

**SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL (STUDI KASUS : GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA)**

SKRIPSI



disusun oleh
Mukhlis Adi Irsyadi
13.11.7348

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL (STUDI KASUS : GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh
Mukhlis Adi Irsyadi
13.11.7348

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK
LARAVEL (STUDI KASUS : GEMBIRA LOKA ZOO
YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhlis Adi Irsyadi

13.11.7348

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 09 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

PENGESAHAN

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK**

LARAVEL (STUDI KASUS : GEMBIRA LOKA ZOO

YOGYAKARTA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mukhlis Adi Irsyadi

13.11.7348

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Januari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hartatik, S.T, M.Cs
NIK. 190302232



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302107

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Januari 2017

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Januari 2017



Mukhlis Adi Irsyadi

NIM. 13.11.7348

MOTTO

TERUS BERUSAHA SEKERAS TENAGA UNTUK MENGGAPAI SEBUAH MIMPI

KERJA KERAS PASTI AKAN ADA HASIL YANG MEMBANGGAKAN

JANGAN LUPAKAN DO'A KEDUA ORANG TUA-MU



PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua Orang tuaku, Bapak Muh Jiman dan Ibu Siti Hidayah yang selalu memberikan doa yang terbaik disetiap sujudnya dan dukungan baik moril maupun materil. Juga telah merawat penulis dari lahir hingga saat ini dengan penuh cinta, kasih sayang dan kesabaran yang tak terhingga.
- Mas Aziz dan Mbak Rini yang telah memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis juga berdoa semoga hubungan kalian lancar dan cepat memiliki momongan.
- Kekasih tercinta Ulya Izzati Rahmah yang telah memberikan doa, perhatian, motivasi dan semangat lebih walaupun sering bawel tetapi makasih banyak atas semua yang telah dilakukan.
- Isna, lilis dan husni makasih atas doanya. Semangat belajarnya yaa. Jangan lupa ibadahnya.
- Teman-teman kontrakan Dhana, Nanda, Marcel, Kholil dan orang-orang yang sering main ke sini. Makasih dukungannya selama ini, masuk bareng lulus bareng yaaa.
- Teman kelas satu kelas 13 S1 TI 09.
- Semua pihak yang telah membantu selama penyusunan Tugas Akhir ini.
- Almamater STMIK Amikom Yogyakarta yang memberikan tempat untuk belajar dan menjadikan penulis sebagai manusia yang cendekia, mandiri dan bernurani.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat, karunia serta hidayah-Nya, dan sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan serta menyusun Laporan Skripsi ini sebagai syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis sadar bahwa skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM sebagai ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta,
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK Amikom Yogyakarta,
3. Bapak Erik Hadi Saputra. S. Kom, M. Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis,
4. Bapak Mei P Kurniawan M.Kom dan Ibu Hartatik S.T, M.Cs selaku dosen penguji dalam ujian skripsi.
5. Segenap dosen dan staff STMIK Amikom Yogyakarta yang telah berbagi dan memberikan ilmunya selama perkuliahan,
6. Bapak Fazir dan Bapak Apri selaku staff gembira Loka Zoo yang membantu dalam objek penelitian,

7. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna maka penulis mengharapkan segala kritik dan saran dari para pembaca agar laporan ini dapat lebih sempurna sehingga dapat menjadi perbaikan untuk penyusunan laporan di masa mendatang. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.



Yogyakarta, 28 Januari 2017

Penulis,

Mukhlis Adi Irsyadi

DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI.....	XXII
ABSTRACT.....	XXIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan	5
1.5 Manfaat.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	7
1.6.3 Metode Perancangan	7
1.6.4 Metode Pengembangan	7
1.6.5 Metode Pengujian.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Gembira Loka Zoo	12

