengevakuasi korban ke rumah sakit. Ketersediaan kendaraan yang tidak pasti, membuat proses evakuasi lebih lambat. Faktor lain yang menghambat yakni kurangnya pengetahuan pengemudi yang mengevakuasi korban tentang lokasi rumah sakit terdekat dari lokasi kejadian gawat darurat. Selain itu, rumah sakit yang terdekat tidak menjamin dapat menerima korban dikarenakan terbatasnya penggunaan IGD (Instalasi Gawat Darurat) dan pelayanan kesehatan yang dapat dilakukan di IGD sesuai kemampuan masing-masing rumah sakit. Dengan adanya Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Cepat Menuju Rumah Sakit Terdekat (Studi Kasus : Kota Tegal) sebagai upaya untuk menyediakan aplikasi yang dapat menghubungi rumah sakit terdekat dengan cepat untuk menolong korban kejadian gawat darurat di Kota Tegal. Dengan aplikasi ini dapat meningkatkan kecepatan pelayanan rumah sakit dalam menangani korban kejadian gawat darurat dengan dukungan sistem yang terintegrasi antara warga dan pihak rumah sakit[4].

Penelitian yang sejenis yang di gunakan dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi *Frontend* Pada *Emergency Call* Berbasis *Mobile Hybrid* di Kota Tegal”. Masyarakat Kota Tegal menghadapi kendala ketika dalam melaporkan situasi, kondisi ataupun keadaan darurat. Masyarakat kurang

paham terhadap mekanisme pelaporan kejadian darurat. Selain itu tidak semua masyarakat mengetahui nomor telepon untuk menghubungi pihak-pihak instansi terkait dalam melakukan pelaporan kejadian tersebut. Dengan demikian akan berdampak pada keterlambatan penanganan korban yang berujung pada keadaan yang lebih buruk hingga dapat menyebabkan kematian, karena terlambatnya masyarakat dalam melaporkan kejadian darurat. Untuk membantu masyarakat Kota Tegal dalam melakukan kegiatan pelaporan tanggap darurat maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan pelaporan kejadian darurat secara cepat, tepat dan akurat. Aplikasi *Frontend Emergency Call* dibuat dengan menggunakan *Ionic Framework*. Sistem kerja aplikasi dengan cara mengirimkan data pelaporan kejadian berupa gambar dan alamat lokasi pelapor. Hasil pengujian aplikasi dengan metode blackbox diperoleh hasil bahwa tidak ditemukan adanya error, di mana aplikasi dapat menampilkan sesuai dengan fungsi-fungsinya. Dari hasil pengujian tersebut aplikasi siap di implementasikan untuk masyarakat Kota Tegal[5].

Penelitian yang sejenis yang di gunakan dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi *Location Based Service* “TOLONG.IN” Pada Platform Android”. Masyarakat membutuhkan satu sama lain sebagai makhluk sosial dimana perilaku menolong merupakan kunci utama dalam membangun sifat kekeluargaan dalam bentuk permasalahan apapun. Sikap tolong-menolong ini mengilhami masyarakat untuk menggunakannya sebagai sumber penghasilan. Masyarakat menyadari bahwa semakin banyak orang yang

membutuhkan pertolongan atau jasa dari orang lain sehingga mereka menggunakan peluang ini untuk meningkatkan perekonomiannya. Berdasarkan hasil dari pembuatan aplikasi berbasis android “TOLONG.IN” dan hasil dari kuesioner penggunaan aplikasi”. Perancangan dan pengembangan aplikasi “TOLONG.IN” dapat membantu user mendapatkan informasi mengenai penyedia jasa yang dibutuhkan oleh user. Aplikasi “TOLONG.IN” dapat memudahkan komunikasi antara penyedia jasa dan pencari jasa dengan adanya fitur chat dan teknologi GPS[6].

Penelitian yang sejenis yang di gunakan dalam penelitian yang berjudul “ Aplikasi Pengaduan *Bullying* dan Kekerasan Anak Serta Perempuan Menggunakan *Location Based Service* “.Menyelesaikan permasalahan *Bullying* dan kekerasan pada perempuan dan anak-anak yang terjadi disekolah dan lingkungan masyarakat. Permasalahan yang terjadi adanya pemecahan untuk itu dibuat aplikasi pengaduan *bullying* dan kekerasan pada kanak-kanak serta perempuan menggunakan *Location Based Service* yang mungkin si target bisa melakukan pelaporan sendiri melewati perangkat seluler dan otomatis lokasi akan terdeteksi dengan sendirinya sehingga dapat dilakukan tindakan pencegahan untuk mencegah efek yang lebih besar bagi korban. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh user hampir 83% menyatakan aplikasi ini menarik dan dibutuhkan, menggunakan *Location Based Service* yang mungkin si target bisa melakukan pelaporan sendiri melewati perangkat seluler dan otomatis lokasi akan terdeteksi dengan sendirinya, Kelebihan LBS, rata-rata terjadi delay

sekitar 2 detik dan layanan LBS tetap berfungsi walaupun pengguna berada di dalam gedung dan pengaruh medan elektromagnetik lain yang tidak terlalu besar, kekurangan jangkauan area sangat bergantung pada jangkauan jaringan selular dan aplikasi dapat dijalankan minimal pada versi android Kitkat sedangkan dengan versi di bawah Kitkat aplikasi tidak dapat dijalankan[7].

Penelitian yang sejenis yang di gunakan dalam penelitian yang berjudul “*Android Based Application for Searching Indekos In Pasar Minggu Jakarta South With Location Based Service (LBS) Method*”. Seringkali ketersediaan jumlah kos tidak sebanding dengan banyaknya pencari kos, maka pencari kos harus mencari informasi lebih cepat agar mendapatkan tempat tinggal yang sesuai dengan apa mereka ingin. Pemilik kost mempromosikan kostnya di cara konvensional yaitu dari mulut ke mulut, menyebarkan brosur, atau memasang pengumuman di tempat umum. Berdasarkan permasalahan tersebut, Dibutuhkan aplikasi pencarian kost berbasis android yaitu sebuah aplikasi sistem yang dapat menjadi wadah bagi masyarakat luar kota yang merasa kebingungan dalam mencari kost yang sesuai dengan keinginannya, dan dapat membantu pemilik kost mempromosikan kos-kosan mereka secara online melalui smartphone berbasis android. Tujuan penelitian adalah merancang aplikasi pencarian kost di Pasar Minggu, Jakarta Selatan, metode yang digunakan adalah air terjun metodologi, yaitu metode sistem yang diawali dengan kebutuhan tahap analisis, kemudian perancangan sistem, implementasi aplikasi pengembangan, dan pengguna dilakukan. Sistem aplikasi ini adalah

dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Java dan memanfaatkan Lokasi Layanan Berbasis dan Google Maps. Hasil penelitian tersebut menghasilkan aplikasi pencarian kos yang memudahkan pengguna untuk menemukannya kost sesuai kebutuhan dan juga aplikasi ini bisa memberikan informasi tentang fasilitas kos dan aplikasi ini juga bisa mempermudah pemilik kos untuk mempublikasikan kosnya[8].

1.6 Data Penelitian

Dalam penelitian ini, data dan informasi yang di butuhkan di ambil langsung dari data damkar Kota Tegal. Data berupa data kejadian peristiwa pada tahun 2022 di Kota Tegal dan data anggota pemadam kebakaran Kota Tegal. Data anggota pemadam kebakaran yang berisi Nama, NIP, Tempat, Tanggal Lahir, Pangkat / Gol.Ruang, Pendidikan, Keterangan dan data peristiwa kejadian yang berisi Tanggal, Kategori, Keterangan, dan Lokasi.

BAB II

PRODUK

2.1 Perancangan Sistem

Agar sistem yang di rancang dapat berjalan dengan baik, maka perlu kebutuhan minimum dilakukan analisis terhadap kebutuhan sistem yang baru, baik berupa kebutuhan perangkat keras (hardware), maupun perangkat lunak (software). Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini di spesifikasikan dalam Perangkat Keras (Hardware) dan Perangkat Lunak (Software) sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (Hardware)
 - a. Laptop ASUS X411
 - b. SSD 120
 - c. RAM 4 Giga
 - d. Prosesor AMD A6
2. Perangkat Lunak (Software)
 - a. Google Chrome berfungsi sebagai *web browser*
 - b. Xampp berfungsi sebagai *web server*
 - c. Visual Studio Code berfungsi sebagai *text editor*
 - d. Android Studio berfungsi sebagai *text editor*
 - e. Emulator Android Studio sebagai emulator untuk menjalankan program

2.1.1 Desain Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk mengetahui

hubungan antar komponen pendukung sistem yang akan dirancang untuk memberikan gambaran kepada pengguna sistem tentang informasi yang dihasilkan oleh perancangan sistem. Tata letak ini dirancang dalam *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

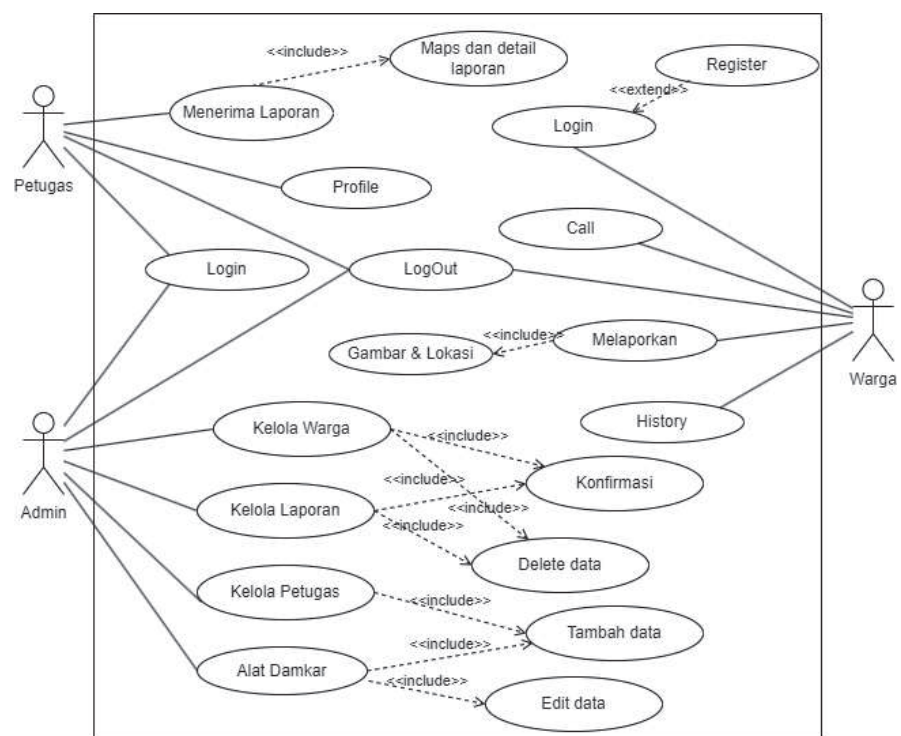
2.1.2 Pemodelan Sistem UML

Unified Modelling Language merupakan salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [9]. Beberapa liberator menyebutkan UML menyediakan 9 jenis diagram gabungan. Misalnya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi. Jenis diagram-diagram tersebut adalah diagram kelas (class diagram), diagram paket (package diagram), diagram use-case(use case diagram), diagram interaksi dan sequence(sequence diagram), diagram komunikasi (communication diagram), diagram komponen (componentdiagram), diagram deployment(deployment diagram) [10]. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing diagram :

2.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuakn sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk

mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [11]. Dalam use case diagram perancangan aplikasi terdapat 3 aktor yaitu masyarakat, petugas, dan Admin. Warga dapat melakukan kegiatan peloran kejadian darurat, Petugas Dapat menerima laporan dari admin dan melihat detail laporan yang di laporkan dan melihat rute menuju lokasi kejadian, Admin dapat mengelola data laporan, kelola data petugas dan kelola data warga. Kegiatan dari aktor telah digambarkan ke dalam usecase diagram pada Gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Use Case Diagram

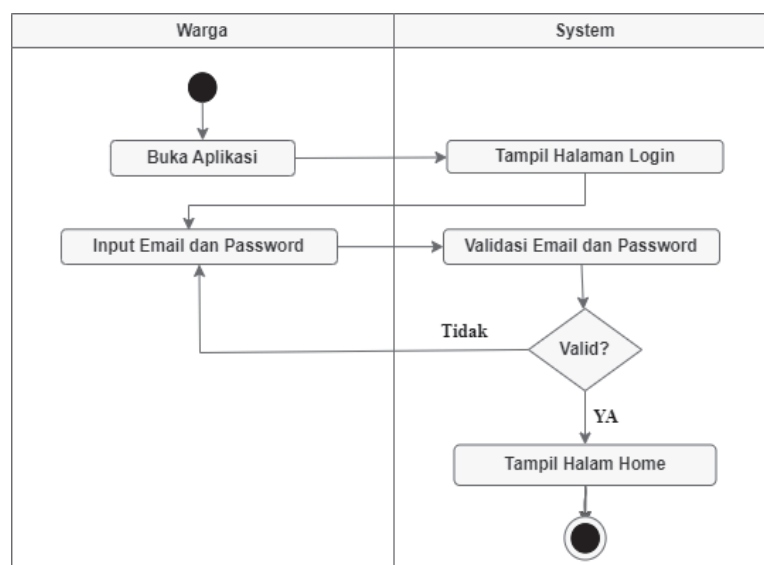
2.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk mengetahui sebuah alur

proses aliran kerja dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak agar dapat direncanakan dengan baik di awal pengembangan sistem. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi [12]. Berikut activity diagram dalam pengembangan aplikasi ini, sebagai berikut:

1. *Activity Warga Login Warga*

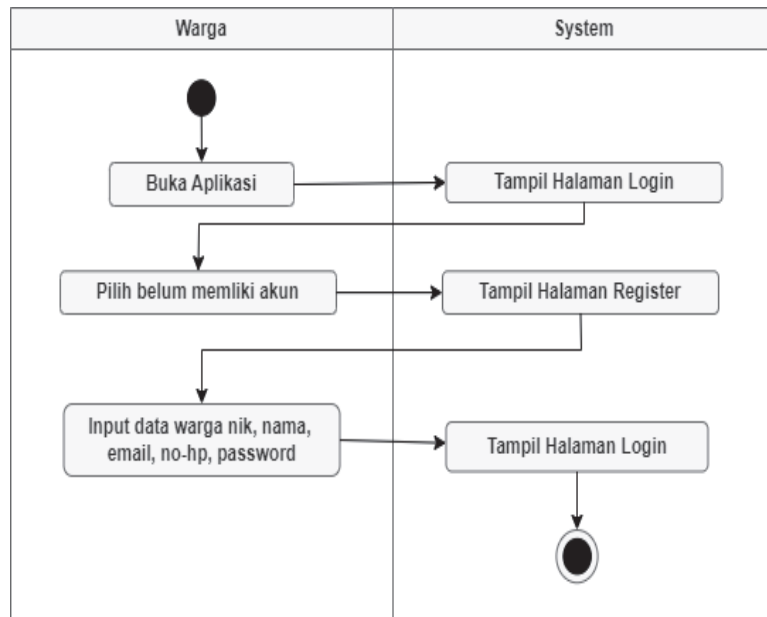
Activity Warga Login Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk masuk kedalam aplikasi warga sebelum melakukan pelaporan. *Activity Warga Login Warga* terdapat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Activity Warga Login Warga*

2. *Activity Warga Register Warga*

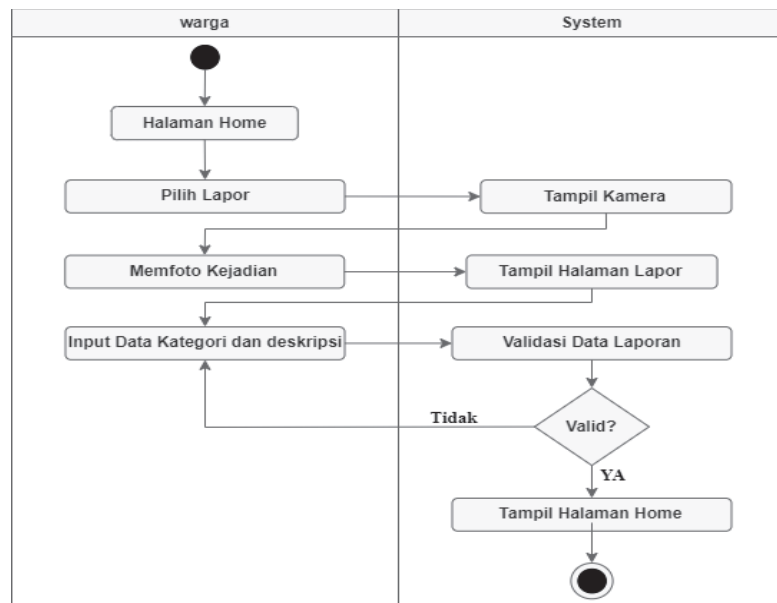
Activity Warga Register Warga menjelaskan aktivitas dari proses pembuatan akun atau pembuatan user. *Activity Warga Register Warga* terdapat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Activity Warga Register Warga*

3. *Activity* Laporan warga

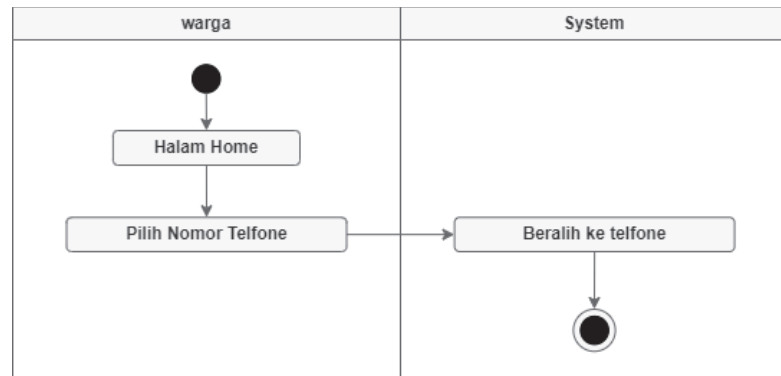
Activity Laporan Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan pelaporan melalui aplikasi. *Activity* Laporan Warga terdapat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 *Activity* Laporan warga

4. *Activity Telpone warga*

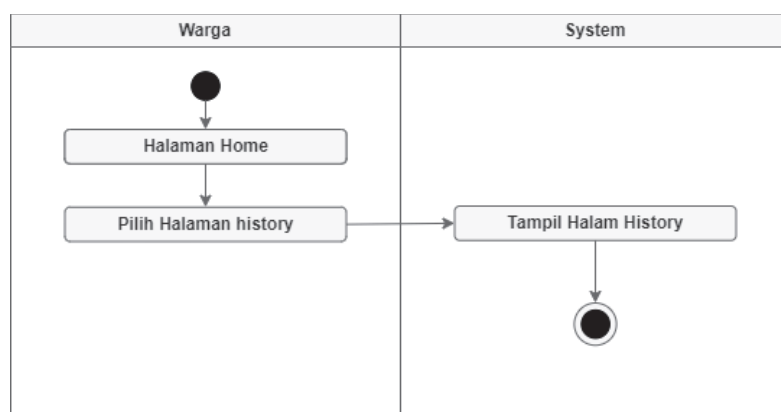
Activity Telpone Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan pelaporan secara telphon seluller. *Activity Telephone Warga* terdapat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5 *Activity Telpone warga*

5. *Activity History warga*

Activity History Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat laporan yang sudah pernah kita laporkan. *Activity Histoty Warga* terdapat pada Gambar 2.6.

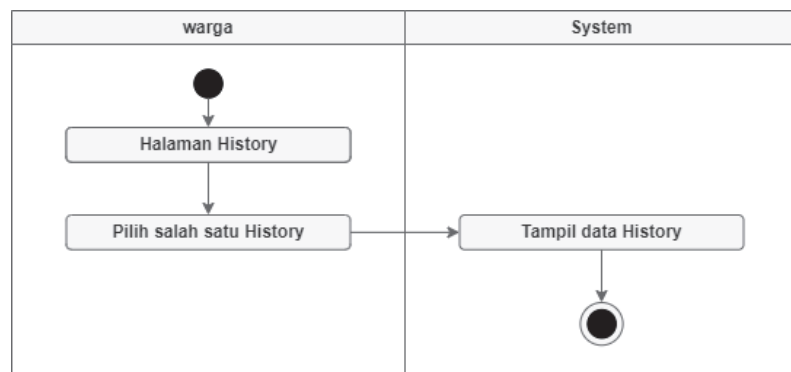


Gambar 2.6 *Activity History warga*

6. *Activity Detail History warga*

Activity Detail History Warga menjelaskan aktivitas dari

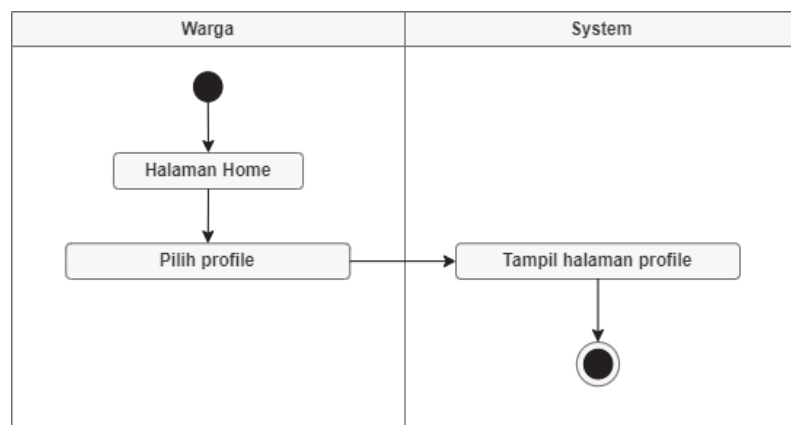
proses untuk melihat detail dari isi laporan yang sudah pernah kita laporkan. *Activity Detail History* Warga terdapat pada Gambar 2.7.



Gambar 2.7 *Activity Detail History* warga

7. *Activity Profile* warga

Activity Profile Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat data dari akun atau *user* yang masuk kedalam aplikasi. *Activity Profile* Warga terdapat pada Gambar 2.8.

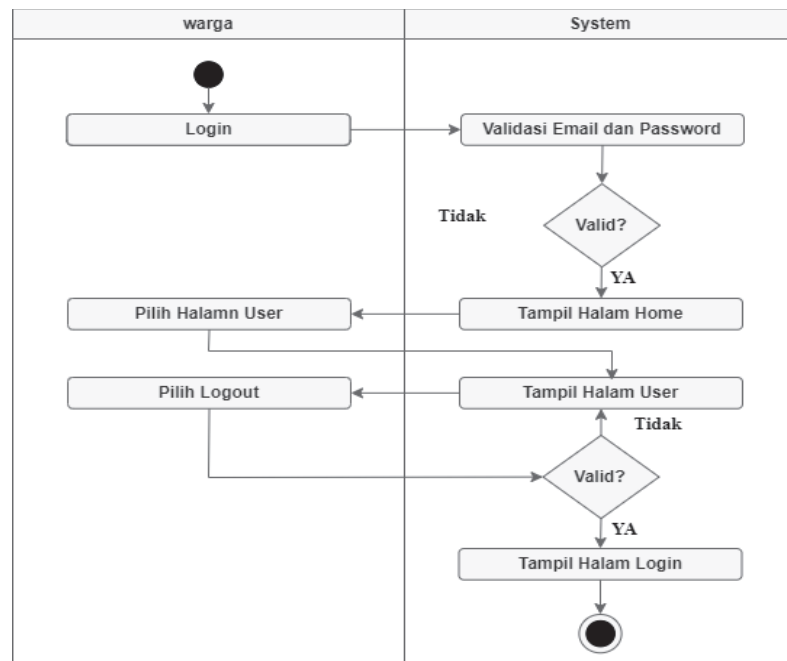


Gambar 2.8 *Activity Profile* warga

8. *Activity Logout* warga

Activity Logout Warga menjelaskan aktivitas dari proses untuk mengeluarkan akun atau *user* dari aplikasi. *Activity Logout*

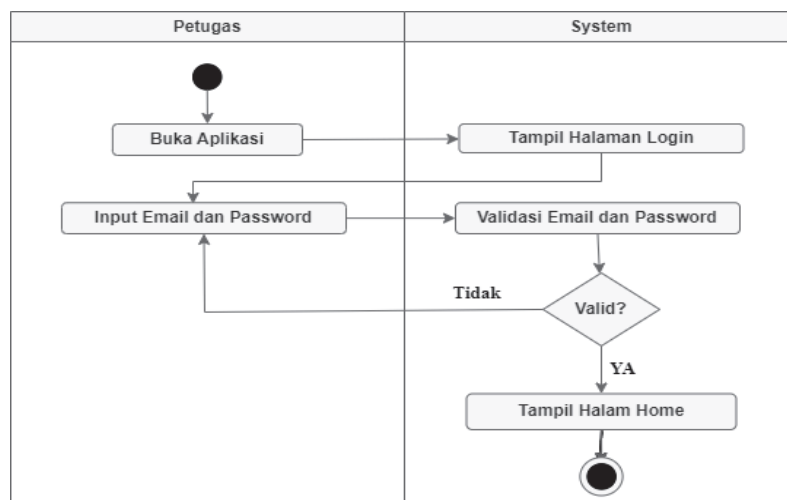
Warga terdapat pada Gambar 2.9.



Gambar 2.9 Activity Logout warga

9. Activity Login Petugas

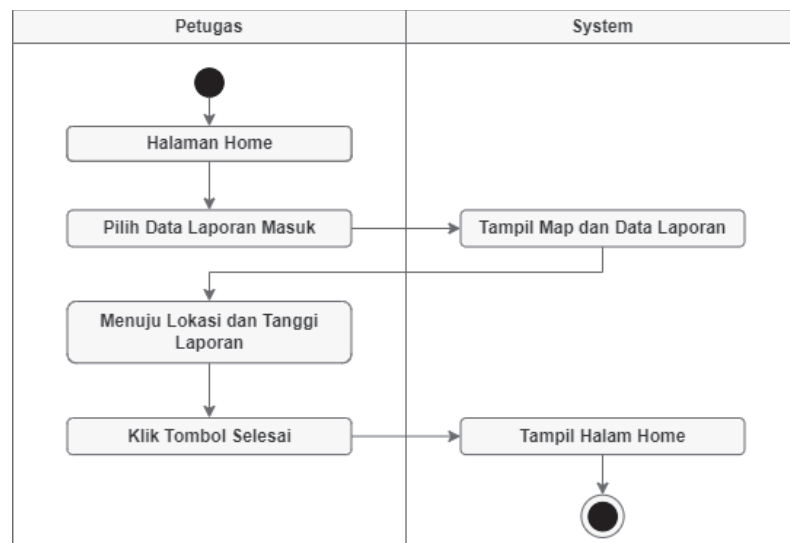
Activity Login Petugas menjelaskan aktivitas dari proses untuk masuk kedalam aplikasi petugas. *Activity Login Petugas* terdapat pada Gambar 2.10.



Gambar 2.10 Activity Login Petugas

10. *Activity* Laporan Petugas

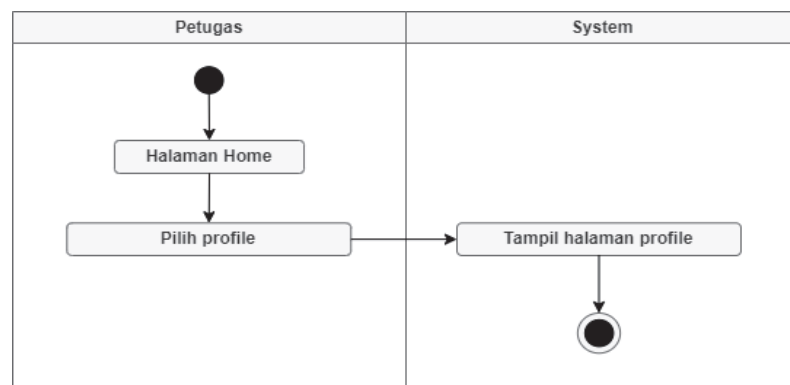
Activity Laporan Petugas menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan penanganan laporan dari warga. *Activity* Laporan Petugas terdapat pada Gambar 2.11.



Gambar 2.11 *Activity* Laporan Petugas

11. *Activity Profile* Petugas

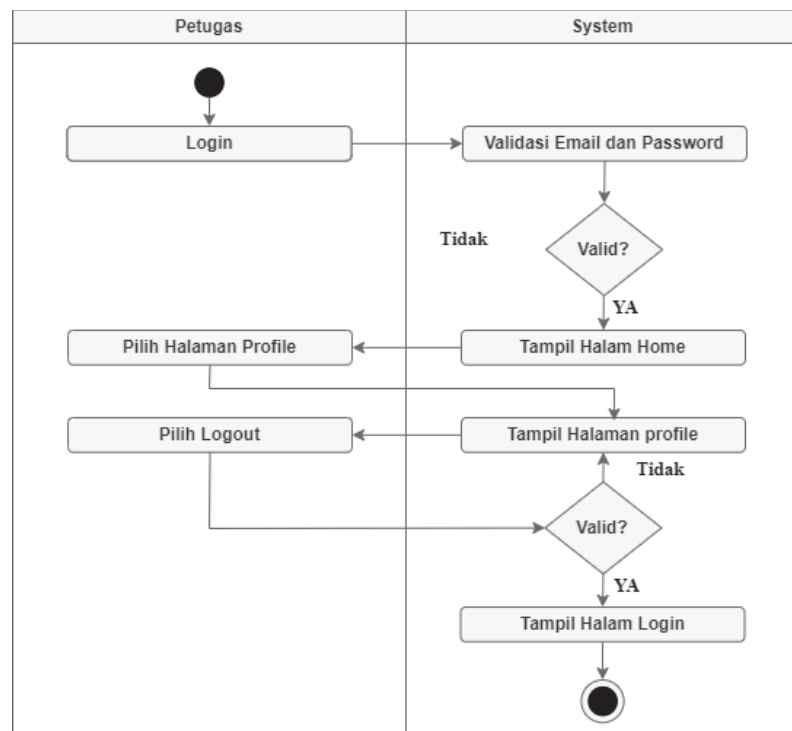
Activity Profile Petugas menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat data dari akun atau *user* yang masuk kedalam aplikasi. *Activity Profile* Petugas terdapat pada Gambar 2.12.



Gambar 2.12 *Activity Profile* Petugas

12. Activity Logout Petugas

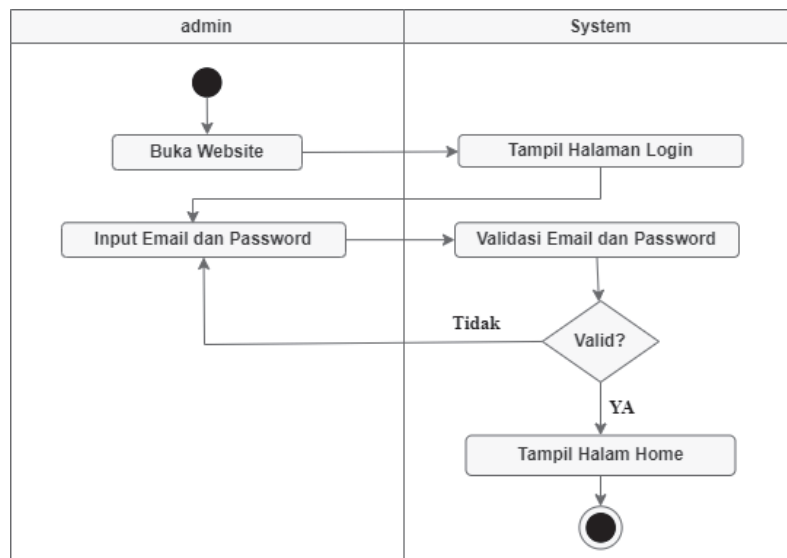
Activity Logout Petugas menjelaskan aktivitas dari proses untuk mengeluarkan akun atau *user* dari aplikasi. *Activity Logout* Petugas terdapat pada Gambar 2.13.



Gambar 2.13 Activity Logout Petugas

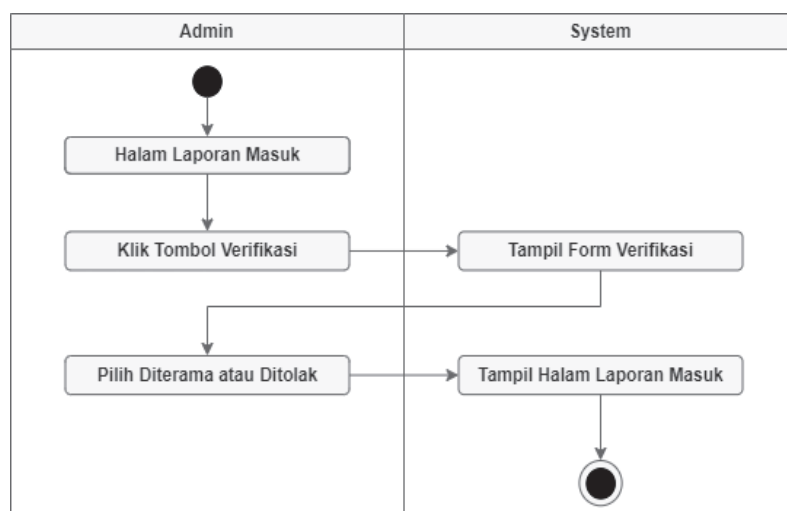
13. Activity Login Admin

Activity Login Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk masuk kedalam *website* Admin. *Activity Login* Admin terdapat pada Gambar 2.14.

