

BAB 4

PEMBAHASAN

4.1 PERANCANGAN

Rancangan adalah langkah yang dilakukan untuk mengetahui tentang penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa secara utuh dalam pembuatan suatu program. Dimana perancangan dari sebuah proses terdiri dari perancangan dilakukan dengan menggunakan *Flowchart*, Diagram Konteks, DFD (Data Flow Diagram), Kebutuhan Perangkat Lunak dan Rancangan Antar Muka.

4.1.1 Flowchart

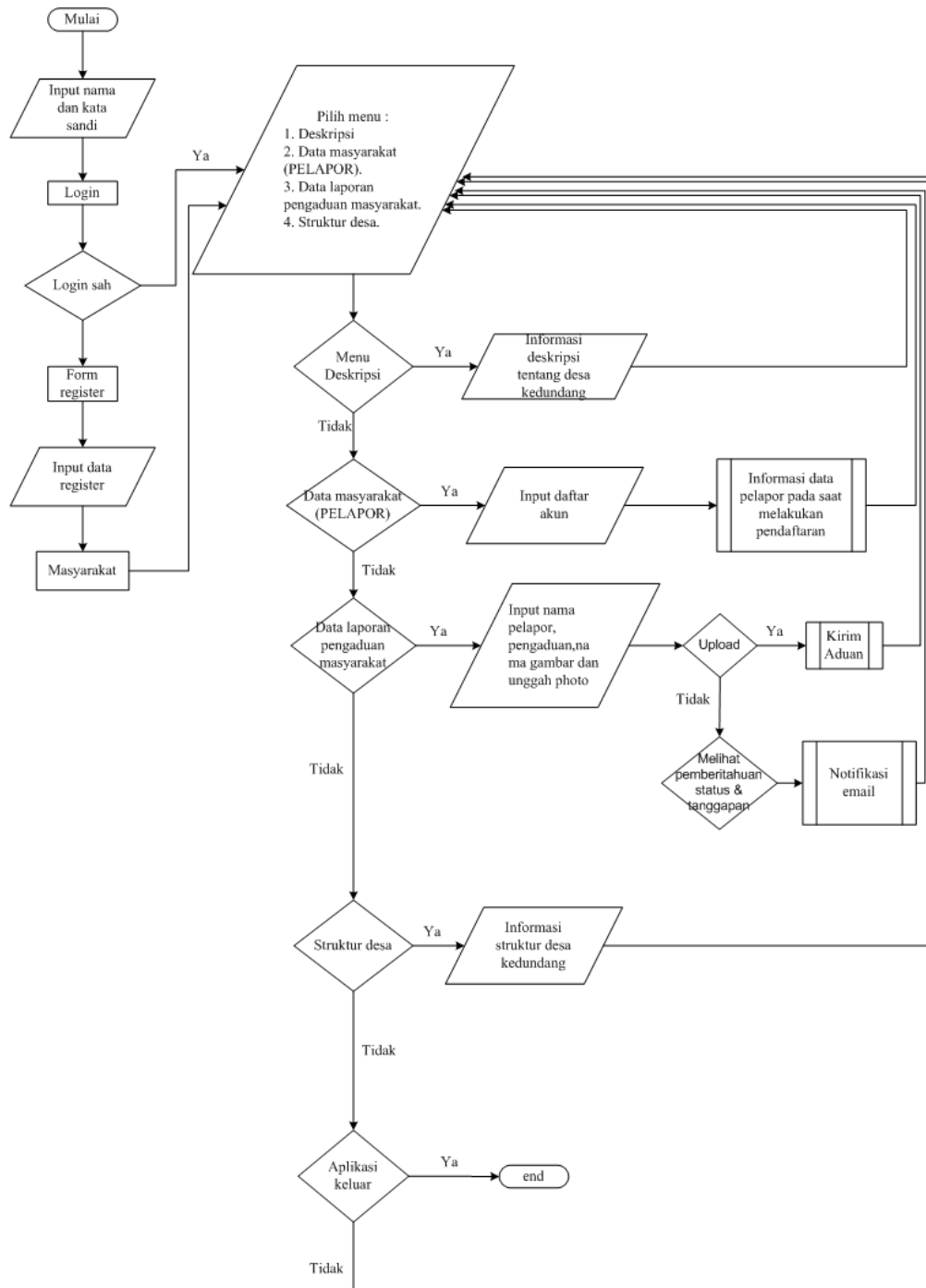
Flowchart adalah bentuk gambar/diagram yang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. Flowchart digunakan untuk mempresentasikan maupun mendesain program. Oleh karena itu flowchart harus bisa mempresentasikan komponen dalam bahasa pemrograman, jadi pada flowchart aplikasi pengaduan dan pelaporan masyarakat dibagi menjadi 2 yaitu : Flowchart Masyarakat dan Flowchart Admin.

4.1.1.1 Flowchart Masyarakat

Dari gambar flowchart dibawah ini bahwa masyarakat dapat melakukan aduan melalui android. Mulai dari flowchart aplikasi masyarakat, apabila masyarakat ingin melaporkan suatu aduan harus login terlebih dahulu jika masyarakat sudah memiliki akun atau sudah pernah login sebelumnya atau belum maka masyarakat harus register terlebih dahulu seperti gambar yang tertera dibawah ini. Setelah masuk ke login maka masyarakat bisa mengirimkan laporan aduannya menggunakan aplikasi pengaduan dan pelaporan yang bernama Pordes dan masyarakat diminta mengisi form laporan pengaduan masyarakat yang sudah dikirim, setelah itu nantinya masyarakat akan mendapatkan informasi pemberitahuan status dan tanggapan dari pengurus kelurahan berupa email pada

saat masyarakat melakukan aduan. Flowchart masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4.1

Berikut ini adalah alur flowchart untuk aplikasi yang dibangun:

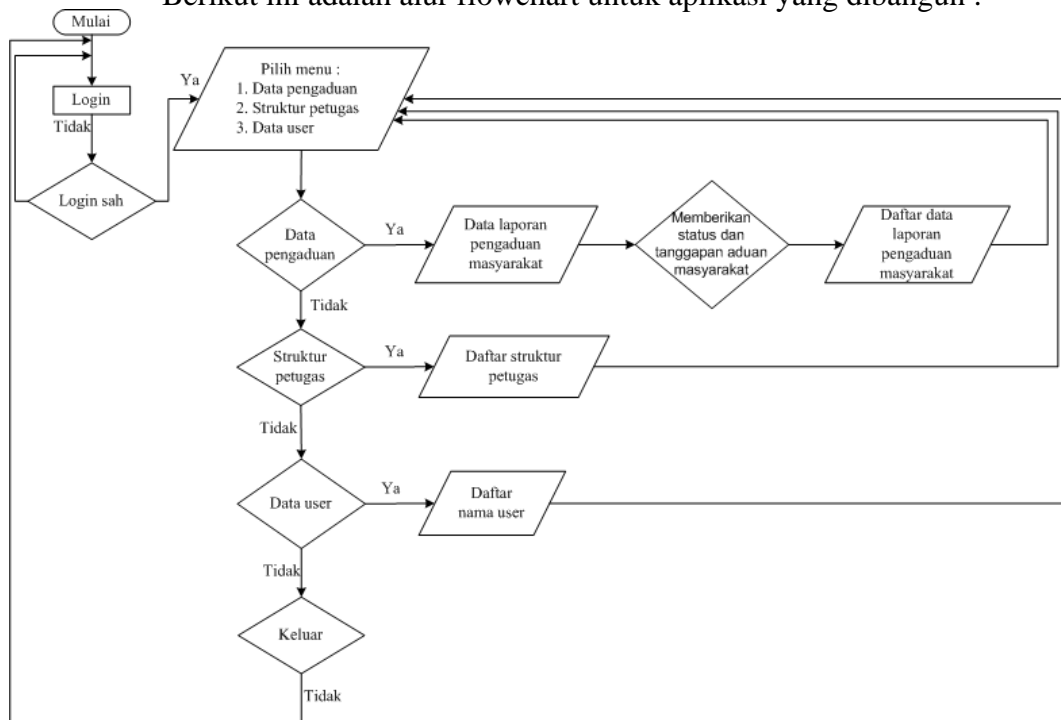


Gambar 4.1 Flowchart Masyarakat

4.1.1.2 Flowchart Admin

Sementara flowchart admin yang tertera pada gambar dibawah ini berisi data pengaduan, struktur petugas, dan data user. Menu data pengaduan admin diminta untuk menginput data pengaduan berupa tanggapan dan pemberitahuan status yang dikirimkan kepada masyarakat apakah aduan itu diterima/ditolak. Flowchart admin dapat dilihat pada Gambar 4.2.

Berikut ini adalah alur flowchart untuk aplikasi yang dibangun :



Gambar 4.2 Flowchart Admin

4.1.2 Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan gambaran secara keseluruhan yang menampilkan entitas yang terlibat secara langsung dengan aplikasi pengaduan dan pelaporan masyarakat berbasis android dapat dilihat pada Gambar 4.3.