2.2.2	Definisi Kehilangan dan Penemuan.....	17
2.2.3	Sistem Infomasi.....	18
2.2.4	<i>Internet dan Website</i>	21
2.2.5	Bahasa Pemrograman Web	22
2.2.6	<i>Web Server</i>	30
2.2.7	<i>Xampp</i>	31
2.2.8	Sublime Text.....	32
2.2.9	OOP.....	34
2.2.10	Laravel.....	37
2.2.11	Composer	40
2.3	Metode Analisis.....	41
2.3.1	<i>PIECES</i>	41
2.3.2	<i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i>	43
2.3.3	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	45
2.4	Metode Uji Coba Program	50
2.4.1	<i>Whitebox</i>	50
2.4.2	<i>Blackbox</i>	51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		52
3.1	Tinjauan Umum.....	52
3.2	Analisis Sistem	53
3.2.1	Identifikasi Masalah	54
3.2.2	Analisis Masalah	55
3.2.3	Analisis Kebutuhan	58
3.2.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	62
3.3	Perancangan Aplikasi	70
3.3.1	Rancangan <i>Database</i>	70
3.3.2	Rancangan <i>UML</i>	78
3.3.3	Rancangan <i>Interface</i>	178
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		199
4.1	Pembuatan <i>Database</i>	199
4.1.1	Pembuatan <i>Database</i> dengan <i>Migration</i> di Laravel.....	199

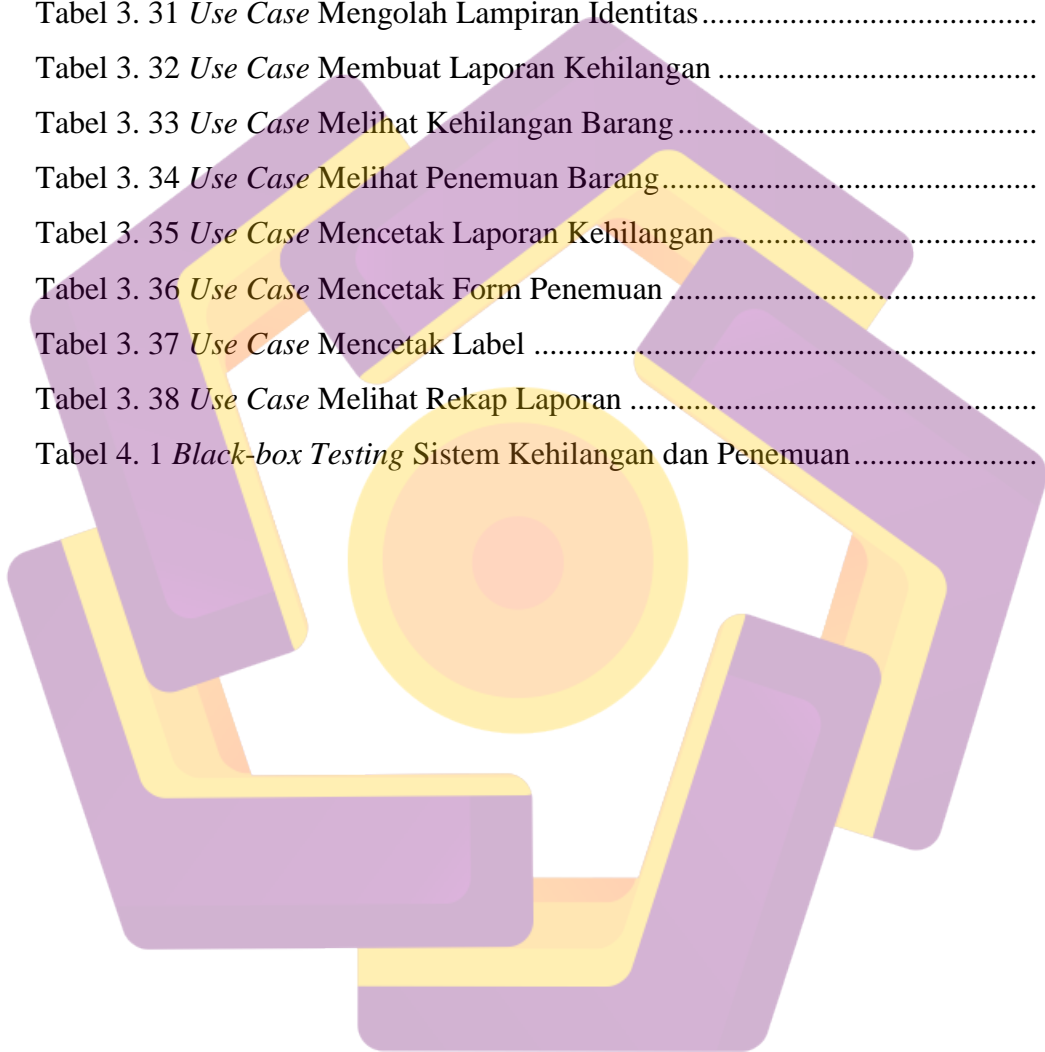
4.1.2	Pembuatan Tabel pada <i>Database</i>	201
4.1.3	Hasil <i>Database</i> Kehilangan dan Penemuan	210
4.2	Implementasi <i>Interface</i>	211
4.2.1	Home	212
4.2.2	Daftar Kehilangan	214
4.2.3	Daftar Penemuan	215
4.2.4	Detail Kehilangan	216
4.2.5	Detail Penemuan	217
4.2.6	<i>Dashboard</i> Admin	218
4.2.7	Pengolahan Data Petugas (Admin)	218
4.2.8	Tambah Data Petugas (Admin)	219
4.2.9	Edit Petugas (Admin)	220
4.2.10	Detail petugas (Admin)	221
4.2.11	Pengolahan pemilik (Petugas)	221
4.2.12	Tambah data pemilik (Petugas)	222
4.2.13	Edit Pemilik (Petugas)	224
4.2.14	Detail Pemilik (Petugas)	225
4.2.15	Pengolahan Barang (Petugas)	226
4.2.16	Tambah Barang (Petugas)	227
4.2.17	Edit Barang (Petugas)	228
4.2.18	Detail Barang (Petugas)	229
4.2.19	Pengolahan Kehilangan (Petugas)	229
4.2.20	Tambah Kehilangan (Petugas)	230
4.2.21	Detail Kehilangan (Petugas)	232
4.2.22	Pengolahan Penemuan (Petugas)	233
4.2.23	Tambah Penemuan (Petugas)	233
4.2.24	Detail Penemuan (Petugas)	235
4.2.25	Tambah pengambilan	235
4.2.26	Edit kejadian	237
4.2.27	Login	238
4.2.28	Daftar	239

