

PERANGKAT LUNAK INFORMASI ORANG HILANG BERBASIS MOBILE PADA KANTOR KEPOLISIAN DAERAH LAMPUNG

Furqon Alfaridzi¹, Chairani²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Institut Informatika Dan Bisnis Darmajaya, Jl. ZA. Pagar Alam, Kota Bandar Lampung, Lampung 35141.

Riwayat artikel:

Received: 5 Agustus 2023

Accepted: 28 Agustus 2023

Published: 11 September 2023

Keywords:

Fifo, Prototype, Blackbox Testing, Perangkat Lunak Informasi Orang Hilang.

Correspondent Email:

alfaridzif917@gmail.com

Abstrak. Permasalahan yang dihadapi pada kantor Kepolisian Daerah Lampung dalam penerimaan pengaduan orang hilang adalah bentuk pelayanan yang masih bersifat manual dari pihak Kepolisian, yang mengakibatkan sedikitnya jumlah laporan yang diterima dari masyarakat dikarenakan kurangnya informasi dalam memenuhi persyaratan administrasi yang dibutuhkan untuk pembuatan laporan pengaduan orang hilang, lokasi penelitian ini dilakukan dikantor Kepolisian Daerah Lampung. Penelitian ini menggunakan *Algoritma Fifo* sebagai solusi penyelesaian antrian dalam pembuatan laporan pengaduan. *Metode* pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Metode Prototype*, Tahapan komunikasi dan pengumpulan data awal berupa *standard operating procedure (SOP)*, syarat administrasi pembuatan laporan dan alur penerimaan laporan. Tahapan perencanaan secara cepat berupa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan dalam penelitian. Tahapan pemodelan perancangan secara cepat berupa *flowcart, activity diagram, class diagram, struktur database*, perancangan desain *Interface admin* dan *user*. Tahapan pembentukan *Prototype* menggunakan bahasa pemrograman *java* dan *html* kemudian dilakukan pengujian dengan 3 *device* yang berbeda. Sampai dengan Tahapan penyerahan sistem kepada pengguna berupa perangkat lunak yang diserahkan kepada pihak Kepolisian Daerah Lampung yang telah diuji dengan pengujian *Black Box Testing*, pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Hasil penelitian ini berupa perangkat lunak informasi orang hilang berbentuk *Mobile* yang dapat dimanfaatkan pihak Kepolisian Daerah Lampung untuk meningkatkan kualitas pelayanan penerimaan laporan pengaduan orang hilang.

Abstract. The problem faced at the Lampung Regional Police office in receiving complaints of missing persons is that the form of service is still manual from the Police, which results in a small number of reports received from the public due to a lack of information in fulfilling the administrative requirements needed for making reports of missing persons complaints, location This research was conducted at the Lampung Regional Police Office This study uses the *Fifo Algorithm* as a solution for solving queues in making complaint reports. The software development method used is the *Prototype Method*, the initial stages of communication and data collection in the form of *standard operating procedures (SOP)*, administrative requirements for making reports and the flow of receiving reports. The planning stages are quickly in the form of software and hardware requirements needed in the research. The stages of rapid design modeling are in the form of *flowcharts, activity diagrams, class diagrams, database structures, admin and user*

interface designs. Prototype formation stages using the programming language java and html then tested with 3 different devices. Up to the stage of handing over the system to users in the form of software submitted to the Lampung Regional Police which has been tested by Black Box Testing testing, testing is carried out to find out whether the functions, input, and output of the software comply with the required specifications. The results of this study are in the form of a mobile missing person information application that can be used by the Lampung Regional Police to improve the quality of service for receiving reports of missing persons complaints.