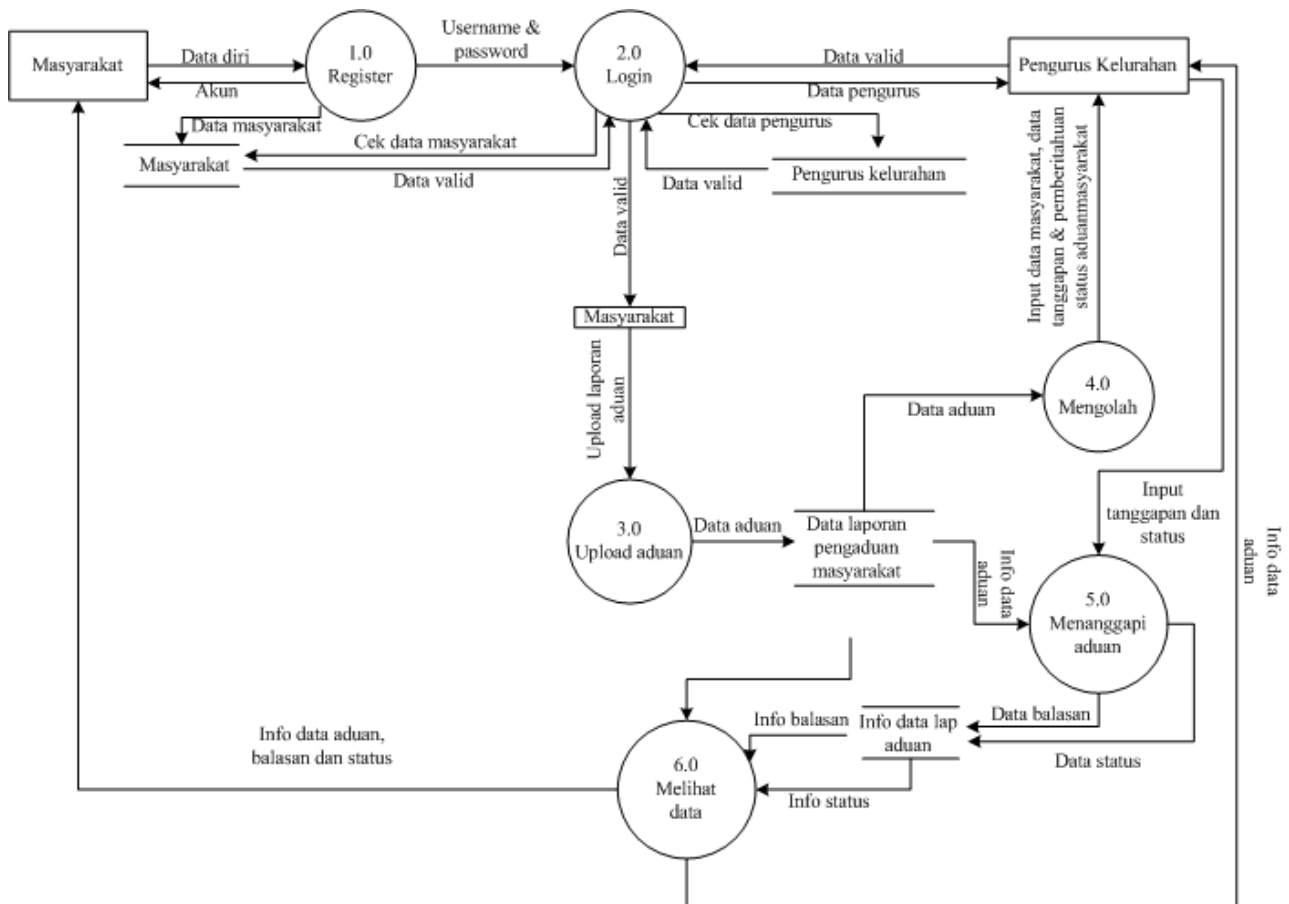
Gambar 4.3 Diagram Konteks

Pada gambar konteks diagram di atas, user yang terkait dengan aplikasi ini nantinya ada 2, yaitu :

1. Masyarakat memiliki hak akses dalam bentuk android berupa mengolah upload data pada menu data laporan pengaduan masyarakat. Selain itu masyarakat nantinya akan menerima informasi data laporan pengaduan, tanggapan dan status aduan.
2. Pengurus kelurahan memiliki hak akses dalam bentuk dashboard web berupa mengolah data masyarakat, selain itu nantinya pengurus kelurahan menerima data aduan dari masyarakat dan akan menginput data aduan berupa tanggapan dan status.

4.1.3 DFD Level 0

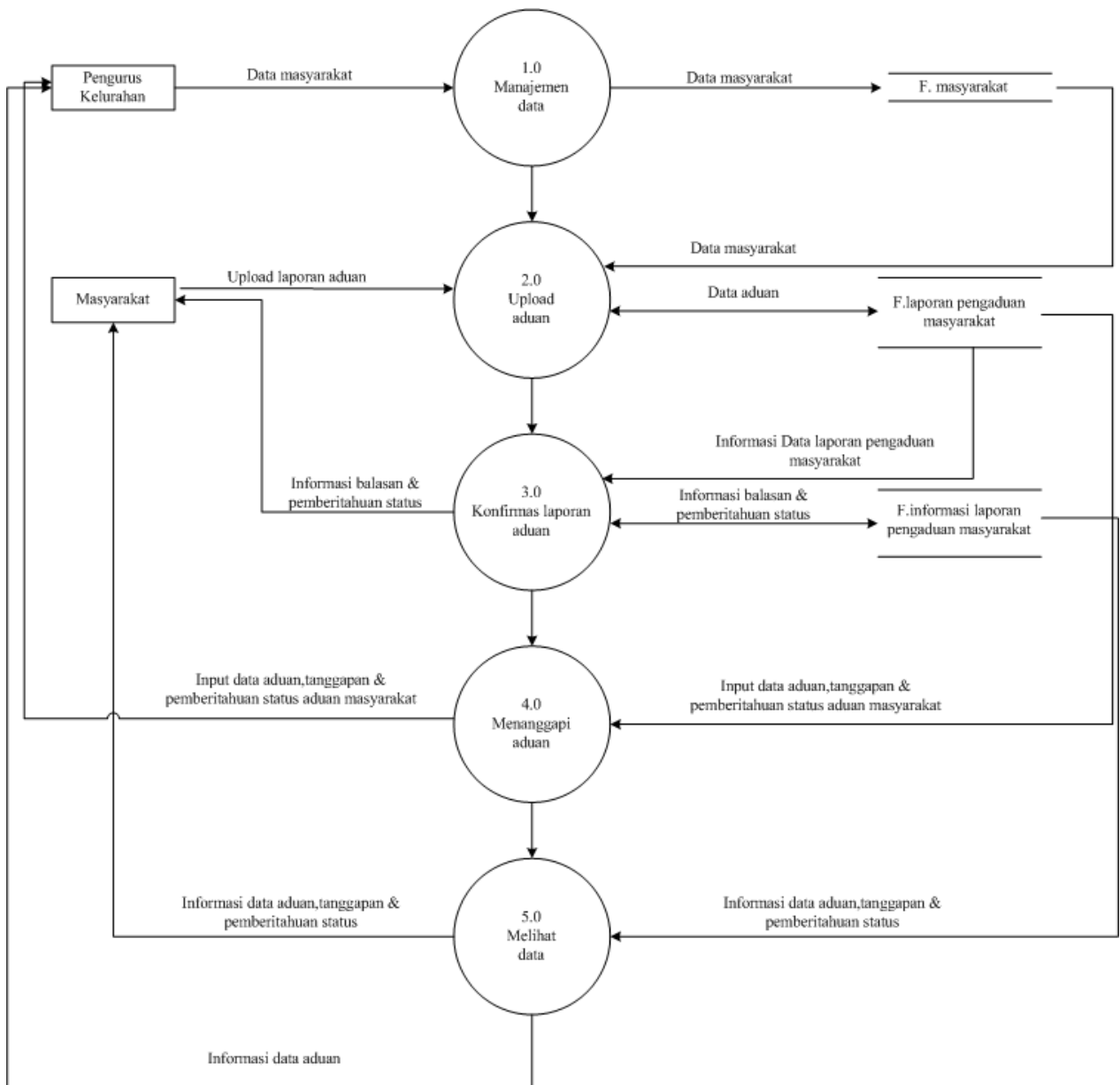
Diagram flow diagram digunakan untuk menggambarkan sistem sebagai yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun terkomputerisasi, dari DFD Level 0 ini terdapat 2 entitas yaitu : Masyarakat dan Pengurus kelurahan, memiliki 6 proses yaitu : Register, Login, Upload aduan, Mengolah, Menanggapi aduan dan Melihat data, selanjutnya memiliki 4 data yaitu: Masyarakat, Pengurus kelurahan, Data laporan pengaduan masyarakat dan informasi data laporan aduan. DFD Level 0 Pengaduan dan Pelaporan Masyarakat Berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 DFD Level 0

4.1.4 DFD Level 1

DFD Level 1 ini menjelaskan tentang proses-proses yang ada di dalam aplikasi pengaduan dan pelaporan masyarakat berbasis android berdasarkan diagram konteks yang penulis telah buat. Proses pengaduan dan pelaporan masyarakat terbagi menjadi bagian yaitu proses manajemen data masyarakat dan pengurus kelurahan, proses upload aduan, proses konfirmasi laporan aduan, proses menanggapi aduan dan melihat data. DFD Level 1 proses Pengaduan dan Pelaporan Masyarakat Berbasis Android dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 DFD Level 1

4.1.5 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

4.1.5.1 Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras untuk membuat aplikasi pengaduan dan pelaporan masyarakat dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1.	RAM	4.0 GB
2.	Processor	Intel Core i3
3.	Hardisk	320 HDD

4.1.5.2 Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat keras ntuk membuat aplikasi pengaduan dan pelapran masyarakat dapt dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1.	Android Studio	Versi 3.6
2.	MySQL	Versi 10.1.39.0
3.	Chrome	Versi 92.0.4515.107 (64-bit)
4.	XAMPP	Versi 3.2.3.0
5.	Notepad++	Versi 7.9.1.0
6.	PHPMYAdmin	Versi 7.3.5.0

4.1.6 Rancangan Antar Muka Android

Rancangan antar muka merupakan perancangan untuk tampilan desain aplikasi android. Rancangan antar muka aplikasi ini terdiri dari:

4.1.6.1 Rancangan Form Login

Rancangan form login digunakan untuk masyarakat kedundang pada saat masuk kedalam sistem. Rancangan form login pada Aplikasi Podes (Lapor Desa) Berbasis Android di Kelurahan Kedundang dapat dilihat pada Gambar 4.6.

