



ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN BARANG DI KAMPUS

Jasmine Dzakwan Putri Lesmana¹, Varisha Aira Dalimunthe², Zatin Niqotaini^{3*}

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
email: 2410512003@mahasiswa.upnvj.ac.id , 2410512027@mahasiswa.upnvj.ac.id ,
zatinniqotaini@upnvj.ac.id*
Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstract

This study discusses the analysis and design of a Lost and Found Information System on campus aimed at supporting effective item recovery and reporting processes. The system is designed based on the needs of campus users, including students, lecturers, and staff, to enable structured and accessible information management. The analysis phase involves identifying user requirements, use case modeling, and system behavior, while the design phase focuses on creating system architecture, interface design, and process flow. The system is expected to streamline the management of lost and found reports, reduce data redundancy, and improve communication among users and administrators. This research adopts a structured system development approach, emphasizing user-centered design principles to ensure the system meets actual needs. The result is a system blueprint that serves as a reference for the next stages of development and implementation.

Key Words: System Analysis, Information System Design, Lost and Found.

Abstrak

Penelitian ini membahas analisis dan perancangan Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang di lingkungan kampus yang bertujuan mendukung proses pelaporan dan penemuan barang secara efektif. Sistem ini dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna kampus, seperti mahasiswa, dosen, dan staf, untuk memungkinkan pengelolaan informasi yang terstruktur dan mudah diakses. Tahap analisis melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, pemodelan use case, dan perilaku sistem, sedangkan tahap perancangan difokuskan pada pembuatan arsitektur sistem, desain antarmuka, dan alur proses. Sistem ini diharapkan dapat mempercepat pengelolaan laporan barang hilang, mengurangi redundansi data, serta meningkatkan komunikasi antara pengguna dan administrator. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem terstruktur dengan penekanan pada prinsip desain berpusat pada pengguna agar sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan nyata. Hasil akhir berupa rancangan sistem yang dapat dijadikan acuan untuk tahap pengembangan dan implementasi selanjutnya.

Kata Kunci: Analisis Sistem; Perancangan Sistem Informasi; Kehilangan dan Penemuan Barang

Article History

Received: Juni 2025

Reviewed: Juni 2025

Published: Juni 2025

Plagiarism Checker No 652

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Kohesi.v1i2.365

Copyright : Author

Publish by : Kohesi



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



1 PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan informatika berjalan begitu cepat, pesat dan dapat diterima oleh masyarakat karena mendukung dalam efisiensi operasional kerja (Niqotaini, 2019). Perkembangan Teknologi informasi dan juga internet sering kali membantu manusia untuk melakukan pekerjaan. Bukan hanya mempengaruhi operasional kerja di berbagai industri, teknologi informasi juga mempengaruhi berjalannya operasional di kampus. Kehilangan barang merupakan permasalahan yang sering terjadi di lingkungan kampus, baik dialami oleh mahasiswa, dosen, maupun staf. Dalam banyak kasus, proses pencarian barang hilang dilakukan secara manual, melalui pengumuman lisan, media sosial, atau papan informasi, yang kurang efisien dan tidak terorganisir dengan baik. Hal ini sering menyebabkan keterlambatan dalam menemukan barang, bahkan tidak jarang barang tidak pernah ditemukan kembali (Wantoro, 2018).

Seiring berkembangnya teknologi informasi, kebutuhan sistem yang mampu membantu mengelola informasi kehilangan dan penemuan barang secara terstruktur dan terintegrasi menjadi semakin penting. Merancang sistem informasi dengan baik tidak hanya mempercepat proses pelaporan dan penemuan barang, tetapi juga dapat meningkatkan transparansi, kepercayaan, dan keterlibatan seluruh civitas akademika dalam menjaga lingkungan kampus yang tertib (Mutiara, 2024).

Penelitian ini ditujukan untuk melakukan analisis dan merancang sistem informasi kehilangan dan penemuan barang berbasis web yang dapat digunakan oleh seluruh civitas akademika kampus. Sistem ini dirancang untuk menjadi sebuah platform terpusat yang memungkinkan pengguna melaporkan barang hilang maupun barang yang ditemukan dengan mudah, cepat, dan terdokumentasi dengan baik. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, diharapkan proses pencocokan antara barang hilang dan barang ditemukan dapat dilakukan secara otomatis dan lebih akurat.

Fokus utama dalam penelitian ini terletak pada analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem, perancangan struktur sistem, serta desain antarmuka pengguna (user interface) yang intuitif dan ramah pengguna. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami fitur-fitur utama yang dibutuhkan oleh pengguna kampus, sedangkan perancangan sistem mencakup pemodelan arsitektur sistem, alur data, serta hubungan antar komponen utama. Desain antarmuka juga menjadi aspek penting yang diperhatikan agar sistem dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna dari berbagai kalangan umur. Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar untuk membangun solusi digital yang efektif, efisien, dan aplikatif dalam menangani permasalahan kehilangan dan penemuan barang di lingkungan kampus secara menyeluruh.

2 METODOLOGI

Dalam kegiatan perancangan sistem ini, penulis menerapkan metode perancangan web untuk *device* laptop dan juga *mobile phone*. Pendekatan perancangan dimulai dari tahap perencanaan, analisis, hingga tahap *design*.