Gambar 2.14 *Activity Login Admin*

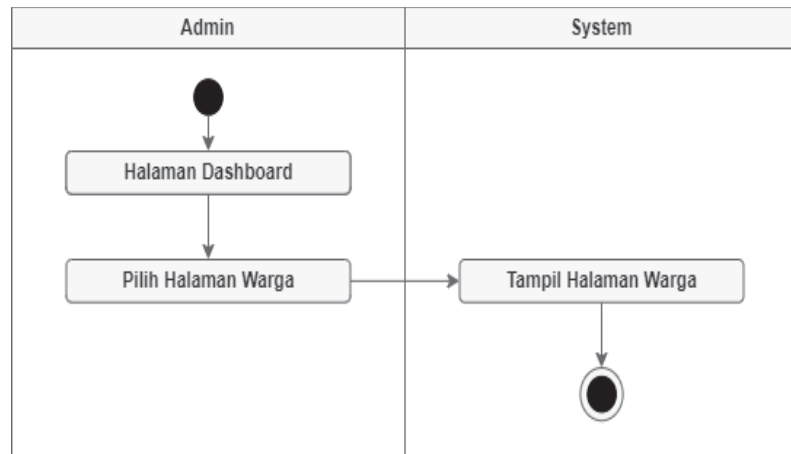
14. *Activity* Laporan Masuk Admin

Activity Laporan Masuk Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan konfirmasi laporan yang masuk dari warga. *Activity* Laporan Masuk Admin terdapat pada Gambar 2.15.

Gambar 2.15 *Activity* Laporan Masuk Admin

15. *Activity* Warga Admin

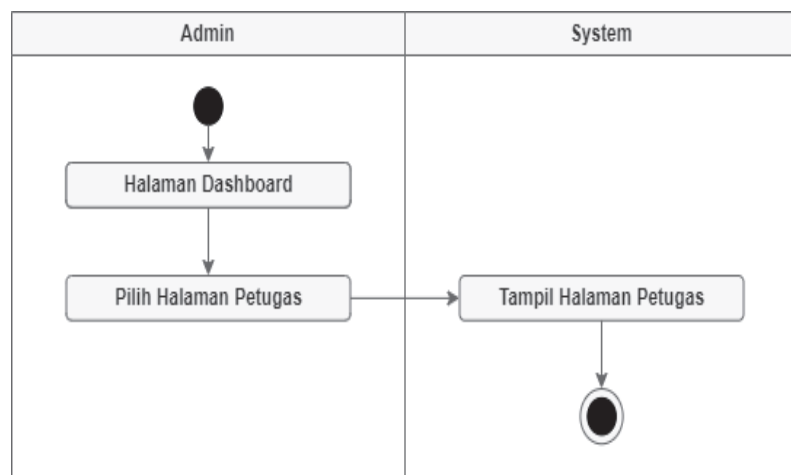
Activity Warga Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat data warga yang sudah melakukan *register*. *Activity* Warga Admin terdapat pada Gambar 2.16.



Gambar 2.16 *Activity* Warga Admin

16. *Activity* Laporan Admin

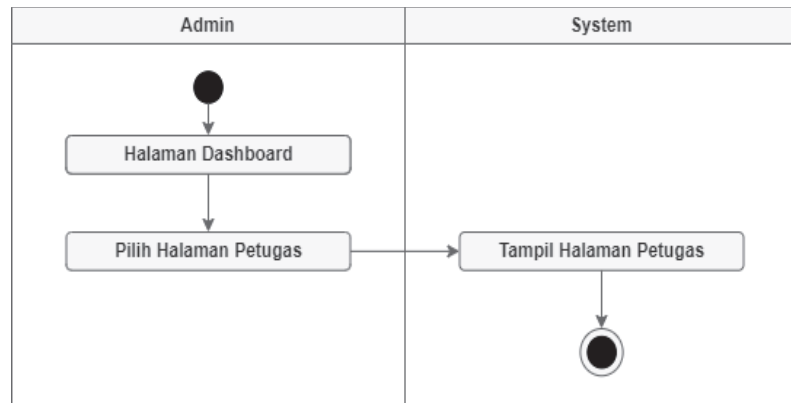
Activity Laporan Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat data laporan yang sudah selesai di tangani. *Activity* Laporan Admin terdapat pada Gambar 2.17



Gambar 2.17 *Activity* Laporan Admin

17. *Activity* Petugas Admin

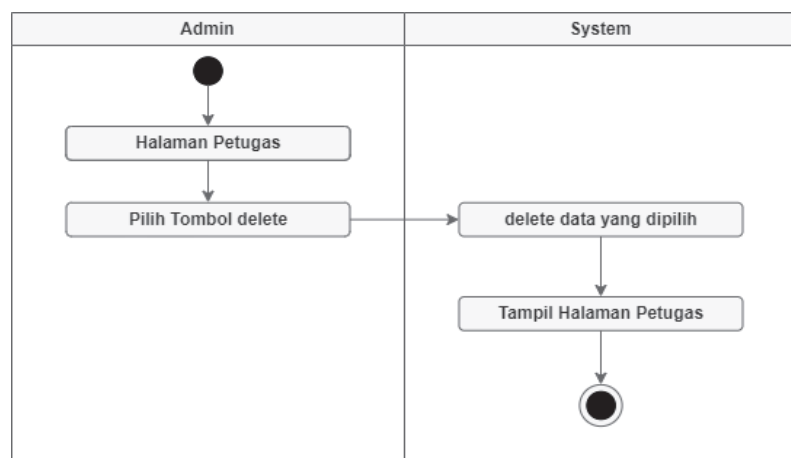
Activity Petugas Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melihat data petugas. *Activity* Petugas Admin terdapat pada Gambar 2.18.



Gambar 2.18 *Activity* Petugas Admin

18. *Activity Delete* Petugas Admin

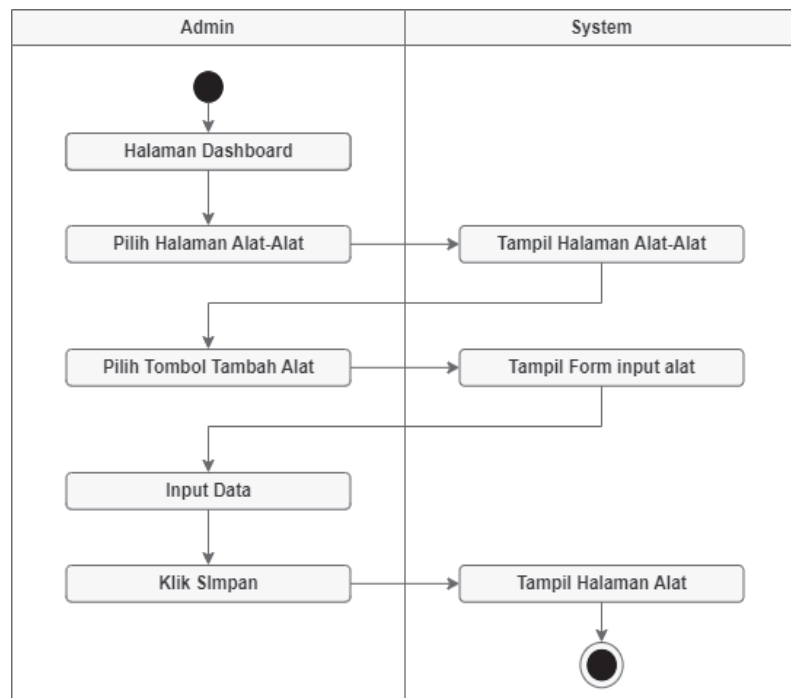
Activity Delete Petugas Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan penghapusan data petugas yang sudah tidak aktif. *Activity Delete* Petugas Admin terdapat pada Gambar 2.19.



Gambar 2.19 *Activity Delete* Petugas Admin

19. *Activity* Tambah Alat Admin

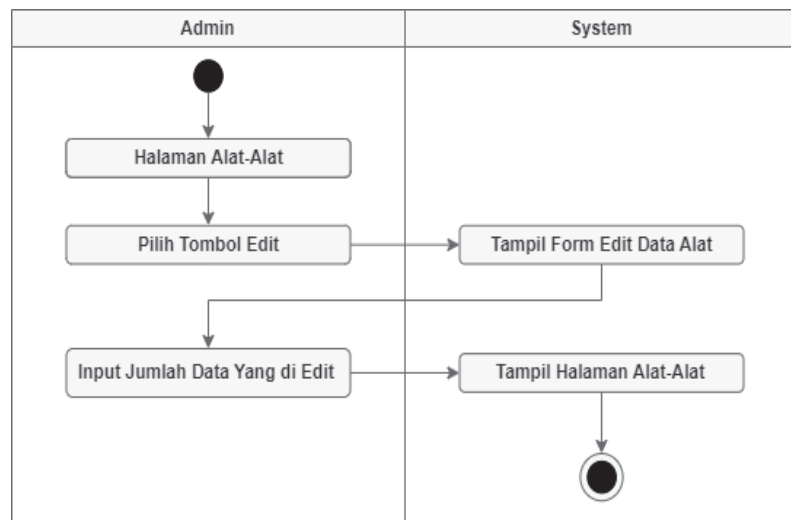
Activity Tambah Alat Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan penambahan data alat yang di miliki pemadam kebakaran. *Activity* Tambah Alat Admin terdapat pada Gambar 2.20.



Gambar 2.20 *Activity* Tambah Alat Admin

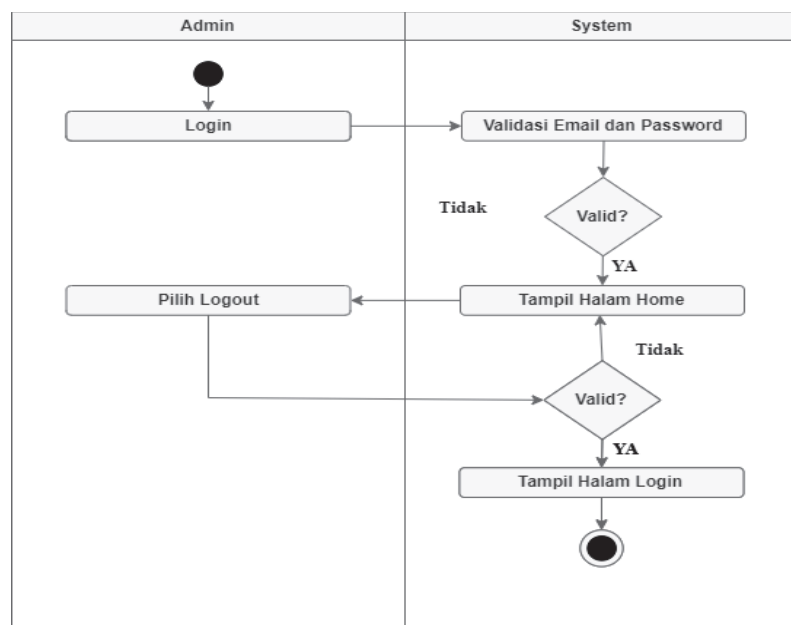
20. *Activity* Edit Alat Admin

Activity Edit Alat Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk melakukan edit jumlah data alat yang di miliki pemadam kebakaran. *Activity* Edit Alat Admin terdapat pada Gambar 2.21.

Gambar 2.21 *Activity Edit Alat Admin*

21. *Activity Logout Admin*

Activity Logout Admin menjelaskan aktivitas dari proses untuk mengeluarkan akun atau *user* dari aplikasi. *Activity Logout Admin* terdapat pada Gambar 2.13.

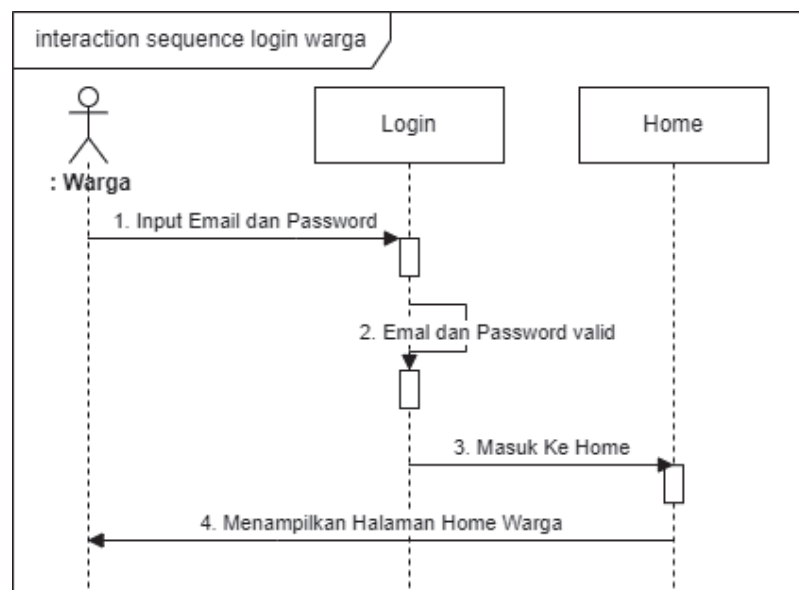
Gambar 2.22 *Activity Logout Admin*

2.2.3 Sequence diagram

Sequence diagram merupakan UML yang menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu [13]. Sequence diagram digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek dalam sebuah sistem secara terperinci.

1. *Sequence Login Warga*

Sequence Login Warga menjelaskan alur aktor ketika masuk kedalam aplikasi. *Sequence Login Warga* terdapat pada Gambar 2.23.

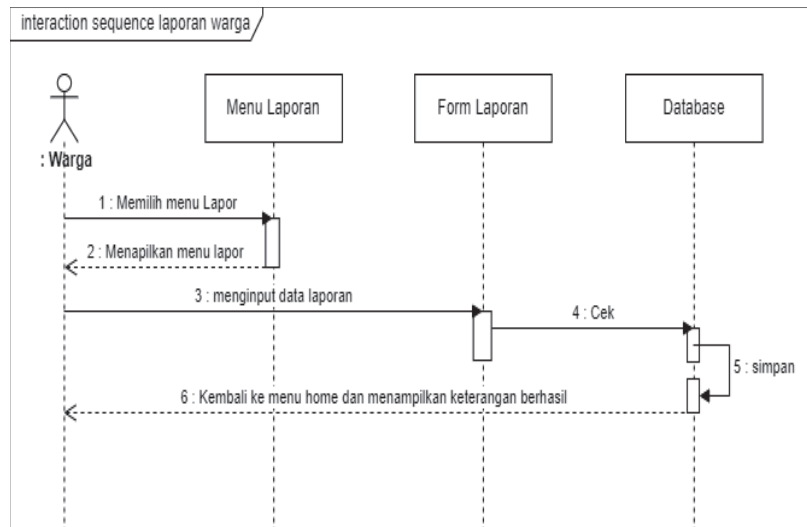


Gambar 2.23 *Sequence Login Warga*

2. *Sequence Laporan Warga*

Sequence Laporan Warga menjelaskan alur aktor ketika melakukan pelaporan kejadian melalui aplikasi. *Sequence*

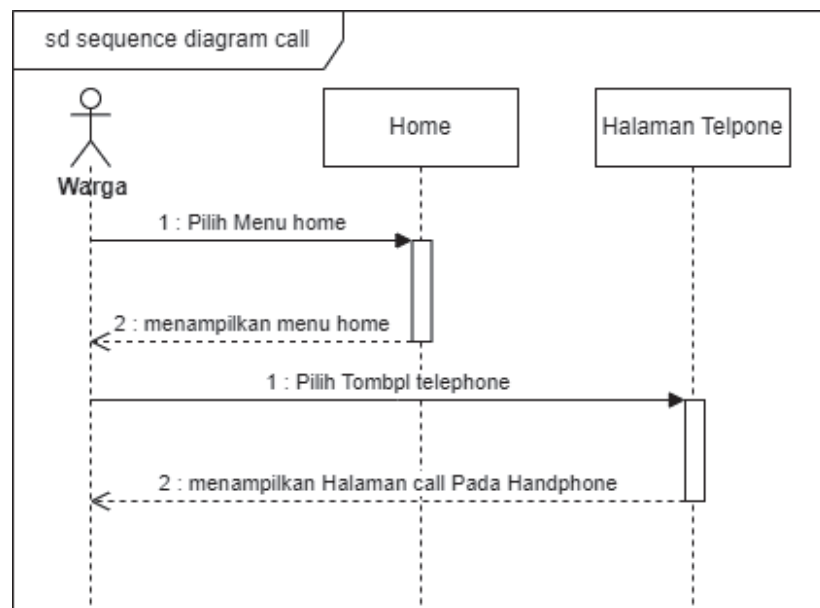
Laporan Warga terdapat pada Gambar 2.24.



Gambar 2.24 *Sequence* Laporan Warga

3. *Sequence* Telphon Warga

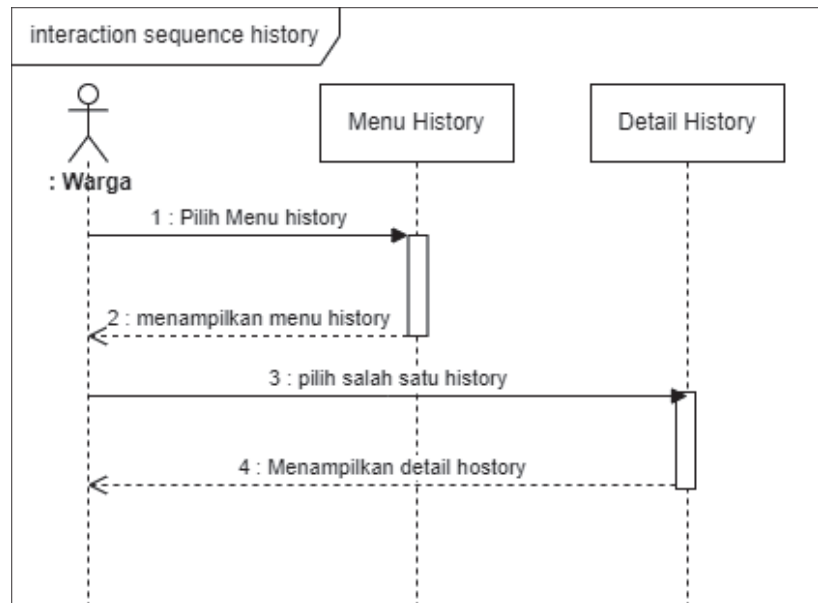
Sequence Telphon Warga menjelaskan alur aktor ketika melakukan pelaporan kejadian melalui telephone seluler *Sequence* Telphon Warga terdapat pada Gambar 2.25.



Gambar 2.25 *Sequence* Telphon Warga

4. *Sequence History Warga*

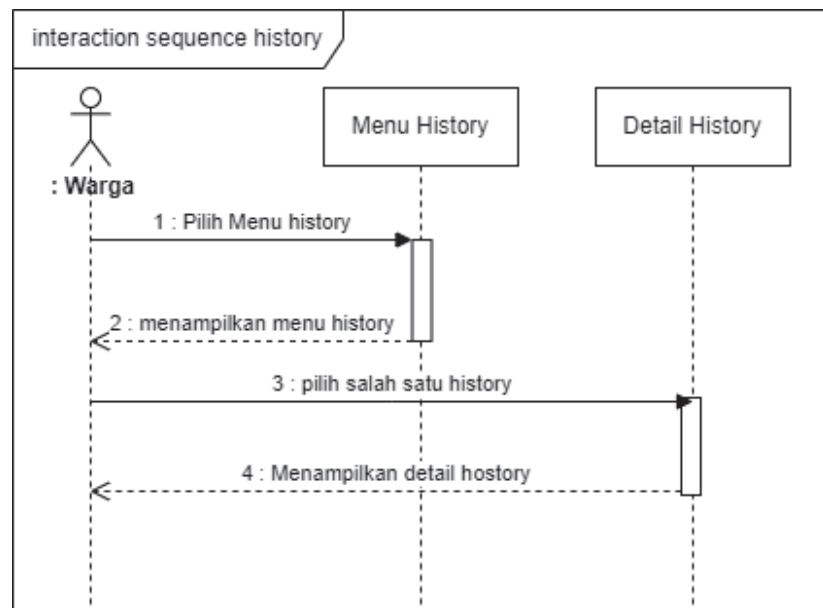
Sequence History Warga menjelaskan alur aktor ketika melihat data yang pernah kita laporkan. *Sequence History Warga* terdapat pada Gambar 2.26.



Gambar 2.26 *Sequence History Warga*

5. *Sequence Detail History Warga*

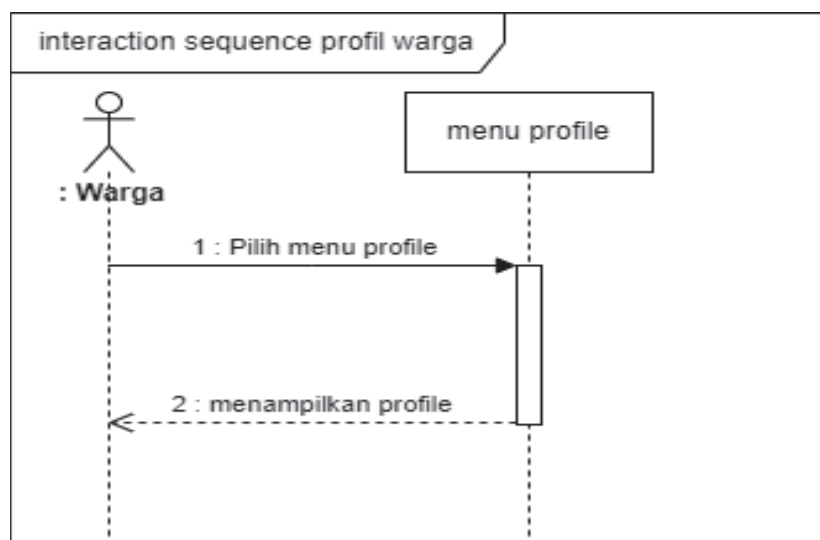
Sequence Detail History Warga menjelaskan alur aktor ketika melihat detail data yang pernah kita laporkan. *Sequence Detail History Warga* terdapat pada Gambar 2.27.



Gambar 2.27 *Sequence Detail History Warga*

6. *Sequence Profile Warga*

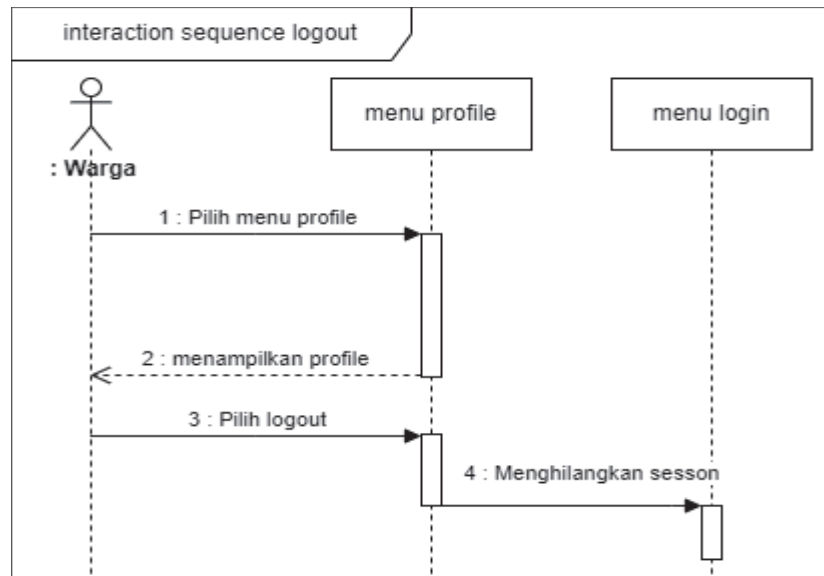
Sequence Profile Warga menjelaskan alur aktor ketika melihat data akun atau *user* yang masuk di aplikasi. *Sequence Profile Warga* terdapat pada Gambar 2.28.



Gambar 2.28 *Sequence Profile Warga*

7. *Sequence Logout* warga

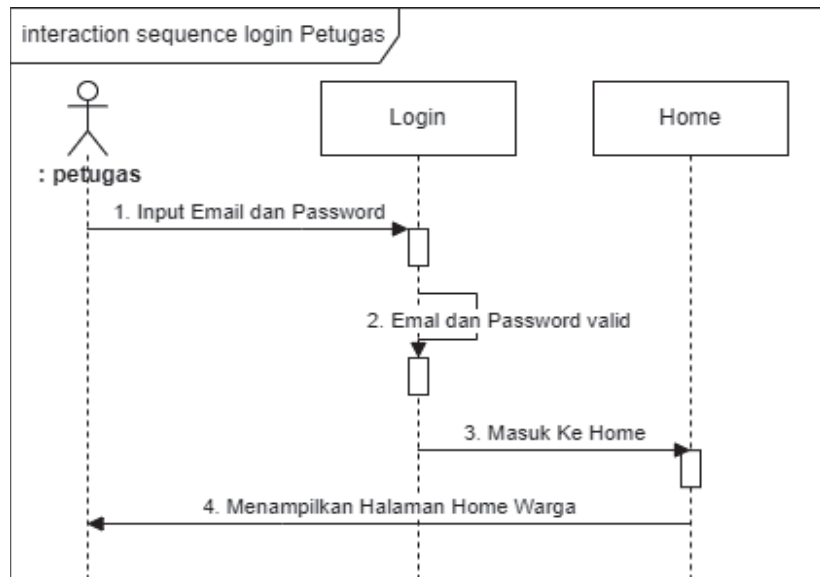
Sequence Logout Warga menjelaskan alur aktor ketika keluar dari aplikasi. *Sequence Logout* Warga terdapat pada Gambar 2.29.



Gambar 2.29 *Sequence Logout* warga

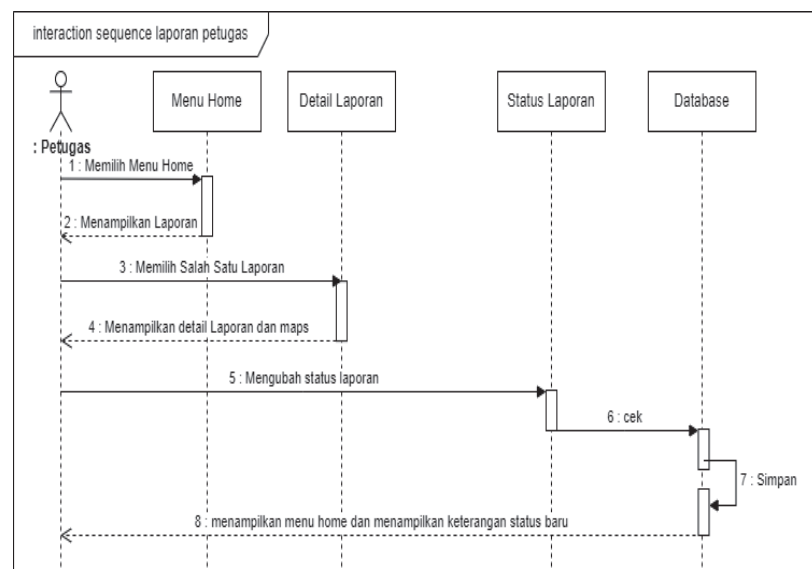
8. *Sequence Login* Petugas

Sequence Login Petugas menjelaskan alur aktor ketika masuk kedalam aplikasi. *Sequence Login* Petugas terdapat pada Gambar 2.30.

Gambar 2.30 *Sequence Login Petugas*

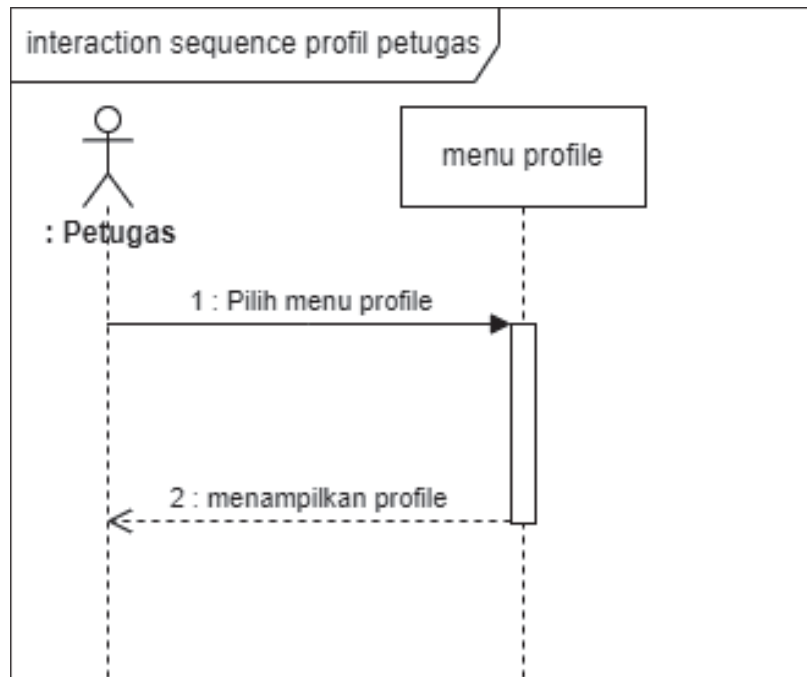
9. *Sequence Laporan Petugas*

Sequence Laporan Petugas menjelaskan alur aktor ketika ada laporan masuk dari admin dan menangani laporan yang masuk. *Sequence Laporan Petugas* terdapat pada Gambar 2.23.

Gambar 2.31 *Sequence Laporan Petugas*

10. *Sequence Profile* Petugas

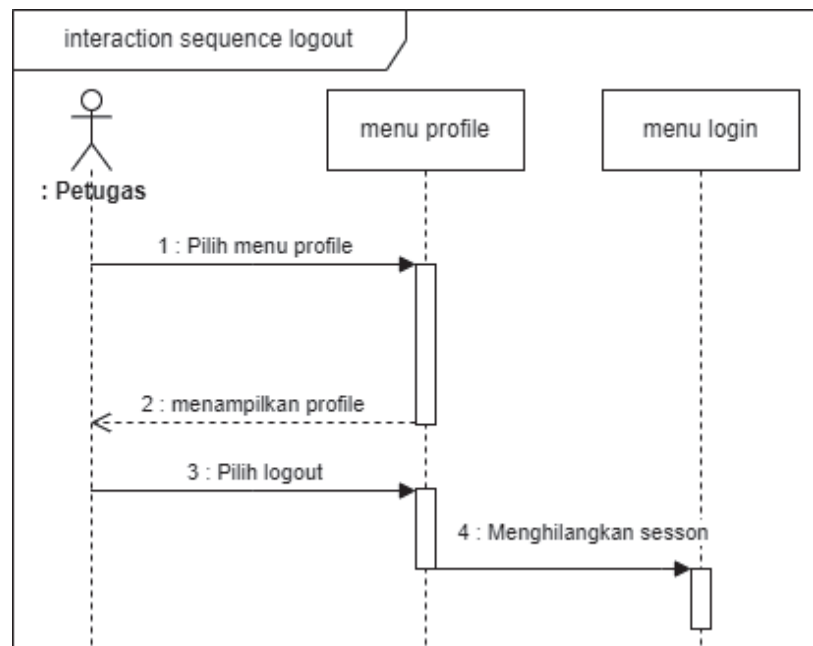
Sequence Profile Petugas menjelaskan alur aktor ketika melihat data akun atau *user* yang masuk di aplikasi. *Sequence Profile* Petugas terdapat pada Gambar 2.32.



Gambar 2.32 *Sequence Profile* Petugas

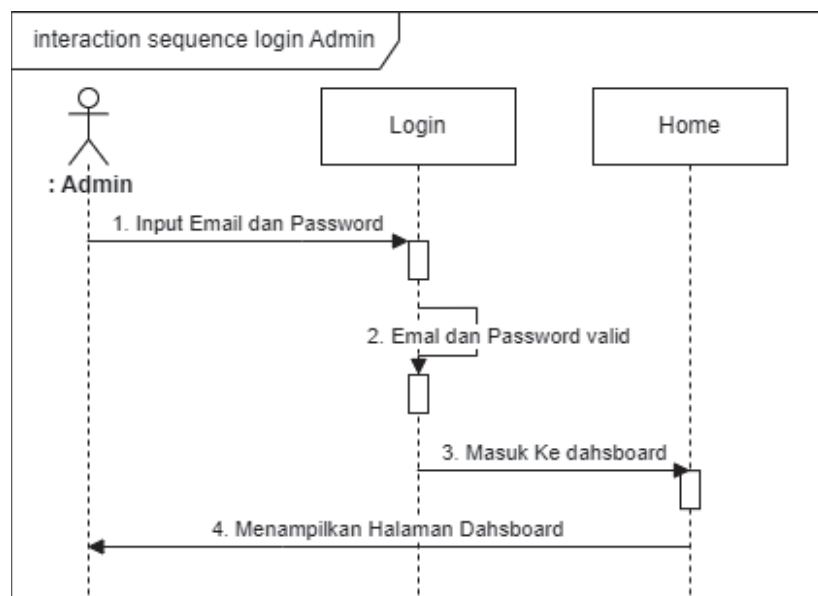
11. *Sequence Logout* Petugas

Sequence Logout Petugas menjelaskan alur aktor ketika keluar dari aplikasi. *Sequence Logout* Petugas terdapat pada Gambar 2.33.