The image shows a login screen for the LAPOR application. At the top, there is a circular logo with a red icon and the word 'LAPOR' below it. Below the logo, the text 'Selamat Datang' (Welcome) is displayed, followed by 'Login Akun Anda Untuk Mengakses Aplikasi Ini' (Login your account to access this application). The form contains two input fields: 'Nama' (Name) with a person icon and 'Kata Sandi' (Password) with a lock icon. Below these fields is a 'Masuk' (Login) button. To the right of the button is a link 'Lupa Kata Sandi?' (Forgot password?). Below the button is the text 'Belum Memiliki Akun?' (Don't have an account?) and a 'Register' link.

Gambar 4.6 Rancangan Login

4.1.6.2 Rancangan Form Register

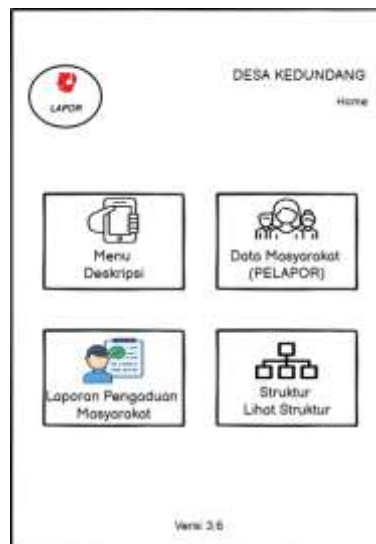
Rancangan form register digunakan untuk masyarakat kedundang pada saat mendaftar atau membuat akun jika belum memiliki akun untuk mengakses sistem. Rancangan form register pada Aplikasi Pordes (Lapor Desa) Berbasis Android di Kelurahan Kedundang dapat dilihat pada Gambar 4.7.

The image shows a registration screen for the LAPOR application. At the top, there is a circular logo with a red icon and the word 'LAPOR' below it. Below the logo, the text 'Selamat Datang' (Welcome) is displayed, followed by 'Silahkan Daftarkan Akun Anda Terlebih Dahulu' (Please register your account first). The form contains five input fields: 'NIK' with a person icon, 'Nama' with a person icon, 'Nomor Ponsel' (Phone Number) with a phone icon, 'Email' with an envelope icon, and 'Kata Sandi' (Password) with a lock icon. Below these fields is a 'Register' button. Below the button is the text 'Sudah Memiliki Akun?' (Already have an account?) and a 'Masuk' (Login) link.

Gambar 4.7 Rancangan Register

4.1.6.3 Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utama untuk melihat daftar menu yang ada di aplikasi. Rancangan menu utama dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Rancangan Menu Utama

4.1.6.4 Rancangan Menu Deskripsi

Rancangan menu deskripsi ini nantinya masyarakat bisa melihat tentang aplikasi ini dan tujuannya dapat dilihat pada Gambar 4.9.



Gambar 4.9 Rancangan Menu Deskripsi

4.1.6.5 Rancangan Menu Data Masyarakat (PELAPOR)

Rancangan menu data masyarakat pelapor digunakan untuk melihat data diri pada saat melakukan pendaftaran akun. Rancangan menu data masyarakat (pelapor) dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Rancangan Menu Data Masyarakat Pelapor

4.1.6.6 Rancangan Menu Laporan Pengaduan Masyarakat

Rancangan menu laporan pengaduan masyarakat digunakan untuk masyarakat kedundang agar dapat melakukan penyampaian aduan dan memberikan bukti foto. Rancangan menu laporan pengaduan masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Rancangan Menu Laporan Pengaduan Masyarakat

4.1.6.7 Rancangan Informasi Laporan Masyarakat

Rancangan informasi laporan masyarakat berisikan notifikasi email balasan dan pemberitahuan status dapat dilihat pada Gambar 4.12.

Gambar 4.12 Rancangan Informasi Laporan Masyarakat

4.1.6.8 Rancangan Struktur

Rancangan menu struktur ini nantinya masyarakat bisa melihat struktur yang di desa kedundang dapat dilihat pada Gambar 4.13.



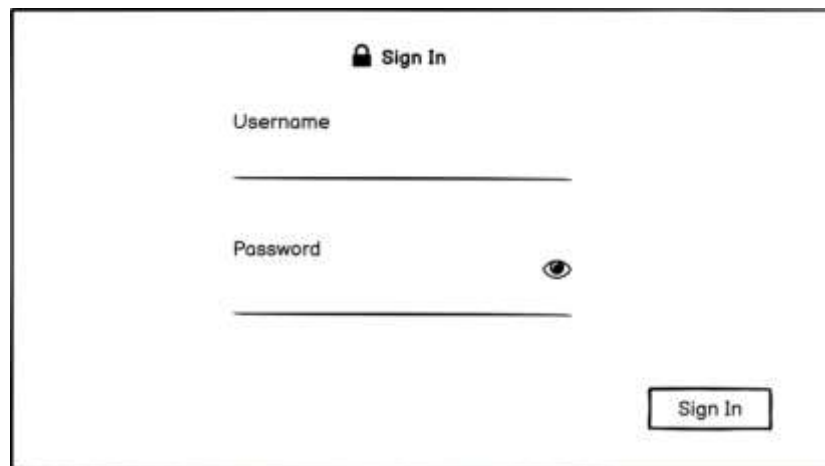
Gambar 4.13 Rancangan Struktur

4.1.7 Rancangan Web Admin

Perancangan untuk tampilan desain aplikasi web khusus admin. Rancangan aplikasi ini terdiri dari:

4.1.7.1 Rancangan Form Login Web Admin

Rancangan form login web admin digunakan untuk pengurus kedundang pada saat masuk kedalam sistem dapat dilihat pada Gambar 4.14.



The image shows a login form titled "Sign In" with a lock icon. It contains two input fields: "Username" and "Password". The "Password" field has a toggle eye icon to the right. A "Sign In" button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.14 Rancangan Login Admin

4.1.7.2 Rancangan Dashboard Web Admin

Rancangan dashboard web admin untuk melihat daftar menu yang ada di aplikasi. Rancangan dashboard dapat dilihat pada Gambar 4.15.



The image shows a dashboard layout. On the left is a sidebar with the text "PORDES" and a hamburger menu icon. Below it, under the heading "LAPOR DESA", are three menu items: "Data Pengaduan", "Struktur Petugas", and "Data Masyarakat", each with a document icon. The main content area on the right has a close button (X icon) in the top right corner. Below that, it displays "Welcome back, Admin" and "Kelurahan Desa Kedundang".

Gambar 4.15 Rancangan Dashboard Admin

4.1.7.3 Rancangan Menu Data Pengaduan

Rancangan menu data pengaduan ini admin bisa melihat data-data pengaduan dari masyarakat lain dan admin bisa melakukan tanggapan dan status dari aduan masyarakat tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.16.

No	Nama		ambar	Status	Action	Tanggal Pembuatan
1	Dea Rizki Amelia	Jalan Ru...		Diterima	[edit] [delete]	10-08-2021 13:39:16
2	Riyon Dwiki Ruedianto	assalamu terkait bla... yang mengganggu tr jalan, sama mengganggu aktivitas masyarakat	[edit]	Pending	[edit] [delete]	10-08-2021 15:46:28
3	Merrik Ngudiringsih	Dikawasan rumah warga lagi sedang pemadaman listrik, mohon ditindak lanjut	[delete]	Ditolak	[edit] [delete]	10-08-2021 15:47:08

Gambar 4.16 Rancangan Menu Data Pengaduan

4.1.7.4 Rancangan Menu Struktur Petugas

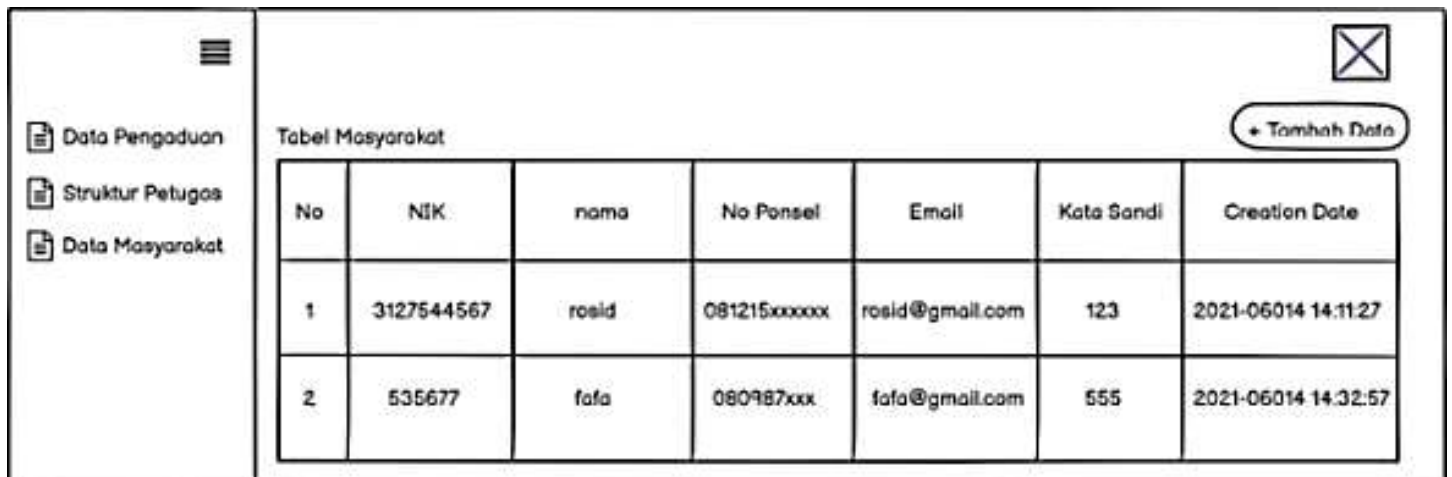
Rancangan menu struktur petugas untuk melihat daftar nama petugas yang ada di aplikasi. Rancangan menu struktur petugas dapat dilihat pada Gambar 4.17.