1. PENDAHULUAN

Kepolisian Daerah Lampung merupakan pelaksana tugas Kepolisian Republik Indonesia di wilayah Provinsi Lampung. Kepolisian Daerah Lampung menerapkan sistem pemberian pelayanan Kepolisian kepada masyarakat, dalam bentuk penerimaan dan penanganan laporan pengaduan, pemberian bantuan dan pertolongan kepada masyarakat. Hal ini seharusnya sejalan dengan pemberian pelayanan secara maksimal kepada masyarakat Lampung untuk penanganan kasus pengaduan orang hilang diprovinsi Lampung akan tetapi dengan rata-rata jumlah pengaduan sebanyak 12 kasus pertahun hal ini jauh dari kata maksimal, Permasalahan yang dihadapi karena bentuk pelayanan dalam penerimaan dan penanganan laporan masih bersifat manual dari Kantor Polda Lampung mengakibatkan kurangnya informasi yang diterima masyarakat untuk memenuhi persyaratan administrasi yang dibutuhkan dalam pembuatan laporan pengaduan orang hilang sehingga mengakibatkan masyarakat enggan datang melapor ke pihak Kepolisian, serta ditambah lagi dengan adanya pandemi *COVID-19* menambah masyarakat enggan bertemu secara langsung dengan pihak Kepolisian, Hal ini menyebabkan sedikitnya pengaduan yang diterima oleh pihak Kepolisian Polda Lampung terhadap kasus orang hilang diprovinsi Lampung.

Dengan adanya perkembangan teknologi yang cukup pesat, pemanfaatan sistem perangkat lunak pada pembuatan laporan pengaduan orang hilang di Polda Lampung dapat meningkatkan pelayanan dikantor Kepolisian Daerah Lampung secara maksimal untuk diberikan kepada masyarakat diprovinsi Lampung. Sehingga dengan adanya pemanfaatan sistem perangkat lunak ini masyarakat diprovinsi Lampung dapat dengan

mudah untuk melakukan pembuatan laporan pengaduan orang hilang tanpa harus datang ke kantor Kepolisian Daerah Lampung.

Metode yang digunakan dalam penelitian untuk membuat perangkat lunak Informasi Orang Hilang Berbasis *Mobile* pada Kantor Kepolisian Daerah Lampung dengan menggunakan *Metode First-In First-Out* adalah sebuah *metode* pemecahan dalam masalah antrian yang dapat diterapkan dengan cara laporan pengaduan yang pertama kali masuk diasumsikan keluar pertama kali. Jika laporan pengaduan yang dikeluarkan maka akan diselesaikan yang pertama. Hal ini sudah berjalan sesuai dengan alur arus antrian dimana sudah sepatutnya laporan pengaduan yang pertama kali masuk akan diselesaikan pertama kali dahulu.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Aplikasi

Menurut Sitanggang, Sihombing, Silalahi, dan Sirait [1] aplikasi adalah berupa perangkat lunak berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan.

2.2 Informasi

Informasi [2] adalah hasil dari pemrosesan data yang relevan dan memiliki manfaat bagi penggunaanya.

2.3 Orang hilang

Berdasarkan Hukum Islam dan KUH Perdata. Dalam kajian Hukum Islam (fiqh) orang hilang disebut “mafqud” yaitu orang yang terputus beritanya sehingga tidak diketahui hidup matinya. Orang ini, sebelumnya pernah hidup dan tidak diketahui secara pasti apakah masih hidup atau meninggal.

2.4 Mobile Phone

Mobile phone adalah salah satu perangkat yang bergerak seperti telepon seluler atau komputer bergerak yang digunakan untuk mengakses jasa jaringannya. Pada *mobile application* juga digunakan untuk untuk mendeskripsikan aplikasi internet yang berjalan pada *smartphone* serta piranti *mobile* lainnya [4]

2.5 Android Studio

Android Studio merupakan sebuah *Software Tools Integrated Development Environment (IDE)* untuk *platform Android*. *Android Studio* diluncurkan pada tanggal 16 mei 2013 pada konferensi *Google I/O* oleh produk manajer *Google, Ellie Powers*. *Android Studio* bersifat *free* di bawah *Apache License 2.0*. *Android Studio* berbasis *JetBrains' IntelliJ IDEA*, *studio* didesain khusus untuk *Android Development*.