Gambar 2.33 *Sequence Logout Petugas*

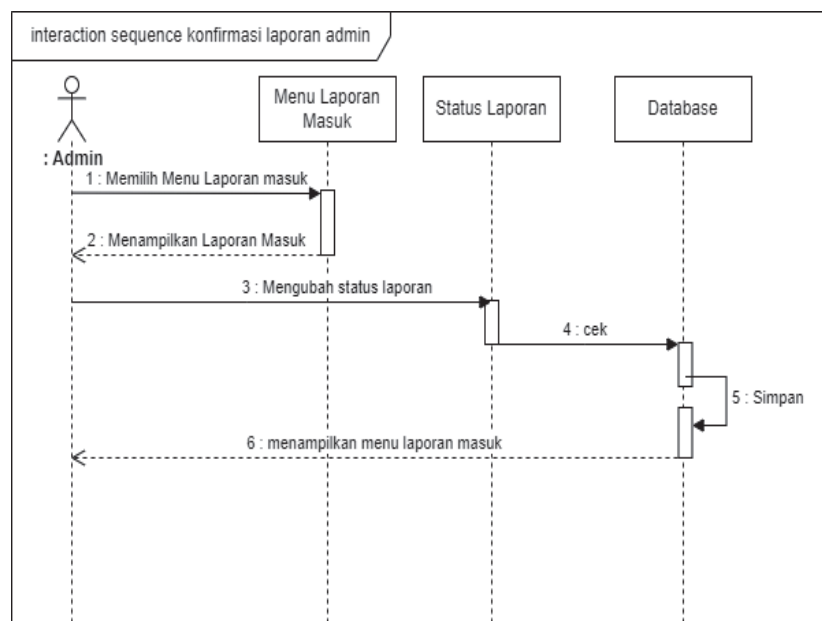
12. *Sequence Login Admin*

Sequence Login Admin menjelaskan alur aktor ketika masuk kedalam aplikasi. *Sequence Login Admin* terdapat pada Gambar 2.34.

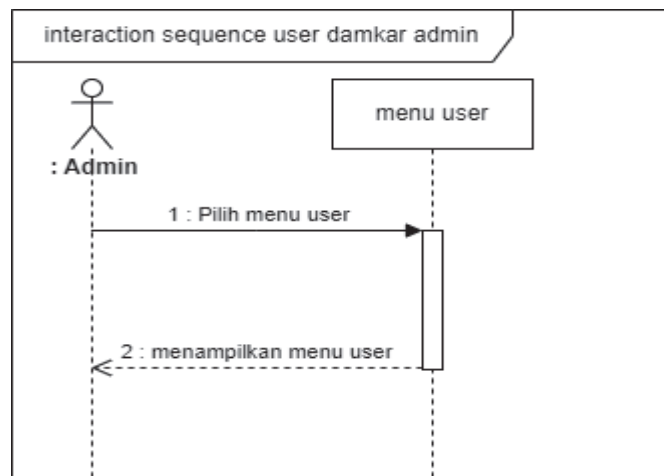


Gambar 2.34 *Sequence Login Admin*13. *Sequence Konfirmasi Laporan Admin*

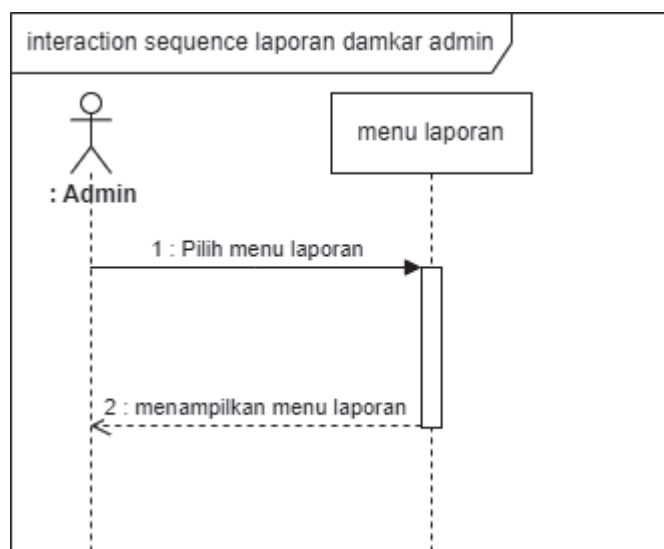
Sequence Konfirmasi Laporan Admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan konfirmasi laporan yang masuk. *Sequence Konfirmasi Laporan Admin* terdapat pada Gambar 2.35.

Gambar 2.35 *Sequence Konfirmasi Laporan Admin*14. *Sequence Warga Admin*

Sequence Warga Admin menjelaskan alur aktor ketika melihat data warga yang sudah aktif. *Sequence Warga Admin* terdapat pada Gambar 2.36.

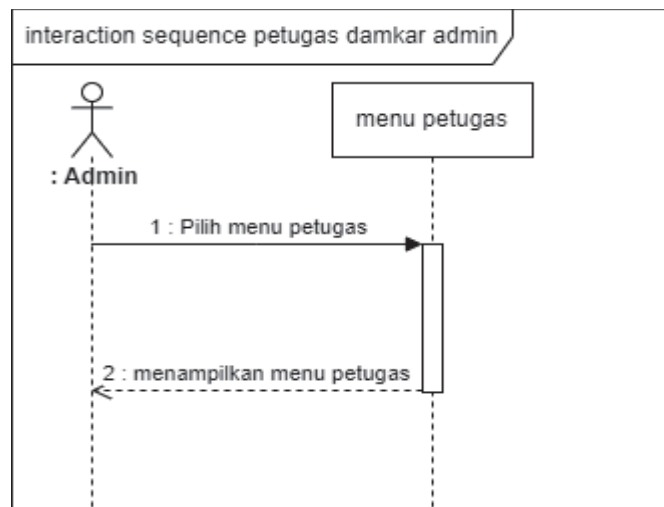
Gambar 2.36 *Sequence* Warga Admin15. *Sequence* Laporan Admin

Sequence Laporan Admin menjelaskan alur aktor ketika melihat data laporan yang sudah selesai. *Sequence* Laporan Admin terdapat pada Gambar 2.37.

Gambar 2.37 *Sequence* Laporan Admin16. *Sequence* Petugas Admin

Sequence Petugas Admin menjelaskan alur aktor ketika melihat data petugas yang masih aktif. *Sequence* Petugas

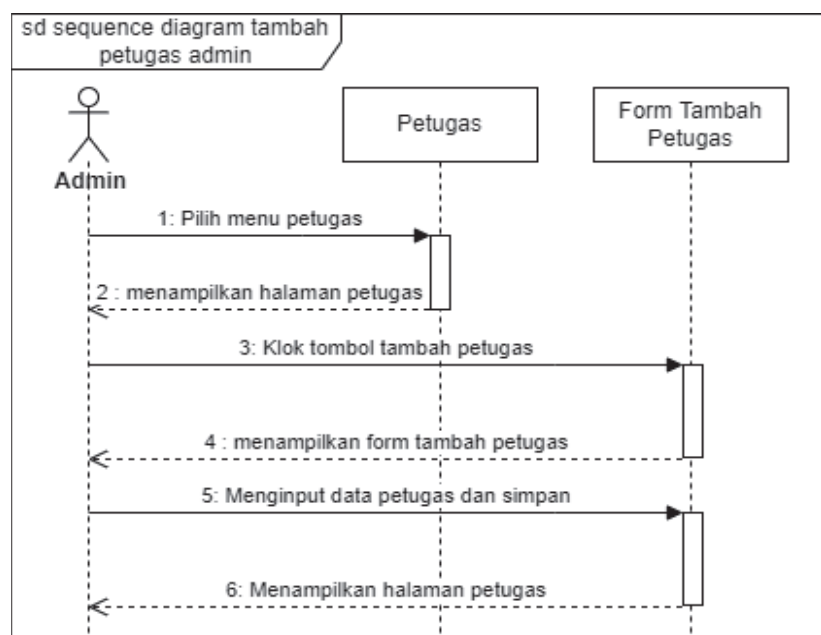
Admin terdapat pada Gambar 2.38.



Gambar 2.38 *Sequence* Petugas Admin

17. *Sequence* Tambah Petugas Admin

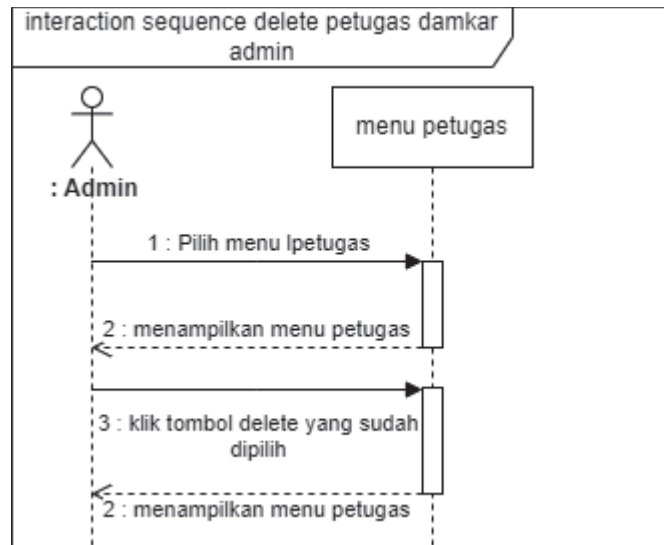
Sequence Tambah Petugas Admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan penambahan data petugas. *Sequence* Tambah Petugas Admin terdapat pada Gambar 2.39.



Gambar 2.39 *Sequence* Tambah Petugas Admin

18. *Sequence Delete Petugas Admin*

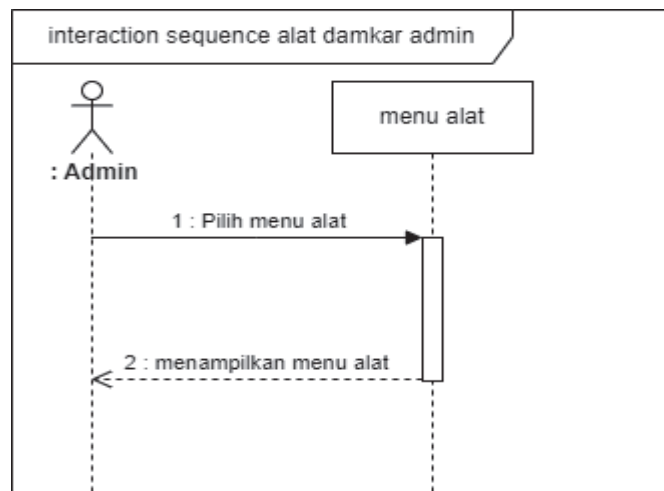
Sequence Delete Petugas Admin Admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan penghapusan data petugas. *Sequence Delete Petugas Admin* terdapat pada Gambar 2.40.



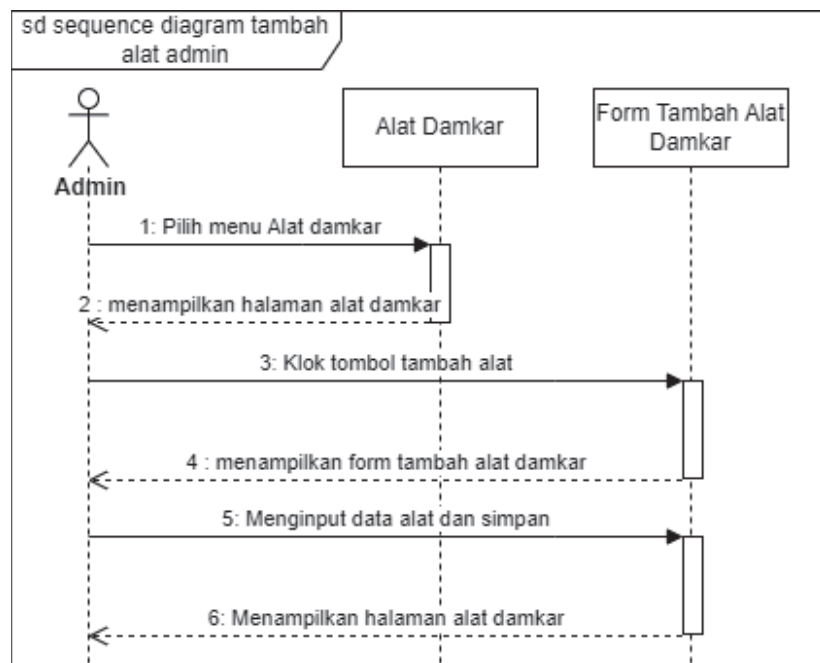
Gambar 2.40 *Sequence Delete Petugas Admin*

19. *Sequence Alat Damkar Admin*

Sequence Alat Damkar Admin Admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan penambahan alat pemadam kebakaran. *Sequence Alat Damkar Admin* terdapat pada Gambar 2.41.

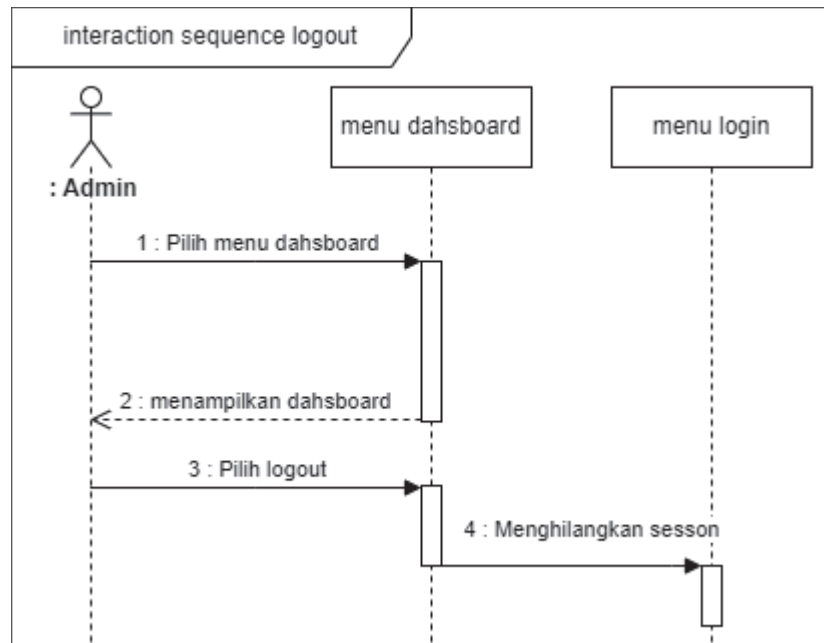
Gambar 2.41 *Sequence* Alat Damkar Admin20. *Sequence* Tambah Alat Damkar Admin

Sequence Tambah Alat Damkar Admin menjelaskan alur aktor ketika melakukan penambahan data alat pemadam kebakaran. *Sequence* Tambah Alat Damkar Admin terdapat pada Gambar 2.39.

Gambar 2.42 *Sequence* Tambah Alat Damkar Admin

21. *Sequence Logout Admin*

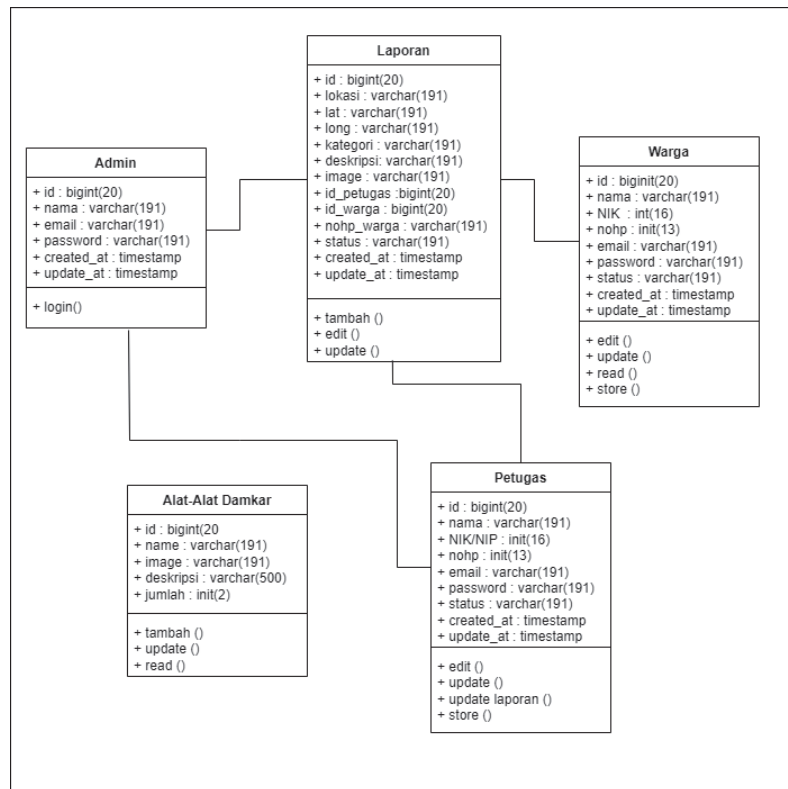
Sequence Logout Admin menjelaskan alur aktor ketika keluar dari aplikasi. *Sequence Logout Admin* terdapat pada Gambar 2.43.



Gambar 2.43 *Sequence Logout Admin*

2.2.4 Class Diagram

Class diagram merupakan kumpulan dari beberapa class dan relasinya. Class identik dengan entity yang direpresentasikan dalam bentuk persegi dimana pada bagian atas ditulis nama class, kemudian kebawah ditulis attribute yang terdapat pada class, kemudian ke bawah lagi ditulis metode yang ada pada class [14]. Adapun rancangannya ada pada Gambar 2.44 berikut ini.

Gambar 2.44 *Class Diagram*

2.1.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka dalam pengembangan sistem ini dapat dilihat pada gambar berikut:

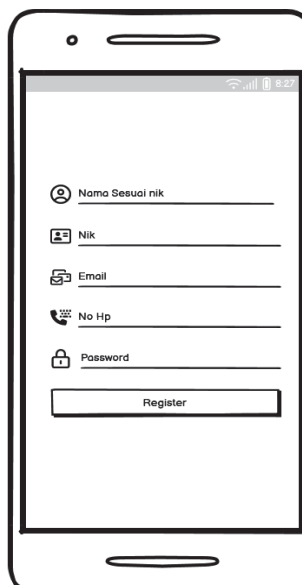
1. Perancangan Halaman *Login* Warga

Perancangan Halaman *Login* Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman *login* warga. Perancangan Halaman *Login* Warga terdapat pada Gambar 2.45.

Gambar 2.45 *Login* Warga

2. Perancangan Halaman *Register* Warga

Perancangan Halaman *Register* Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman *Register* warga. Perancangan Halaman *Register* Warga terdapat pada Gambar 2.46.

Gambar 2.46 *Register* Warga

3. Perancangan Halaman *Home* Warga

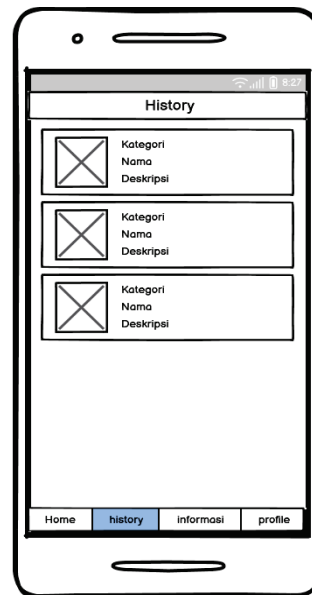
Perancangan Halaman *Home* Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman *Home* warga. Perancangan Halaman *Home* Warga terdapat pada Gambar 2.47.



Gambar 2.47 *Home* Warga

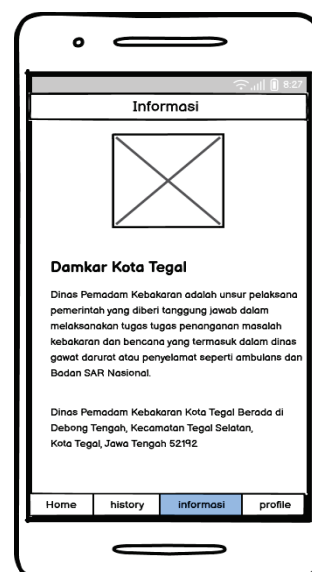
4. Perancangan Halaman *History* Warga

Perancangan Halaman *History* Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman *History* warga. Perancangan Halaman *History* Warga terdapat pada Gambar 2.48.

Gambar 2.48 *History* Warga

5. Perancangan Halaman Informasi

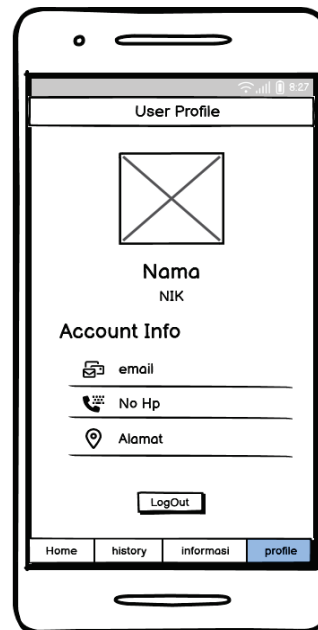
Perancangan Halaman Informasi Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman Informasi warga. Perancangan Halam Informasi Warga terdapat pada Gambar 2.49.



Gambar 2.49 Informasi Warga

6. Perancangan Halaman *User* Warga

Perancangan Halaman *User* Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman *User* warga. Perancangan Halaman *User* Warga terdapat pada Gambar 2.50.



Gambar 2.50 *Profile* Warga

7. Perancangan Halaman Laporan Warga

Perancangan Halaman Laporan Warga dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat halaman Laporan warga. Perancangan Halaman Laporan Warga terdapat pada Gambar 2.51.

Laporan

Alamat kejadian

Kategori

Deskripsi Kejadian

Laporan

Gambar 2.51 Laporan Warga

8. Perancangan Halaman *Login* Petugas

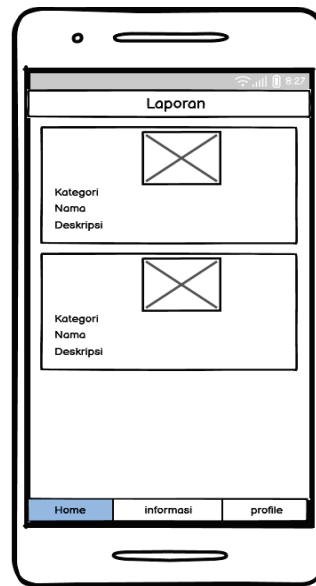
Perancangan Halaman *Login* Petugas dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat *Login* Petugas. Perancangan Halaman *Login* Petugas terdapat pada Gambar 2.52.



Gambar 2.52 *Login* Petugas

9. Perancangan Halaman *Home* Petugas

Perancangan Halaman *Home* Petugas dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat *Home* Petugas. Perancangan Halaman *Home* Petugas terdapat pada Gambar 2.53.

Gambar 2.53 *Home* Petugas

10. Perancangan Informasi Petugas

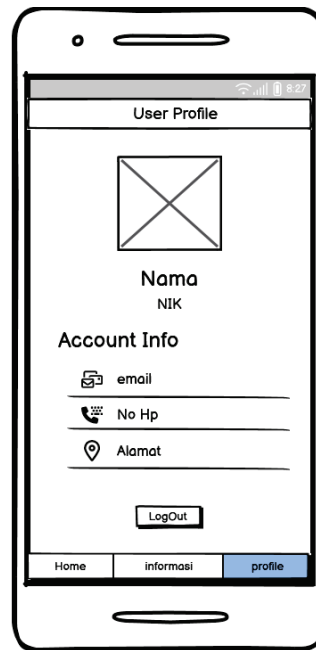
Perancangan Halaman Informasi Petugas dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat Informasi Petugas. Perancangan Halaman Informasi Petugas terdapat pada Gambar 2.54.



Gambar 2.54 Informasi Petugas

11. Perancangan *Profile* Petugas

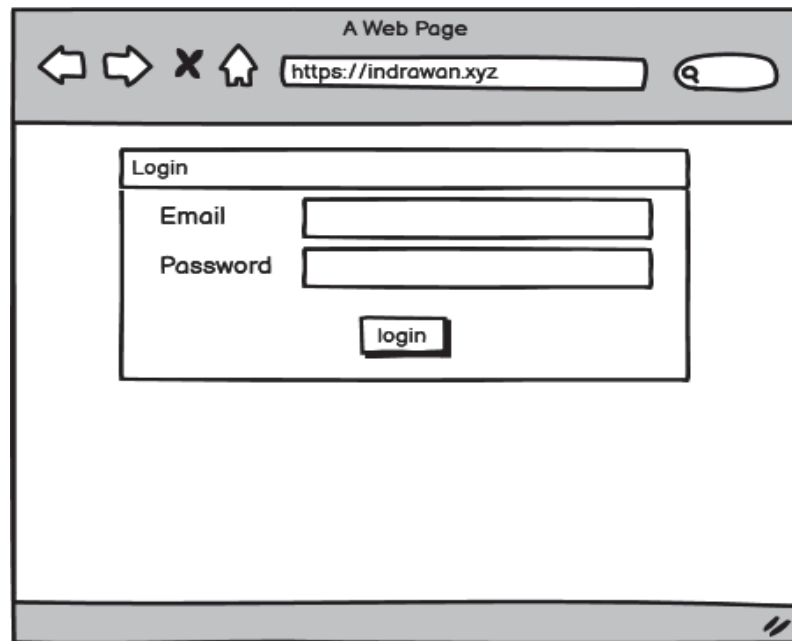
Perancangan Halaman *Profile* Petugas dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat *Profile* Petugas. Perancangan Halaman *Profile* Petugas terdapat pada Gambar 2.55.



Gambar 2.55 *Profile* Petugas

12. Perancangan Halaman *Login* Admin

Perancangan Halaman *Login* Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat *Login* Admin. Perancangan Halaman *Login* Admin terdapat pada Gambar 2.56.

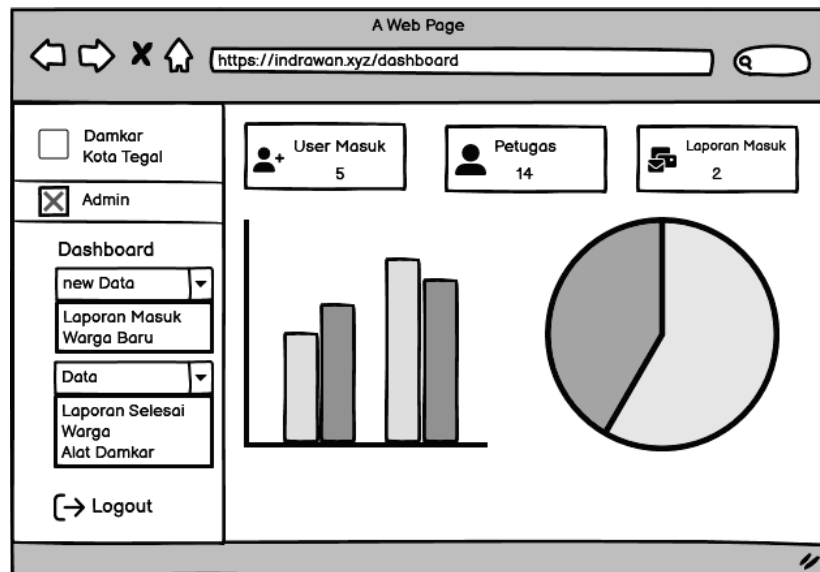


The diagram illustrates a web browser window titled "A Web Page". The address bar displays "https://indrawan.xyz". The main content area features a "Login" form. The form includes a title bar "Login", an "Email" label with an adjacent input field, a "Password" label with an adjacent input field, and a "login" button. The browser window also shows navigation icons (back, forward, close, home) and a status bar at the bottom.

Gambar 2.56 *Login* Admin

13. Perancangan Halaman *Dashboard* Admin

Perancangan Halaman *Dashboard* Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat *Dashboard* Admin. Perancangan Halaman *Dashboard* Admin terdapat pada Gambar 2.57.

Gambar 2.57 *Dashboard* admin

14. Perancangan Halaman Laporan Masuk Admin

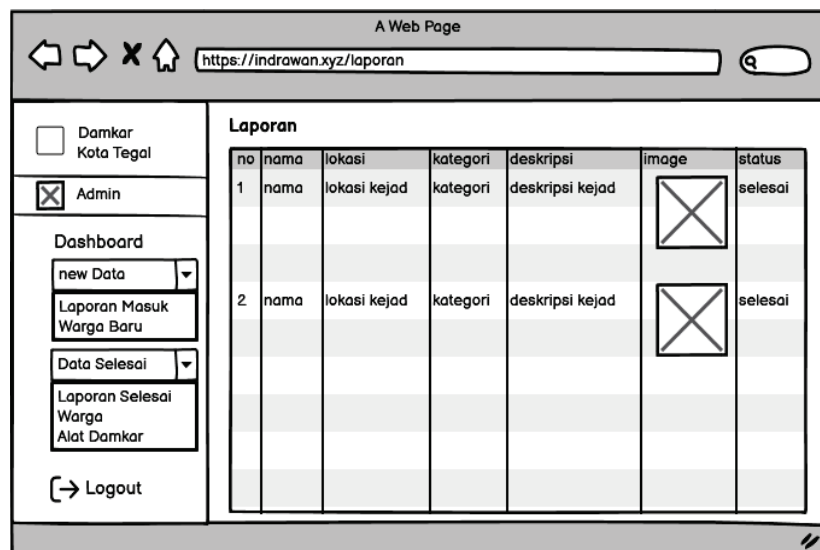
Perancangan Halaman Laporan Masuk Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat Laporan Masuk Admin. Perancangan Halaman Laporan Masuk Admin terdapat pada Gambar 2.58.

no	nama	lokasi	kategori	deskripsi	gambar	status	action
1	nama	lokasi kejadian	kategori	deskripsi kejadian		menunggu	edit
2	nama	lokasi kejadian	kategori	deskripsi kejadian		menunggu	edit

Gambar 2.58 Laporan Masuk Admin

15. Perancangan Halaman Laporan Selesai Admin

Perancangan Halaman Laporan Selesai Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat Laporan Selesai Admin. Perancangan Halaman Laporan Selesai Admin terdapat pada Gambar 2.59.



The screenshot shows a web application interface. On the left is a sidebar menu with the following items: a checkbox for 'Damkar Kota Tegal' (unchecked), a checkbox for 'Admin' (checked), a 'Dashboard' section with a 'new Data' dropdown, a 'Laporan Masuk Warga Baru' button, a 'Data Selesai' dropdown, a 'Laporan Selesai Warga Alat Damkar' button, and a 'Logout' button with a right arrow icon. The main content area is titled 'Laporan' and contains a table with 7 columns: 'no', 'nama', 'lokasi', 'kategori', 'deskripsi', 'image', and 'status'. The table has 2 data rows, both with 'selesai' status. The first row has a placeholder image with an 'X' in the 'image' column. The second row also has a placeholder image with an 'X' in the 'image' column.

no	nama	lokasi	kategori	deskripsi	image	status
1	nama	lokasi kejadian	kategori	deskripsi kejadian		selesai
2	nama	lokasi kejadian	kategori	deskripsi kejadian		selesai

Gambar 2.59 Laporan Selesai

16. Perancangan Halaman Warga Admin

Perancangan Halaman Warga Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat Warga Admin. Perancangan Halaman Warga Admin terdapat pada Gambar 2.60.

A Web Page

https://indrawan.xyz/user

☐ Damkar Kota Tegal

☒ Admin

Dashboard

new Data ▼

Laporan Masuk Warga Baru

Data Selesai ▼

Laporan Selesai Warga Alat Damkar

Logout

Daftar Warga

no	nama	email	status
1	warga	warga@gmail.com	Aktif <input type="button" value="edit"/>
2	warga2	warga2@gmail.com	Aktif <input type="button" value="edit"/>

Gambar 2.60 Warga Admin

17. Perancangan Halaman Alat-Alat Damkar Admin

Perancangan Halaman Alat-Alat Damkar Admin dibuat untuk sebagai contoh dalam membuat Alat-Alat Damkar Admin. Perancangan Halaman Alat-Alat Damkar Admin terdapat pada Gambar 2.61.

A Web Page

https://indrawan.xyz/alatdamkar

☐ Damkar Kota Tegal

☒ Admin

Dashboard

new Data ▼

Laporan Masuk Warga Baru

Data Selesai ▼

Laporan Selesai Warga Alat Damkar

Logout

Alat-Alat Damkar

no	nama	gambar	deskripsi	jumlah	action
1	baju tahan api		baju tahan api.....	7	<input type="button" value="edit"/>
2	baju tahan panas		baju tahan panas.....	7	<input type="button" value="edit"/>

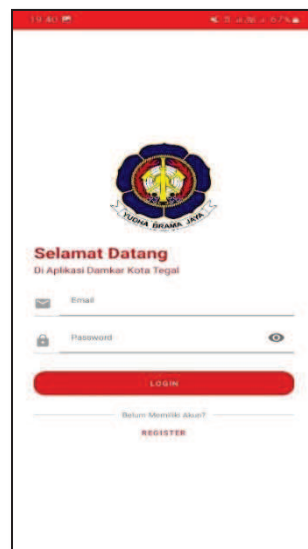
Gambar 2.61 Alat Damkar Admin

2.1.4 Implementasi

Proses implementasi dilakukan untuk membuat aplikasi sesuai dengan perancangan yang telah dirancang sebelumnya, sebagai berikut:

1. Halaman *Login* Aplikasi Warga

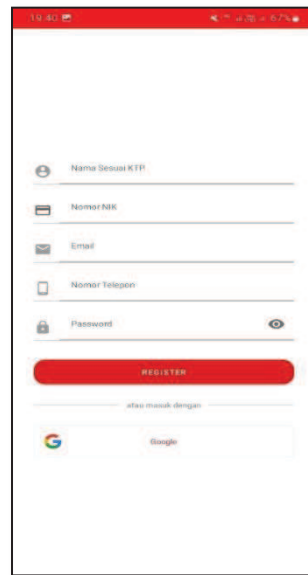
Merupakan tampilan halaman masyarakat *login* terlebih dahulu agar dapat menggunakan aplikasi Damkar.