No	Nama	Jabatan
1	ABDUL ROSYID,ST	Lurah
2	KHOIRI FITRIANA,SH	Corik

Gambar 4.17 Rancangan Menu Struktur Petugas

4.1.7.5 Rancangan Menu Data Masyarakat

Rancangan menu data masyarakat untuk melihat daftar nama masyarakat pada saat berhasil pendaftaran di aplikasi pengaduan dan pelaporan. Rancangan menu data masyarakat dapat dilihat pada Gambar 4.18.



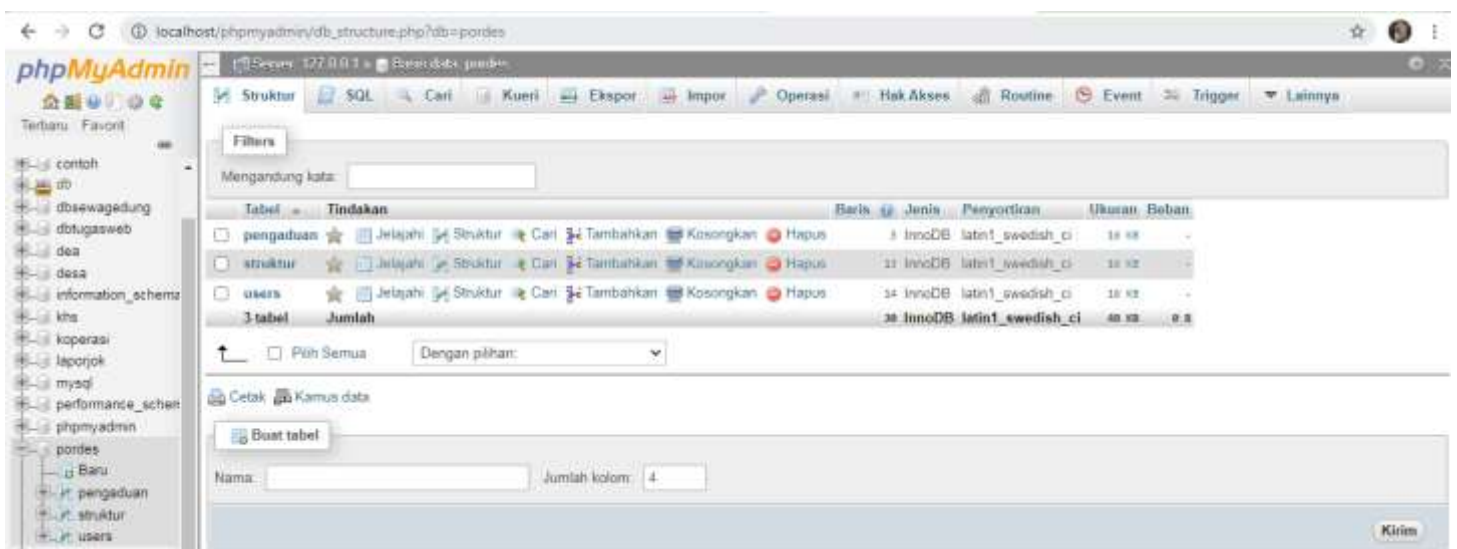
No	NIK	nama	No Ponsel	Email	Kata Sandi	Creation Date
1	3127544567	rosid	081215xxxxxx	rosid@gmail.com	123	2021-06014 14:11:27
2	535677	fafa	080987xxx	fafa@gmail.com	555	2021-06014 14:32:57

Gambar 4.18 Rancangan Menu Data Masyarakat

4.2 IMPLEMENTASI DATABASE

a. Database

Database diberi nama pordes ,terdiri dari 3 tabel yaitu tabel pengaduan,struktur dan users, dapat dilihat pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Tampilan Awal Database Pordes

b. Tabel Pengaduan

Tabel laporan terdiri dari 7 field yaitu : id , email, nama , laporan , image_path , image_name , status dan pembuatan. Ditabel laporan id dijadikan sebagai *primary key*, dapat dilihat pada Gambar 4.20.



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id	int(15)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus
2	email	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
3	nama	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
4	laporan	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
5	image_path	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
6	image_name	varchar(500)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
7	status	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus
8	pembuatan	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	Tidak	CURRENT_TIMESTAMP		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP	Ubah Hapus

Gambar 4.20 Tampilan Tabel Pengaduan

c. Tabel Struktur

Tabel laporan terdiri dari 3 field yaitu : id_anggota , nama_anggota dan jabatan_anggota. Ditabel struktur id dijadikan sebagai *primary key*, dapat dilihat pada Gambar 4.21.



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id_anggota	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	nama_anggota	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
3	jabatan_anggota	varchar(40)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.21 Tampilan Tabel Struktur

d. Tabel Users

Tabel users terdiri dari 7 field yaitu : id, NIK, nama, no_ponsel, email, kata_sandi, dan pembuatan. Ditabel users id dijadikan sebagai primary key, dapat dilihat pada Gambar 4.22.



#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	NIK	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
3	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
4	no_ponsel	varchar(15)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
5	email	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
6	kata_sandi	varchar(50)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
7	pembuatan	timestamp		on update CURRENT_TIMESTAMP	Tidak	CURRENT_TIMESTAMP		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP	Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.22 Tampilan Tabel Users

e. Koneksi ke Database

Berikut kode untuk menghubungkan API dengan database mysql:

koneksi.php

```
<?php
//Define your host here.
$servername = "localhost";
//Define your database username here.
$username = "root";
//Define your database password here.
$password = "";
//Define your database name here.
$dbname = "pordes";
?>
```


4.3 IMPLEMENTASI APLIKASI ANDROID

4.3.1 Form Login

Pada form masyarakat digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi pengaduan dan pelaporan agar bisa mengakses yang ada di dalamnya. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23 Form Login

Berikut merupakan kode program yang digunakan untuk login ke aplikasi yang sudah ada datanya di database mysql.

```
private void masuk(){
    StringRequest masuk = new StringRequest(Request.Method.POST,
"http://192.168.43.69/pordes1/login.php",
        new Response.Listener<String>() {
            @Override
            public void onResponse(String response) {
                try {
                    JSONObject object = new
JSONObject(response);
                    String hasil = object.getString("hasil");
```

```

        if (hasil.equals("1")){
            Intent success = new
Intent(MainActivity.this,Success.class);
            startActivity(success);
            finish();
        }else{
Toast.makeText(MainActivity.this,object.getString("pesan"),
Toast.LENGTH_SHORT).show();
        }
    } catch (JSONException e) {
        e.printStackTrace();
    }
}

```

Berikut merupakan kode program yang menghubungkan login ke database mysql :

login.php

```

<?php
$con = mysqli_connect ("localhost","root","","pordes") or die ("No
Connection");
    $nama = isset($_POST['nama']) ? $_POST['nama'] : '';
    $kata_sandi= isset($_POST['kata_sandi']) ?
$_POST['kata_sandi'] : '';
    $login = mysqli_query($con, "SELECT * FROM `users` WHERE
nama = '$nama' AND kata_sandi = '$kata_sandi'");
    $hasil = mysqli_num_rows ($login);
    $respon = array();
    if($hasil > 0){
        $respon ['hasil']='1';
        $respon ['pesan']='Data Ditemukan';
    }else{
        $respon ['hasil']='0';
        $respon ['pesan']='Data Tidak Ditemukan';
    }
    echo json_encode($respon);
?>

```

4.3.2 Form Register

Pada form register ini, masyarakat wajib mendaftarkan diri terlebih dahulu sebelum melakukan login, agar bisa mengakses menu yang ada di form menu utama. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.24.