4.2.29	Profile Pemilik	240
4.2.30	Edit Profile Pemilik.....	241
4.2.31	Identitas	242
4.2.32	Tambah Laporan Kehilangan.....	242
4.2.33	Detail Kehilangan.....	244
4.3	Implementasi Program	245
4.4	Pengujian (<i>Testing</i>).....	246
4.4.1	<i>White-box Testing</i>	246
4.4.2	<i>Black-box Testing</i>	249
4.5	Proses Instalasi Program	254
4.5.1	Login C-panel.....	254
4.5.2	Konfigurasi <i>Database</i> pada <i>Hosting</i>	256
4.5.3	<i>Upload Database</i>	258
4.5.4	<i>Upload File Aplikasi</i>	259
4.5.5	Konfigurasi Akhir	260
BAB V PENUTUP.....		262
5.1	Kesimpulan.....	262
5.2	Saran.....	263
Daftar Pustaka.....		264

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	46
Tabel 2. 2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	47
Tabel 2. 3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	48
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class Diagram</i>	49
Tabel 3. 1 Analisis <i>PIECES</i>	55
Tabel 3. 2 Biaya dan Manfaat	64
Tabel 3. 3 Rancangan tabel pemilik.....	71
Tabel 3. 4 Rancangan Tabel Identitas	72
Tabel 3. 5 Rancangan Tabel Petugas	72
Tabel 3. 6 Rancangan Tabel Petugas	73
Tabel 3. 7 Rancangan Tabel Kategori.....	73
Tabel 3. 8 Rancangan Tabel Barang	74
Tabel 3. 9 Rancangan Tabel Foto	74
Tabel 3. 10 Rancangan Tabel Proses	74
Tabel 3. 11 Rancangan Tabel Kehilangan	75
Tabel 3. 12 Rancangan Tabel Penemuan	75
Tabel 3. 13 Rancangan Tabel Admin.....	76
Tabel 3. 14 Rancangan Tabel Proses User.....	76
Tabel 3. 15 Rancangan Tabel Migration.....	77
Tabel 3. 16 Rancangan Tabel Password Reset.....	77
Tabel 3. 17 Rancangan Tabel Klaim.....	78
Tabel 3. 18 <i>Use Case</i> Login.....	80
Tabel 3. 19 <i>Use Case</i> Mengolah Data Petugas	81
Tabel 3. 20 <i>Use Case</i> Mengolah Data Pemilik	84
Tabel 3. 21 <i>Use Case</i> Mengolah Lampiran Identitas Pemilik	86
Tabel 3. 22 <i>Use Case</i> Mengolah Skenario Verifikasi data Pemilik Barang	88
Tabel 3. 23 <i>Use Case</i> Mengolah Data Barang	90
Tabel 3. 24 <i>Use Case</i> Mengolah Data Kehilangan	93
Tabel 3. 25 <i>Use Case</i> Mengolah Data Penemuan	96