Gambar 2.62 Halaman *login* aplikasi warga

2. Halaman *Register* Aplikasi Warga

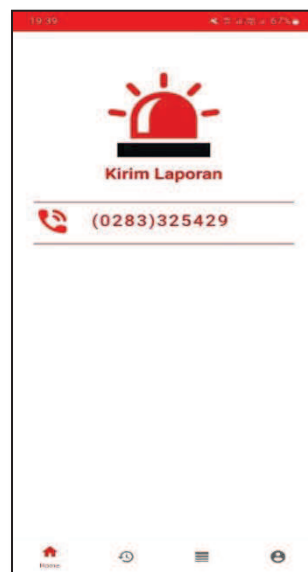
Halaman *register* merupakan halaman untuk menginput data warga agar dapat login dan menggunakan aplikasi Damkar.



Gambar 2.63 Halaman *register* aplikasi warga

3. Halaman *Home* Aplikasi Warga

Halaman *home* merupakan halaman utama dalam aplikasi Damkar terdapat tombol untuk leporan kejadian dan telfon secara langsung.



Gambar 2.64 Halaman *home* aplikasi warga

4. Halaman Laporan Aplikasi Warga

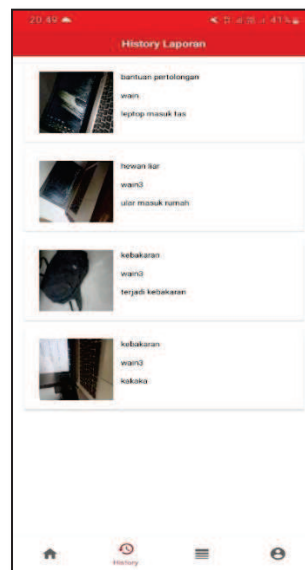
Halaman laporan warga merupakan halaman untuk warga melaporan menggunakan aplikasi Damkar,



Gambar 2.65 Halaman Laporan aplikasi warga

5. Halaman History Aplikasi Warga

Halaman history berisi semua data yang pernah di laporkan oleh *user*.



Gambar 2.66 Halaman *history* aplikasi warga

6. Halaman Detail History Aplikasi Warga

Halaman history berisi semua data yang pernah di laporkan oleh *user*.



Gambar 2.67 Halaman detail *history* aplikasi warga

7. Halaman Informasi Aplikasi Warga

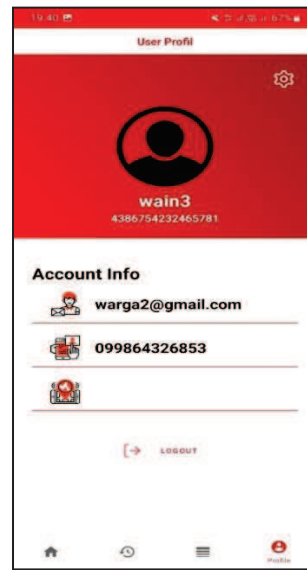
Halaman informasi merupakan halaman tentang damkar dan tentang aplikasi Damkar.



Gambar 2.68 Halaman informasi aplikasi warga

8. Halaman *User* Aplikasi Warga

Halaman *user* adalah halaman yang berisi data *user* atau data warga yang login pada aplikasi.



Gambar 2.69 Halaman *user* aplikasi warga

9. Halaman *Login* Aplikasi Petugas

Merupakan tampilan halaman petugas *login* terlebih dahulu agar dapat menggunakan aplikasi Damkar.



Gambar 2.70 Halaman *login* aplikasi petugas

10. Halaman *Home* Aplikasi Petugas

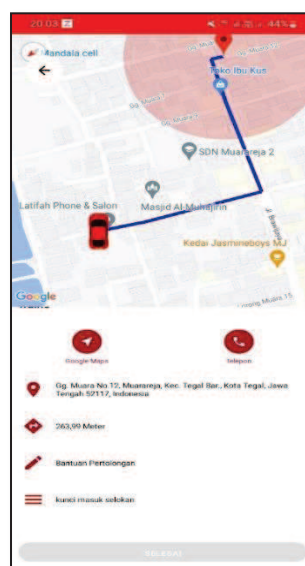
Merupakan tampilan halaman berisi semua laporan yang telah diverifikasi oleh admin.



Gambar 2.71 Halaman *home* aplikasi petugas

11. Halaman Laporan Aplikasi Petugas

Merupakan tampilan halaman berisi maps dan data laporan.



Gambar 2.72 Halaman laporan aplikasi petugas

12. Halaman Informasi Aplikasi Petugas

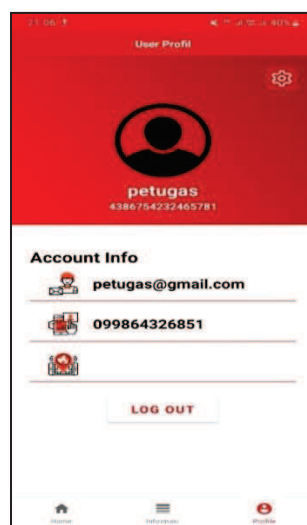
Halaman informasi merupakan halaman tentang damkar dan tentang aplikasi Damkar.



Gambar 2.73 Halaman informasi aplikasi petugas

13. Halaman *User* Aplikasi Petugas

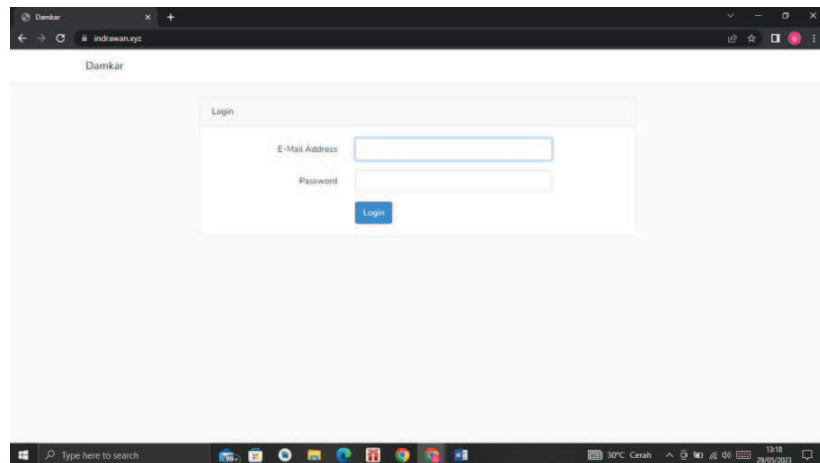
Halaman *user* adalah halaman yang berisi data user atau data petugas yang login pada aplikasi.



Gambar 2.74 Halaman *user* aplikasi petugas

14. Halaman *Login* Admin

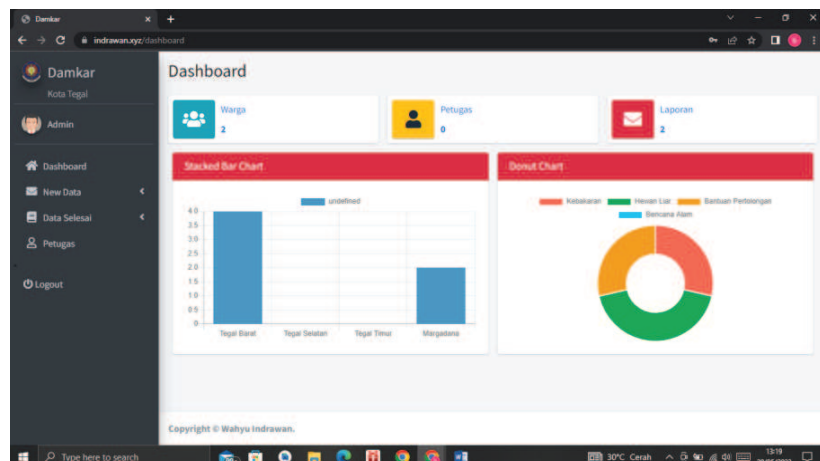
Merupakan halaman untuk login agar bisa masuk ke aplikasi admin damkar.



Gambar 2.75 Halaman *login* admin

15. Halaman *Dashboard* Admin

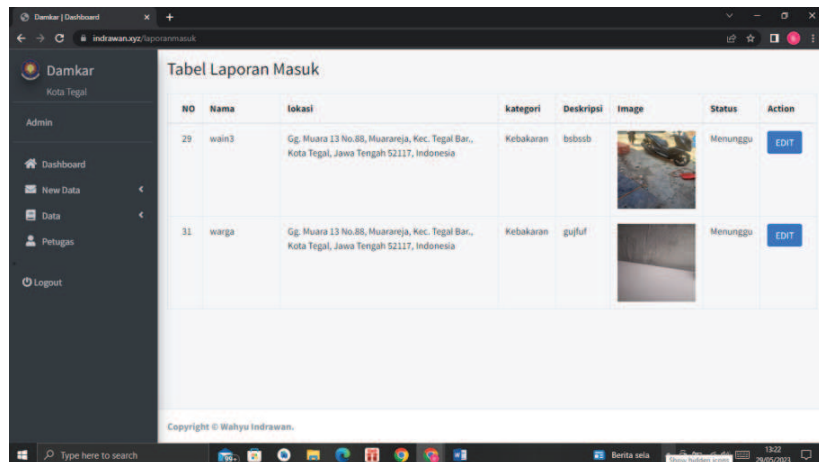
Merupakan halaman utama dalam website di admin.





Gambar 2.76 Halaman *dashboard* admin

16. Halaman Laporan Masuk Admin

Halaman laporan masuk merupakan halaman untuk admin *virifikasi* laporan yang masuk.



Tabel Laporan Masuk

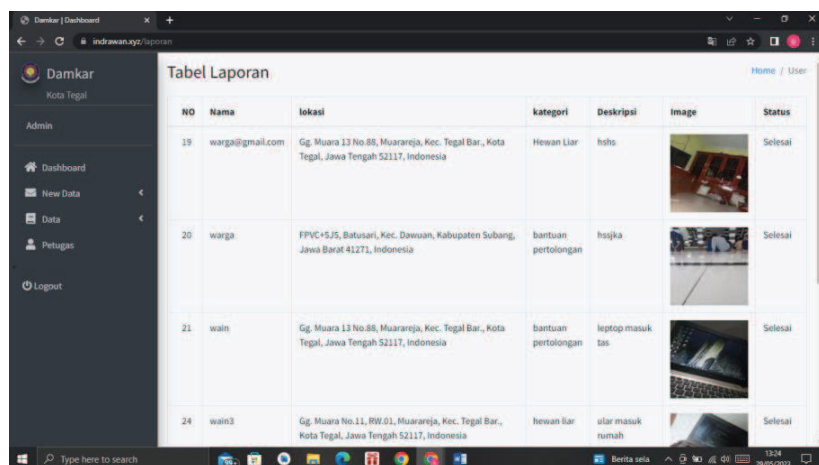
NO	Nama	lokasi	kategori	Deskripsi	Image	Status	Action
29	wain3	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	Kebakaran	bobosb		Menunggu	EDIT
31	warga	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	Kebakaran	gufuf		Menunggu	EDIT

Copyright © Wahyu Indrawan.





Gambar 2.77 Halaman laporan masuk admin

17. Halaman Laporan Selesai Admin

Merupakan halaman yang berisi laporan yang telah selesai di tangani petugas.



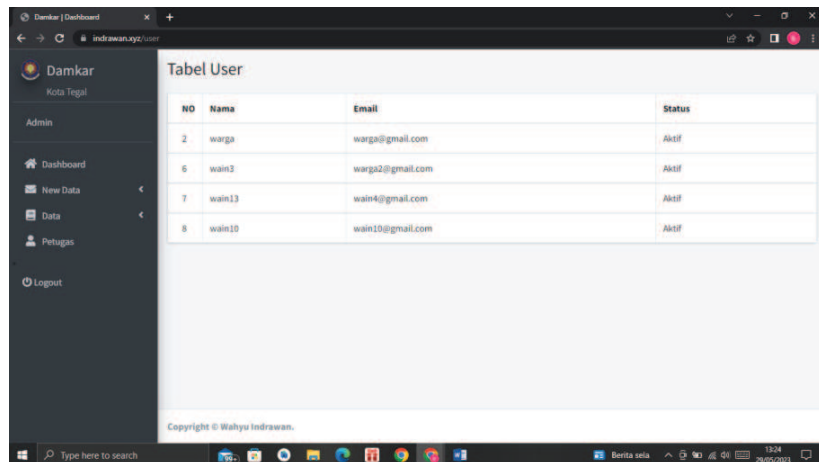
Tabel Laporan

NO	Nama	lokasi	kategori	Deskripsi	Image	Status
19	warga@gmail.com	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	Hewan Liar	hdsis		Selesai
20	warga	FPVC+5J5, Batursari, Kec. Dawuan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41271, Indonesia	bantuan pertolongan	hsojka		Selesai
21	wain	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	bantuan pertolongan	laptop masuk tas		Selesai
24	wain3	Gg. Muara No.11, RW.01, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	hewan liar	ular masuk rumah		Selesai

Gambar 2.78 Halaman laporan selesai admin

18. Halaman Warga Admin

Merupakan halaman yang berisi warga warga yang aktif akunya.



The screenshot shows a web application interface for 'Damkar Kota Tegal'. The sidebar on the left contains navigation links: Admin, Dashboard, New Data, Data, Petugas, and Logout. The main content area is titled 'Tabel User' and displays a table with the following data:

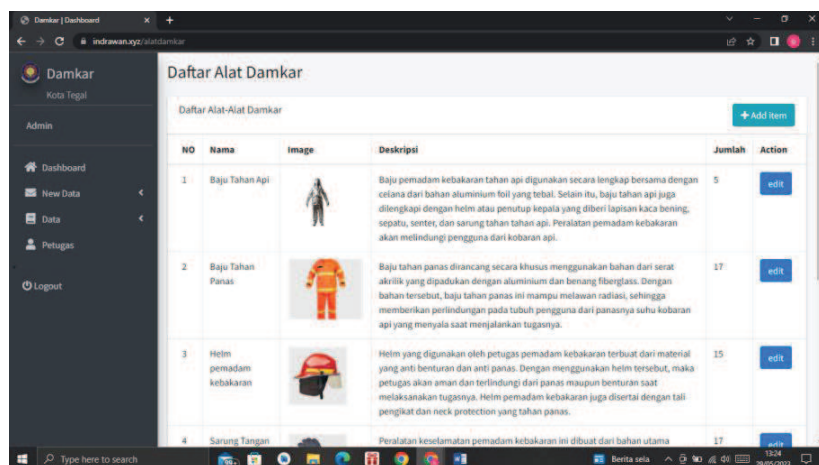
NO	Nama	Email	Status
2	warga	warga@gmail.com	Aktif
6	wain3	warga2@gmail.com	Aktif
7	wain13	wain4@gmail.com	Aktif
8	wain10	wain10@gmail.com	Aktif

Copyright © Wahyu Indrawan.





Gambar 2.79 Halaman warga admin

19. Halaman Alat-Alat Damkar Admin

Merupakan halaman yang berisi data alat damkar yang dimiliki damkar Kota Tegal.



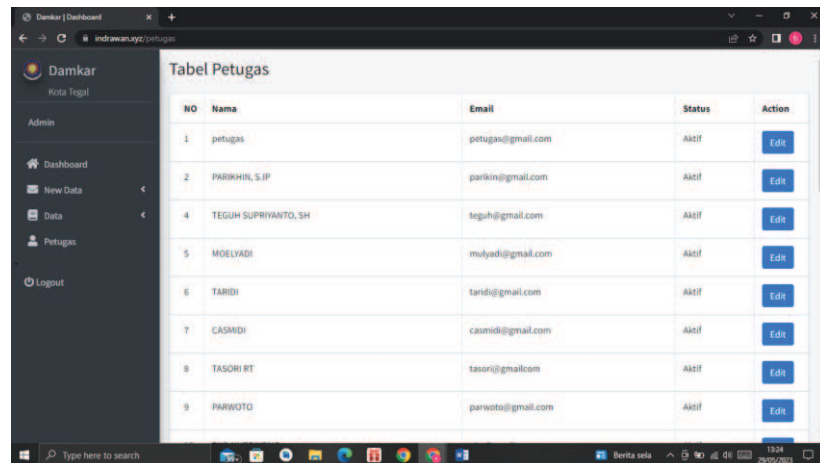
The screenshot shows a web application interface for 'Damkar Kota Tegal'. The sidebar on the left contains navigation links: Admin, Dashboard, New Data, Data, Petugas, and Logout. The main content area is titled 'Daftar Alat Damkar' and displays a table with the following data:

NO	Nama	Image	Deskripsi	Jumlah	Action
1	Baju Tahan Api		Baju pemadam kebakaran tahan api digunakan secara lengkap bersama dengan celana dari bahan aluminium foil yang tebal. Selain itu, baju tahan api juga dilengkapi dengan helm atau penutup kepala yang diberi lapisan kaca bening, sepatu, senter, dan sarung tangan tahan api. Peralatan pemadam kebakaran akan melindungi pengguna dari kobaran api.	5	edit
2	Baju Tahan Panas		Baju tahan panas dirancang secara khusus menggunakan bahan dari serat akrilik yang dipadukan dengan aluminium dan benang fiberglass. Dengan bahan tersebut, baju tahan panas ini mampu melawan radiasi, sehingga memberikan perlindungan pada tubuh pengguna dari panasnya suhu kobaran api yang menyala saat menjalankan tugasnya.	17	edit
3	Helm pemadam kebakaran		Helm yang digunakan oleh petugas pemadam kebakaran terbuat dari material yang anti benturan dan anti panas. Dengan menggunakan helm tersebut, maka petugas akan aman dan terlindungi dari panas maupun benturan saat melaksanakan tugasnya. Helm pemadam kebakaran juga disertai dengan tali pengikat dan neck protection yang tahan panas.	15	edit
4	Sarung Tangan		Peralatan keselamatan pemadam kebakaran ini dibuat dari bahan utama	17	edit

Gambar 2.80 Halaman alat-alat damkar admin

20. Halaman Petugas Admin

Merupakan halaman yang berisi petugas yang aktif.



NO	Nama	Email	Status	Action
1.	petugas	petugas@gmail.com	Aktif	Edit
2.	PARIKHIN, SJP	parikin@gmail.com	Aktif	Edit
4.	TEGUH SUPRIYANTO, SM	teguh@gmail.com	Aktif	Edit
5.	MOELYADI	mulyadi@gmail.com	Aktif	Edit
6.	TARIDI	taridi@gmail.com	Aktif	Edit
7.	CASMIDI	caumidi@gmail.com	Aktif	Edit
8.	TASORI RT	tasori@gmail.com	Aktif	Edit
9.	PARWOTO	parwoto@gmail.com	Aktif	Edit

Gambar 2.81 Halaman petugas admin

2.2 Hasil Pengujian

A. Metode *Black Box*

Pengujian sistem dilakukan bertujuan untuk menemukan kesalahan atau kekurangan pada perangkat lunak yang diuji. Pengujian bermaksud untuk mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah memenuhi kriteria yang sesuai dengan tujuan perancangan perangkat lunak tersebut. Pengujian yang dilakukan yaitu pengujian *alpha*. Pengujian *alpha* yang digunakan adalah metode *black-box*. Pengujian fungsional yang digunakan untuk menguji sistem yang baru adalah metode pengujian *alpha*. Pengujian *alpha* dilakukan dengan menggunakan metode *black box*. Beberapa jenis kesalahan yang dapat diidentifikasi adalah fungsi tidak benar atau hilang, kesalahan antar muka, kesalahan pada struktur data (pengaksesan basis data). Kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan akhir program[15]. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Rencana pengujian yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Pengujian *Black Box*

Hasil Pengujian Menggunakan Pengujian Black Box				
No	Kasus	Uji Skenario	Hasil yang Di Inginkan	Hasil Pengujian
1	Login Aplikasi Warga	Halaman <i>Login</i>	Jika berhasil Login makan	[√]Berhasil

			akan menampilkan halaman home aplikasi	[<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil
2	<i>Registrasi</i> Aplikasi Warga	Halaman <i>Register</i>	Jika berhasil melakukan register maka akun sudah aktif dan dapat di gunakan untuk <i>login</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>]Berhasil [<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil
3	<i>Login</i> Aplikasi Petugas	Halaman <i>Login</i>	Jika berhasil menampilkan halaman home aplikasi petugas	[<input checked="" type="checkbox"/>]Berhasil [<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil
4	<i>Login</i> Admin	Halaman <i>Login</i> Admin	Jika berhasil menampilkan halaman <i>dashboard</i> aplikasi petugas	[<input checked="" type="checkbox"/>]Berhasil [<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil
5	Menu Laporan pada aplikasi warga	Memilih Fitur laporan	Menampilkan halaman laporan dan memperoleh	[<input checked="" type="checkbox"/>]Berhasil [<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil

		menggunakan aplikasi	lokasi otomatis setelah foto	
6	Menu Laporan Aplikasi Petugas	Memilih salah satu laporan yang di terima	Menampilkan rute lokasi dan detail laporan	[<input checked="" type="checkbox"/>]Berhasil [<input type="checkbox"/>]Tidak Berhasil

2.3 Kesimpulan dan Saran

2.3.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pemanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal) maka dapat di tarik kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pemanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal) sebagai upaya untuk menyediakan aplikasi yang dapat menghubungi damkar dengan cepat untuk menolong korban kejadian di Kota Tegal. Dengan aplikasi ini dapat meningkatkan kecepatan pelayanan damkar dalam menangani korban kejadian dengan dukukung sistem yang terintegrasi warga dan petugas Damkar
2. Berdasarkan pengujian sistem menggunakan *Black-Box Testing*, diperoleh hasil *output* sesuai dengan target berdasarkan input yang diberikan.

2.3.2 Saran

Berikut adalah saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pemanggil Pemadam Kebakaran (Studi kasus : Kota Tegal) dalam upaya pengembangan sistem agar dapat menjadi lebih baik sesuai yang diharapkan dalam pengembangan selanjutnya sistem dapat lebih dikembangkan lagi secara materi maupun tampilan agar lebih menarik dan *user* mudah untuk menggunakannya.

BAB III

HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI)

3.1 Proses

Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dapat diproses setelah mengumpulkan dokumen persyaratan seperti manual book atau dokumen technical, KTP pemohon, dan surat pernyataan atau surat pengalihan yang sebelumnya telah disetujui dan ditanda tangani oleh Dosen Pembimbing I dan II serta di berikan materai Sepuluh Ribu pada TTD mahasiswa.

3.2 Identitas HKI

Nomor	: EC00202352474
Tanggal Dikeluarkan	: 6 Juli 2023
Nama Pencipta	: 1. Wahyu Indrawan 2. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom 3. Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.
Nama Pemegang Hak Cipta	: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat : (P3M) Politeknik Harapan Bersama
Jenis Ciptaan	: Program Komputer

Judul Ciptaan : Location Based Service Pertolongan
Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi
Kasus : Kota Tegal)

URL Bukti : [https://e-
hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=MD
FmMzU5ZDcxYjY5ZmM5NDIzZDViOG
QxZGI1NTFINjUK](https://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/c?code=MD
FmMzU5ZDcxYjY5ZmM5NDIzZDViOG
QxZGI1NTFINjUK)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Kay, J. Santos, and M. Takane, "mHealth: New Horizons for Health through Mobile Technologies," World Heal. Organ., 2011.
- [2] D. Ben-Zeev, S. M. Schueller, M. Begale, J. Duffecy, J. M. Kane, and D. C. Mohr, "Strategies for mHealth Research: Lessons from 3 Mobile Intervention Studies," Adm. Policy Ment. Heal. Ment. Heal. Serv. Res., 2015.
- [3] Akmal Eddy Madda, Moh. Ramli, Ahmad Yani, "Aplikasi mHealth "SIGA" Untuk Pelayanan Kesehatan Masyarakat Umum Berbasis Android," osf.io, 2019
- [4] Apriyanto, Fredy Nur. 2020. "Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Cepat Menuju Rumah Sakit Terdekat (Studi Kasus: Kota Tegal)". Dari Perpustakaan Politeknik Harapan Bersama.
- [5] Handoyo, Hasan dkk. 2017. "Aplikasi *Frontend* Pada *Emergency Call* Berbasis *Mobile Hybrid* di Kota Tegal". Dari Perpustakaan Politeknik Harapan Bersama.
- [6] Irene Anindaputri Iswanto, Kevin Wahyu Triwaldi, Bosta Harry Hagata G, Dhana Firmansyah dkk. 2016. "Aplikasi *Location Based Service* "TOLONG.IN" Pada Platform Android". Jurnal Infotech. Vol. 4 No.2
- [7] Veronika, Nuri David Maria., Saroni, Saparudin., Muntahanah. 2022. "Aplikasi Pengaduan *Bullying* dan Kekerasan Anak Serta Perempuan Menggunakan *Location Based Service*". Jurnal Pseudocode, Volume 9 Nomor 2.
- [8] Fauzan, Farhan., NM, Faizah., Koryanto, Lucky. 2022. "*Android Based*

Application for Searching Indekos In Pasar Minggu Jakarta South With Location Based Service (LBS) Method". Journal Mobile Technologies.

- [9] Trise Putra, Dede W., & Rahmi, Andriani. 2019. Unified Modelling Language (UML)dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD. Jurnal TEKNOIF.
- [10] Sukamto, R. A., dan Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi. Bandung: Informatika.
- [11] Hendini A. Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika. vol 4, no.2, 2016, doi : <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1262>
- [12] Kurniawan, T.B., 2020. Perancangan sistem aplikasi pemesanan makanan dan minuman pada cafetaria no caffe di Tanjung Balai Karimun menggunakan bahasa pemograman PHP Dan MySQL. Jurnal Tikar, 1(2), pp.192-206.
- [13] Meilinda, Eva. 2016. "Perancangan Aplikasi Kearsipan Surat Menyurat Pada Badan Pemerintahan (Studi Kasus: Badan Pemberdayaan Perempuan Perlindungan Anak Dan Keluarga Berencana Pontianak)." Jurnal Khatulistiwa Informatika, vol. 4, no. 2. doi: <https://doi.org/10.31294/jki.v4i2.1266>.
- [14] N. Rizkita, E. Rosely, and H. Nugroho., 2018. "Aplikasi Pendaftaran dan Transaksi Pasien Klinik Hewan di Bandung Berbasis Web," eProceedings Appl. Sci., vol. 4, no. 3, pp. 1512–1520.

- [15] Nindra, Srinivas dkk. 2012, "Black Box And White Box Testing"
international Journal of Embeded system and aplikcation, Jawaharlal
Nehru Technology University.(Vol.2, No.2, June 2012).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesedian Pembimbing 1

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Pihak Pertama

Nama : Wahyu Indrawan
NIM : 18090108
Program Studi : DIV Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Status : Dosen Tetap
NIDN : 0613028601
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat/Golongan : III/d

Menyatakan sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat berjanji menyelesaikan tepat waktu.
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Tegal, Maret 2022

Pihak Pertama


Wahyu Indrawan
NIM. 18090108

Pihak Kedua


Ginanjar Wiro Sasmito, M Kom.
NIPY. 10 007 032

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik
Informatika


Slamet Wirobo, S.Pd., M.Eng
NIPY. 08 015 222

Lampiran 2. Surat Kesedian Bimbingan 2

SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Pihak Pertama

Nama : Wahyu Indrawan
NIM : 18090108
Program Studi : DIV Teknik Informatika


Pihak Kedua

Nama : Dega Surono Wibowo, M.Kom.
Status : Dosen Tetap
NIDN : 0607108202
Jabatan Fungsional : Lektor
Pangkat/Golongan : III/c

menyatakan sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat melakukan bimbingan 1x dalam seminggu atau setidaknya 3x bimbingan dalam 1 bulan, apabila saya tidak memenuhi syarat tersebut, maka saya tidak berhak meminta surat rekomendasi mengikuti sidang Tugas Akhir, dan saya juga berjanji akan memenuhi persyaratan tersebut dan menyelesaikan tepat waktu.


Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

Pihak Pertama


Wahyu Indrawan
NIM. 18090108

Tegal, Maret 2022

Pihak Kedua


Dega Surono Wibowo, M.Kom.
NIPY. 06.014.183

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Shahar Wahyu, S.Pd., M.Eng.
NIPY. 08.015.222

Lampiran 3. Lembar Bimbingan Pembimbing 1



**D-IV TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Wahyu Indrawan
 NIM : 18090108
 No. Ponsel : 085326699718
 Judul TA : Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan
 Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal)
 Dosen Pembimbing I : Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1	21/2022 /06	- Use case Diagram	- Silahkan di lanjut membuat mock up	f.
2	29/2022 /06	- Mock up Aplikasi	- di lanjut membuat Aplikasi	f.
3	09/2022 /06	- Aplikasi	- Baru 75% lanjutkan sampai selesai	f.

4	10/2023 03	- Aplikasi	- Menambahkan fitur : - fitur notifikasi - botton selesai nyala jika di dekat kejadian	f.
5	5/2023 04	- Aplikasi	- Menambahkan fitur grafik membuat HKI	f.
6	5/2023 06	- Laporan HKI - Aplikasi	- Selesaikan HKI - Aplikasi selesai	f.
7	11/2023 07	- Laporan HKI	- Refisi kembali format penulisan	f.
8	14/23 /9	- Laporan HKI	Dik	f.

	19/2023 /9	Ace	Siap Ujan	f.
--	---------------	-----	-----------	----

Tegal, 2022
Dosen Pembimbing,



Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom
NIPY. 10.007.032

Lampiran 4. Lembar Bimbingan Pembimbing 2



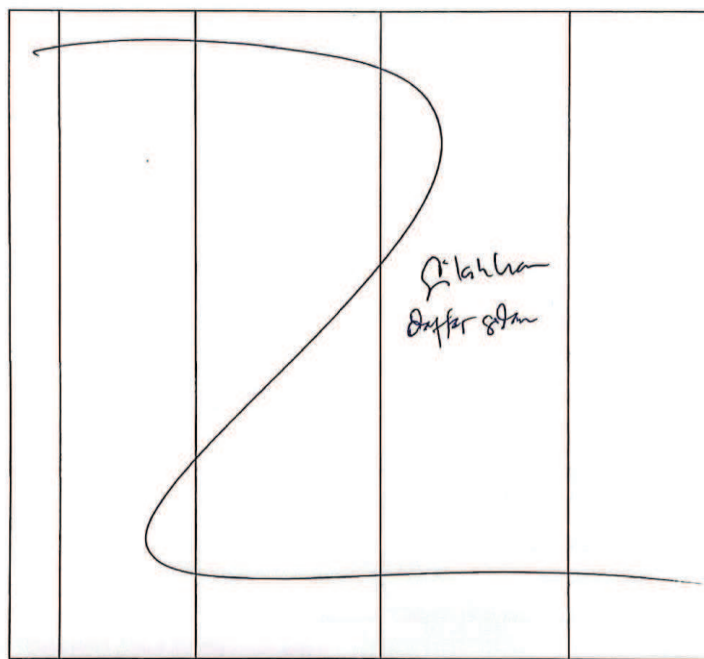
SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Wahyu Indrawan
NIM : 18090108
No. Ponsel : 085326699718
Judul TA : Aplikasi *Location Based Service*(LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus: Kota Tegal)
Dosen Pembimbing II : Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.

NO	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	3/3 22	- Laporan materi Sub - bawak use case lengkap - saya tanya minggu depan		J
	6/4 22	- Uraikan sesuai dengan ketentuan yg berlaku - buat mock up		J
	10/4 22	- usecase - fix - kalau ada tambahan silahkan ditambahkan - pilih verifikasi penerima laporan di tiap personel/ di admin - - Cari tau setiap ada kejadian yg berlangsung berapa personel		J

NO	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan yang perlu dilakukan	Paraf Pembimbing
	3/6 2022	aplikasi dilanjutkan - lewat b3i sudah dibuild & dijalankan di android.		f.
	10/6 2022	aplikasi ditestkan		f.
	22/7 2022	aplikasi ditestkan - admin harus bisa memastikan bahwa user terjadi tersekt asli (paling tinggi ada pembandingan laporan)		f.
	13/6 2023	Laporan tambahan pencarian tipe kejinan bust manual book dan teknikal.		f.
	23/6 2023	Silahkan enter HKI, apk di play store & play store		f.
	13/7 2023	Sistematis penulisan di perbaiki		f.
	14/7 2023	Laporan selesai		f.



Tegal, 13 - 7 - 2023
Dosen Pembimbing,

Dega Sureno Wibowo, S.T., M.Kom
NIPY. 06/014.183

Lampiran 5. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta :

1. N a m a : Wahyu Indrawan
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jalan Brawijaya, RT 04 RW 01, Kelurahan Muarareja, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah
2. N a m a : Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Raya Kluwut Timur No 24, RT 03 RW 02, Kluwut Kec. Bulakamba, Kab.Brebes
3. N a m a : Dega Surono Wibowo, M.Kom.
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Perumahan Sapphire Regency Blok H No 1, RT 004 RW 001, Kelurahan Pulosari, Kecamatan Brebes

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:
Berupa : Program Komputer
Berjudul : Aplikasi *Location Based Service* (IBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal)
 - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
 - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
 - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
 - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
 - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
 - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
 - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
 - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, 27 Juni 2023



Wahyu Indrawan
Pemegang Hak Cipta*

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Ginanjar Wiro Sasmito".

Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.
Pemegang Hak Cipta*

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Dega Surono Wibowo".

Dega Surono Wibowo, M.Kom.
Pemegang Hak Cipta*

Pemegang Hak Cipta*

* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

Lampiran 6. Surat Pengalihan HKI

SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- | | | |
|---|-----------------|--|
| 1 | N a m a | Wahyu Indrawan |
| | Kewarganegaraan | Indonesia |
| | Alamat | Jalan Brawijaya, RT 04 RW 01, Kelurahan Muarareja, Kecamatan Tegal Barat, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah |
| 2 | N a m a | Gunanjar Wiro Sasmito, M.Kom. |
| | Kewarganegaraan | Indonesia |
| | Alamat | Jl. Raya Kluwut Timur No 24, RT 03 RW 02, Kluwut Kec Bulakamba, Kab.Brebes |
| 3 | N a m a | Dega Surono Wibowo, M.Kom. |
| | Kewarganegaraan | Indonesia |
| | Alamat | Perumahan Sapphire Regency Blok H No 1, RT 004 RW 001, Kelurahan Pulosari, Kecamatan Brebes |

Adalah Pihak I selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

N a m a : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)
Politeknik Harapan Bersama
Alamat : Jl. Mataram N0.9 Pesurungan Lor Kota Tegal

Adalah Pihak II selaku Pemegang Hak Cipta berupa Aplikasi *Location Based Service* (IBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal) untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Pemegang Hak Cipta
(Dr. Aldi Budi Riyanta, S.Si, M.T.),

Tegal, 27 Juni 2023


Pencipta
(Wahyu Indrawan)
(Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.)
(Dega Surono Wibowo, M.Kom.)

Lampiran 7. Data Anggota Damkar Kota Tegal

DARTAR NAMA ANGGOTA PEMADAM KEBAKARAN
SATUAN POLISI PAMONG PRAJA KOTA TEGAL

NO	NAMA	NIP	TEMPAT, TANGGAL LAHIR	PANGKAT / GOL. RUANG	PENDIDIKAN	KETERANGAN
1	1	2	3	4	5	6
1	PARIKHIN, S.I.P	19650117 199103 1 005	Tegal, 17 - 01 - 1965	Penata Tk. I (III/d)	S1	-
2	TEGUH SUPRIYANTO, SH	19660228 199303 1 007	Pat, 28 - 02 - 1966	Penata Tk. I (III/d)	S1	-
3	MOELYADI	19640917 198607 1 001	Tegal, 17 - 09 - 1964	Penata Muda Tk. I (III/b)	SLTA	-
4	TARIDI	19730718 199803 1 007	Tegal, 18 - 07 - 1973	Penata Muda Tk. I (III/b)	SMK	-
5	CASMI	19650818 199303 1 009	Tegal, 18 - 08 - 1965	Penata Muda Tk. I (III/b)	SLTA	-
6	TASORI RT	19650802 198903 1 002	Tegal, 02 - 08 - 1965	Pengatur Tk. I (II/d)	SLTA	-
7	PARWOTO	19670208 200604 1 007	Tegal, 08 - 02 - 1967	Pengatur Tk. I (II/d)	SLTA	-
8	FAKHRUDIN	19740317 200701 1 010	Tegal, 17 - 03 - 1974	Pengatur Tk. I (II/d)	SMK	-
9	EKO NURDIYONO	19750525 200801 1 012	Tegal, 25 - 05 - 1975	Pengatur Tk. I (II/d)	SMK	-
10	YULIUS ANDI RINJANI	19730525 200801 1 012	Tegal, 25 - 05 - 1973	Pengatur Tk. I (II/d)	SLTA	-
11	SLAMET MATORI	19611126 199003 1 011	Jepara, 26 - 11 - 1961	Pengatur Muda (II/a)	SLTP	-
12	ADE SUWARTO	19811105 201001 1 002	Tegal, 05 - 11 - 1981	Pengatur Muda (II/a)	SLTP	-
13	RUDI HARSONO	19840710 201001 1 003	Tegal, 10 - 07 - 1984	Pengatur Muda (II/b)	SLTA	-
14	DARYONO	19860725 201001 1 001	Tegal, 25 - 07 - 1986	Pengatur Muda Tk. I (II/b)	SLTP	-
15	KARYO	19650305 200604 1 011	Tegal, 05 - 03 - 1965	Pengatur Muda (II/a)	SLTP	-
16	MOH. SLAMET	19640908 200801 1 011	Tegal, 09 - 08 - 1964	Pengatur Muda Tk. I (II/b)	SLTA	-
17	BAGUS SULSTIYAWAN	19750316 200801 1 004	Tegal, 16 - 03 - 1975	Pengatur Tk. I (II/d)	SD	-
18	SOLIKHIN	19850917 201001 1 001	Tegal, 19 - 09 - 1985	Juru Tk. I (II/d)	SD	-
19	WAKRAD ARDIYANTO	19810521 201001 1 002	Tegal, 21 - 05 - 1981	Juru Tk. I (II/d)	SMK	-
20	FITRIAN PANU FEARI	-	Tegal, 14 - 02 - 1997	-	S1	Banpol Satpol PP
21	FURQON ERHA SETIAWAN	-	Tegal, 24 - 03 - 1997	-	SMK	Banpol Satpol PP
22	MOHAMMAD IMRON	-	Tegal, 19 - 07 - 1997	-	S1	Banpol Satpol PP
23	MUHAMMAD KHAMDAN A	-	Tegal, 24 - 09 - 1993	-	D3	Staf Administrasi
24	ANISA SEPTIANI WIDORETNO	-	Tegal, 12 - 06 - 2000	-	SMA	Staf Administrasi
25	MILLENARDO MARHAPUTRA P	-	-	-	-	-

a.n Kepala Satuan Polisi Pamong Praja Kota Tegal
Kepala Bidang Penyelamatan dan Pencegahan Kebakaran

PARIKHIN, S.I.P
NIP. 19650117 199103 1 005

LAMPIRAN 8. Manual Book

MANUAL BOOK

APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS)
PERTOLONGAN MEMANGGIL PEMADAM
KEBAKARAN (STUDI KASUS : KOTA TEGAL)

Oleh :

Wahyu Indrawan

Ginanjari Wiro Sasmito, M.Kom.

Dega Surono Wibowo, S.T., M.Kom.

1. Pendahuluan

1.1.Tujuan Pembuatan Dokumen

Dokumen *user manual* sistem Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal) Berbasis *Mobile*” ini dibuat untuk tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan dari membuat aplikasi ini untuk membantu warga segera menghubungi pemadam kebakaran sehingga dapat langsung membantu keadaan darurat.

1.2.Deskripsi Umum Sistem

1.2.1. Deskripsi Umum Aplikasi

Deskripsi umum aplikasi meliputi deskripsi umum Aplikasi untuk membantu warga menghubungi atau melaporkan kejadian darurat ke pemadam kebakaran.

1.2.2. Deskripsi Umum Kebutuhan Aplikasi

Deskripsi umum kebutuhan aplikasi yang akan diimplementasikan meliputi semua informasi yang bersifat teknis yang menjadi acuan dalam pengembangan aplikasi.

1.2.3. Deskripsi Dokumen

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal). Dokumen ini berisikan informasi sebagai berikut :

1. BAB I

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan, yang didalamnya meliputi pembuatan dokumen, deskripsi umum sistem serta deskripsi dokumen.

2. BAB II

Berisi perangkat yang dibutuhkan untuk penggunaan sistem prediksi penjualan produk meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.

3. BAB III

Aplikasi *Location Based Service* (LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal).

2. Perangkat yang dibutuhkan

2.1.Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah :

1. Windows 10 sebagai *Operating System*
2. *Google Chrome* sebagai *Web Browser*

2.2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah :

1. Laptop ASUS processor AMD A6 RAM 4GB HDD 1TB SSD 120GB
2. Keyboard sebagai peralatan antarmuka.
3. Monitor sebagai peralatan antarmuka.
4. Smartphone dengan Sistem Operasi Android

3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

3.1.Struktur Menu

Struktur halaman pada sistem “Aplikasi Monitoring dan Rekomendasi Tempat Praktik Kerja Industri Terdekat Menggunakan Metode *Haversine Formula*” adalah sebagai berikut :

1. Halaman Menu Warga
 - a. Menu *Login*
 - b. Menu Register
 - c. Menu Home
 - d. Menu Informasi
 - e. Menu History
 - f. Menu Users
2. Halaman Menu Petugas
 - a. Menu Login
 - b. Menu Home
 - c. Informasi
 - d. Menu Profil
3. Halaman Menu Admin Prakerin
 - a. Menu Login
 - b. Menu Dashboard
 - c. Menu Laporan Masuk
 - d. Menu User Baru
 - e. Menu Laporan Selesai

- f. Menu Warga
- g. Menu Petugas
- h. Menu Alat-Alat Pemadam

3.2. Pengguna

Pada bagian ini akan dijelaskan menu-menu yang dapat digunakan oleh pengguna

3.2.1. Cara membuka aplikasi

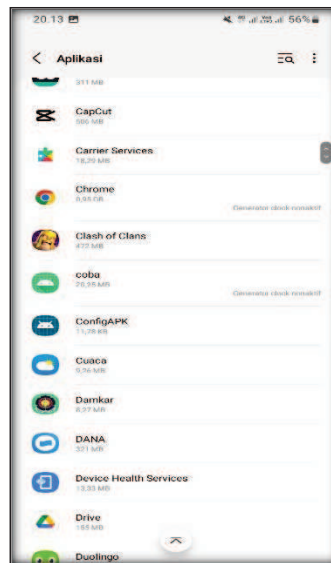
Untuk memulai menggunakan aplikasi prediksi penjualan produk asalah sebagai berikut :

1. Buka folder yang file APK dan install APK.



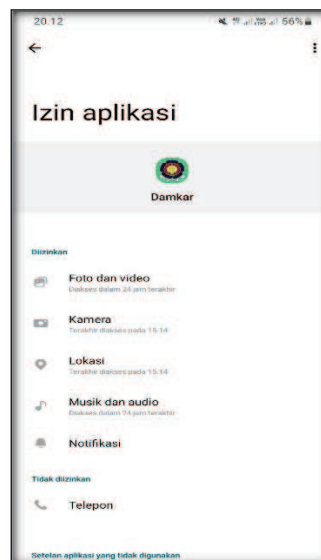
Gambar 3.1 Tampilan *Login*

2. Kemudian setelah berhasil diinstall, buka pengaturan pada pilih aplikasi.



Gambar 3.2. Tampilan Sesudah Install Aplikasi

3. Pilih izin aplikasi.



Gambar 3.3. Tampilan Pilih Izin

A. Panduan Untuk Warga

a. Halaman *Login*

Membuka aplikasi dan pada tampilan pertama terdapat tampilan *Login*, bagi warga yang sudah memiliki akun dapat

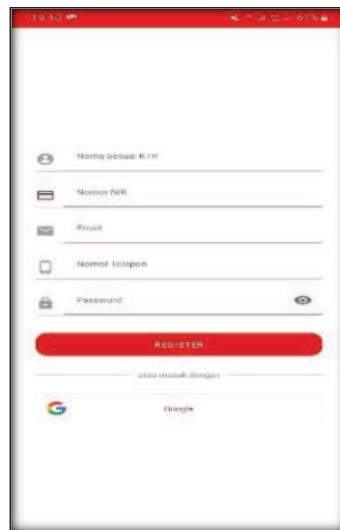
login terlebih dahulu agar bisa menjalankan aplikasi dan dapat melaporkan kejadian menggunakan aplikasi.



Gambar 3.4. Tampilan *Login*

b. Halaman Register

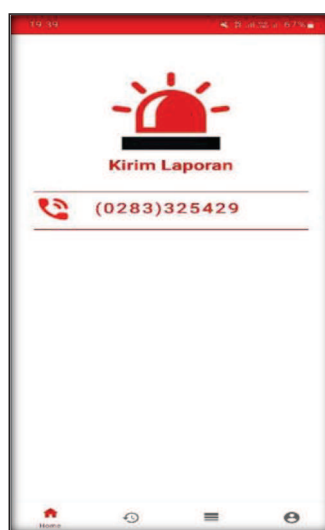
Jika warga belum memiliki akun maka pada halaman *login* pilih register untuk melakukan registrasi. Pada halaman registersi warga di minta menginputkan nama sesuai KTP, NIK, Email, No Hp, dan Password utuk dapat *login* di aplikasi.



Gambar 3.5. Halaman Register

c. Halaman *Home*

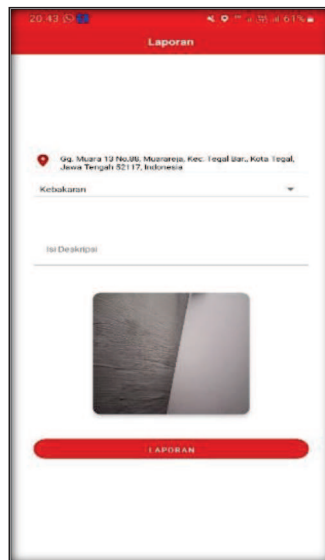
Pada halaman *home* warga dapat memilih metode pelaporan ke pemadam kebakaran yaitu laporan melalui aplikasi atau telfon secara langsung. Laporan secara aplikasi maka warga akan masuk ke halaman laporan dan jika warga memilih telfon langsung maka warga akan pergi ke panggilan.



Gmabar 3.6. Halaman *Home*

d. Halaman Kirim Laporan

Sebelum masuk Halaman Kirim Laporan warga langsung diminta mefoto kejadian sebagai bukti adanya kejadian setelah menfoto langsung masuk ke halaman kejadian dan langsung terisi alamat kejadian. Pada halaman kirim laporan terdapat alamat kejadian yang terisi otomatis, kategori yang harus di pilih dan mengisi deskripsi kejadian setelah itu warga dapat kirim laporan kejadian.



Gambar 3.7. Halaman Kirim Laporan

e. Halaman *History*

Halamn *history* terdapat laporan yang pernah di laporkan oleh warga itu sendiri.



Gambar 3.8. Halaman *History*

f. Halaman Detail *History*

Pada halaman detail *history* berisi detail dari history kejadian yang pernah di laporkan oleh warga tersebut.



Gambar 3.9. Halaman Detail *History*

g. Halaman Informasi

Pada halaman informasi terdapat informasi mengenai

pemadam kebakran Kota Tegal dan lokasi pemdam kebakaran Kota Tegal.



Gambar 3.10. Halaman Informasi

h. Halaman *User Profile*

Halaman User berisi tentang data dari user yang login di aplikasi ini berisi informasi nama, NIK, email, no Hp, dan alamat.



Gambar 3.11. Halaman *User Profile*

B. Panduan Untuk Petugas

a. Halaman *Login*

Petugas harus login terlebih dahulu agar bisa menangani kasus menggunakan aplikasi, pada halaman *login* terdapat dua inputan yaitu *email* dan *password*, untuk *email* dan *password* yang di daftarkan oleh admin untuk masing masing petugas.



Gambar 3.12. Halaman *Login*

b. Halaman *Home*

Pada halaman *home* terdapat laporan yang telah di terima oleh admin maka akan masuk ke aplikasi petugas dan tampil pada menu *home*.



Gambar 3.13. Halaman Home

c. Halaman Laporan

Halaman Laporan berisi detail laporan yang sudah diterima admin, terdapat maps menuju lokasi, alamat lokasi, jarak lokasi kejadian, kategori, dan deskripsi kejadian.



Gambar 3.14. Halaman Laporan

d. Halaman Informasi

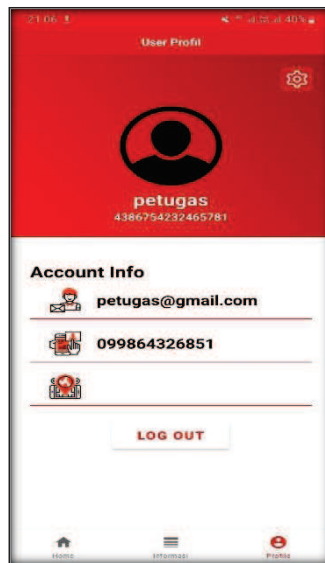
Pada halaman informasi terdapat informasi mengenai pemadam kebakaran Kota Tegal dan lokasi pemadam kebakaran Kota Tegal.



Gambar 3.15. Halaman Informasi

e. Halaman *User Profile*

Halaman User berisi tentang data dari user yang login di aplikasi ini berisi informasi nama, NIK, email, no Hp, dan alamat.

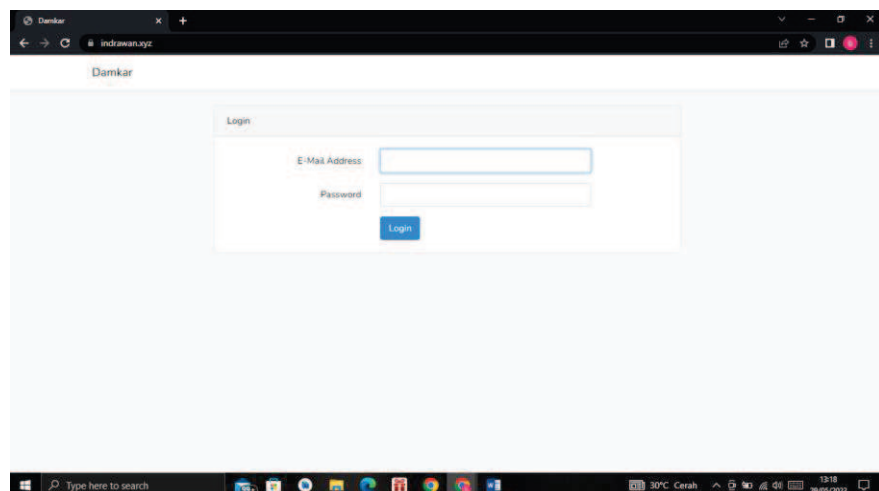


Gambar 3.16. Halaman *User Profile*

C. Panduan Untuk Admin

a. Halaman *Login*

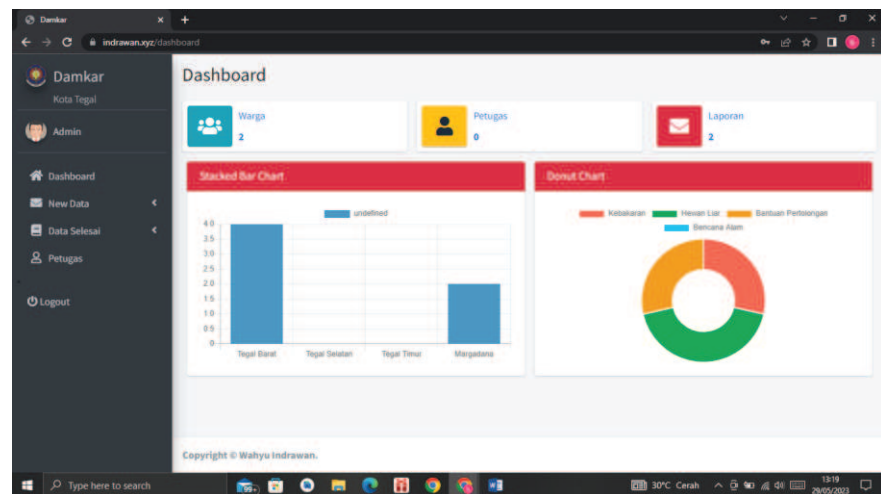
Pada tampilan ini pertama dari website admin adalah *login*, admin harus *login* terlebih dahulu sebelum masuk ke website. Admin harus menginputkan nama dan email admin.



Gambar 3.17. Halaman *Login*

b. Halaman Dashboard

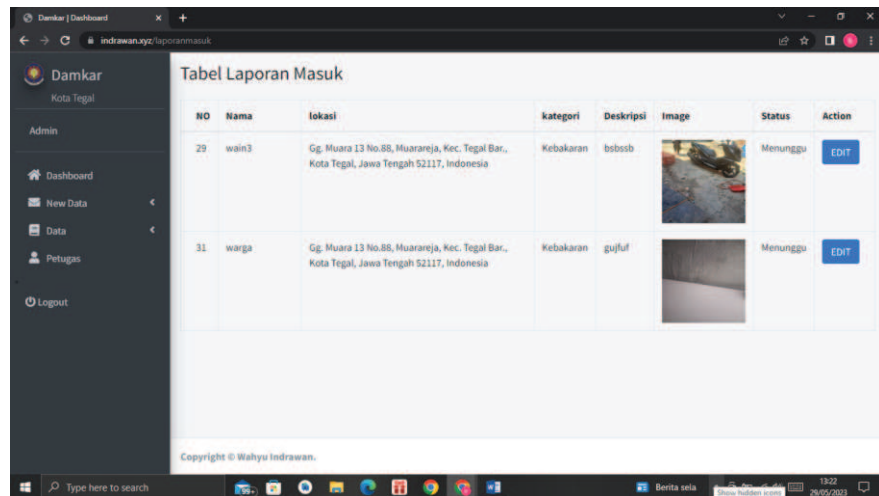
Halaman dashboard adalah tampilan utama setelah login, pada halaman ini terdapat jumlah laporan masuk, jumlah warga baru yang *registrasi*, dan jumlah petugas. Pada tampilan ini juga terdapat grafik laporan setiap kecamatan di Kota Tegal.



Gambar 3.18. Halaman Dashboard

c. Halaman Laporan Masuk

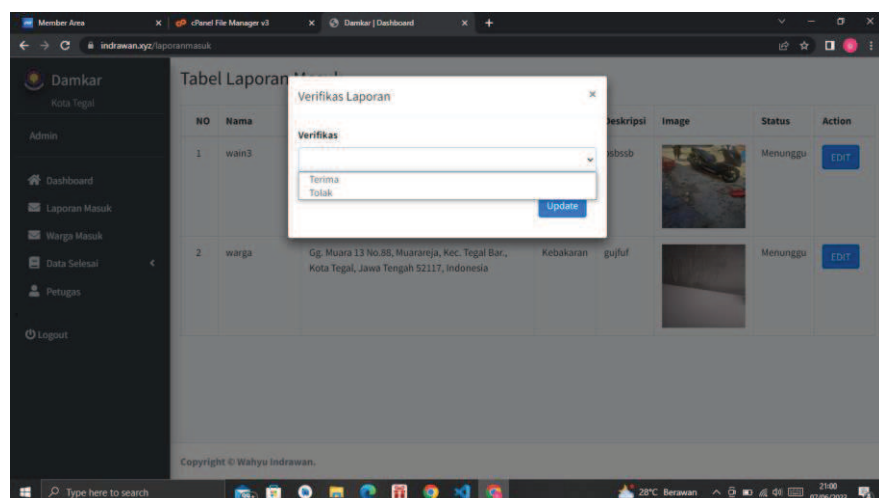
Pada tampilan ini berisi laporan kejadian yang di kirim oleh warga dan masuk ke admin untuk di verivikasi di terma atau di tolak laporan tersebut.



Gambar 3.19. Halaman Laporan Masuk

d. *Form Verifikasi Laporan*

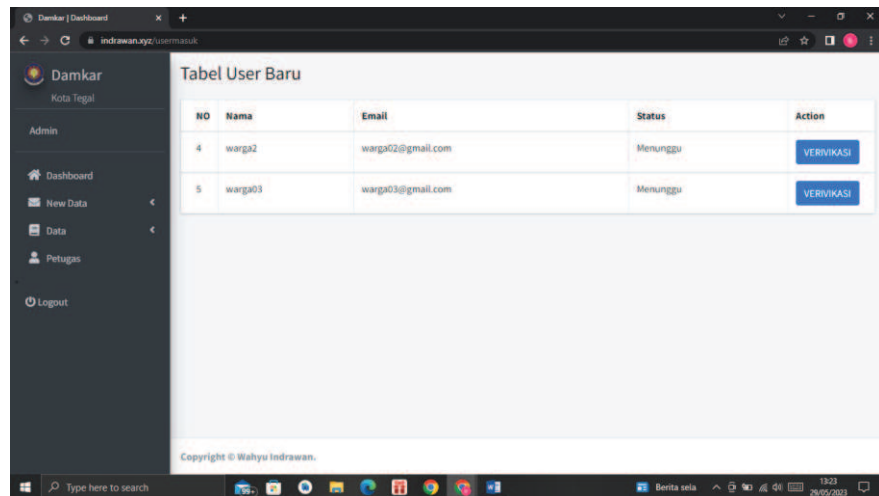
Pada tampilan *form verifikasi* laporan admin menuntukan laporan itu diterima atau tidak, dengan cara admin mengeklik *button* edit dan *form verifikasi* laporan akan muncul.



Gambar 3.20. *Form Verifikasi* Laporan

e. Halaman Warga Baru

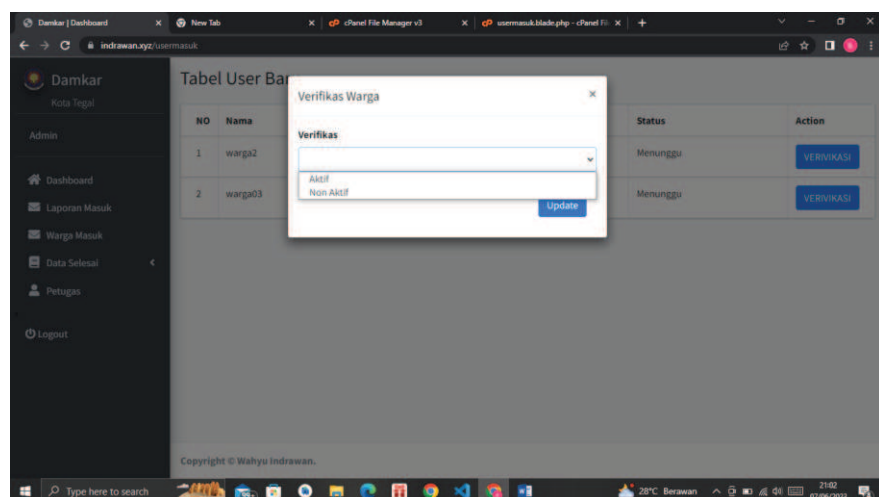
Pada tampilan ini berisi table warga yang telah melakukan *registrasi* dan harus di verivikasi oleh admin.



Gambar 3.21. Halaman Warga Baru

f. *Form Verifikasi warga*

Pada tampilan *form verifikasi* warga baru admin menentukan warga itu diterima atau tidak, dengan cara admin mengeklik *button* verifikasi dan *form verifikasi* warga baru akan muncul.

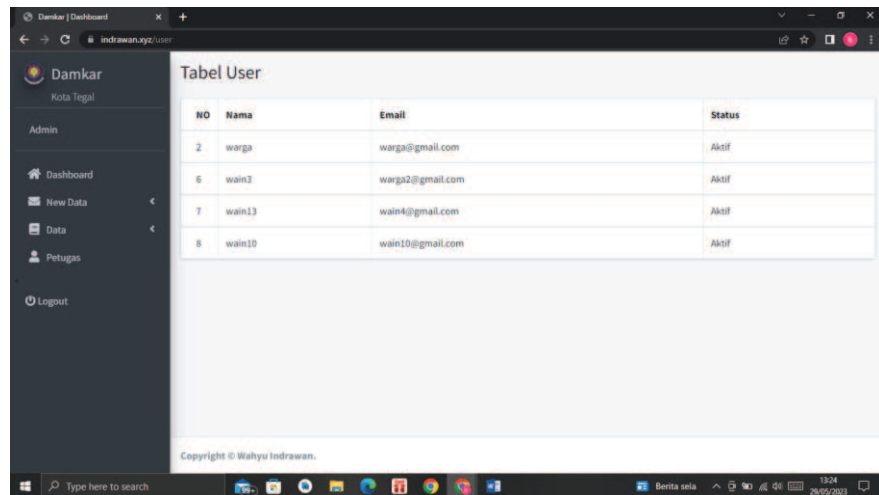


Gambar 3.22. *Form Verifikasi* warga

g. *Halaman warga Aktif*

Pada halaman ini berisi warga yang akunya telah aktif dan

telah di verifikasi oleh admin.

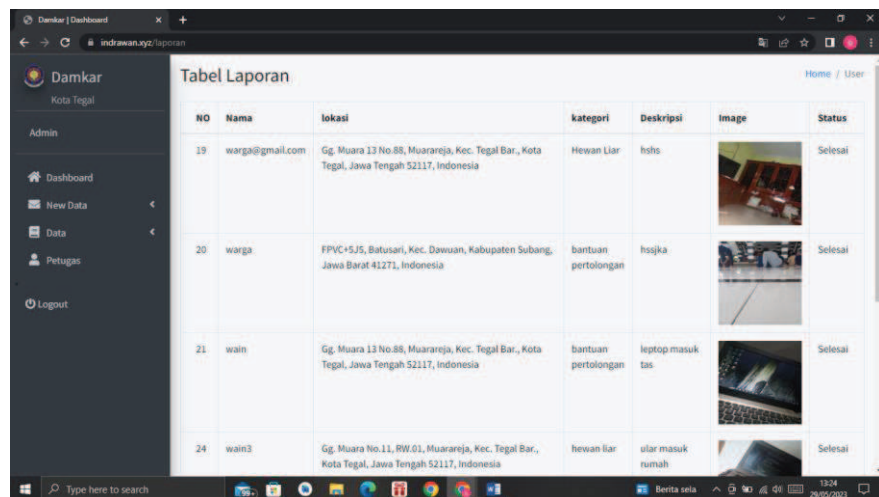






NO	Nama	Email	Status
2	warga	warga@gmail.com	Aktif
6	wain3	warga2@gmail.com	Aktif
7	wain13	wain4@gmail.com	Aktif
8	wain10	wain10@gmail.com	Aktif

Gambar 3.23. Halaman Warga Baru

h. Halaman Laporan Selesai

Pada halaman laporan selesai berisi tabel semua laproan yang telah di tangan oleh petugas damkar Kota Tegal.



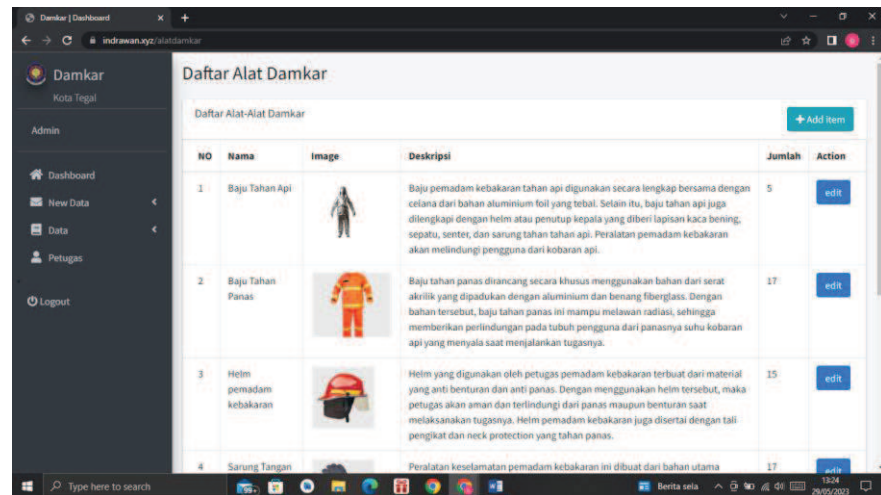
NO	Nama	lokasi	kategori	Deskripsi	Image	Status
19	warga@gmail.com	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	Hewan Liar	Indo		Selesai
20	warga	FPVC+5J5, Batusari, Kec. Dawuan, Kabupaten Subang, Jawa Barat 41271, Indonesia	bantuan pertolongan	hsjka		Selesai
21	wain	Gg. Muara 13 No.88, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	bantuan pertolongan	leptop masuk tas		Selesai
24	wain3	Gg. Muara No.11, RW.01, Muarareja, Kec. Tegal Bar., Kota Tegal, Jawa Tengah 52117, Indonesia	hewan liar	ular masuk rumah		Selesai





Gambar 3.24. Halaman Laporan Selesai

i. Halaman Alat-Alat Damkar

Pada tampilan ini berisi tabel alat alat yang dimiliki pemadam kebakaran Kota Tegal dan jumlah yang di miliki.

Pada tampilan ini juga terdapat tombol untuk menambah alat-alat dan tombol untuk mengedit jumlah alat pemadam kebakaran.