2.6 XAMPP

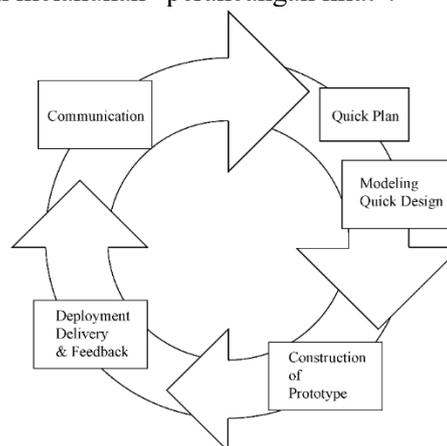
XAMPP adalah *software open source*, yang mendukung banyak sistem operasi, dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Berfungsi sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan dan dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis.

2.7 MySql

MySQL merupakan *My Structured Query Language (MySQL)* adalah program manajemen basis data atau pabrikan dan sering disebut Manajemen *Database Sistem DBMS*). Ini adalah sifat *open source DBMS*. *MySQL* juga merupakan basis data yang diakses jaringan program, sehingga dapat digunakan untuk multiuser aplikasi (banyak pengguna). Keuntungan lain *MySQL* menggunakan bahasa *query* (permintaan) *SQL* standar. *SQL* adalah bahasa *query* terstruktur, *SQL* telah distandarisasi untuk semua program yang diakses *database*.

2.8 Metode Prototype

Tahapan metode *prototype* [3] dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan yang akan dirancang. Pengembang mendefinisikan *object* keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi aktifitas yang diketahui dan melakukan "perancangan kilat".



Gambar 1. Metode *Prototype*

2.9 Metode First In First Out

First-In First-Out [4] adalah sebuah metode pemecahan dalam masalah antrian yang dapat diterapkan dengan cara laporan pengaduan yang pertama kali masuk diasumsikan keluar pertama kali. Jika laporan pengaduan yang dikeluarkan maka akan diselesaikan yang pertama. Hal ini sudah berjalan sesuai dengan alur arus antrian dimana sudah sepantasnya laporan pengaduan yang pertama kali masuk akan diselesaikan pertama kali dahulu.

2.10 Black-Box Testing

Menurut Rosa dan Shalahuddin [5] adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.11 Flowcart

Flowchart [6] adalah perancangan bagan alir yang menggambarkan proses hubungan antara suatu proses dalam suatu programan. Secara menyeluruh pengertian bagan alir (*Flowchart*) adalah urutan logika dari suatu prosedur dalam pemecahan suatu masalah yang dituliskan berupa simbol-simbol tertentu.

2.12 Unified Modeling Language

UML (*Unified Modelling Language*) [7] adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (*Unified Modeling Language*) Menurut Rosa dan Shalahudin (Dalam Apin Pijaelani & Isnandar Agus 2020:148).

2.13 Penelitian Terkait

Pada tahun 2018 Agus Wantoro [8] melakukan penelitian tentang *prototype* aplikasi berbasis web sebagai media informasi kehilangan barang penelitian ini bertujuan untuk membantu masyarakat dalam menemukan dan memberikan informasi penemuan barang hilang. Analisis pada penelitian ini ada 2 yaitu: kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional, bagian fungsional berupa (1). Aplikasi dapat digunakan untuk registrasi bagi pemasang barang. (2). Aplikasi dapat *login* bagi yang pernah registrasi. (3). Aplikasi dapat digunakan untuk pencarian barang berdasarkan pencarian. kemudian pada bagian kebutuhan non fungsional pada penelitian ini yang pertama, operasional berupa (*Hardisk 500Gb, RAM 2Gb, Layar 14", VGA 512, Mouse, Keyboard, Kecepatan Internet 100Mbps, Dreamweaver 8, PHPMyAdmin, ODBC, Appserv, Mozilla Firefox*). Kedua, keamanan dilengkapi (user, password, nomor telepon). Ketiga, informasi terdapat (informasi barang, lokasi, beserta identitas pengunggah). Keempat, tampilan (bahasa indonesia dan fitur). Kelima, kinerja aplikasi (responsif, dapat diakses *platform*).