Gambar 4.24 Form Register

Berikut adalah kode program yang digunakan untuk memasukkan data pada menu register nantinya data akan masuk ke mysql register:

```
private void simpanRegister () {
    StringRequest stringRequest = new
StringRequest(Request.Method.POST,
"http://192.168.43.69/pordes1/register.php",
    new Response.Listener<String>() {
        @Override
        public void onResponse(String response) {
            try {
                JSONObject object = new
JSONObject(response);
                String pesan = object.getString("pesan");
                Toast.makeText(Register.this, pesan,
```

```

Toast.LENGTH_SHORT).show();
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        Log.e("dea", "onResponse: " + response);
    }
}, new Response.ErrorListener() {
    @Override
    public void onErrorResponse(VolleyError error) {
        Log.e("dea", "onErrorResponse: "+ error.getMessage());
    }
})){
    @Override
    protected Map<String, String> getParams() throws
AuthFailureError{
        Map<String, String> parameter = new HashMap<>();
        parameter.put("NIK", txt_Nik.getText().toString());
        parameter.put("nama", txt_Nama.getText().toString());
        parameter.put("no_ponsel",
txt_No_Ponsel.getText().toString());
        parameter.put("email", txt_Email.getText().toString());
        parameter.put("kata_sandi",
txt_KataSandi.getText().toString());
        return parameter;
    }
};
RequestQueue register =
Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());
    register.add(stringRequest);
}
}

```

Berikut merupakan kode program yang menghubungkan register ke database mysql:

register.php

```
<?php
    $respon = array();
    if ($_SERVER ['REQUEST_METHOD'] == 'POST'){
        $con = mysqli_connect ("localhost","root","","pordes") or
die ("No Connection");
        $NIK = $_POST ['NIK'];
        $nama = $_POST ['nama'];
        $no_ponsel = $_POST ['no_ponsel'];
        $email = $_POST ['email'];
        $kata_sandi = $_POST ['kata_sandi'];
        $simpan = mysqli_query($con, "INSERT INTO `users` (`NIK`,
`nama`, `no_ponsel`, `email`, `kata_sandi`)
        VALUES ('$NIK', '$nama', '$no_ponsel', '$email',
'$kata_sandi')");
        if($simpan){
            $respon ['hasil']='1';
            $respon ['pesan']='Data Telah Tersimpan';
        }else{
            $respon ['hasil']='0';
            $respon ['pesan']='Data Tidak Tersimpan';
        }
    }else{
        $respon ['hasil']='0';
        $respon ['pesan']='Data Belum Diterima';
    }
    echo json_encode($respon);
?>
```

4.3.3 Menu Utama

Pada form menu utama ini terdapat menu yaitu menu deskripsi, data masyarakat (pelapor), menu laporan pengaduan masyarakat, menu struktur. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25 Menu Utama

Berikut adalah kode program yang digunakan untuk halaman menu utama yang berisi menu-menu pada halaman menu utama dan agar setiap menu bisa diklik pindah ke halaman lainnya:

```
@Override
    public void onClick(View v) {
        if (v.getId() == R.id.gambar_deskripsi) {
            Intent data = new Intent(getApplicationContext(),
Tentang.class);
            startActivity(data);
        } else if (v.getId() == R.id.gambar_profil) {
            Intent lapor = new Intent(getApplicationContext(),
ListProfilActivity.class);
            startActivity(lapor);
        } else if (v.getId() == R.id.gambar_Lapor) {
```

```

        Intent informasi = new Intent(getApplicationContext(),
InputActivity.class);
        startActivity(informasi);
    } else if (v.getId() == R.id.gambar_struktur) {
        Intent struktur = new Intent(getApplicationContext(),
Struktur.class);
        startActivity(struktur);
    }
}
}
}

```

4.3.4 Menu Deskripsi

Pada menu deskripsi ini nantinya masyarakat bisa melihat tentang aplikasi ini dan tujuannya. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26 Menu Deskripsi

Berikut adalah kode program menu tentang aplikasi:

```
@Override
```

```

    protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
        super.onCreate(savedInstanceState);
        setContentView(R.layout.activity_tentang);
        //Pemanggilan id
    }

```

```

        sliderLayout = findViewById(R.id.slider_gambar);
        Judul = findViewById(R.id.tentang);
        Paragraf1 = findViewById(R.id.paragraf1);
        Paragraf2 = findViewById(R.id.paragraf2);
        // Load Gambar dari drawable untuk image slider
        HashMap<String, Integer> file_maps = new HashMap<String,
Integer>();
        file_maps.put("Selamat Datang di Desa Kedundang",
R.drawable.slider1);
        file_maps.put("Pembangunan IPAL", R.drawable.slider2);
        file_maps.put("Kantor Balai Desa Kedundang",
R.drawable.slider3);
        for (String name: file_maps.keySet()){
            TextSliderView textSliderView = new TextSliderView(this);
            //Menampilkan gambar dan text ditextSliderView
            textSliderView
                .description(name)
                .image(file_maps.get(name))
                .setScaleType(BaseSliderView.ScaleType.Fit);
            //Menambahkan teks pada gambar di slider
            textSliderView.bundle(new Bundle());
            textSliderView.getBundle()
                .putString("extra", name);
            sliderLayout.addSlider(textSliderView);
        }
        //Animasi ImageSlider
        sliderLayout.setPresetTransformer(SliderLayout.Transformer.Stack);
        //Menambahkan tabIndikator
        sliderLayout.setPresetIndicator(SliderLayout.PresetIndicators.Center_Bottom);
        //Animasi Description
        sliderLayout.setCustomAnimation(new DescriptionAnimation());
        sliderLayout.setDuration(4000);
    }
}

```


4.3.5 Menu Data Masyarakat Pelapor

Pada menu data masyarakat pelapor berisikan informasi data pelapor sesuai data yang telah di isi pada saat melakukan pendaftaran. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.27.



Gambar 4.27 Menu Data Masyarakat Pelapor

Berikut adalah kode program yang digunakan untuk data masyarakat pelapor yang berisi informasi data pelapor sesuai data yang telah di isi pada saat melakukan pendaftaran, agar menambah akun lagi dan bisa klik tombol tambah akan pindah ke menu register:

```
public void ListProfil(){
    StringRequest stringRequest = new
StringRequest(Request.Method.POST, url, new Response.Listener<String>()
{
    @Override
    public void onResponse(String response) {
        profilArrayList.clear();
        try {
            JSONObject jsonObject = new JSONObject(response);
            String sukses = jsonObject.getString("sukses");
            JSONArray jsonArray
=jsonObject.getJSONArray("data");
            if (sukses.equals("1")){
                for(int i =0; i<jsonArray.length(); i++){
```

```

        JSONObject object =
JSONArray.getJSONObject(i);
        String id = object.getString("id");
        String NIK = object.getString("NIK");
        String nama = object.getString("nama");
        String no_ponsel =
object.getString("no_ponsel");
        String email = object.getString("email");
        String pembuatan =
object.getString("pembuatan");
        profil = new Profil(id,"NIK
:"+NIK,"nama      :"+nama,"no_ponsel      :"+no_ponsel,"email
:"+email,"pembuatan      :"+pembuatan);
        profilArrayList.add(profil);
        myAdapterProfil.notifyDataSetChanged();
    }
}
} catch (JSONException e) {
    e.printStackTrace();
}
}
}, new Response.ErrorListener() {
    @Override
    public void onErrorResponse(VolleyError error) {
    }
});
RequestQueue requestQueue =
Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());
requestQueue.add(stringRequest);
}
public void btn_masuk_listview_profil(View view) {
    startActivity(new Intent(getApplicationContext(),
Register.class));
}
}

```

Berikut merupakan kode program yang menghubungkan list profil ke database mysql:

profil.php

```
<?php
$con = mysqli_connect("localhost","root","","pordes") or die ("No
Connection");
    $hasil=array();
    $hasil['data'] = array();
    $list = "SELECT * FROM `users`";
    $respon = mysqli_query ($con, $list);
    while ($row = mysqli_fetch_array ($respon))
    {
        $index ['id'] = $row ['0'];
        $index ['NIK'] = $row ['1'];
        $index ['nama'] = $row ['2'];
        $index ['no_ponsel'] = $row ['3'];
        $index ['email'] = $row ['4'];
        $index ['pembuatan'] = $row ['6'];
        array_push ($hasil['data'], $index);
    }
    $hasil ['sukses'] = "1";
    echo json_encode ($hasil);
    mysqli_close ($con);
?>
```

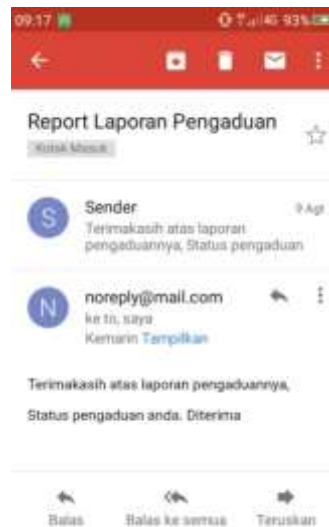
4.3.6 Menu Laporan Pengaduan Masyarakat

Pada menu laporan pengaduan masyarakat berisikan Nama, pengaduan dan nama photo dimana pelapor diharuskan mengisi form lapor untuk mengirimkan keluhan. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.28 Menu Laporan Pengaduan Masyarakat

Dan ini merupakan tampilan informasi laporan pengaduan. Bisa dilihat pada Gambar 4.29.



Gambar 4.29 Tampilan Informasi Laporan Pengaduan

Berikut adalah kode program pada saat mengupload aduan/keluhan:

```

@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_input);
    GetImageFromGalleryButton = (Button)findViewById(R.id.buttonSelect);
    UploadImageOnServerButton = (Button)findViewById(R.id.buttonUpload);
    ShowSelectedImage = (ImageView)findViewById(R.id.imageView);
    imageName=(EditText)findViewById(R.id.ed_imageName);
    nama=(EditText) findViewById(R.id.ed_namae);
    laporan=(EditText)findViewById(R.id.ed_Laporane);
    email=(EditText)findViewById(R.id.ed_email);
    byteArrayOutputStream = new ByteArrayOutputStream();
    GetImageFromGalleryButton.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View view) {
            showPictureDialog();
        }
    });
    UploadImageOnServerButton.setOnClickListener(new
View.OnClickListener() {
        @Override
        public void onClick(View view) {
            GetImageNameFromEditText = imageName.getText().toString();
            namak = nama.getText().toString();
            laporank = laporan.getText().toString();
            emailk = email.getText().toString();
            UploadImageToServer();
        }
    });
    if (ContextCompat.checkSelfPermission(InputActivity.this,
android.Manifest.permission.CAMERA) !=
PackageManager.PERMISSION_GRANTED) {
        if (Build.VERSION.SDK_INT >= Build.VERSION_CODES.M) {