NO	Nama	Image	Deskripsi	Jumlah	Action
1	Baju Tahan Api		Baju pemadam kebakaran tahan api digunakan secara lengkap bersama dengan celana dari bahan aluminium foil yang tebal. Selain itu, baju tahan api juga dilengkapi dengan helm atau penutup kepala yang diberi lapisan kaca bening, sepatu, senter, dan sarung tahan tahan api. Peralatan pemadam kebakaran akan melindungi pengguna dari kobaran api.	5	edit
2	Baju Tahan Panas		Baju tahan panas dirancang secara khusus menggunakan bahan dari serat akrilik yang dipadukan dengan aluminium dan benang fiberglass. Dengan bahan tersebut, baju tahan panas ini mampu melawan radiasi, sehingga memberikan perlindungan pada tubuh pengguna dari panasnya suhu kobaran api yang menyala saat menjalankan tugasnya.	17	edit
3	Helm pemadam kebakaran		Helm yang digunakan oleh petugas pemadam kebakaran terbuat dari material yang anti benturan dan anti panas. Dengan menggunakan helm tersebut, maka petugas akan aman dan terlindungi dari panas maupun benturan saat melaksanakan tugasnya. Helm pemadam kebakaran juga disertai dengan tali pengikat dan neck protection yang tahan panas.	15	edit
4	Sarung Tangan		Peralatan keselamatan pemadam kebakaran ini dibuat dari bahan utama	17	edit

Gambar 3.25. Halaman Alat-Alat Damkar

j. Halaman Petugas

Pada halaman ini berisi table petugas yang aktif. Dan terdapat *bottom* tambah petugas untuk menginputkan petugas yang baru, dan terdapat *bottom* edit untuk mengedit status petugas masih aktif atau tidak aktif.

NO	Nama	Email	Status	Action
1	petugas	petugas@gmail.com	Aktif	Edit
2	PAIRKHIN, S.IP	parkin@gmail.com	Aktif	Edit
3	TEGUH SUPRIYANTO, SH	teguh@gmail.com	Aktif	Edit
4	MOELYADI	mulyadi@gmail.com	Aktif	Edit
5	TARIDI	taridi@gmail.com	Aktif	Edit
6	CASMIDI	casmidi@gmail.com	Aktif	Edit
7	TASORI RT	tasori@gmail.com	Aktif	Edit

Gambar 3.26. Halaman Petugas

k. *Form* Tambah Petugas

Form tambah petugas untuk menambahkan petugas yang baru, form ini akan muncul ketika admin mengeklik button tambah petugas. Pada form ini admin harus mengisi nama, NIK atau NIP, no Hp, dan Password

Add Petugas

Nama

NIK/NIP

Email

No Hp/phone

Password

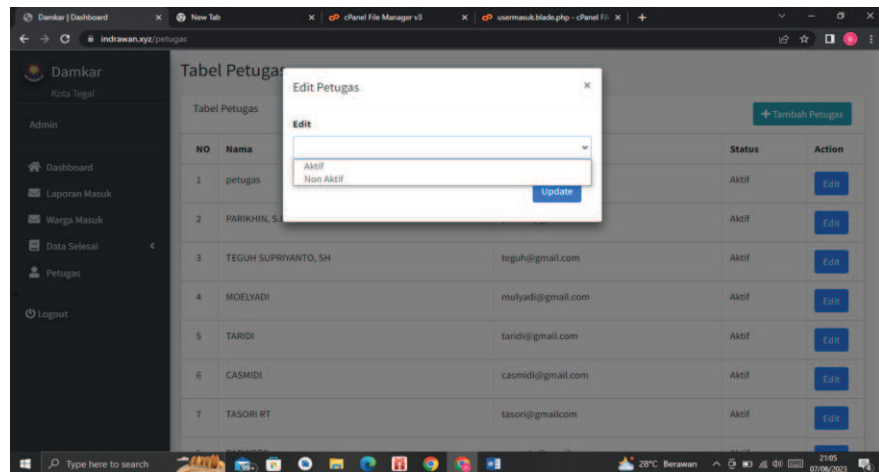
Close Tambah

Gambar 3.27. *Form* Tambah Petugas

l. *Form* Edit Status Petugas

Tampilan *form* edit status petugas untuk mengedit status dari

petugas apakah masih aktif atau tidak, caranya dengan admin mengeklik *button* edit pada table petugas dan pilih aktif atau tnon aktif.



Gambar 2.28. *Form* Edit Status Petugas

LAMPIRAN 9.

Dokumen Technical

DOKUMEN TECHNICAL

APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) PERTOLONGAN MEMANGGIL PEMADAM KEBAKARAN (STUDI KASUS : KOTA TEGAL)



Profil

Pengenalan Aplikasi Locatin Based Service (LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran (Studi Kasus : Kota Tegal). Diharapkan dengan adanya aplikasi ini memanggil pemadam kebaran lebih mudah dan lebih cepat lagi mengetahui lokasi kejadian. Aplikasi ini dibuat berbasis android untuk warga dan petugas dan web untuk admin yang mana ketika aplikasi ini dipublikasi secara luas bisa digunakan oleh warga Kota Tegal yang ingin memanggil pemadam kebakaran. Aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna diharapkan dikemudian hari aplikasi bisa dikembangkan dengan lebih baik agar tampilanya lebih bagus dan menarik lagi

Latar Belakang

Sektor telekomunikasi saat ini berkembang pesat karena perkembangan teknologi global, terutama di bidang telepon seluler dan internet. Salah satunya adalah kemajuan aplikasi mobile berbasis Android. Perkembangan aplikasi Android belakangan ini telah membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk bidang pelayanan masyarakat. Saat ini, kebanyakan orang sudah memiliki smartphone sendiri Dengan berkembangnya teknologi, mencari tahu lokasi suatu tempat dengan menggunakan smartphone bukanlah hal yang mustahil.

Petugas pemadam kebakaran atau biasa disingkat Damkar merupakan pelayanan masyarakat yang bertugas memadamkan api, menyelamatkan, dan mengatasi bencana atau kejadian lainnya. Sebagai penolong yang dibutuhkan pada saat terjadi bencana kebakaran, namun tidak jarang menghubungi petugas pemadam kebakaran sangat sulit. Banyak orang yang merasa sulit untuk menghubungi petugas pemadam kebakaran. Dan tidak jarang juga petugas

pemadam kebakaran kesulitan untuk menuju ke titik lokasi karena tidak jelas informasi lokasi yang diberikan.

Teknologi yang tepat digunakan sebagai media pencari lokasi pada smartphone adalah Global Positioning System (GPS) yang sudah dapat digunakan pada smartphone dan salah satunya menggunakan platform android[3]. Oleh karena itu, aplikasi pemadam kebakaran yang akan dibuat saya dilengkapi dengan navigasi Global Positioning System (GPS) untuk memudahkan masyarakat dalam melakukan panggilan pemadam kebakaran jika terjadi bencana kebakaran atau kejadian lainnya serta memudahkan petugas pemadam kebakaran untuk sampai ke titik yang dituju dengan cepat dan tepat. Aplikasi ini diberi nama Aplikasi Location Based Service (LBS) Pertolongan Memanggil Pemadam Kebakaran. Aplikasi pemadam kebakaran ini dibangun menggunakan Android Studio dan menggunakan Google Maps Api untuk menampilkan peta dan rute dari suatu tempat, menggunakan Global Positioning System (GPS) untuk mengetahui posisi pengguna yang melakukan panggilan saat ini.

Manfaat

Memudahkan dalam menghubungi pemadam kebakaran di wilayah Kota Tegal sehingga dapat langsung membantu atau menangani keadaan darurat.

Spesifikasi Teknis

Berikut spesifikasi untuk instalasi aplikasi :

1. *Xampp v3.2.2*
2. *MySQL Database*
3. *PHP v.7.4*

4. *Ms. Visual Studio Code*

5. *Google Chrome*

6. *Android Studio*

Rancangan Basis Data

1. Tabel Users

Column	Type	Indexes
Id	int(11) Auto Increment	primary
name	Varchar(191)	
nik	Varchar(191)	unique
email	Varchar(191)	unique
phone	Varchar(191)	unique
email_verified_at	timestamp	
password	Varchar(191)	
Remember_token	Varchar(191)	
level	Varchar(191)	
created_at	timestamp	
update_at	timestamp	

2. Tabel Laporans

Column	Type	Indexes
--------	------	---------

Id	int(11) Auto Increment	primary
name	varchar(191)	
lokasi	varchar(191)	
lat	varchar(191)	
long	varchar(191)	
kategori	varchar(191)	
deskripsi	varchar(191)	
image	varchar(191)	
petugas	varchar(191)	
status	varchar(191)	
user_id	int(10)	unique
hp	varchar(15)	
created_at	timestamp	
updated_at	timestamp	

3. Tabel Petugass

Column	Type	Indexes
Id	int(11) Auto Increment	primary
name	varchar(191)	
nik	varchar(191)	
email	varchar(191)	
phone	varchar(15)	
email_verified_at	timestamp	
password	varchar(191)	
Remember_token	varchar(191)	
level	varchar(191)	
created_at	timestamp	
updated_at	timestamp	

4. Tabel Alats

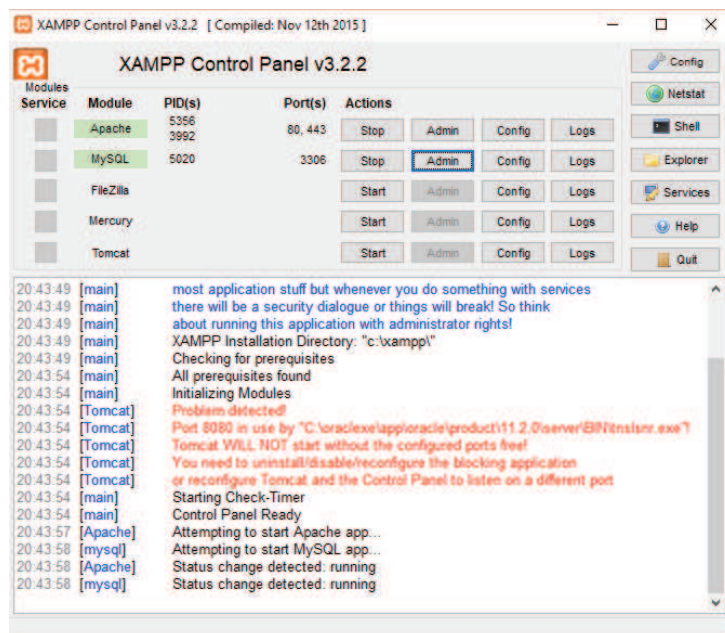
Column	Type	Indexes
id	int(11) Auto Increment	primary
name	varchar(191)	
image	varchar(191)	
deskripsi	varchar(5000)	
jumlah	varchar(191)	
status_akun	timestamp	

last_login	timestamp	
------------	-----------	--

Instalasi dan konfigurasi

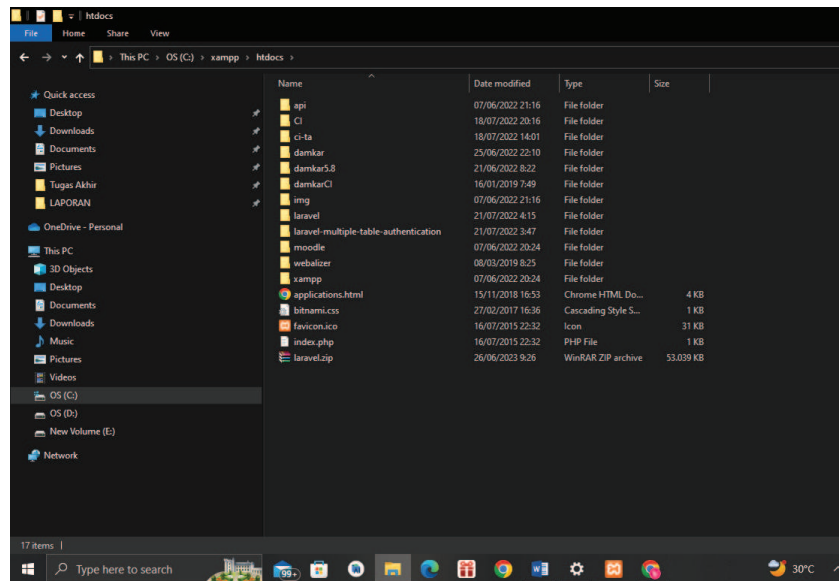
1. Konfigurasi *Web Server Xampp*

- a. Buka *Control Panel Xampp*, lalu klik tombol *start* pada *Apache* dan *MySQL*.



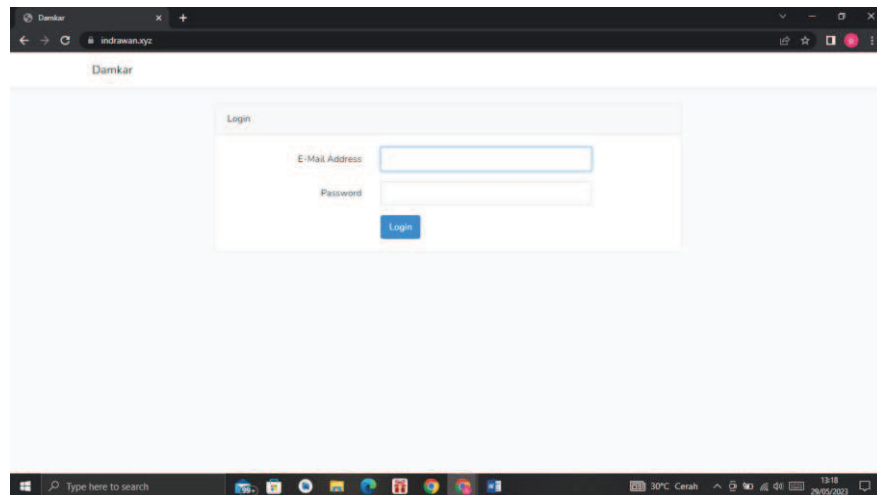
Gambar 1. Xampp Control Panel

- b. Buka *file project codeigniter* yang telah dibuat pada direktori *C:/Xampp/htdocs*.



Gambar 2. File project

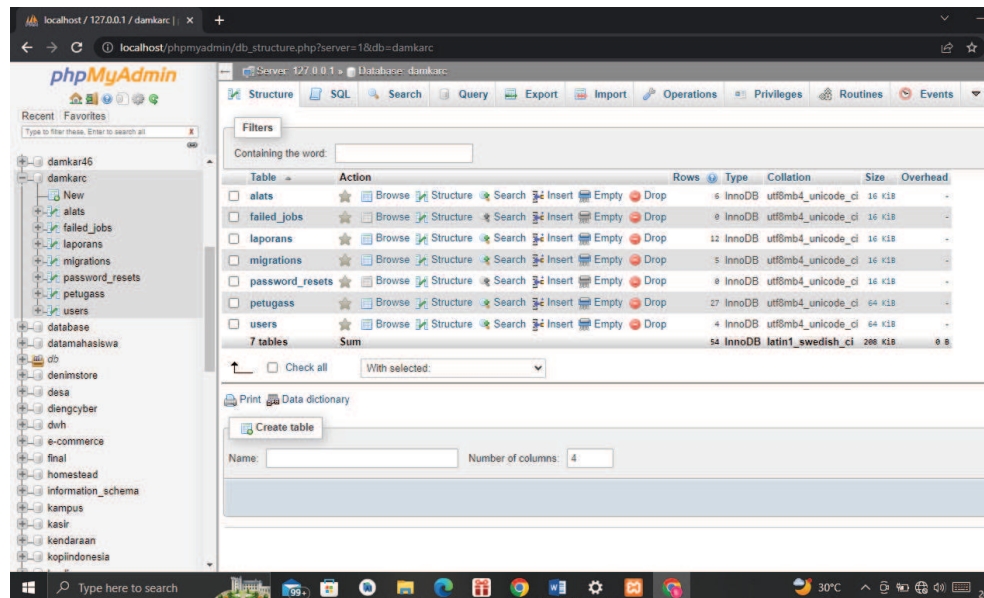
- c. Buka browser ketikkan `http://localhost/(nama folder project)` untuk menampilkan projek.



Gambar 3. Menampilkan Projek Website

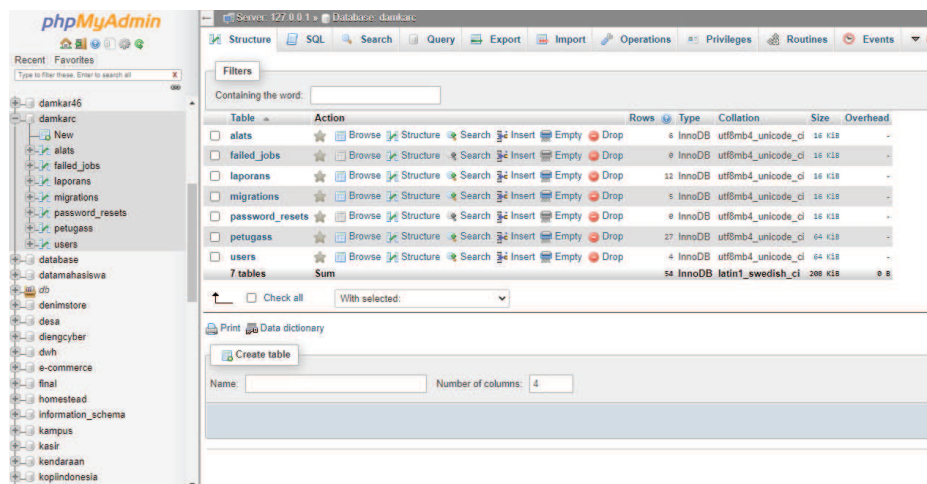
2. Konfigurasi Database

- a. Buka browser dan ketikkan <http://localhost/phpmyadmin/> untuk mengakses database MySQL.



Gambar 4. phpMyAdmin

- b. Buat database baru dengan nama disesuaikan dan import file database yang sudah ada. Seperti pada Gambar

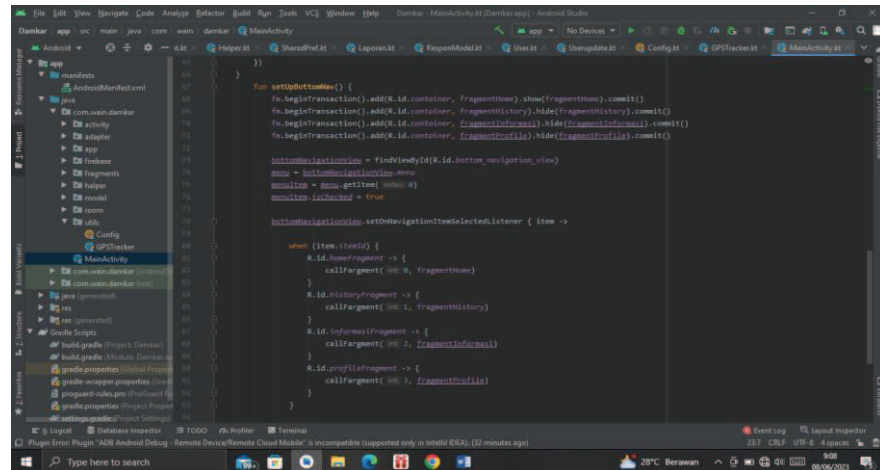


Gambar 5. Database Mysql

3. Warga

a. MainActivity.kt

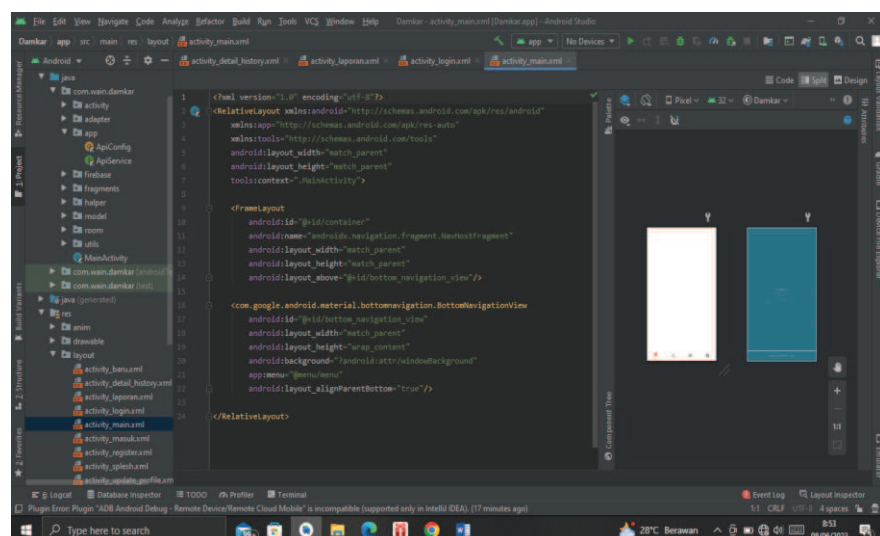
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan menu bar di bawah agar bisa berpindah fragmen.



Gambar 6. MainActivity.kt

b. activity_main.xml

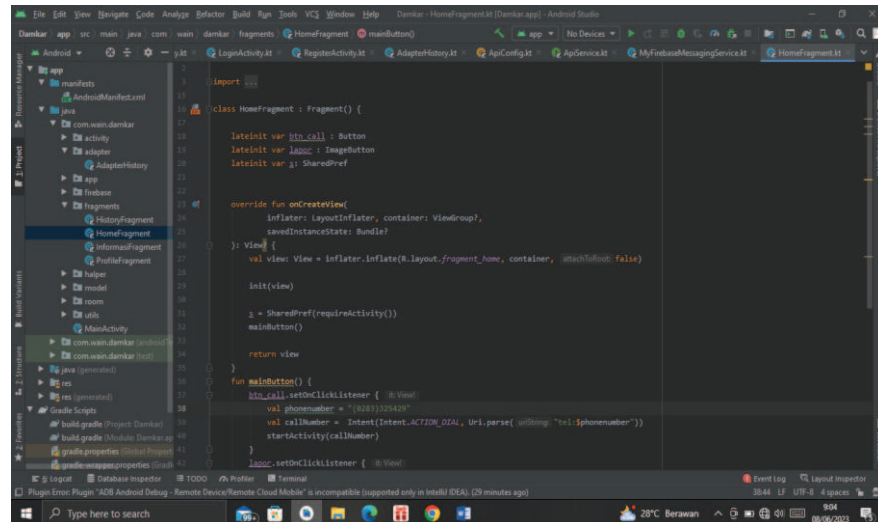
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan dari MainActivity.kt.



Gambar 7. activity_main.xml

c. HomeFragment.kt

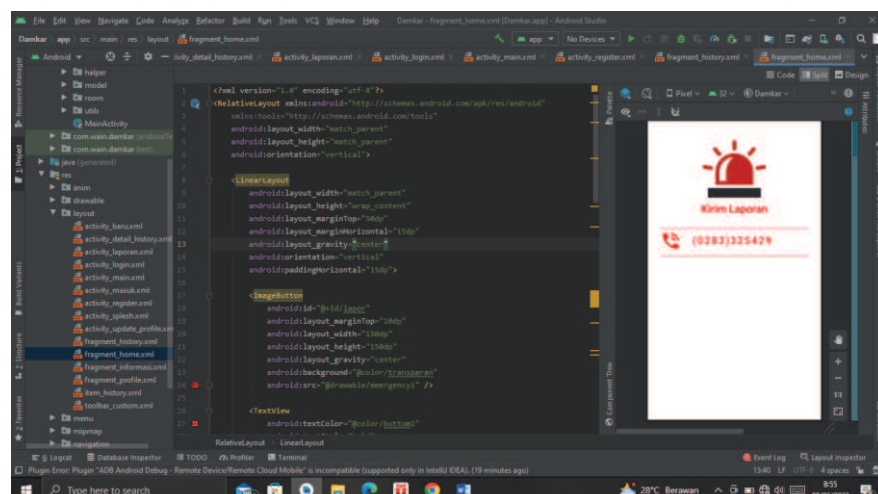
Fungsi dari *source code* ini untuk bisa menjalankan pada tampilan home, agar semua tombol berfungsi yaitu tombol *call* dan tombol kirim laporan.



Gambar 8. HomeFragment.kt

d. fragment_home.xml

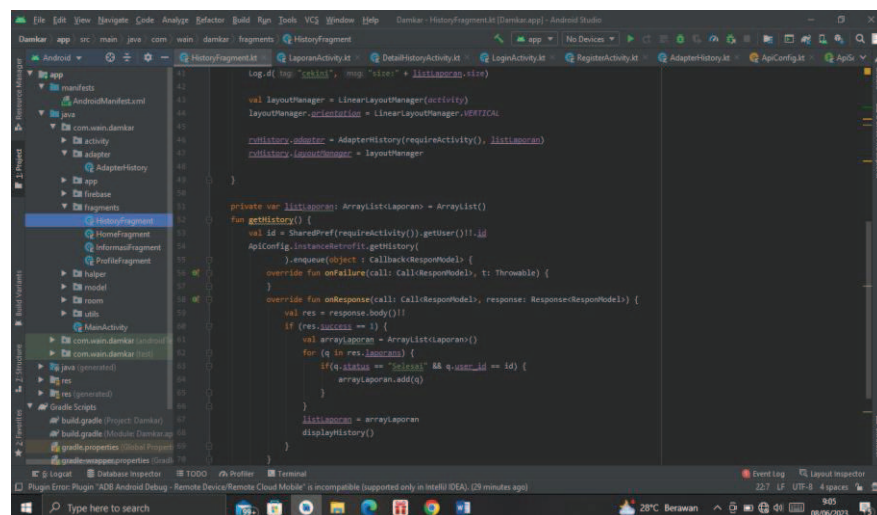
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan dari HomeFragment.kt



Gambar 9. fragment_home.xml

e. HistoryFragment.kt

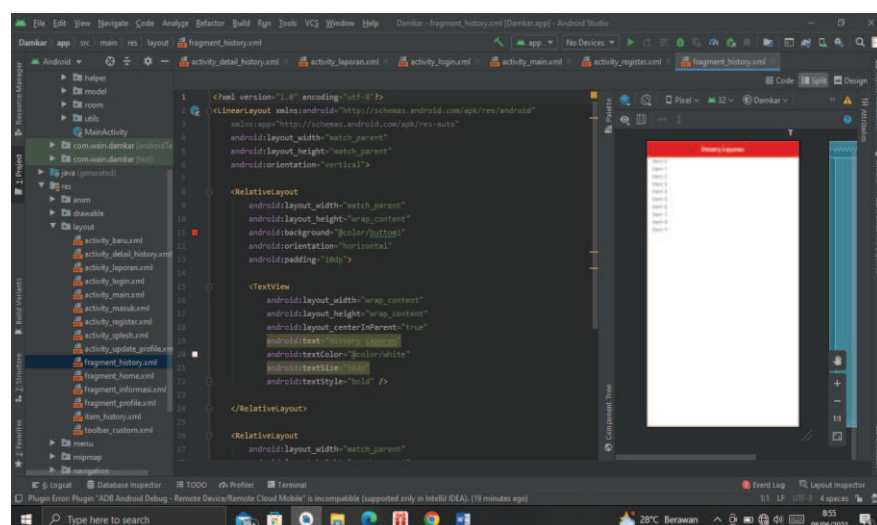
Fungsi dari *source code* ini digunakan untuk menampilkan history laporan user yang di panggil dari *database*.



Gambar 10. HistoryFragment.kt

f. fragment_history.xml

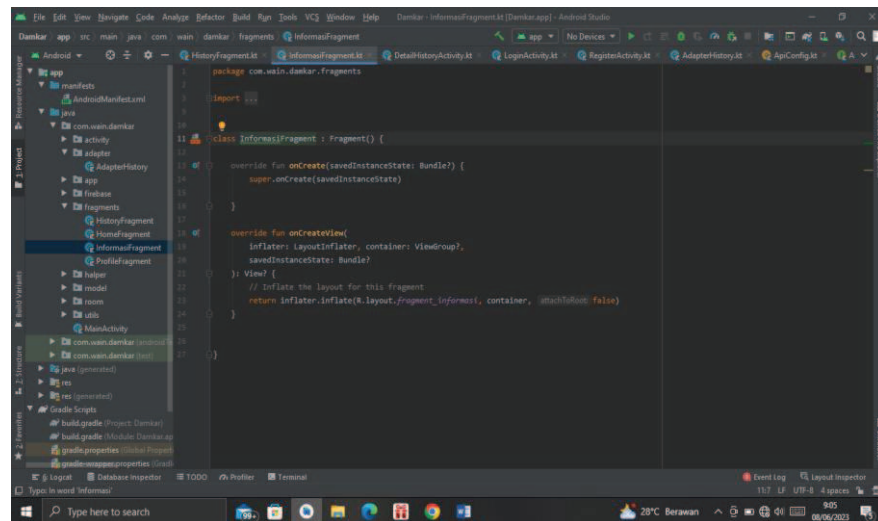
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan dari HistoryFragment.kt



Gambar 11. fragment_history.xml

g. InformasiFragment.kt

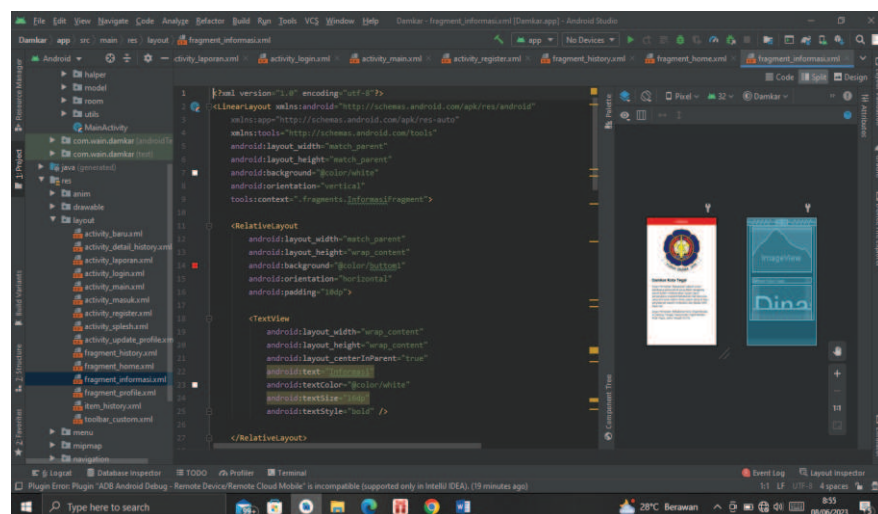
Fungsi dari *source code* ini untuk menampilkan informasi yang ada pada tampilan.



Gambar 12. InformasiFragment.kt

h. fragment_informasi.xml

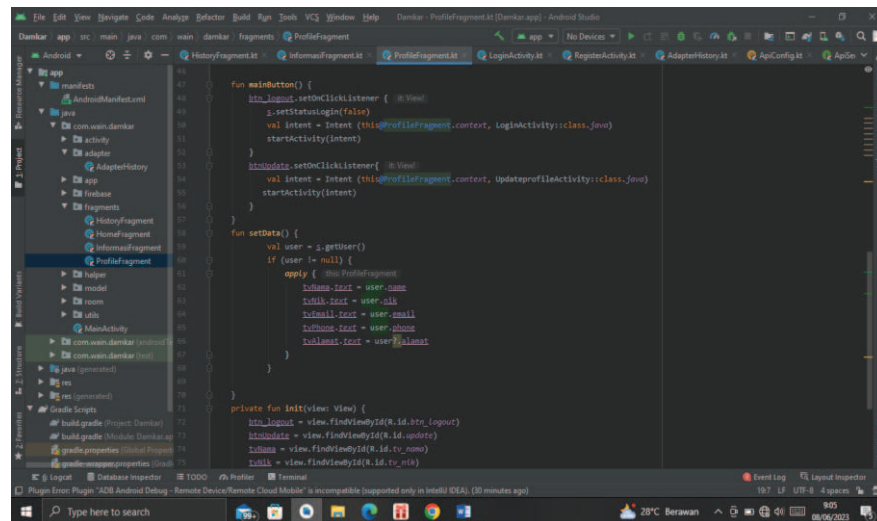
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan InformasiFragment.kt.



Gambar 13. fragment_informasi.xml

i. ProfileFragment.kt

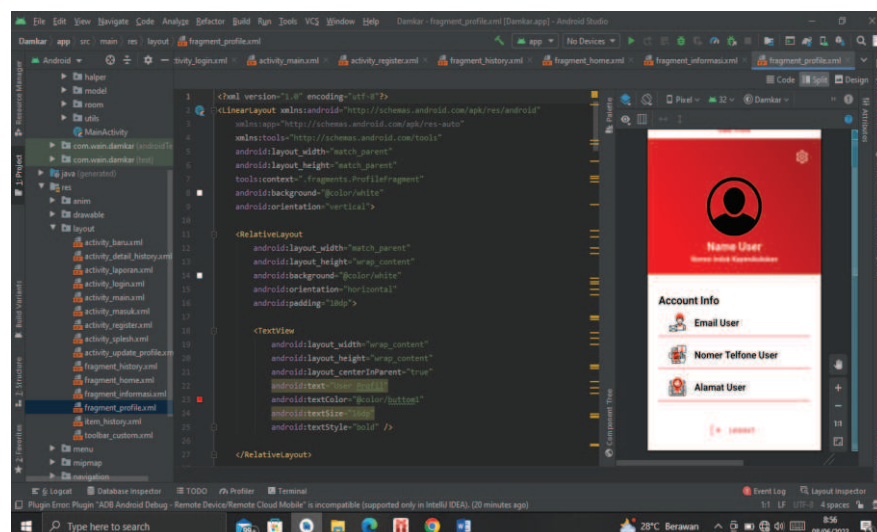
Fungsi dari *source code* ini untuk memanggil data *user* yang *login* ke aplikasi dari *database*.