Pada tahun 2020 Aminudin, Ilyas Nuryasin dan Shintya Budianti [9] melakukan penelitian tentang Sistem Informasi Pencarian Barang Hilang "*Lost and Found*" Pada Kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang. sistem informasi ini berbasis web dengan menggunakan metode *Lost and Found* yaitu metode yang digunakan untuk melakukan proses pencarian barang hilang dan ditemukan. Sistem informasi ini menggunakan database MySQL dan pada tahap perancangan sistem sistem informasi ini menggunakan metode pengembangan sistem *Waterfall*. Penelitian ini bertujuan untuk membantu dan mempermudah

mahasiswa dalam mencari barang hilang di kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang.

Pada tahun 2021 Muhammad Raihan Azis, Iskandar Fitri dan Ben Rahman [10] melakukan penelitian tentang penggunaan algoritma *brute force string matching* dalam pencarian orang hilang pada website *temukandia.com*. sistem ini menggunakan bantuan *Search Engine* yang bekerja dengan cara mencocokkan sebuah pattern pada suatu teks dan menampilkan hasil sesuai dengan pattern tersebut. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *String Matching* dan Algoritma *Brute Force*. kemudian penelitian ini bertujuan untuk membantu dan mempermudah Sistem yang telah dibuat sehingga data yang dicari lebih akurat.

Pada tahun 2022 Zulia Kurniasari, Fitriah Ramadhani, Oviana Putri Ramadhani, Mourien Nastiti Satria dan Andry Maulana melakukan penelitian tentang Pengembangan Aplikasi Pelaporan dan Pengumuman Orang Hilang Berbasis Android (SI CAKAP). Model pengembangan sistem aplikasi ini menggunakan *Waterfall model*, sistem aplikasi ini juga dirancang dan dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *PHP*. kemudian database yang digunakan pada sistem ini adalah *Database SQLite*. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu dan mempermudah masyarakat yang dapat dengan mudah diakses dimana pun dan kapan pun secara tepat dan efektif .

Pada tahun 2018 Fajriansyah Noor Hidayat dan Imam Husni Al Amin melakukan penelitian tentang implementasi metode *first in first out* untuk analisa sistem antrian pengaduan pelanggan internet *service provider*. sistem ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*. Pembuatan sistem ini menggunakan UML sebagai bahasa pemodelan yang terdiri dari *Class Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan pengaduan/keluhan dan menyampaikannya kepada perusahaan. Hasil dari penelitian ini adalah Sistem antrian pengaduan (*Queue System*) yang dapat memproses pengaduan pelanggan.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Komunikasi

Komunikasi dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan penelitian yang akan dilakukan. Komunikasi dilakukan dengan cara yang tepat untuk mengumpulkan data objektif yang relevan dengan pokok pembahasan terkait penelitian. beberapa metode yang digunakan, sebagai berikut :

3.1.1. Observasi

Metode pengumpulan data terkait penelitian ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung.

3.1.2. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan bertemu langsung dan melakukan proses tanya jawab atau wawancara kepada pihak terkait

3.1.3. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mencari sumber data yang dapat mendukung dalam perancangan aplikasi.

3.2. Perencanaan Secara Cepat

Tahapan dengan melakukan analisis dan perencanaan yang tepat setelah data didapatkan pada tahap metode pengumpulan data dengan pihak terkait, perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan :

3.2.1. Analisis kebutuhan perangkat Lunak

- a) Android studio
- b) Sistem Operasi Windows 10
- c) Java
- d) Mysql
- e) Xampp

3.2.2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

- a) Processor intel Core i5-8250U
- b) NVIDIA Geforce MX150
- c) Random Access Memory (RAM) 8 GB
- d) Smartphone android
- e) Kabel USB