```

```

        requestPermissions(new
String[]{android.Manifest.permission.CAMERA},
        5);
    }
}
}
private void showPictureDialog(){
    AlertDialog.Builder pictureDialog = new AlertDialog.Builder(this);
    pictureDialog.setTitle("Select Action");
    String[] pictureDialogItems = {
        "Photo Gallery",
        "Camera" };
    pictureDialog.setItems(pictureDialogItems,
        new DialogInterface.OnClickListener() {
            @Override
            public void onClick(DialogInterface dialog, int which) {
                switch (which) {
                    case 0:
                        choosePhotoFromGallary();
                        break;
                    case 1:
                        takePhotoFromCamera();
                        break;
                }
            }
        });
    pictureDialog.show();
}
public void choosePhotoFromGallary() {
    Intent galleryIntent = new Intent(Intent.ACTION_PICK,
android.provider.MediaStore.Images.Media.EXTERNAL_CONTENT_URI);
    startActivityForResult(galleryIntent, GALLERY);
}
private void takePhotoFromCamera() {
    Intent intent = new

```

```

Intent(android.provider.MediaStore.ACTION_IMAGE_CAPTURE);
    startActivityForResult(intent, CAMERA);
}
@Override
public void onActivityResult(int requestCode, int resultCode, Intent
data) {
    super.onActivityResult(requestCode, resultCode, data);
    if (resultCode == this.RESULT_CANCELED) {
        return;
    }
    if (requestCode == GALLERY) {
        if (data != null) {
            Uri contentURI = data.getData();
            try {
                FixBitmap =
MediaStore.Images.Media.getBitmap(this.getContentResolver(),
contentURI);
                // String path = saveImage(bitmap);
                //Toast.makeText(MainActivity.this, "Image Saved!",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
                ShowSelectedImage.setImageBitmap(FixBitmap);
                UploadImageOnServerButton.setVisibility(View.VISIBLE);
            } catch (IOException e) {
                e.printStackTrace();
                Toast.makeText(InputActivity.this, "Failed!",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
            }
        }
    } else if (requestCode == CAMERA) {
        FixBitmap = (Bitmap) data.getExtras().get("data");
        ShowSelectedImage.setImageBitmap(FixBitmap);
        UploadImageOnServerButton.setVisibility(View.VISIBLE);
        // saveImage(thumbnail);
        //Toast.makeText(ShadiRegistrationPart5.this, "Image Saved!",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}

```

```

    }
}
public void UploadImageToServer(){
    FixBitmap.compress(Bitmap.CompressFormat.JPEG, 40,
byteArrayOutputStream);
    byteArray = byteArrayOutputStream.toByteArray();
    ConvertImage = Base64.encodeToString(byteArray, Base64.DEFAULT);
    class AsyncTaskUploadClass extends AsyncTask<Void,Void,String> {
        @Override
        protected void onPreExecute() {
            super.onPreExecute();
            progressDialog =
ProgressDialog.show(InputActivity.this,"Image is Uploading","Please
Wait",false,false);
        }
        @Override
        protected void onPostExecute(String string1) {
            super.onPostExecute(string1);
            progressDialog.dismiss();
            Toast.makeText(InputActivity.this,string1,Toast.LENGTH_LONG).show();
        }
        @Override
        protected String doInBackground(Void... params) {
            ImageProcessClass imageProcessClass = new
ImageProcessClass();
            HashMap<String,String> HashMapParams = new
HashMap<String,String>();
            HashMapParams.put(ImageTag, GetImageNameFromEditText);
            HashMapParams.put(namakamu, namak);
            HashMapParams.put(laporankamu, laporank);
            HashMapParams.put(emailkamu, emailk);
            HashMapParams.put(ImageName, ConvertImage);
            String FinalData =
imageProcessClass.ImageHttpRequest(Server.URL + "upload-image-to-
server.php", HashMapParams);

```



```

        return FinalData;
    }
}
AsyncTaskUploadClass AsyncTaskUploadClassOBJ = new
AsyncTaskUploadClass();
AsyncTaskUploadClassOBJ.execute();
}
public class ImageProcessClass{
    public String ImageHttpRequest(String requestURL,HashMap<String,
String> PData) {
        StringBuilder stringBuilder = new StringBuilder();
        try {
            url = new URL(requestURL);
            HttpURLConnection = (HttpURLConnection)
url.openConnection();
            HttpURLConnection.setReadTimeout(20000);
            HttpURLConnection.setConnectTimeout(20000);
            HttpURLConnection.setRequestMethod("POST");
            HttpURLConnection.setDoInput(true);
            HttpURLConnection.setDoOutput(true);
            outputStream = HttpURLConnection.getOutputStream();
            bufferedWriter = new BufferedWriter(
                new OutputStreamWriter(outputStream, "UTF-8"));
            bufferedWriter.write(bufferedWriterDataFN(PData));
            bufferedWriter.flush();
            bufferedWriter.close();
            outputStream.close();
            RC = HttpURLConnection.getResponseCode();
            if (RC == HttpURLConnection.HTTP_OK) {
                bufferedReader = new BufferedReader(new
InputStreamReader(HttpURLConnection.getInputStream()));
                stringBuilder = new StringBuilder();
                String RC2;
                while ((RC2 = bufferedReader.readLine()) != null){
                    stringBuilder.append(RC2);
                }
            }
        } catch (Exception e) {
            e.printStackTrace();
        }
    }
}

```

```

    }
}
} catch (Exception e) {
    e.printStackTrace();

```

Berikut merupakan kode program untuk mengupload gambar dan menghubungkan database ke mysql:

upload-image-to-server.php

```

<?php
include 'koneksi.php';
// Create connection
$conn = new mysqli($servername, $username, $password, $dbname);
if($_SERVER['REQUEST_METHOD'] == 'POST'){
    $DefaultId = 0;
    $ImageData = $_POST['image_data'];
    $ImageName = $_POST['image_tag'];
    $ImagePath = "upload/$ImageName.jpg";
    $ServerURL = "$ImagePath";
    $email = $_POST['email'];
    $nama = $_POST['nama'];
    $laporan = $_POST['laporan'];
    $InsertSQL = "INSERT INTO pengaduan (email, nama,
laporan,image_path,image_name)values('$email','$nama','$laporan','$Serve
rURL','$ImageName')";
    if(mysqli_query($conn, $InsertSQL)){
        file_put_contents($ImagePath,base64_decode($ImageData));
        echo "Your Image Has Been Uploaded."; }
    mysqli_close($conn);
    }else{
        echo "Please Try Again";
    }
}
?>

```

4.3.7 Menu Struktur

Pada menu struktur, masyarakat bisa melihat struktur pengurus/petugas yang ada di desa kedundang. Implementasi dapat dilihat pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30 Menu Struktur

Berikut adalah kode program yang digunakan untuk memasukkan data pada menu struktur dan sudah ada datanya di database mysql:

```

TextView Judul;
ListView listView;
MyAdapterStruktur myAdapterStruktur;
public static ArrayList<StrukturActivity> arrayListStruktur = new
ArrayList<>();
StrukturActivity strukturActivity;
String url = "http://192.168.43.69/pordes1/struktur.php";
@Override
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_struktur);
    //Pemanggilan Id
    Judul = findViewById(R.id.judul_struktur);
    listView = findViewById(R.id.listview_struktur);
    myAdapterStruktur = new
MyAdapterStruktur(this,arrayListStruktur);

```

```

        listView.setAdapter(myAdapterStruktur);
        ListStruktur();
    }
    public void ListStruktur() {
        StringRequest stringRequest = new
StringRequest(Request.Method.POST, url, new Response.Listener<String>()
{
    @Override
    public void onResponse(String response) {
        try {
            JSONObject jsonObject = new JSONObject(response);
            String sukses = jsonObject.getString("sukses");
            JSONArray jsonArray =
jsonObject.getJSONArray("data");

            if (sukses.equals("1")){
                for (int i = 0; i<jasonArray.length(); i++){
                    JSONObject object =
jsonArray.getJSONObject(i);
                    String id_anggota =
object.getString("id_anggota");
                    String nama_anggota =
object.getString("nama_anggota");
                    String jabatan_anggota =
object.getString("jabatan_anggota");
                    strukturActivity = new StrukturActivity("Id
: "+id_anggota, "Nama : "+nama_anggota, "Jabatan: "+jabatan_anggota);
                    arrayListStruktur.add(strukturActivity);
                    myAdapterStruktur.notifyDataSetChanged();
                }
            }
        } catch (JSONException e) {
            e.printStackTrace();
        }
        Log.e("dea", "onResponse: "+response);
    }
}

```

```

    }
    }, new Response.ErrorListener() {
        @Override
        public void onErrorResponse(VolleyError error) {

            Log.e("dea", "onErrorResponse: "+error.getMessage());
        }
    });
    RequestQueue requestQueue =
Volley.newRequestQueue(getApplicationContext());
    requestQueue.add(stringRequest);
}
}