Tabel 3. 26 <i>Use Case</i> Klaim Barang.....	97
Tabel 3. 27 <i>Use Case</i> Tambah Pengambilan	99
Tabel 3. 28 <i>Use Case</i> Merubah Data Kejadian	101
Tabel 3. 29 <i>Use Case</i> Mendaftar.....	102
Tabel 3. 30 <i>Use Case</i> Merubah Data Diri	103
Tabel 3. 31 <i>Use Case</i> Mengolah Lampiran Identitas	104
Tabel 3. 32 <i>Use Case</i> Membuat Laporan Kehilangan	106
Tabel 3. 33 <i>Use Case</i> Melihat Kehilangan Barang	107
Tabel 3. 34 <i>Use Case</i> Melihat Penemuan Barang.....	108
Tabel 3. 35 <i>Use Case</i> Mencetak Laporan Kehilangan.....	109
Tabel 3. 36 <i>Use Case</i> Mencetak Form Penemuan	110
Tabel 3. 37 <i>Use Case</i> Mencetak Label	111
Tabel 3. 38 <i>Use Case</i> Melihat Rekap Laporan	112
Tabel 4. 1 <i>Black-box Testing</i> Sistem Kehilangan dan Penemuan.....	250



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar pintu masuk area wisata Gembira Loka Zoo.....	12
Gambar 2. 2 Peta Gembira Loka Zoo	15
Gambar 2. 3 Jumlah Pengunjung Gembira Loka pada tahun 2016-2015	16
Gambar 2. 4 Model Sistem	19
Gambar 2. 5 Skema Cara Kerja <i>Client Side Scripting</i>	23
Gambar 2. 6 Skema Cara Kerja <i>Server Side Scripting</i>	28
Gambar 2. 7 Contoh Penggambaran ERD	44
Gambar 2. 8 Simbol Dasar Notasi <i>Diagram ERD</i>	45
Gambar 3. 1 Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang.....	70
Gambar 3. 2 <i>Use Case Diagram</i>	79
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Login.....	114
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Logout.....	115
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Petugas	116
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> rubah data petugas	117
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> hapus data petugas.....	118
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Lihat data petugas.....	119
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Pemilik.....	119
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Edit Data Pemilik	120
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Pemilik.....	121
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Pemilik.....	121
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Menambah	122
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Mengubah.....	123
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Data Pemilik Barang.....	124
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data Barang.....	125
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data Barang	126
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Barang.....	127
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram</i> Lihat Data Barang.....	127
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Kehilangan.....	128
Gambar 3. 21 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data kehilangan.....	129

Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram</i> Penyetujuan Laporan Kehilangan.....	129
Gambar 3. 23 <i>Activity Diagram</i> Mengolah Data Penemuan.....	130
Gambar 3. 24 <i>Activity Diagram</i> Klaim Barang.....	131
Gambar 3. 25 <i>Activity Diagram</i> Tambah Pengambilan Data Pemilik	132
Gambar 3. 26 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Kejadian.....	133
Gambar 3. 27 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar	134
Gambar 3. 28 <i>Activity Diagram</i> Merubah Data Diri.....	135
Gambar 3. 29 <i>Activity Diagram</i> Menambah Lampiran Identitas.....	136
Gambar 3. 30 <i>Activity Diagram</i> Menambah Lampiran Identitas.....	137
Gambar 3. 31 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Lampiran Identitas.....	138
Gambar 3. 32 <i>Activity Diagram</i> Membuat Laporan Kehilangan.....	139
Gambar 3. 33 <i>Activity Diagram</i> Melihat Kehilangan Barang.....	140
Gambar 3. 34 <i>Activity Diagram</i> Melihat penemuan Barang.....	140
Gambar 3. 35 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Kehilangan User Petugas..	141
Gambar 3. 36 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan Kehilangan User Pemilik.	141
Gambar 3. 37 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Form Penemuan	142
Gambar 3. 38 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Label	142
Gambar 3. 39 <i>Activity Diagram</i> Mencetak Label	143
Gambar 3. 40 <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi	144
Gambar 3. 41 <i>Sequence Diagram</i> Login.....	145
Gambar 3. 42 <i>Sequence Diagram</i> logout	146
Gambar 3. 43 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Petugas	147
Gambar 3. 44 <i>Sequence Diagram</i> n Rubah Data Petugas.....	148
Gambar 3. 45 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Petugas	149
Gambar 3. 46 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Petugas.....	149
Gambar 3. 47 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pemilik.....	150
Gambar 3. 48 <i>Sequence Diagram</i> Rubah Data pemilik	151
Gambar 3. 49 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pemilik	152
Gambar 3. 50 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Pemilik.....	152
Gambar 3. 51 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Lampiran Identitas Pemilik	153
Gambar 3. 52 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah lampiran Identitas Pemilik.....	154