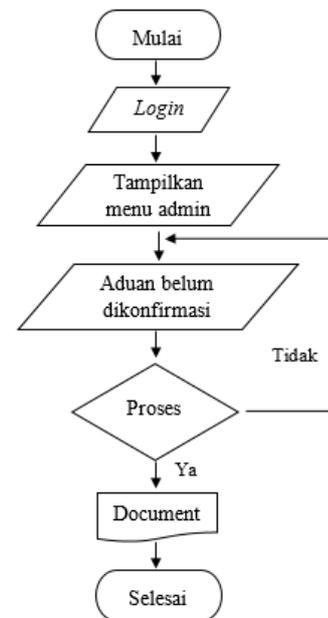
3.3. Pemodelan Perencanaan Secara Cepat

Tahap ini dilakukan perancangan yang dimulai dari desain perancangan yaitu untuk menentukan desain *flowchart*, *Activity*

Diagram, dan *Class Diagram* adalah sebagai berikut :

3.3.1. Flowcart

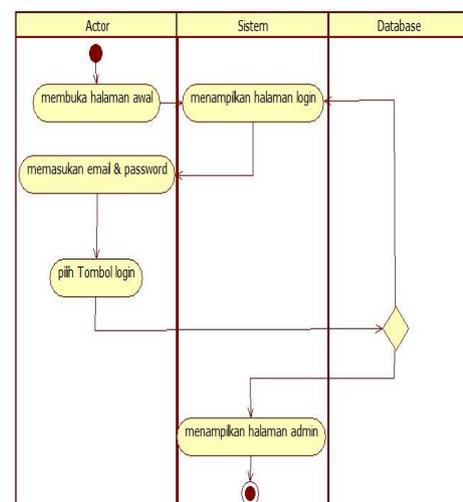
Menggambarkan fungsi berjalannya sistem dari sudut pandang pengguna. Berikut gambaran dari *flowcart* yang dibuat untuk *admin* :



Gambar 2. *Flowcart Admin*

3.3.2. Activity Diagram

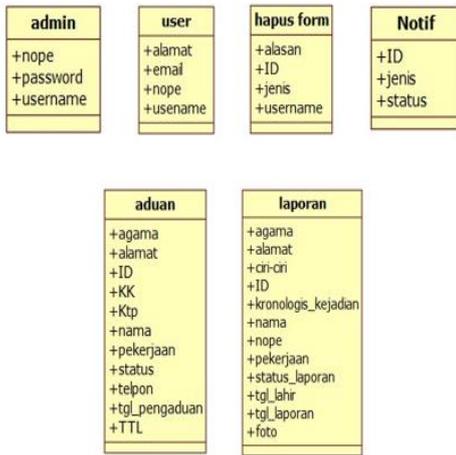
Menggambarkan alur proses dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. Berikut *activity diagram* Pengguna *login admin*:



Gambar 3. *Activity Diagram Login Admin*

3.3.3. Class Diagram

Sebuah *class* yang menggambarkan struktur dan penjelasan *class* dan objek yang berhubungan satu sama lain. *Class diagram* Pengguna dan *admin* :



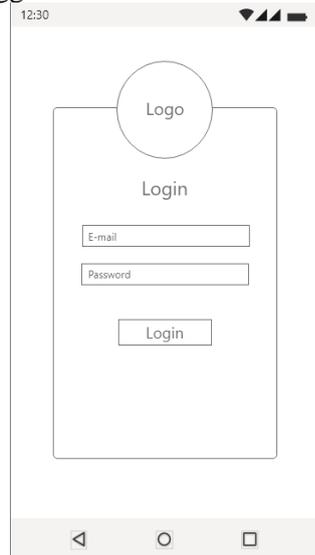
Gambar 4. *Class Diagram*

3.4. Perancangan Desain Interface

Perancangan desain interface yang dibuat untuk membangun desain awal suatu perangkat lunak.