Gambar 14. ProfileFragment.kt

j. fragment_profile.xml

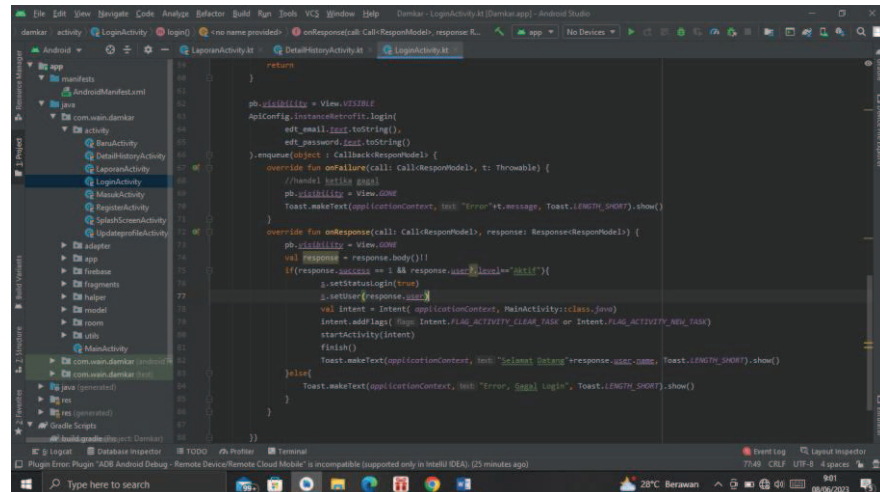
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk menampilkan data *user* yang di panggil pada ProfileFragment.kt.



Gambar 15. fragment_profile.xml

k. LoginActivity.kt

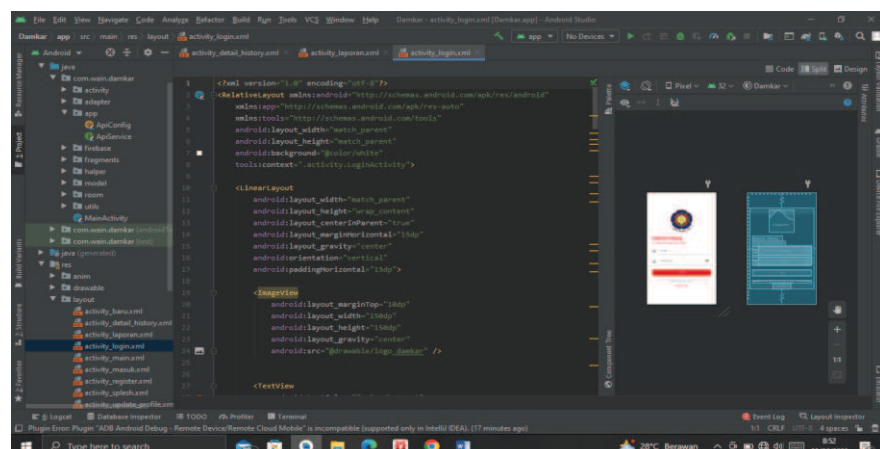
Fungsi dari *source code* ini untuk memanggil data dari *database* untuk login user, yaitu dengan menyamakan data email dan password.



Gambar 16. LoginActivity.kt

l. activity_login.xml

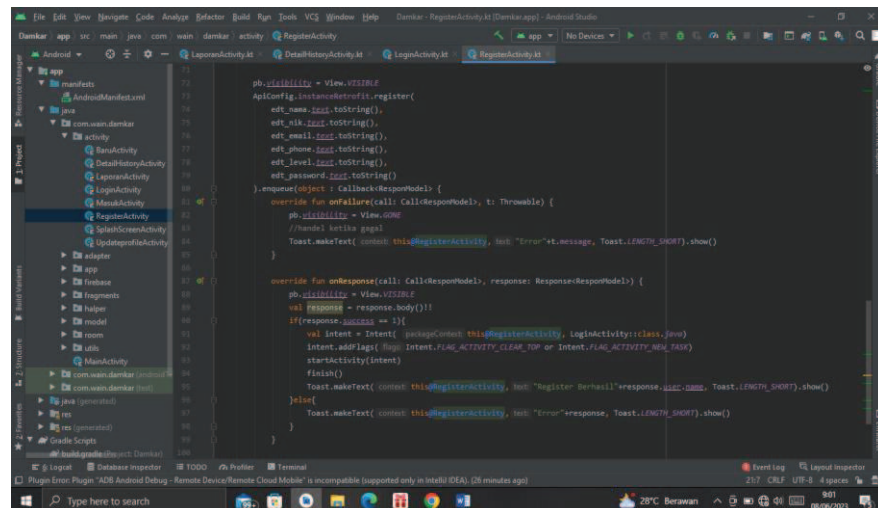
Fungsi dari *source code* ini digunakan untuk membuat tampilan login dengan adanya dua inputan yaitu email dan *password*. Terdapat juga *button login* dan *register*.



Gambar 17. activity_login.xml

m. RegisterActivity.kt

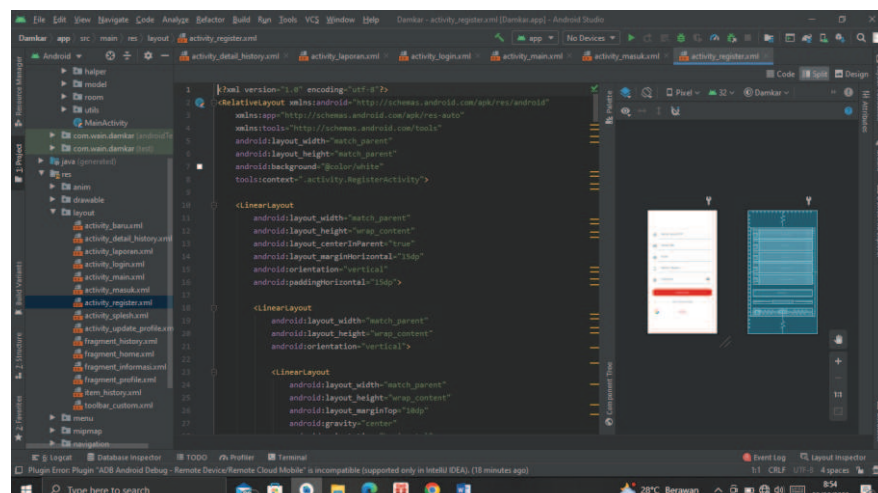
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk mengirim data yang sudah di inputkan *user* ke *database* agar bisa *login*.



Gambar 18. RegisterActivity.kt

n. activity_register.xml

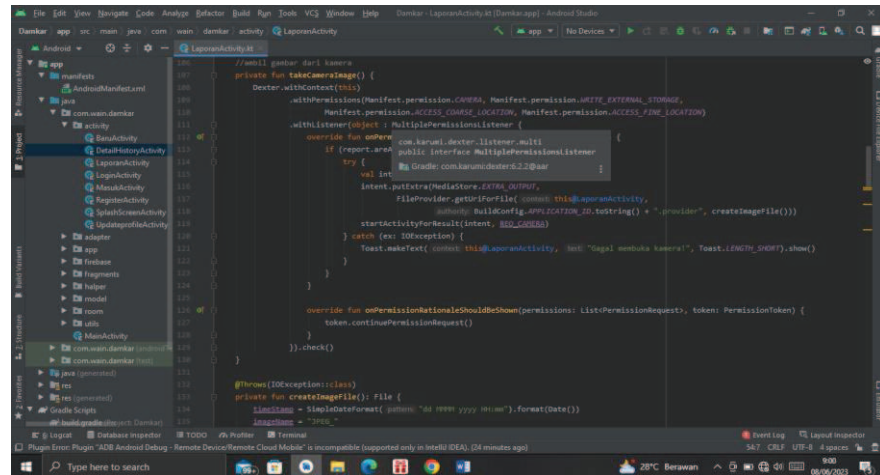
Fungsi dari *source code* ini untuk membuat tampilan *register* dengan adanya inputan nama, nik, email, no hp, dan password dan juga *button register*.



Gambar 19. activity_register.xml

o. LaporanActivity.kt

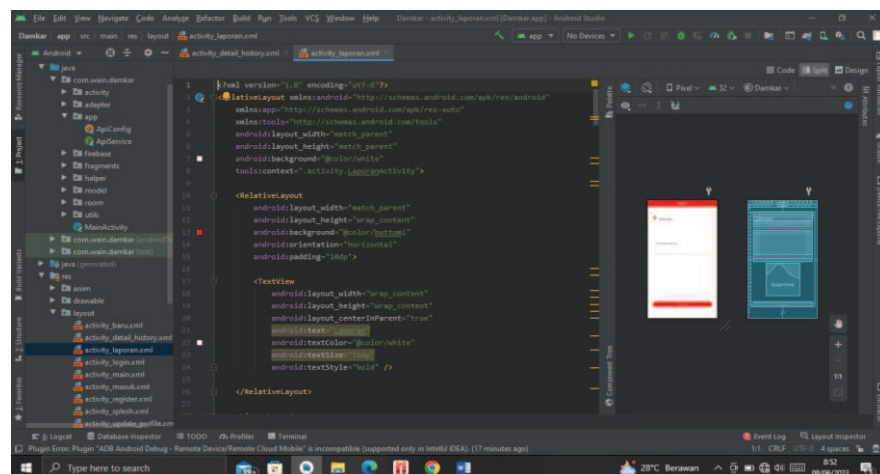
Fungsi dari *source code* ini untuk mengirim laporan melalui aplikasi, Pada *source code* ini terdapat *code* untuk menggunakan kamera, dan mendapatkan lokasi saat pengambilan gambar.



Gambar 20. LaporanActivity.kt

p. activity_laporan.xml

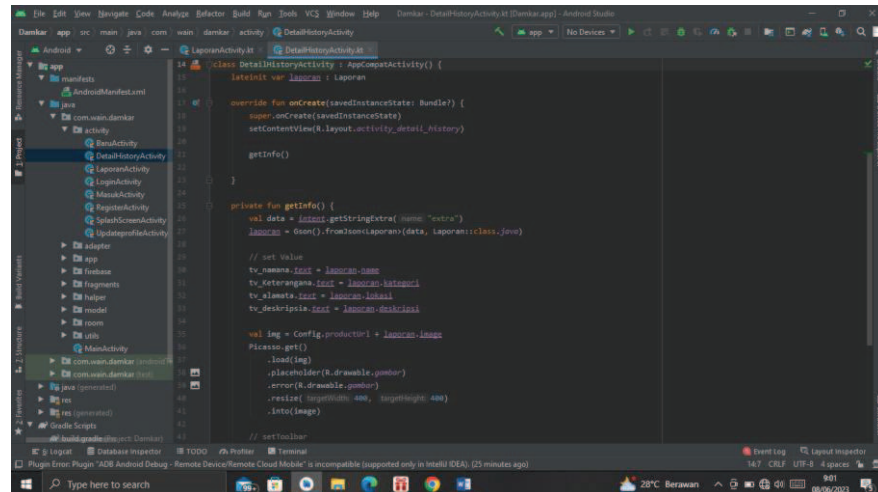
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan pada LaporanActivity.kt. Pada *source code* ini terdapat inputan dan spinner untuk mengisi data laporan.



Gambar 21. activity_laporan.xml

q. DetailHistoryActivity.kt

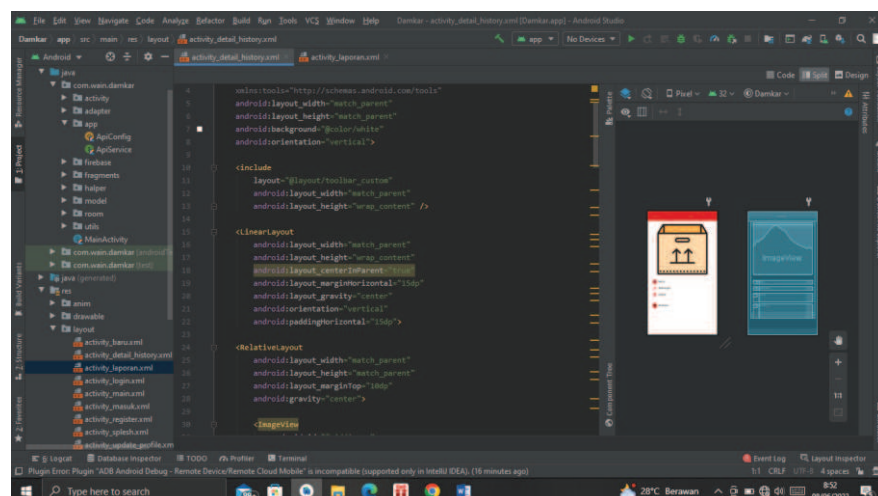
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk memanggil data laporan yang berstatus ‘selesai’ pada *database* sesuai dengan *user* yang manggil.



Gambar 22. DetailHistoryActivity.kt

r. activity_detail_history.xml

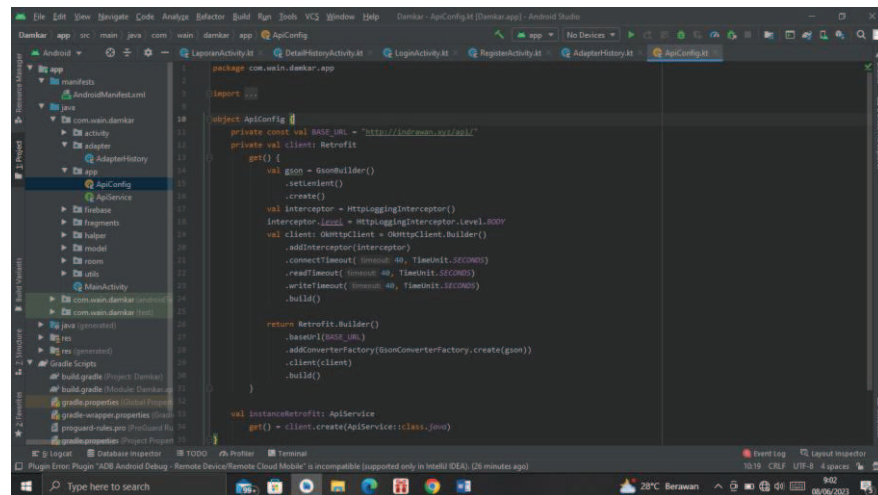
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk membuat tampilan pada DetailHistoryActivity.kt.



Gambar 23. activity_detail_history.xml

s. ApiConfig.kt

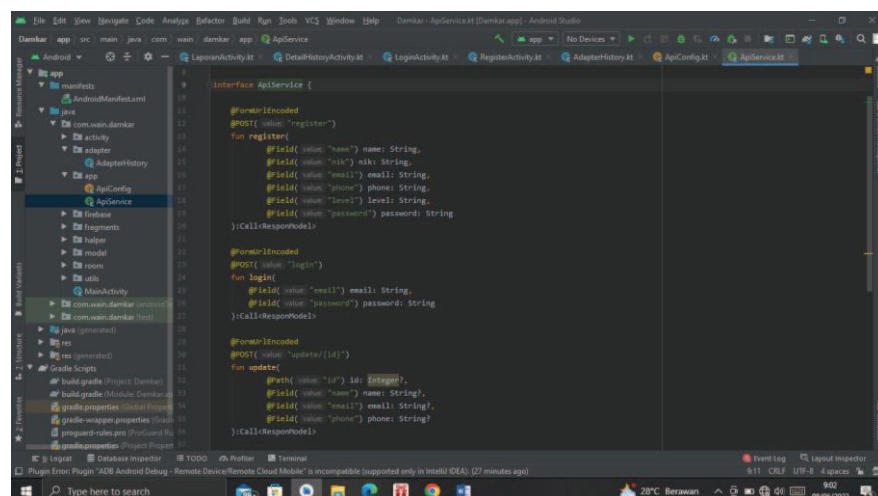
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk mengkoneksikan ke *server* kita agar bisa di jalankan dan bisa mengelola *database*.



Gambar 24. ApiConfig.kt

t. ApiService.kt

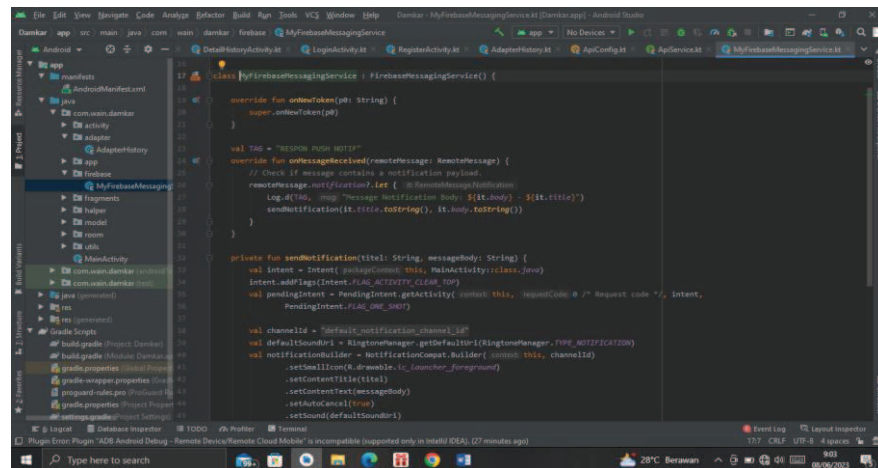
Fungsi dari *source code* ini untuk memanggil *method* dari *server api* ke aplikasi *android*. Pada *source code* ini terdapat beberapa *method* yang di gunakan untuk mengirim dan memanggil datatabse.



Gambar 25. ApiService.kt

u. MyFirebaseManager.kt

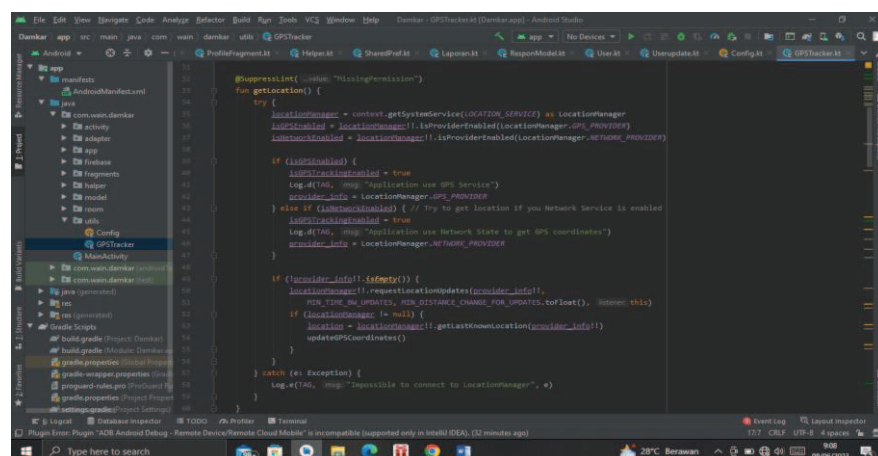
Fungsi dari *source code* ini adalah membuat *notifikasi* jika ada data yang masuk ke dalam *system*. Pada *system* ini digunakan jika laporan di terma maka akan muncul notifikasi pada hp *user*.



Gambar 26. MyFirebaseManager.kt

v. GPSTracker.kt

Fungsi dari *source code* ini untuk mendapatkan lokasi saat aplikasi di gunakan atau saat laporan. *Source code* ini di panggil pada class LaporanActivity.kt untuk mendapatkan lokasi terkini.



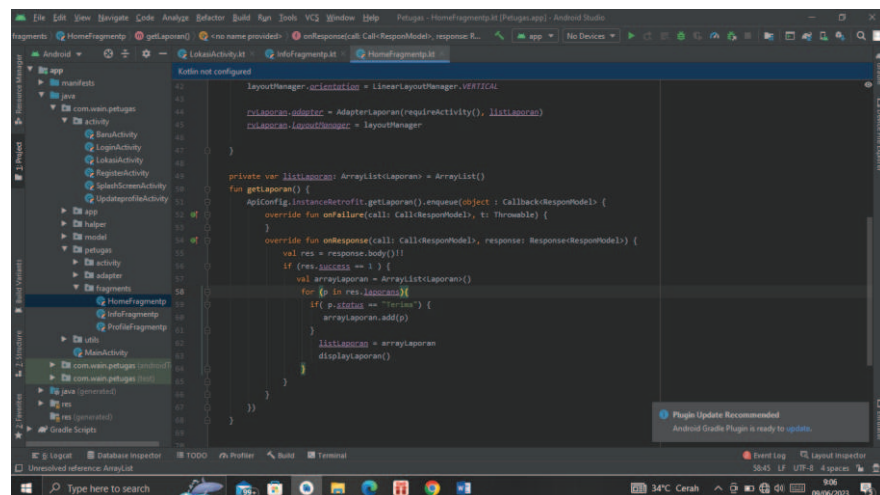
Gambar 27. GPSTracker.kt

4. Petugas

Source code pada petugas hamper sama dengan source code pada aplikasi warga seperti pada tampilan InformasiFragment.kt, fragment_info.xml, ProfileFragment.kt, fragment_profile. Ada yang membedakan pada aplikasi petugas yaitu pada source code HomeFragmentp.kt dan fragment_home.xml seperti berikut :

a. HomeFragmentp.kt

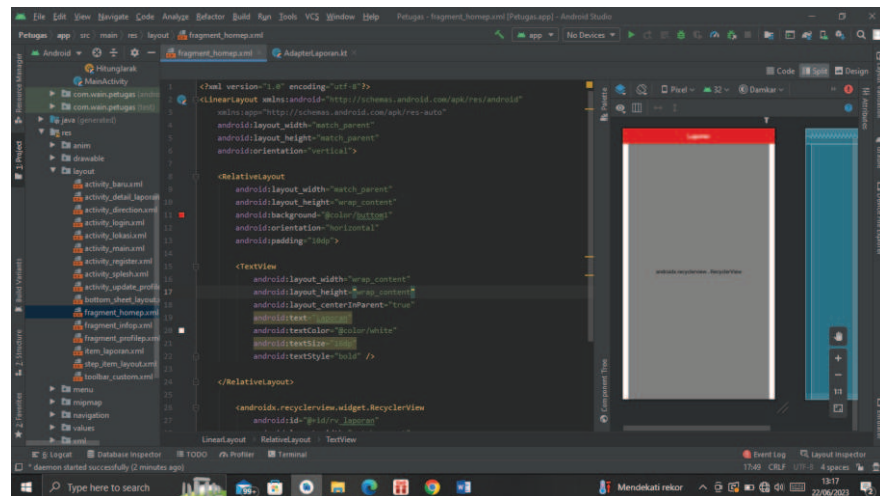
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk memanggil laporan yang sudah di *verifikasi* oleh admin.



Gambar 28. HomeFragmentp.kt

b. fragment_home.xml

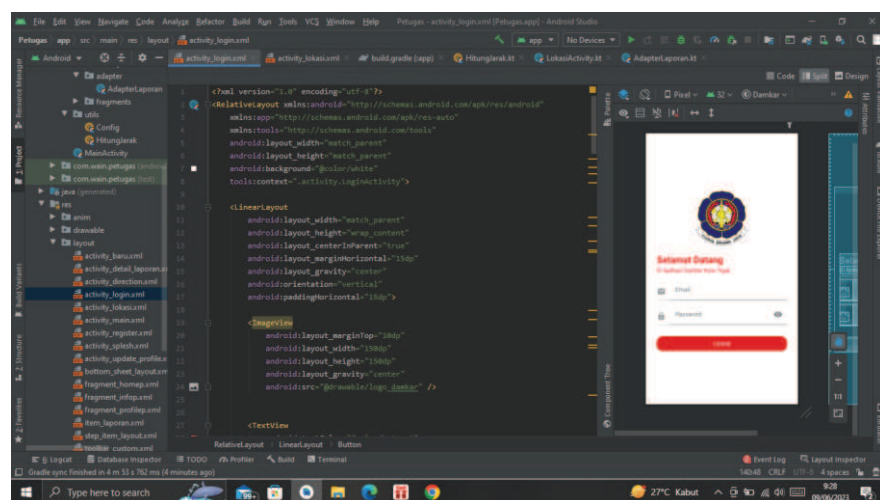
Fungsi dari *source code* ini adalah *layout* untuk menampilkan semua data yang di panggil pada *source code* HomeFragmentp.kt.



Gambar 29. fragment_home.xml

c. activity_login.xml

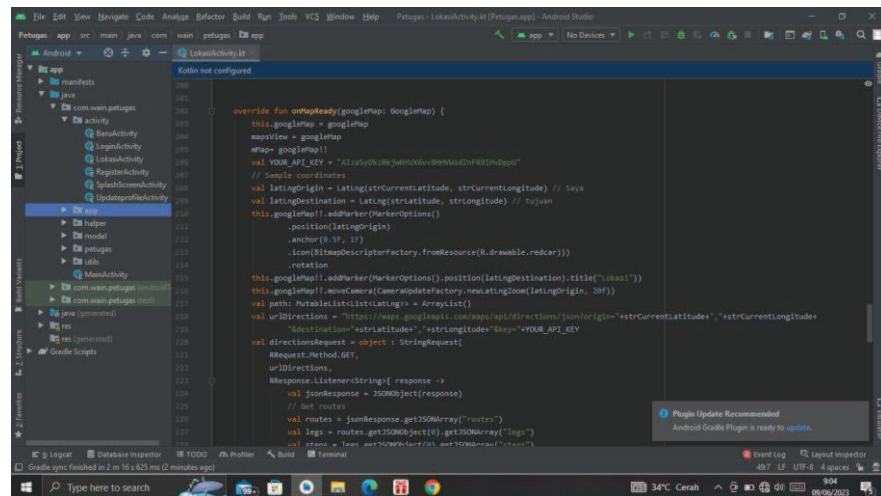
Berbeda dengan yang ada pada aplikasi warga pada aplikasi petugas pada activity_login.xml tidak ada tombol untuk register karena semua data petugas.



Gambar 30. activity_login.xml

d. LokasiActivity.kt

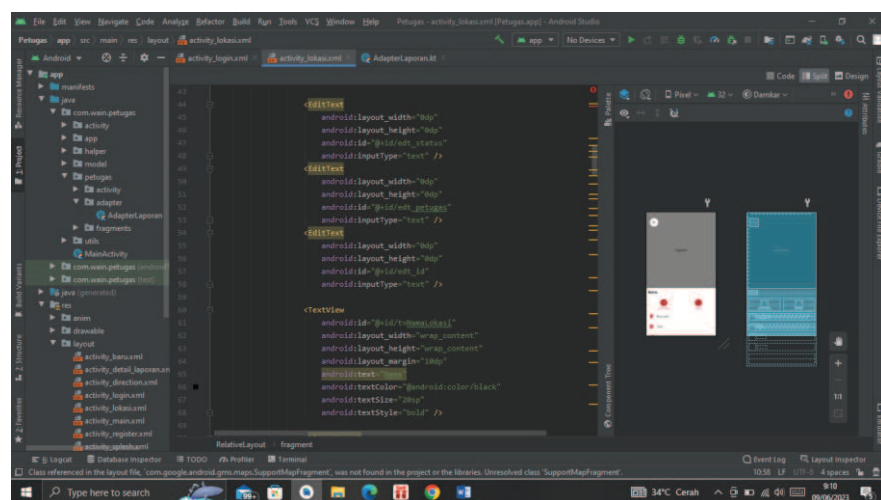
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk melihat detail laporan dan menampilkan maps rute untuk menuju lokasi kejadian.



Gambar 31. LokasiActivity.kt

e. activity_lokasi.xml

Fungsi dari *source code* ini adalah layout untuk menampilkan maps dan data yang di panggil oleh *source code* LokasiActivity.kt



Gambar 32. activity_lokasi.xml

5. Admin

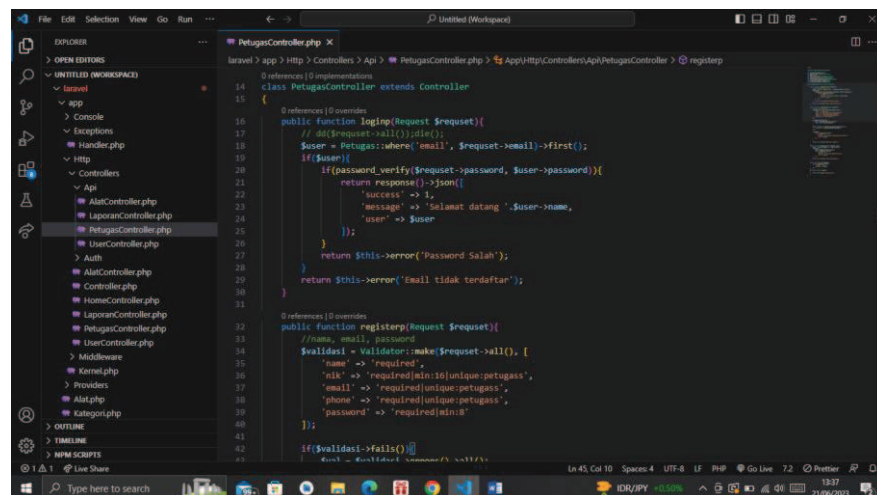
Pada *source code* admin menggunakan website yang dibangun menggunakan *fremwork* laravel berikut adalah *source*

code-nya:

1. Api Controller

a. LaporanController.php

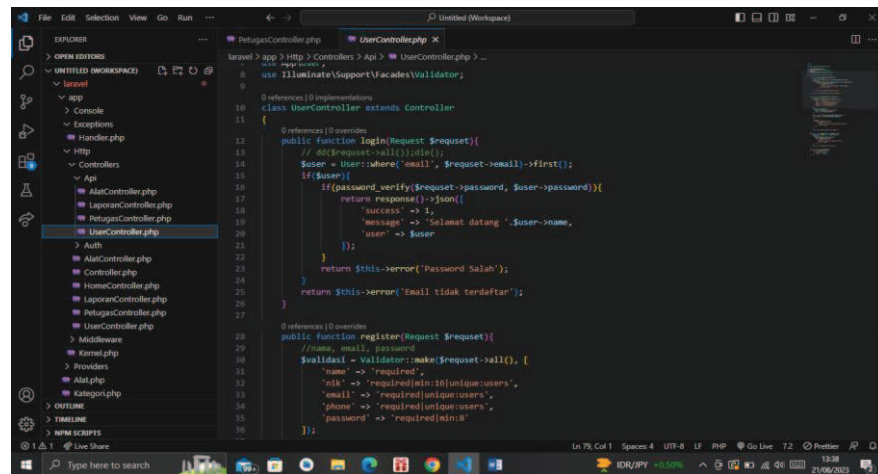
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk menghubungkan aplikasi *mobile* milik Petugas ke *database* melalui *api server*, untuk mengolah data yaitu mengirim data ke *database* memanggil data dari *database* dan meng-*update* data di *database*. Pada *source code* ini terdapat beberapa *function* yaitu: ‘*public function loginp*’, dan ‘*public function registerp*’.



Gambar 33. LaporanController.php

b. UserController.php

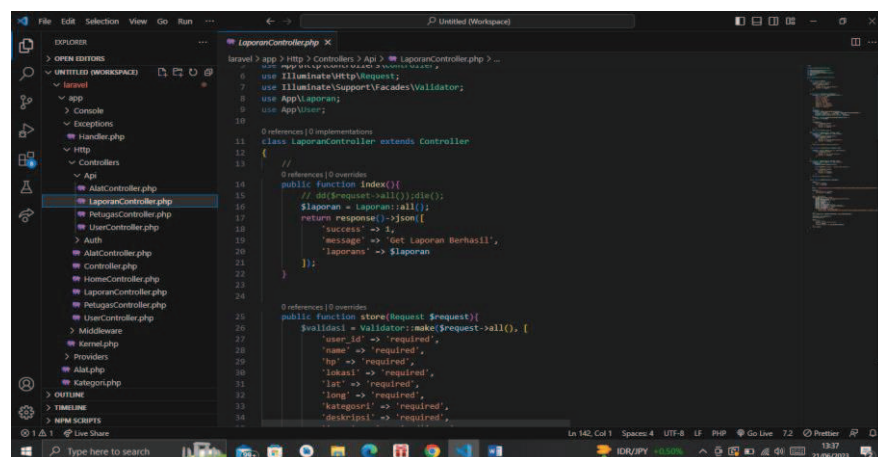
Fungsi dari *source code* ini adalah untuk menghubungkan aplikasi *mobile* milik Petugas ke *database* melalui *api server*, untuk mengolah user seperti *login* dan *register*. Pada *source code* ini terdapat beberapa *function* yaitu : *public function login*, dan *public function register*.



Gambar 34. UserController.php

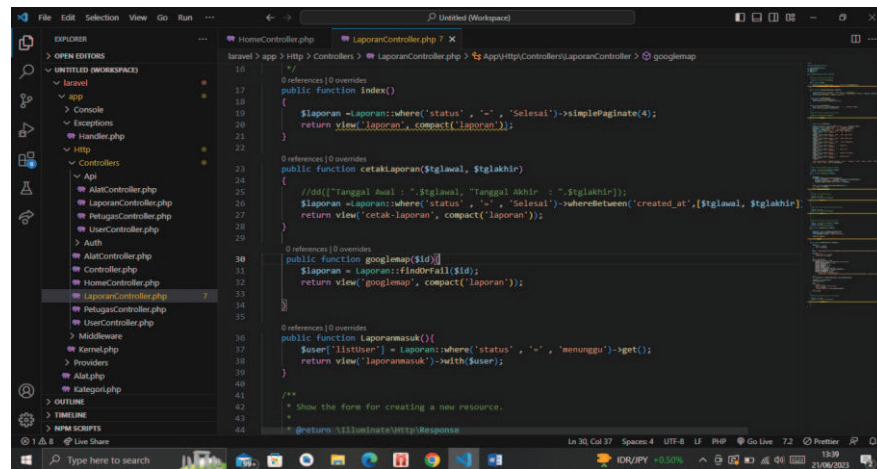
c. LaporanController.php

Fungsi dari *source code* ini adalah untuk menghubungkan aplikasi mobile *milik* warga ke *database* melalui *api server*, untuk mengolah data yaitu mengirim data ke *database* memanggil data dari *database* dan meng-update data di *database*. Pada ‘Laporancontroller’ terdapat beberapa *function* yaitu : Public function store, Public function history, Public function update, Public function notification.