Gambar 3. 53 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Data Pemilik Barang.....	155
Gambar 3. 54 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Barang	156
Gambar 3. 55 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Barang.....	157
Gambar 3. 56 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Barang	158
Gambar 3. 57 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Data Barang.....	159
Gambar 3. 58 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data kehilangan	160
Gambar 3. 59 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Kehilangan	161
Gambar 3. 60 <i>Sequence Diagram</i> Approve Data Kehilangan	162
Gambar 3. 61 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Penemuan.....	163
Gambar 3. 62 <i>Sequence Diagram</i> Klaim Barang.....	164
Gambar 3. 63 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Pengambilan	165
Gambar 3. 64 <i>Sequence Diagram</i> Rubah Kejadian	166
Gambar 3. 65 <i>Sequence Diagram</i> Daftar	167
Gambar 3. 66 <i>Sequence Diagram</i> Merubah Data Diri Pemilik	168
Gambar 3. 67 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Lampiran Identitas.....	169
Gambar 3. 68 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Lampiran Identitas.....	170
Gambar 3. 69 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Laporan Kehilangan	171
Gambar 3. 70 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kehilangan Barang.....	172
Gambar 3. 71 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Penemuan Barang.....	172
Gambar 3. 72 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Kehilangan(petugas).....	173
Gambar 3. 73 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Laporan Kehilangan(pemilik).....	174
Gambar 3. 74 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Form Penemuan	175
Gambar 3. 75 <i>Sequence Diagram</i> Mencetak Label	176
Gambar 3. 76 <i>Sequence Diagram</i> Rekap Laporan.....	177
Gambar 3. 77 Rancangan Halaman Awal.....	178
Gambar 3. 78 Rancangan Halaman Daftar Kehilangan	179
Gambar 3. 79 Rancangan Halaman Daftar Kehilangan	180
Gambar 3. 80 Rancangan Halaman Detail Kehilangan	181
Gambar 3. 81 Rancangan Halaman Detail Penemuan	182
Gambar 3. 82 Rancangan Halaman Dashboard Admin	183
Gambar 3. 83 Rancangan Halaman Pengolahan Data Petugas (admin)	183