3.4.1. Tampilan Desain Interface Login

Berikut tampilan desain interface *login admin* dan pengguna:



Gambar 5. *Design Interface Login Admin dan pengguna*

3.4.2. Tampilan Desain Interface Pengaduan

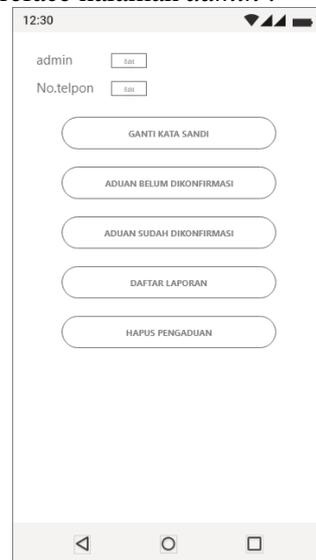
Berikut tampilan desain interface halaman formulir pengaduan pengguna *user* :



Gambar 6. *Design Interface Formulir Pengaduan User*

3.4.3. Tampilan Desain Interface Admin

Berikut tampilan desain interface halaman *admin* :



Gambar 7. *Design Interface Halaman Admin*

3.5. Pembentukan Prototype

Pembentukan *prototype*, yaitu pembuatan *script coding* dan membuat objek yang dibutuhkan untuk aplikasi. Dalam melakukan pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman java dan html.

3.5.1. Pengujian

Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan *black box* testing. Pengujian dilakukan menggunakan tiga perangkat berbeda dengan versi yang berbeda. Berikut perangkat *mobile* yang digunakan untuk melakukan pengujian aplikasi :

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat *Mobile*

	Device 1	Device 2	Device 3
processor	MTK Helio G85	MT6762R	Mediatek Helio G80
Ram	4 GB	2 GB	4 GB
Sistem Operasi	Android 10 (MIUI 11)	Android 8.1 (Funtouch OS 4.5)	Android 10 (MIUI 11)
Ukuran layar	6,53." Inch	6,22" Inch	6.53" Inch

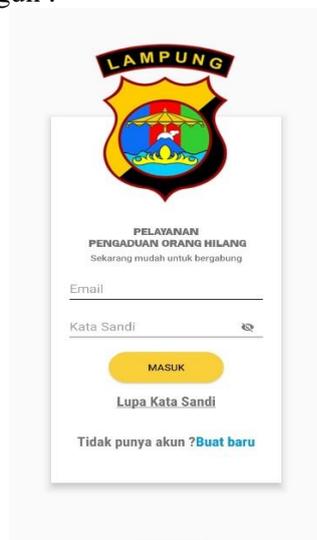
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Perancangan Antarmuka

Hasil dari perancangan dan implementasi *Algoritma Fifo* dalam aplikasi informasi orang hilang.

4.1.1. Tampilan Login

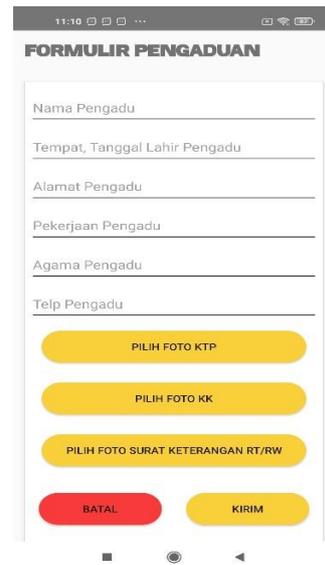
Berikut merupakan tampilan login *admin* dan pengguna yang di bangun :



Gambar 8. Halaman *Login*

4.1.2. Tampilan Formulir Pengaduan

Berikut merupakan tampilan antar muka halaman formulir pengaduan pengguna *user* yang di bangun :



Gambar 9. Formulir Pengaduan *User*

4.1.3. Tampilan Halaman Admin

Berikut merupakan tampilan antar muka halaman *admin* yang di bangun :