```

Berikut merupakan kode program yang menghubungkan list strukturke database mysql:

struktur.php

```

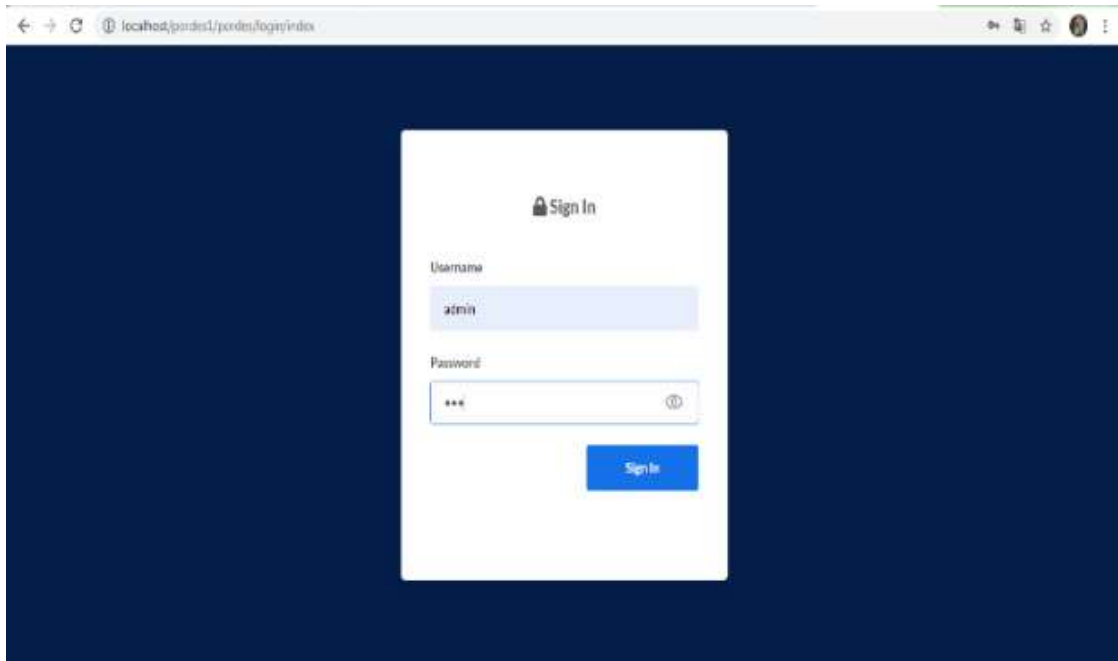
<?php
$con = mysqli_connect("localhost","root","","pordes") or die ("No
Connection");
$hasil=array();
$hasil['data'] = array();
$list = "SELECT * FROM `struktur`";
$respon = mysqli_query ($con, $list);
while ($row = mysqli_fetch_array ($respon))
{
    $index ['id_anggota'] = $row ['0'];
    $index ['nama_anggota'] = $row ['1'];
    $index ['jabatan_anggota'] = $row ['2'];
    array_push ($hasil['data'], $index);
}
$hasil ['sukses'] = "1";
echo json_encode ($hasil);
mysqli_close ($con);
?>

```

4.4 IMPLEMENTASI WEB ADMIN

4.4.1 Halaman Awal

Halaman awal dari antarmuka admin berupa form untuk login. Jika admin ingin melihat data masyarakat dan laporan pengaduan maka diharuskan untuk login terlebih dahulu, dapat dilihat pada Gambar 4.31.



Gambar 4.31 Halaman Awal

Berikut ini kode program dari halaman Awal:

```
<body class="login">
<div class="wrapper wrapper-login">
<div class="container container-login animated fadeIn">
<form class="login-form" method="post" action="do-login">
<h3 class="text-center"><i class="fa fa-lock"></i> Sign In</h3>
<div class="form-group">
<label for="username" class="placeholder"><b>Username</b></label>
<input id="username" name="username" type="text" class="form-control"
required>
</div>
<div class="form-group">
<label for="password" class="placeholder"><b>Password</b></label>
```

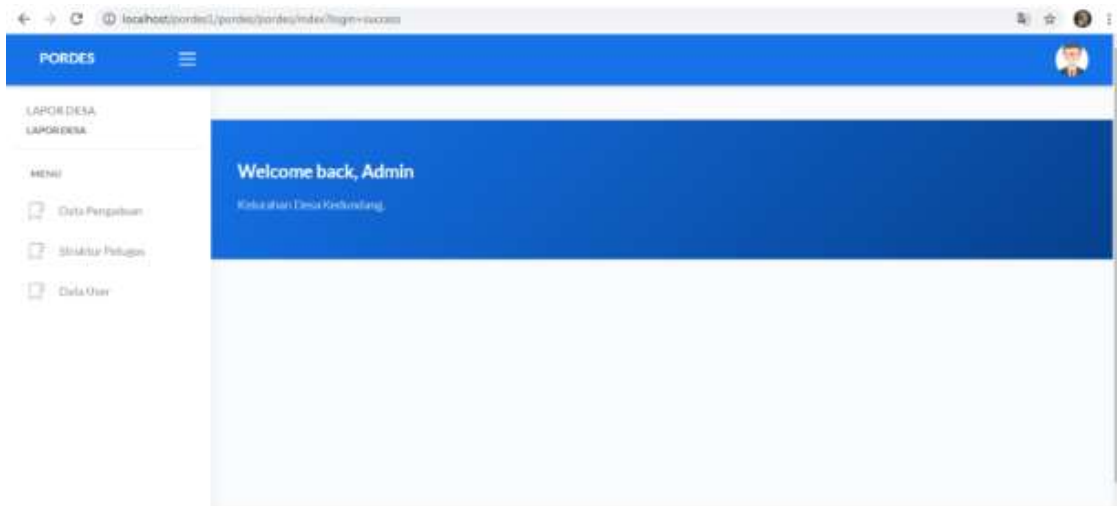
```

<div class="position-relative">
<input id="password" name="password" type="password" class="form-
control" required>
<div class="show-password">
<i class="icon-eye"></i>
</div>
</div>
</div>
</div>
<div class="form-group form-action-d-flex mb-3">
<input type="submit" name="login" value= "Sign In" class="btn btn-
primary col-md-12 offset-md-14 float-right mt-3 mt-sm-0 fw-bold">
</div>
</form>
</div>
</div>
</div>
</body>

```

4.4.2 Halaman Utama

Halaman utama untuk admin terdiri dari halaman data pengaduan, struktur petugas dan data user dapat dilihat pada Gambar 4.32.



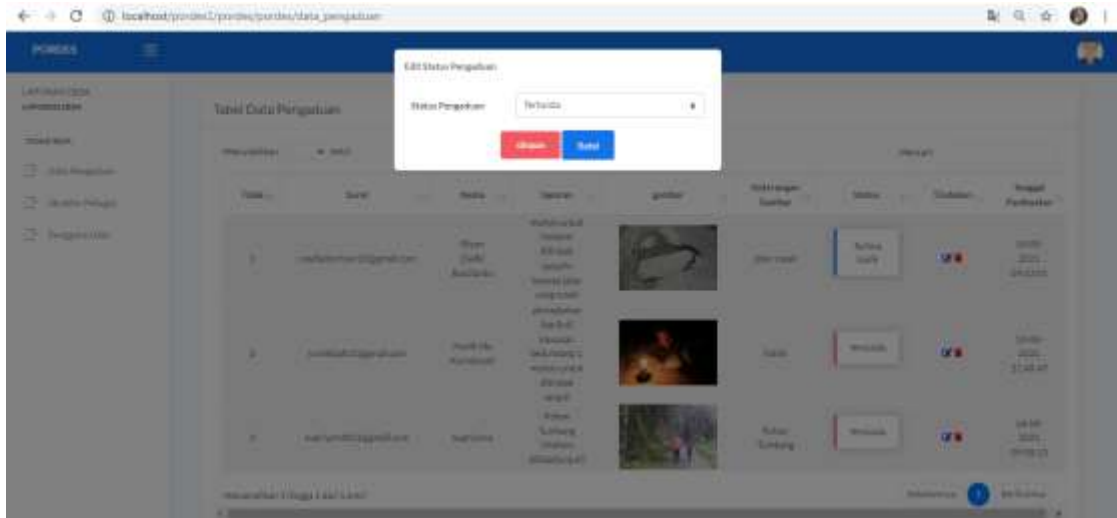
Gambar 4.32 Halaman Utama

Berikut ini kode program dari halaman utama :

```
<?php include 'template/header.php'; session_start(); ?>
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
<title>Home</title>
</head>
<body>
<div class="main-panel">
<div class="content">
<div class="panel-header bg-primary-gradient">
<div class="page-inner py-5">
<div class="d-flex align-items-left align-items-md-center flex-column
flex-md-row">
<div>
<h2 class="text-white pb-2 fw-bold">Welcome back, Admin<!-- <?php echo
ucwords(trim($_SESSION['name'])); ?> --></h2>
<h5 class="text-white op-7 mb-2">Kelurahan Desa Kedundang.</h5>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
<?php include 'template/footer.php'; ?>
</body>
</html>
```

4.4.3 Halaman Menu Data Pengaduan

Halaman menu data masyarakat ini berisikan data laporan yang telah terupload oleh masyarakat berupa gambar dan keterangan lainnya. Admin dapat melakukan aksi tanggapan dan status ditolak, dipending atau diterima, nantinya akan dikirim ke tanggapan dan status tersebut akan dikirimkan melalui notifikasi berupa email, dapat dilihat pada Gambar 4.33.