Gambar 3. 84 Rancangan Halaman Pengolahan Data Petugas (admin)	184
Gambar 3. 85 Rancangan Halaman Pengolahan Data Petugas (admin)	184
Gambar 3. 86 Rancangan Halaman Detail Petugas (admin).....	185
Gambar 3. 87 Rancangan Halaman Pengolahan Pemilik (petugas).....	185
Gambar 3. 88 Rancangan Halaman Pengolahan Pemilik (petugas).....	186
Gambar 3. 89 Rancangan Halaman Edit Pemilik (petugas).....	186
Gambar 3. 90 Rancangan Halaman detail Pemilik (petugas)	187
Gambar 3. 91 Rancangan Halaman Pengolahan Barang (Petugas)	187
Gambar 3. 92 Rancangan Halaman Tambah barang (petugas).....	188
Gambar 3. 93 Rancangan Halaman Edit barang (petugas)	188
Gambar 3. 94 Rancangan Halaman Detail Barang (petugas)	189
Gambar 3. 95 Rancangan Halaman Pengelolaan kehilangan (petugas).....	190
Gambar 3. 96 Rancangan Halaman Tambah Kehilangan (petugas)	191
Gambar 3. 97 Rancangan Halaman Detail Kehilangan (petugas).....	192
Gambar 3. 98 Rancangan Halaman Pengolahan Penemuan (petugas)	192
Gambar 3. 99 Rancangan Halaman Tambah Penemuan (petugas)	193
Gambar 3. 100 Rancangan Halaman Detail Penemuan (petugas)	193
Gambar 3. 101 Rancangan Halaman Detail Penemuan (petugas)	194
Gambar 3. 102 Rancangan Halaman Edit kejadian (petugas).....	195
Gambar 3. 103 Rancangan Halaman Login	195
Gambar 3. 104 Rancangan Halaman Login	196
Gambar 3. 105 Rancangan Halaman Profile Pemilik (pemilik)	196
Gambar 3. 106 Rancangan Halaman Profile Pemilik (pemilik)	197
Gambar 3. 107 Rancangan Halaman Profile Pemilik (pemilik)	197
Gambar 3. 108 Rancangan Halaman Detail Kehilangan(pemilik).....	198
Gambar 3. 109 Rancangan Halaman Detail Kehilangan(pemilik).....	198
Gambar 4. 1 Koneksi Database	199
Gambar 4. 2 Pembuatan Migration	200
Gambar 4. 3 Sintak Pembuatan Tabel Menggunakan Schema Builder	200
Gambar 4. 4 Menjalankan Program migration.....	201
Gambar 4. 5 Tabel Users.....	201

Gambar 4. 6 Tabel Admins	202
Gambar 4. 7 Tabel Petugas	202
Gambar 4. 8 Tabel Pemiliks	203
Gambar 4. 9 Tabel Identitas	204
Gambar 4. 10 Tabel Kategoris	204
Gambar 4. 11 Tabel Kejadians	205
Gambar 4. 12 Tabel Barangs	205
Gambar 4. 13 Tabel Fotos	206
Gambar 4. 14 Tabel Proses	206
Gambar 4. 15 Tabel Kehilangans	207
Gambar 4. 16 Tabel Penemuans	208
Gambar 4. 17 Tabel Password_reset	208
Gambar 4. 18 Tabel Klaims	209
Gambar 4. 19 Database Kehilangan dan Penemuan Gembira Loka Zoo	210
Gambar 4. 20 Halaman Home	213
Gambar 4. 21 Halaman Daftar Kehilangan	214
Gambar 4. 22 Halaman Daftar Penemuan	215
Gambar 4. 23 Halaman Detail Kehilangan	216
Gambar 4. 24 Halaman Detail Penemuan	217
Gambar 4. 25 Halaman Dashboard Admin	218
Gambar 4. 26 Halaman Pengolahan Data Petugas	218
Gambar 4. 27 Halaman Tambah Data Petugas (Admin)	219
Gambar 4. 28 Halaman Edit Data Petugas (Admin)	220
Gambar 4. 29 Halaman Detail Petugas (Admin)	221
Gambar 4. 30 Halaman Pengolahan Pemilik(Petugas)	222
Gambar 4. 31 Halaman Tambah Data Pemilik(Petugas)	223
Gambar 4. 32 Halaman Edit Data Pemilik(Petugas)	224
Gambar 4. 33 Halaman Detail Data Pemilik (Petugas)	225
Gambar 4. 34 Halaman Pengolahan Barang (Petugas)	226
Gambar 4. 35 Halaman Tambah Barang (Petugas)	227
Gambar 4. 36 Halaman Edit Barang (Petugas)	228