Gambar 10. Halaman *Admin*

4.2. Hasil Pengujian

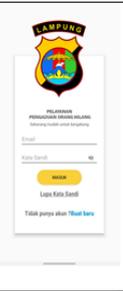
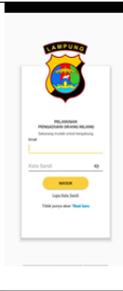
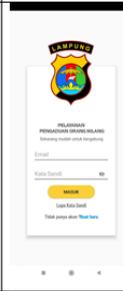
Hasil pengujian (*testing*) yang dilakukan pada Aplikasi informasi orang hilang dengan mengimplementasikan Algoritma *fifo* menggunakan *black box testing* sebagai berikut :

4.2.1. Hasil Pengujian Fungsi Interface

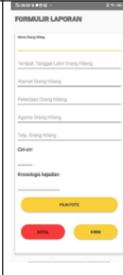
Pada aplikasi yang telah dibuat diperlukan pengujian fungsi interface dalam beberapa perangkat *smartphone*

karena pada setiap android yang memiliki spesifikasi yang berbeda akan menghasilkan proses fungsi-fungsi menu dalam aplikasi. Pengujian ini dilakukan saat aplikasi mulai dijalankan sampai dengan aplikasi mulai pada android yang dipakai dalam pengujian. Berikut hasil pengujian fungsi *interface* :

Tabel 2. Pengujian Halaman *Login*

Proses	Smartphone Android			Hasil
	Device 1	Device 2	Device 3	
Halaman <i>Login</i>				Berhasil

Tabel 3. Pengujian Halaman Pengaduan

Proses	Smartphone Android			Hasil
	Device 1	Device 2	Device 3	
Halaman Formulir Laporan				Berhasil

Tabel 4. Pengujian Halaman *Admin*

Proses	Smartphone Android			Hasil
	Device 1	Device 2	Device 3	
Halaman Awal (<i>Admin</i>)				Berhasil

4.2.2. Hasil Pengujian Fungsi Tombol

Pengujian fungsi tombol bertujuan untuk mengetahui fungsionalitas dari elemen-elemen interface yang terdapat di dalam activity sistem. Elemen yang diujikan adalah fungsi button di setiap aplikasi. Berikut hasil pengujian fungsi tombol :

Tabel 5. Pengujian Fungsi Tombol Pada Halaman *Login*

No.	Kasus/ uji	Skenario uji	Hasil yang didapatkan	Status
1.	Menu <i>Sign Up</i>	Mengisi Nama, <i>Email</i> , Alamat, No Telepon Dan <i>Password</i> Lalu Mengklik Tombol <i>Sign Up</i>	Menampilkan Halaman <i>Login</i> Untuk Bisa Masuk Ke Menu Utama	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil

Tabel 6. Pengujian Fungsi Tombol Halaman Formulir Pengaduan

No.	Kasus/ uji	Skenario uji	Hasil yang didapatkan	Status
2.	Menu Formulir Pengaduan	Mengisi Nama Pengadu, Tempat/Tgl Lahir Pengadu, Alamat, Pekerjaan Pengadu, Agama Pengadu, No.Telp Pengadu, Serta <i>Apload</i> Foto Ktp, Foto Kk, Foto Keterangan 1x24 Jam Dari Kelurahan Atau Rt/Rw Kemudian Klik Tombol Kirim	Menampilkan Menu Jumlah Pengaduan Yang Diajukan	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil

Tabel 7. Pengujian Fungsi Tombol Halaman *Admin*

No.	Kasus/ uji	Skenario uji	Hasil yang didapatkan	Status
3.	Menu Awal Admin	Klik Ganti Kata Sandi	Menampilkan Halaman Ganti Sandi Baru	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Klik Aduan Belum Dikonfirmasi	Menampilkan Halaman Aduan Belum Dikonfirmasi	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Klik Aduan Sudah Dikonfirmasi	Menampilkan Halaman Aduan Sudah Dikonfirmasi	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Klik Daftar Laporan	Menampilkan Halaman Daftar Laporan	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil
		Klik Hapus Laporan	Menampilkan Halaman Hapus Formulir	[√] Berhasil [] Tidak Berhasil

5. KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

- a. Aplikasi yang dibangun dapat dimanfaatkan oleh pihak Kepolisian Daerah Lampung untuk meningkatkan pelayanan dalam Penerimaan laporan.
- b. Aplikasi yang dibangun dapat mempermudah masyarakat dalam pembuatan pengaduan orang hilang di kantor Kepolisian Daerah Lampung.
- c. Pengguna dapat melihat informasi orang hilang yang telah diadukan di dalam aplikasi.
- d. Aplikasi ini mampu berjalan pada sistem operasi android dengan minimal versi 6.0 Marshmallow.

5.2. Saran

- a. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya, agar memperbaiki tampilan interface aplikasi agar lebih baik lagi supaya dapat lebih dipahami oleh pengguna.
- b. Pada penelitian selanjutnya, diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dan dijalankan pada tipe perangkat sistem operasi seperti iOS dan lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Disampaikan ucapan terimakasih kepada Dosen Pembimbing penelitian jurusan Teknik Informatika yang telah membantu menyelesaikan penelitian ini. Kemudian juga terimakasih kepada pihak Kepolisian Daerah

Lampung yang sudah mengizinkan dan bersedia menjadi objek dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Sitanggang, N. Sihombing, L. Silalahi, And M. Marianus Sirait, "Analisis Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Berbasis Android," Jurnal Sains Dan Teknologi, Vol. 2, No. 1, 2020.
- [2] A. R. Perdana And D. Setyorini, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Olahan Ikan Beku Berbasis Web Pada Cv. Rizky Food," Jurnal Informatika, Vol. 22, No. 1, 2022, Doi: 10.30873/Ji.V22i1.3181.
- [3] Y. P. Sari And R. Ali, "Implementasi Sistem Pelaporan Sarana Dan Prasarana Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Android," Jurnal Informatika Vol.19, No.1 Juni 2019, Vol. 19, No. 1, 2019.
- [4] H. Aditya, M. Ardiansyah, S. Sidik, And W. Gata, "Pengelolaan Persediaan Pada Aplikasi Sakti Menggunakan Algoritma First In First Out (Fifo)," Jurnal Informatika, Vol. 20, No. 2, 2020, Doi: 10.30873/Ji.V20i2.2355.
- [5] O. M. Febriani, A. S. Putra, And R. P. Prayogie, "Rancang Bangun Sistem Monitoring Sirkulasi Obat Pada Pedagang Besar Farmasi (Pbf) Di Kota Bandar Lampung Berbasis Web," Jurnal Darmajaya, Vol. 1, 2020.
- [6] M. Jamilah And W. Nurmansyah, "Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Visualisasi Finite State Automata (Versi: Pembuktian Graph Ke Tupel)," Jurnal Informatika, Vol. 18, No. 2, 2018.
- [7] T. M. Zaini, D. Wiryawan, And A. Aryadi, "Pengelolaan Data Produksi Berbasis Web Pada Cv. Sumber Proteina Bandar Lampung," Jurnal Informatika, Vol. 21, No. 1, 2021, Doi: 10.30873/Ji.V21i1.2871.
- [8] A. Wantoro, "Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang," Jurnal Teknoinfo, Vol. 12, No. 1, 2018, Doi: 10.33365/Jti.V12i1.39.
- [9] S. Budianti, A. Aminuddin, And I. Nuryasin, "Sistem Informasi Pencarian Barang Hilang 'Lost & Found' Pada Kampus 3 Universitas Muhammadiyah Malang," Jurnal Repositor, Vol. 2, No. 5, 2020, Doi: 10.22219/Repositor.V2i5.641.
- [10] M. R. Azis, I. Fitri, And B. Rahman, "Penggunaan Algoritma Brute Force String Matching Dalam Pencarian Orang Hilang Pada Website Temukandia.Com," Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika), Vol. 6, No. 2, 2021, Doi: 10.29100/Jipi.V6i2.1979.