Gambar 35. LaporanController.php

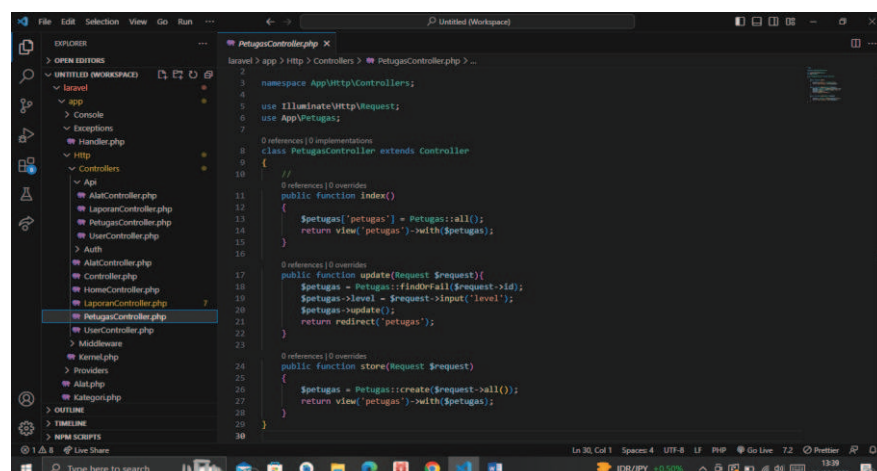
Fungsi dari *source code* ini untuk menghubungkan model Lapaoran.php dengan *view* laporan.blade.php. Pada *sorce code* ini terdapa beberapa fungsi untuk mengolah data seperti public function index, public function cetakLaporan, public function googlemap, public function Laporanmasuk, public function dashboard, public function update, dan public function pushNotif.



Gambar 37. LaporanController.php

c. PetugasController.php

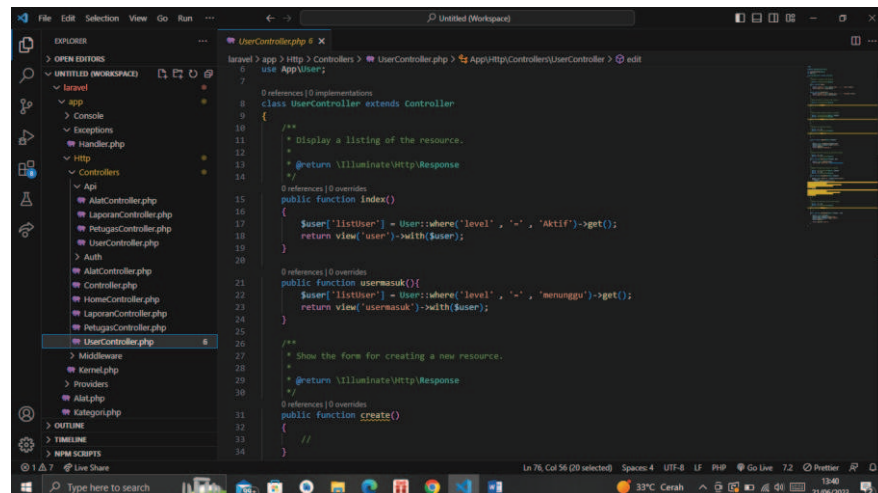
Fungsi dari *source code* ini untuk menghubungkan model Petugas.php dengan *view* petugas.blade.php. Pada *source code* ini terdapat beberapa fungsi untuk mengolah data seperti public function index untuk memanggil data dari *database*, public function update untuk *update* data di *database*, public function store untuk menambahkan petugas dan *input* data, dan public function destroy untuk menghapus data di *database*.



Gambar 38. PetugasController.php

d. UserController.php

Fungsi dari *source code* ini untuk menghubungkan model User.php dengan view user.blade.php. Pada *source code* ini terdapat beberapa fungsi untuk mengolah data seperti function index untuk memanggil data dari *database*, public function update untuk *update* data di *database*, public function usermasuk untuk memanggil data berdasarkan status menunggu, dan public function destroy untuk menghapus data di *database*.

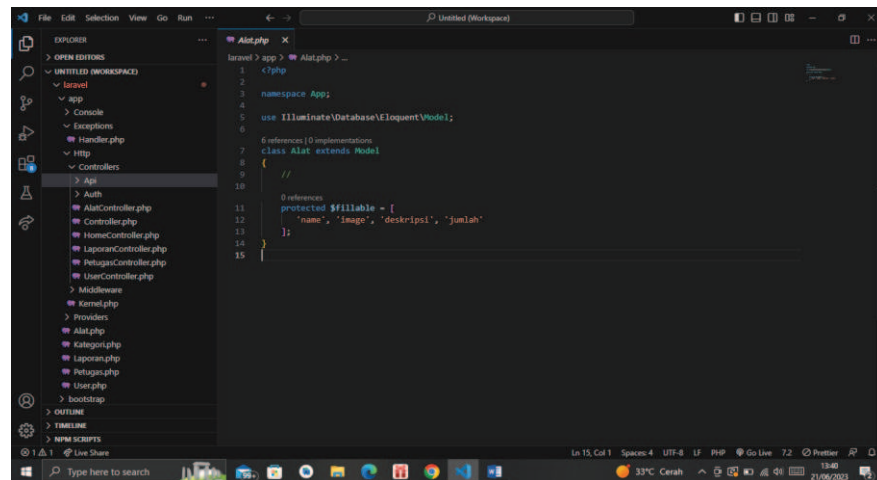


Gambar 39. USerCOntrroller.php

3. Model

a. Model Alat.php

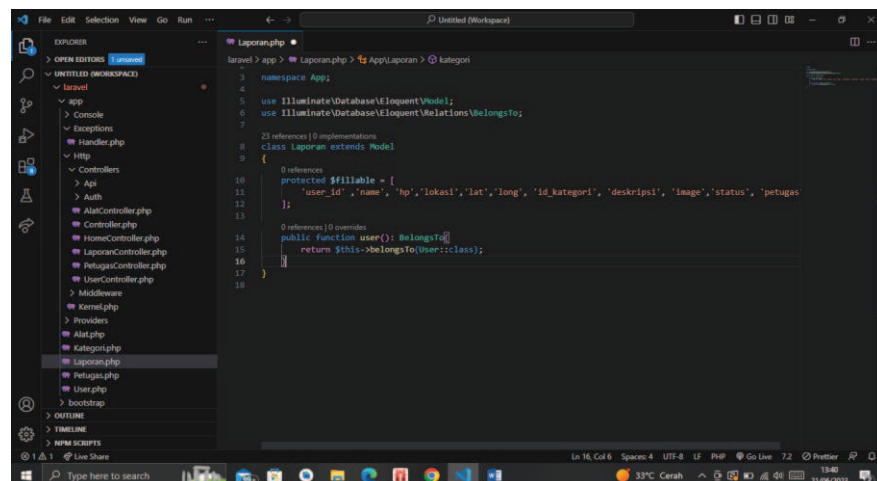
Source code ini berfungsi membantu mengolah data untuk dimasukkan ke *database*, pada *source code* ini berisi *variable* yaitu name, image, deskripsi, dan jumlah.



Gambar 40. Modal Alat.php

b. Model Laporan.php

Source code ini berfungsi membantu mengolah data untuk dimasukan ke *database*, pada *source code* ini berisi *variable* yaitu *user_id* , *name*, *hp*,*lokasi*, *lat*,*long*, *id_kategori*, *deskripsi*, *image*,*status*, *petugas*.

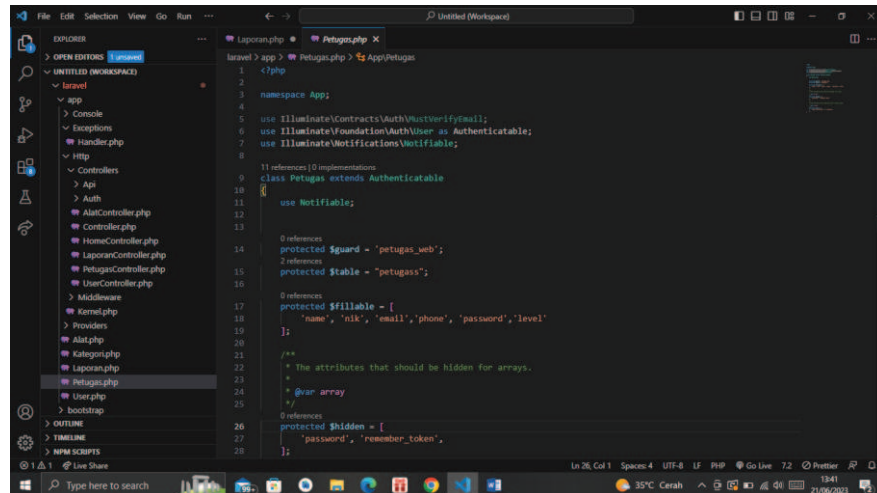


Gambar 41. Modal Laporan.php

c. Model Petugas.php

Source code ini berfungsi membantu mengolah data untuk

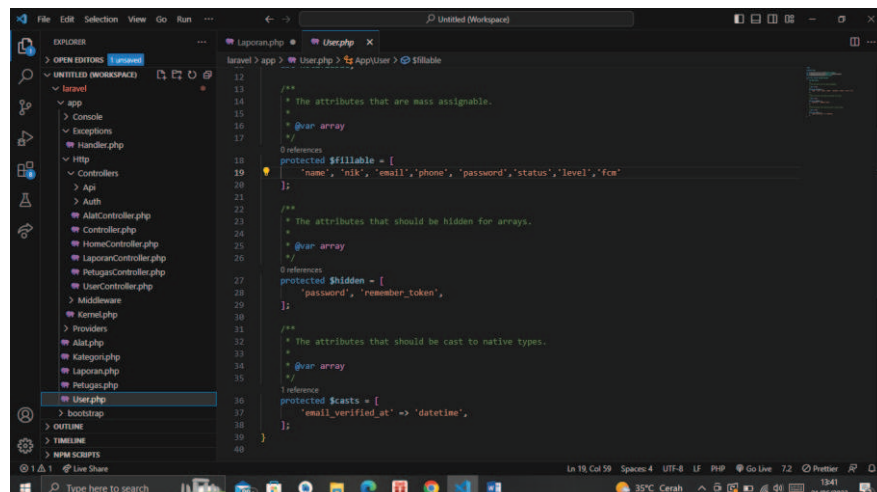
dimasukan ke database, pada source code ini berisi variable yaitu name, nik, email,phone, password, fcm.



Gambar 42. Modal Petugas.php

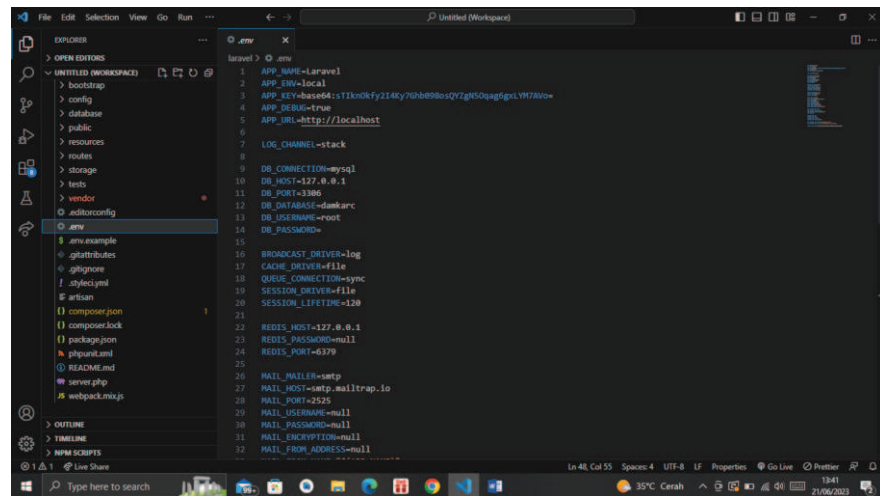
d. Model User.php

Source code ini berfungsi membantu mengolah data untuk dimasukan ke database, pada source code ini berisi variable yaitu name, nik, email,phone, password,status,level,fcm.



Gambar 43. Modal User.php

4. .env

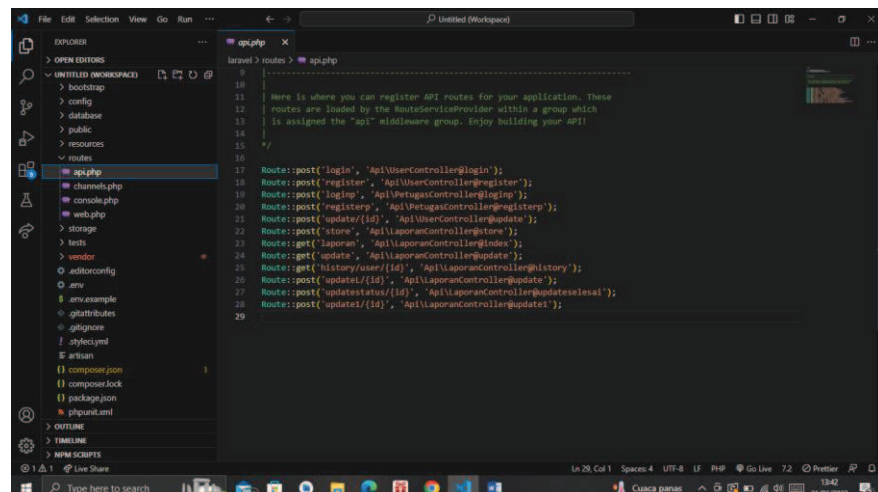


Gambar 44. .env

5. Router

a. Api Router

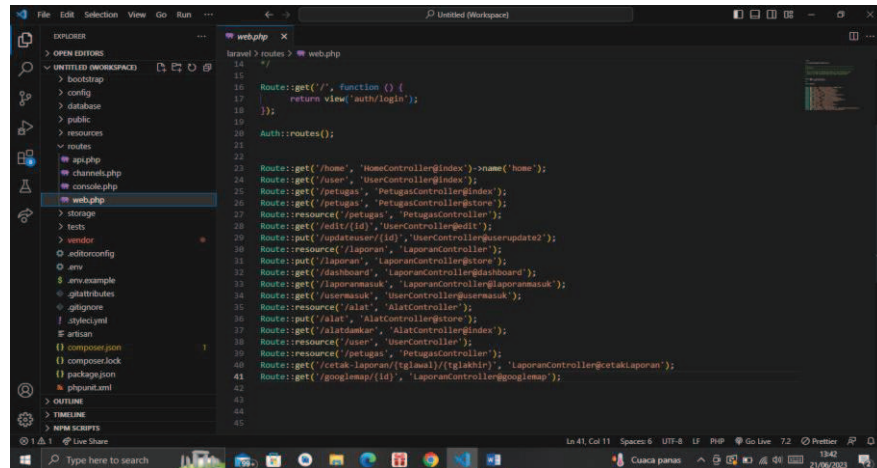
Berfungsi untuk menangani *request* dari aplikasi *mobile* untuk memanggil halaman atau *resource* api *controller* sesuai dari *request*.



Gambar 45. Api Router

b. Web Router

Berfungsi untuk menangani *request* pengguna di *url* kemudian mengarahkan aplikasi untuk memanggil halaman atau *resource* tertentu.

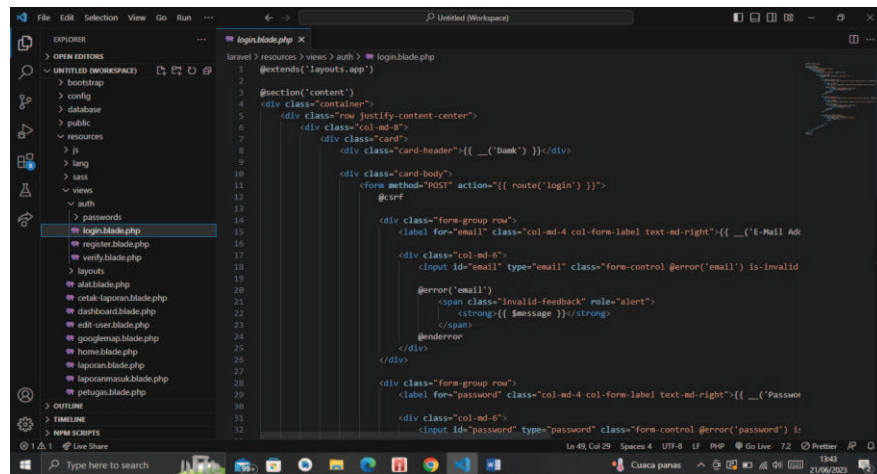


Gambar 46. Web Route

6. Layout

a. login.blade.php

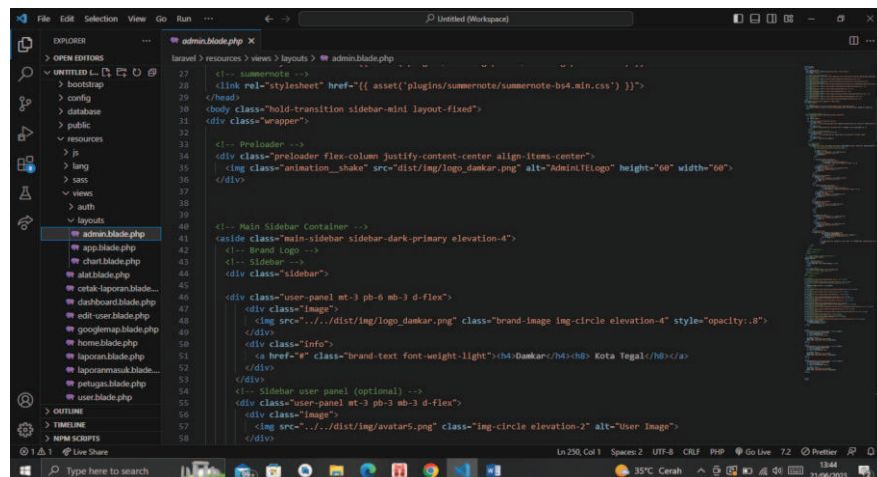
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan *login* yang berisi beberap inputan untuk *login* seperti *input email* dan *password*.



Gambar 47. login.blade.php

b. admin.blade.php

Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan *template* dari *website* seperti tampilan menu pada *website* yang dapat di panggil pada *sorce code* yang lain



Gambar 48. admin.blade.php

c. alat.blade.php

Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel

The screenshot shows a VS Code editor window with the following details:

- File Explorer (Left):** A list of files and folders. The file `chart.blade.php` is highlighted in blue.
- Main Editor:** Displays the code for `alat.blade.php`. The code is as follows:


```

1  @extends('resources.views.alat.blade.php')
2
3  <div class="card">
4      <div class="card-header">
5          <h3 class="card-title">Daftar Alat-Alat Damar</h3>
6          <button type="button" class="btn btn-info float-right" data-toggle="modal" data-target="#exampleModal">
7              </button>
8      </div>
9      <div class="card-body">
10         <table class="table table-bordered">
11             <thead>
12                 <tr>
13                     <th style="width: 10px">NO</th>
14                     <th style="width: 130px">Nama</th>
15                     <th style="width: 10px">Image</th>
16                     <th>Deskripsi</th>
17                 </tr>
18             </thead>
19             <tbody>
20                 @php $no = 1; @endphp
21                 @php $no1 = 0; @endphp
22                 @foreach($listalat as $data)
23                     <tr>
24                         <td>{{ $no }}</td>
25                         <td>{{ $data.name }}</td>
26                         <td></td>
27                         <td>{{ $data-deskripsi }}</td>
28                     </tr>
29                     <td>{{ $data -> jumlah }}</td>
30                 </tbody>
31             </table>
32             <div class="btn btn-info btn-sm" data-toggle="modal" data-target="#exampleModal">
33                 <i class="fas fa-pencil-alt"> fa fa-trash red
34             </div>
35         </div>
36     </div>
      
```
- Status Bar (Bottom):** Shows the current file is `Ln 76, Col 59` in the `Storage` folder, with a `UTF-8` encoding and `PHP` language.

d. cetak.laporan.blade

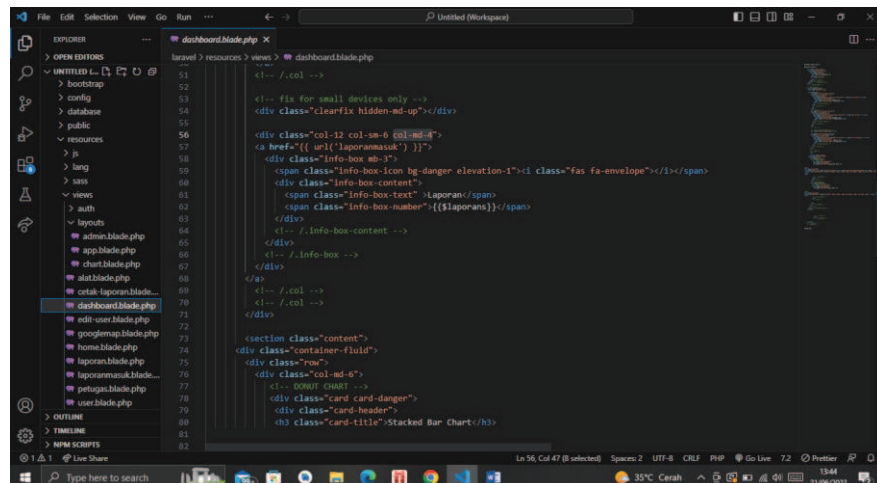
The screenshot shows a web browser displaying a report page. The browser's address bar shows the URL 'http://127.0.0.1:8080/'. The page title is 'DATA LAPORAN'. The content is a table with the following columns: No, Nama, Lokasi, Kategori, Deskripsi, Tanggal, and Status. The table contains 4 rows of data. The first row is highlighted in blue. The table is styled with a solid black border and a width of 95%.

No	Nama	Lokasi	Kategori	Deskripsi	Tanggal	Status
1	1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4	4

Gambar 50. cetak.blade.php

e. dashboard.blade.php

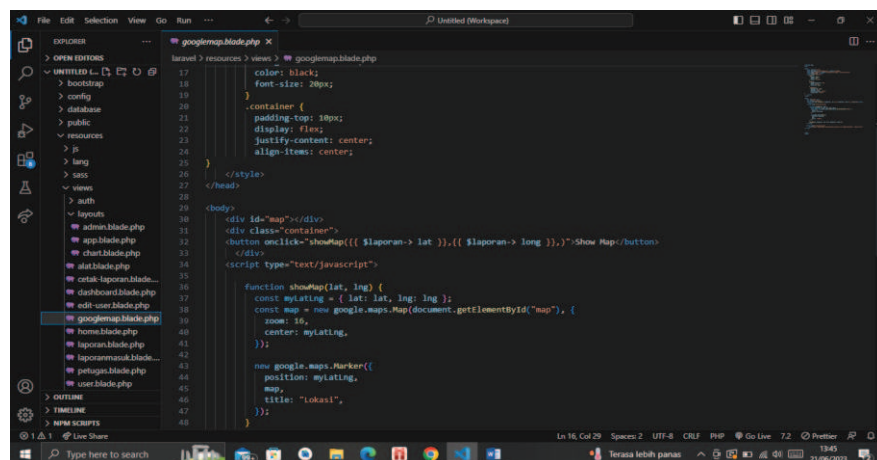
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel yang berisi grafik dari laporan yang sudah di tangani berdasarkan lokasi kecamatan di kota tegal.



Gambar 51. dashboard.blade.php

f. googlemap.blade.php

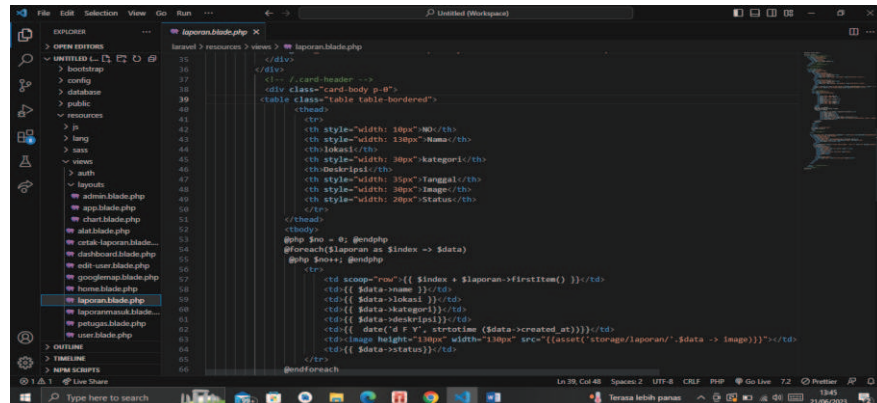
Source code ini berfungsi untuk menampilkan maps lokasi dari laporan warga agar tidak ada laporan fiktif atau laporan palsu.



Gambar 52. googlemap.blade.php

g. laporan.blade.php

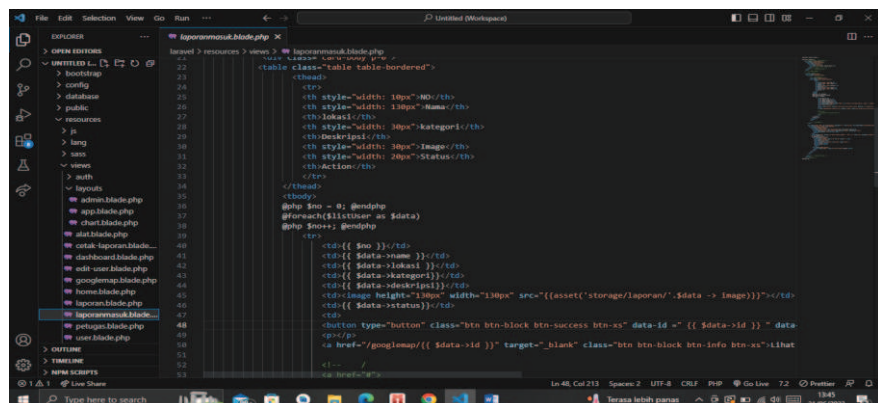
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel yang berisi tabel semua laporan yang sudah selesai di tangani oleh pemdam kebakaran.



Gambar 53. laporan.blade.php

h. laporanmasuk.blade.php

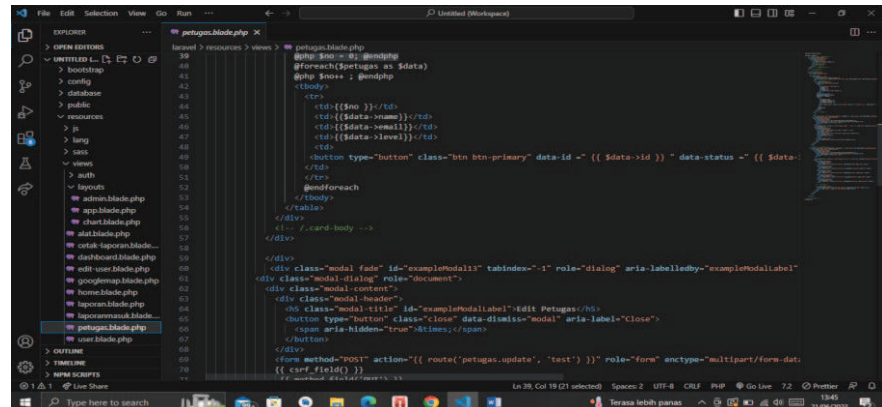
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel yang berisi tabel laporan yang baru di laporkan oleh *user* dan pada *source code* ini ada tombol untuk melihat lokasi dan *virifikasi* laporan.



Gambar 54. laporanmasuk.blade.php

i. petugas.blade.php

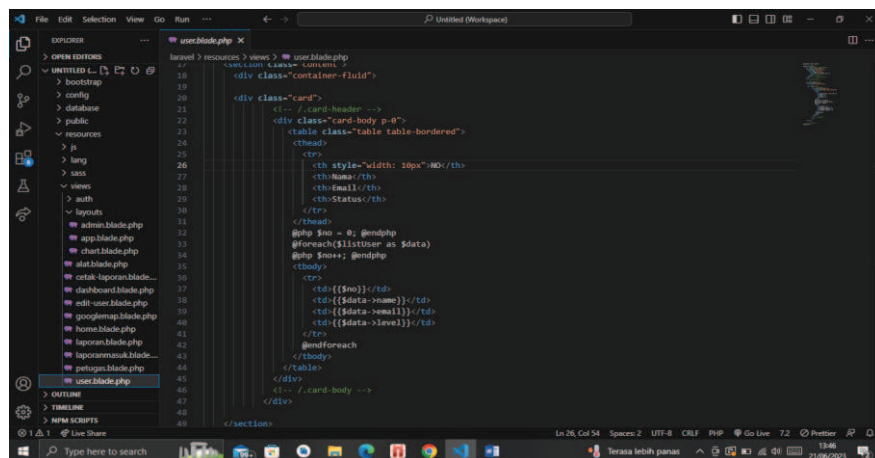
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel petugas, dan terdapat tombol tambah petugas untuk menambahkan petugas dan tombol edit untuk mengedit data petugas.



Gambar 55. petugas.blade.php

j. user.blade.php

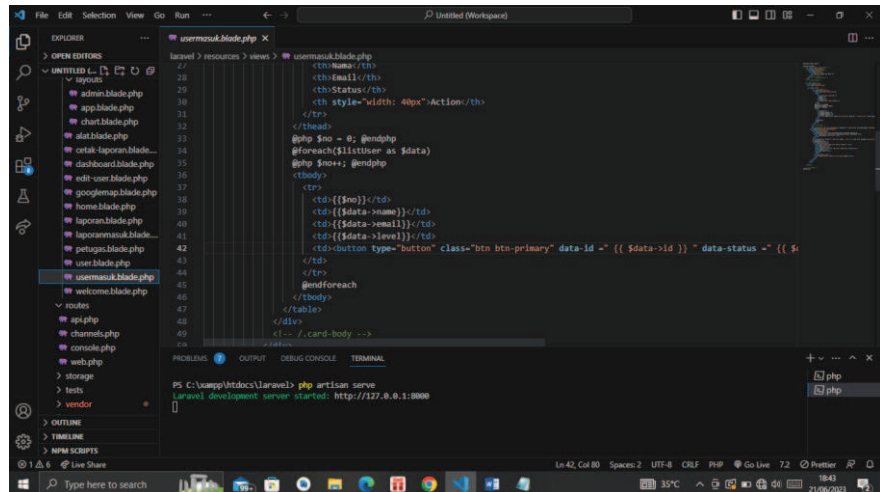
Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel yang berisi tabel *user* yang telah aktif dan tombol *delete* untuk menghapus user yang sudah tidak aktif.



Gambar 56. user.blade.php

k. `usermasuk.blade.php`

Source code ini berfungsi untuk membuat tampilan tabel yang berisi tabel *user* yang baru melakukan *registrasi* dan terdapat tombol untuk admin dapat *verifikasi user* yang sudah *registrasi*.



```
27 <tr><th></th>
28 <th>Email</th>
29 <th>Status</th>
30 <th style="width: 40px">Action</th>
31 </tr>
32 </thead>
33 @php $no = 0; @endphp
34 @foreach($listuser as $data)
35 @php $no++; @endphp
36 <tr>
37 <td>{{ $no }}</td>
38 <td>{{ $data->name }}</td>
39 <td>{{ $data->email }}</td>
40 <td>{{ $data->level }}</td>
41 <td>{{ $data->level }}</td>
42 <td>button type="button" class="btn btn-primary" data-id="{{ $data->id }}" data-status="{{ $data->status }}"</td>
43 </td>
44 </tr>
45 @endforeach
46 </tbody>
47 </table>
48 </div>
49 <!-- /.card-body -->
50 </div>
```

Gambar 57. `usermasuk.blade.php`

Lampiran 10. Surat HKI Yang Terbit

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202352474, 6 Juli 2023
Pencipta	
Nama	: Wahyu Indrawan, Ginanjar Wiro Sasmito dkk
Alamat	: Jalan Brawijaya, Rt 04 Rw 01, Kelurahan Muarareja, Kecamatan Tegal Barat, Tegal, Jawa Tengah, 52117
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama
Alamat	: Jalan Mataram No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana, Tegal, JAWA TENGAH 52142
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Program Komputer
Judul Ciptaan	: APLIKASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) PERTOLONGAN MEMANGGIL PEMADAM KEBAKARAN (STUDI KASUS : KOTA TEGAL)
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 6 Juli 2023, di Tegal
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000485409
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA Direktur Hak Cipta dan Desain Industri  Anggoro Dasananto NIP. 196412081991031002
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Wahyu Indrawan	Jalan Brawijaya, Rt 04 Rw 01, Kelurahan Muarareja, Kecamatan Tegal Barat
2	Ginanjari Wiro Sasmito	Jl. Raya Kluwut Timur No 24, RT 03 RW 02, Kluwut, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, 52253
3	Dega Surono Wibowo	Perumahan Sapphire Regency Blok H No 1, RT 004 RW 001, Kelurahan Pulosari, Kecamatan Brebes, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah, 52213