Gambar 4. 37 Halaman Detail Barang (Petugas).....	229
Gambar 4. 38 Halaman Detail Barang (Petugas).....	229
Gambar 4. 39 Halaman Tambah Barang (Petugas).....	231
Gambar 4. 40 Halaman Detail Barang (Petugas).....	232
Gambar 4. 41 Halaman Penemuan (Petugas).....	233
Gambar 4. 42 Halaman Tambah Penemuan (Petugas).....	234
Gambar 4. 43 Halaman Detail Penemuan (Petugas).....	235
Gambar 4. 44 Halaman Validasi Pertanyaan Pengambilan (Petugas)	236
Gambar 4. 45 Halaman Tambah Pengambilan (Petugas)	236
Gambar 4. 46 Halaman Tambah Pengambilan (Petugas)	237
Gambar 4. 47 Halaman Login.....	238
Gambar 4. 48 Halaman pendaftaran.....	239
Gambar 4. 49 Halaman Profile Pemilik	240
Gambar 4. 50 Halaman Edit Profile Pemilik	241
Gambar 4. 51 Halaman Identitas.....	242
Gambar 4. 52 Halaman Tambah Laporan Kehilangan untuk Pemilik.....	243
Gambar 4. 53 Halaman Detail Kehilangan untuk Pemilik.....	244
Gambar 4. 54 Pesan Error Pada Kesalahan Kode	247
Gambar 4. 55 kode program yang terjadi kesalahan.....	247
Gambar 4. 56 Kesalahan Logika (Logical Error).....	248
Gambar 4. 57 Kesalahan waktu proses (Runtime Error)	249
Gambar 4. 58 Layanan Paket Hosting.....	254
Gambar 4. 59 Halaman Login C-panel	255
Gambar 4. 60 Dashboard C-panel.....	256
Gambar 4. 61 Membuat Database pada Hosting.....	256
Gambar 4. 62 Membuat User MySQL.....	257
Gambar 4. 63 Menambahkan User ke Database	257
Gambar 4. 64 Hasil Pembuatan Database	258
Gambar 4. 65 Import Database	258
Gambar 4. 66 Halaman Folder	259
Gambar 4. 67 Halaman folder public_html.....	259

Gambar 4. 68 Koneksi Database pada Hosting..... 260

Gambar 4. 69 Perubahan file (index.php) pada hosting..... 261



INTISARI

Petugas keamanan kebun binatang Gembira Loka Zoo melakukan penyampaian informasi kehilangan dan penemuan barang menggunakan pengeras suara. Terdapat banyak keterbatasan dalam penyampaian informasi menggunakan metode ini. Informasi yang disampaikan tidak lengkap dan hanya bisa dilakukan beberapa kali. Pengunjung yang tidak berada dilokasi pengeras suara tidak mengetahui informasi yang disampaikan. Rekap data laporan kehilangan dan penemuan barang pada Gembira Loka Zoo juga masih manual menggunakan kertas. Pencarian dan perubahan data membutuhkan waktu lebih jika masih menggunakan media kertas.

Pada skripsi ini penulis mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan alternatif lain dalam penginformasian kehilangan dan penemuan barang yang terjadi pada Gembira Loka Zoo. Penulis menggunakan metode pengembangan sistem SDLC. Perancangan model proses menggunakan *UML(Unified Modelling Language)*, perancangan interface dan relasi antar tabel.

Aplikasi yang dihasilkan dalam bentuk website “Lost and Found Gembira Loka Zoo” yang bertujuan untuk penyampaian informasi kehilangan dan penemuan barang yang terjadi kepada pengunjung atau pemilik barang. Aplikasi juga membantu petugas dalam merekap data kehilangan dan penemuan sehingga dalam pencarian data hanya membutuhkan waktu hitungan detik. Aplikasi di bangun berbasis website menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan Framwork Laravel dan Database MySQL.

Kata-kunci : Sistem Informasi, Kehilangan, Penemuan, Website, Laravel.

ABSTRACT

The Security Officer Gembira Loka Zoo undertake the delivery of information lost and found items using loudspeakers. There are many limitations in the delivery of information using this method. The information submitted is incomplete and can only be done a few times. Visitor who do not area speaker does not know information submitted. Report data lost and found items also still manually using paper. Search dan data changes require more time if using paper.

In this thesis report, the author try to analyze the main points of the existing problems, and try to provide another alternative in delivered information of lost and found items that occurred in Gembira Loka Zoo. The author uses the SDLC system development method. The design process models using UML(Unified Modelling Language), interface design and relationships between tables.

Aplication result is construction website “Lost and Found Gembira Loka Zoo” which aim to deliver information lost and found of items that happen to visitor or items owner. Aplication also assist officers in report of lost and found data so that search data only takes a matter of second. Web based aplication built using PHP programing language with laravel framework and MySQL database.

Keywords: *information systems, lost and found, website, and laravel.*