Gambar 4.33 Halaman Menu Data Pengaduan

Berikut ini kode program dari halaman menu data pengaduan :

Data_pengaduan.php:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
    <title>Data Pengaduan</title>
<body>
    <h4 class="card-title">Tabel Data Pengaduan</h4>
<table id="multi-filter-select" class="table table-bordered table-
striped table-hover" style="min-width: 100%;">
<thead>
<tr>
<th style="text-align: center;">No</th>
<th style="text-align: center;">Email</th>
<th style="text-align: center;">Nama</th>
<th style="text-align: center;">Laporan</th>
<th style="text-align: center;">Gambar</th>
<th style="text-align: center;">Keterangan Gambar</th>
<th style="text-align: center;">Status</th>
<th style="text-align: center;">Action</th>
<th style="text-align: center;">Tanggal Pembuatan</th>
</tr>
</thead>
```

```

<?php
$no=1;
$query = "SELECT * FROM pengaduan";
$sql = mysqli_query($mysqli, $query);
while ($data = mysqli_fetch_array($sql)) {
if (strtolower($data['status']) == 'diterima') {
$pj = "<div class='alert alert-primary' role='alert'>Di
terima</span>";
}
elseif(strtolower($data['status']) == 'ditolak') {
$pj = "<div class='alert alert-warning' role='alert'>Di tolak</span>";
} else {
$pj = "<div class='alert alert-danger' role='alert'>Pending</span>";
}
?>
<tbody>
<tr>
<td style="text-align: center;"><?php echo $no++; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data['email']; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo ucwords(trim($data['nama']));
?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data['laporan']; ?></td>
<!-- <td style="text-align:center"></td> -->
<td style="text-align:center">
</div>
</div>
<!-- Edit -->
<div class="modal fade" id="konfirmasi_edit<?php echo $data['id']; ?>"
role="dialog" aria-labelledby="myModalLabel" aria-hidden="true">
<div class="modal-dialog">
<div class="modal-content">
<div class="modal-body">
<b>Edit Status Pengaduan</b><br><br>

```

```

<form action="proses/editStatus" method="post" name="form"
enctype="multipart/form-data">
<input type="hidden" value="<?php echo $data['id']; ?>" name="id">
<div class="form-group row">
<label for="status" class="col-sm-4 col-form-label">Status
Pengaduan</label>
<div class="col-sm-8">
<select class="custom-select mr-sm-2" id="inlineFormCustomSelect"
name="status">
<option selected value="Pending"> />Pending</option>
<option value="Diterima">Diterima</option>
<option value="Ditolak">Ditolak</option>
</select>
</div>
</div>
<div align="center">
<input type="submit" value="Simpan" name="editStatus" class="btn btn-
danger">
<button type="button" class="btn btn-primary" data-dismiss="modal"><i
class="fa fa-close"></i>Batal</button>
</div>
</form>
</table>

```

4.4.4 Halaman Menu Struktur Petugas

Halaman menu struktur petugas hanya menampilkan nama-nama petugas yang ada di kelurahan kedundang, dapat dilihat pada Gambar 4.34.

No	Nama Anggota	Jabatan
1.	ABDUL ROSYID	Lurah
2.	KHORRI FITRIAN, SH	Cakri
3.	IVA SUBANTO, IP	Panitia Laksana Serta Penghifa
4.	IL AGUNG SUSILO	Dananta
5.	PURNOMO	Agakbaya

Gambar 4.34 Halaman Menu Struktur Petugas

Berikut ini kode program dari halaman menu struktur petugas :

Struktur petugas.php:

```

<!-- <table id="add-row" class="display table table-striped table-
hover"> -->
<table id="multi-filter-select" class="table table-bordered table-
striped table-hover" >
<thead>
<tr>
<th style="text-align: center;" align="center">No</th>
<th style="text-align: center;" align="center">Nama Anggota</th>
<th style="text-align: center;" align="center">Jabatan</th>
</tr>
</thead>
<?php
$no=1;
$query = "SELECT * FROM struktur";
$sql = mysqli_query($mysqli, $query);
while ($data = mysqli_fetch_array($sql)) {

```

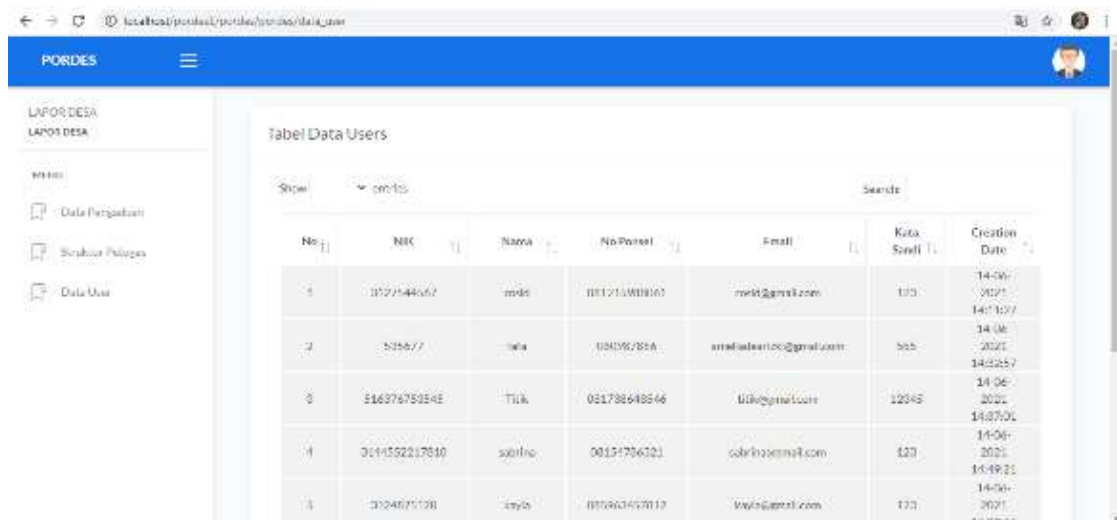
```

?>
<tbody>
<tr>
<td style="text-align: center;" align="center"><?php echo $no++; ?></td>
<td style="text-align: center;" align="center"><?php echo
ucwords($data["nama_anggota"]); ?></td>
<td style="text-align: center;" align="center"><?php echo
ucwords($data["jabatan_anggota"]); ?></td>
</tr>
</tbody>
</table>

```

4.4.5 Halaman Menu User

Halaman menu user berisikan seluruh data-data masyarakat dari aplikasi android dimana seluruh data diambil dari database mysql, dapat dilihat pada Gambar 4.35.



No.	NIK	Nama	No.Ponsel	Email	Kata Kunci	Creation Date
1	3127144067	melis	081211088061	melis@gmail.com	103	14-09-2021 14:11:07
2	535677	rafa	08436785A	rafa@aleartoc@gmail.com	905	14-09-2021 14:08:57
3	51637675354E	Tiuk	081788648846	tiuk@gmail.com	12345	14-09-2021 14:07:01
4	3014352217510	sabriho	00151706321	sabriho@gmail.com	123	14-09-2021 14:49:21
5	3024075128	anyo	08061657012	anyo@gmail.com	123	14-09-2021 14:07:01

Gambar 4.35 Halaman Menu User

Berikut ini kode program dari halaman menu User :

Data_user.php:

```

<!-- <table id="add-row" class="display table table-striped table-
hover"> -->

```

```

<table id="multi-filter-select" class="table table-bordered table-
striped table-hover" >
<thead>
<tr>
<th style="width: 10px; text-align: center;">No</th>
<th style="text-align: center;">NIK</th>
<th style="text-align: center;">Nama</th>
<th style="text-align: center;">No Ponsel</th>
<th style="text-align: center;">Email</th>
<th style="text-align: center;">Kata Sandi</th>
<th style="text-align: center;">Creation Date</th>
</tr>
</thead>
<?php
$no=1;
$query = "SELECT * FROM users";
$sql = mysqli_query($mysqli, $query);
while ($data = mysqli_fetch_array($sql)) {
?>
<tbody>
<tr>
<td style="text-align: center;"><?php echo $no++; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data["NIK"]; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data["nama"]; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data["no_ponsel"]; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data["email"]; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo $data["kata_sandi"]; ?></td>
<td style="text-align: center;"><?php echo date("d-m-Y H:i:s",
strtotime($data['pembuatan'])); ?></td>
</tr>
</tbody>
<?php
}
?>
</table>

```

4.5 PENGUJIAN

Pada pengujian tabel 4.3 adalah metode yang digunakan untuk pengujian Aplikasi Pengaduan dan Pelaporan Masyarakat Berbasis Android di Kelurahan Kedundang adalah pengujian *User Acceptance Test* (UAT).

1. *User Acceptance Training*

Untuk pengujian *User Acceptance Test* (UAT) akan menggunakan kuesioner yang diberikan setelah user selesai mencoba aplikasi ini. Masyarakat dan pengurus kelurahan akan diberikan beberapa pertanyaan seputar tampilan dan fitur dari aplikasi ini dengan menggunakan kuesioner dari *Google Form*. Detail dari isi kuesioner yang telah diisi oleh masyarakat sebanyak 20, dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Detail User Masyarakat

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
1	Apakah tampilan login pada aplikasi user masyarakat sudah berjalan dengan baik?	10	10		
2	Apakah tampilan pada fitur menu pada aplikasi android baik dipahami oleh masyarakat?	12	8		
3	Apakah menu data masyarakat (PELAPOR) pada aplikasi user masyarakat sudah berjalan dengan baik?	12	8		
4	Apakah form menu input laporan pengaduan masyarakat pada aplikasi user masyarakat berjalan dengan baik?	9	11		
5	Apakah sudah masuk notifikasi pemberitahuan tanggapan&status berupa email pada aplikasi user masyarakat berjalan dengan baik?	11	9		

Detail dari isi kuesioner yang telah diisi oleh pengurus kelurahan sebanyak 10, dapat dilihat pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Detail Kuesioner User Pengurus Kelurahan

No	Pertanyaan	Jawaban			
		Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
1	Menurut anda, bagaimana dengan tampilan login pada aplikasi pengurus kelurahan dapat diakses dengan baik?	3	7		
2	Menurut anda, bagaimana tampilan pada fitur menu pada aplikasi pengurus kelurahan berjalan dengan baik?	6	4		
3	Menurut anda, bagaimana tampilan data pengaduan dari masyarakat pada aplikasi pengurus kelurahan sudah berjalan dengan baik?	5	5		
4	Menurut anda, bagaimana tampilan pengaduan dari masyarakat pada aplikasi pengurus kelurahan sudah berjalan dengan baik?	5	5		
5	Menurut anda, bagaimana dengan form inpt data tanggapan dan pemberitahuan status aduan dari masyarakat pada aplikasi pengurus kelurahan sudah berjalan dengan baik?	5	5		