- a. Perencanaan, pada tahap ini penulis mengidentifikasi tujuan dan lingkup penelitian, merincikan kebutuhan sistem, dan juga menggambarkannya dengan *use case diagram*. Penulis juga merencanakan jadwal serta tahapan perencanaan hingga tahap desain.



- b. Analisis, pada tahap ini penulis mengidentifikasi proses *lost and found* yang ada di kampus dengan menggambarannya pada *activity diagram* untuk memahami permasalahan dengan mendalam.
- c. Desain, pada tahap ini penulis membuat rencana perancangan sistem, termasuk desain alur interaksi sistem dengan *sequence diagram* hingga *class diagram*. Penulis juga menambahkan prototype dashboard dari sistem informasi sebagai gambaran dari perancangan sistem informasi *lost and found*.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dapat dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan spesifikasi sistem. Supaya dapat mengetahui fungsi apa saja yang harus dimiliki sistem supaya bisa memenuhi kebutuhan pengguna dalam proses pelaporan, pencarian, dan pengelolaan barang hilang dan barang ditemukan di lingkungan kampus. Kebutuhan sistem terbagi menjadi dua bagian utama, yaitu kebutuhan fungsional dan juga non-fungsional (Ninda & Nurgiyatna, 2025).

A. Kebutuhan Fungsional

1. Registrasi dan Login Pengguna

Pengguna (mahasiswa, dosen, staf) harus memiliki akun untuk dapat mengakses sistem. Sistem menyediakan fitur registrasi dan login untuk mengelola autentikasi dan otorisasi.

2. Melaporkan Barang Hilang

Pengguna dapat mengisi formulir pelaporan barang hilang yang mencakup informasi seperti nama barang, deskripsi, lokasi terakhir terlihat, tanggal kehilangan, dan foto (jika ada).

3. Melaporkan Barang Ditemukan

Pengguna yang menemukan barang dapat mengunggah data barang tersebut ke sistem, termasuk lokasi penemuan, deskripsi barang, dan foto untuk memudahkan pemilik mengidentifikasinya.

4. Mencari dan Melihat Daftar Barang

Pengguna dapat mencari daftar barang hilang atau ditemukan menggunakan fitur pencarian berdasarkan kategori, nama barang, lokasi, atau tanggal.

5. Mengajukan Pengambilan Barang

Jika pengguna menemukan barang miliknya di daftar sistem, ia dapat mengajukan pengambilan melalui sistem dengan memberikan bukti kepemilikan atau informasi pendukung lainnya.

6. Verifikasi oleh Admin

Admin sistem akan memverifikasi pengambilan barang yang diajukan oleh pelapor setelah pelapor menunjukkan bukti. Dan memutuskan apakah bukti tersebut valid sebelum admin menyerahkan barang kepada pemilik yang sah.

7. Manajemen Data oleh Admin

Admin memiliki akses untuk mengelola seluruh data, termasuk menyetujui/menghapus laporan, mengelola akun pengguna, dan menangani laporan duplikat atau tidak valid.

B. Kebutuhan Non-Fungsional

1. Kemudahan Akses

Sistem dirancang berbasis web agar dapat diakses dari berbagai perangkat dengan koneksi internet, baik melalui laptop maupun smartphone.

2. Keamanan Data

Setiap data pengguna dan laporan dijaga dengan sistem login, enkripsi password, serta kontrol akses yang membatasi fitur berdasarkan peran (user/admin).

3. Responsif dan User-Friendly

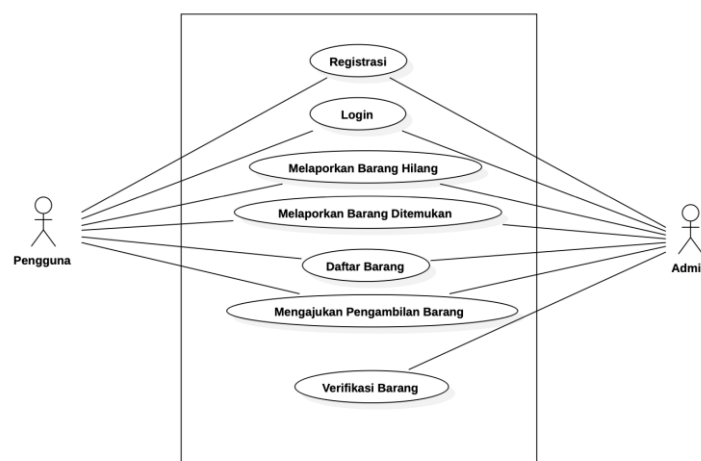
Antarmuka sistem dibuat responsif agar mudah digunakan oleh seluruh kalangan civitas kampus tanpa memerlukan pelatihan khusus.

3.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dibuat dengan melakukan perancangan UML yang akan digunakan untuk menggambarkan seluruh rangkaian pada proses *lost and found* dan interaksi sesama pengguna seperti mahasiswa, dosen, staf dengan admin.

1. Use Case Diagram

Use Case merupakan diagram UML yang dapat dipergunakan untuk menggambarkan suatu interaksi antara aktor dengan sistem yang dikembangkan berdasarkan fungsi-fungsi yang disediakan pada sistem. Selain itu *use case* dapat digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas dalam sistem yang dapat dilihat *user* maupun kelas. *Usecase* diagram yang sudah kami buat seperti gambar di bawah ini memperlihatkan interaksi yang terjadi antar aktor yaitu pengguna dan admin dengan sistem.



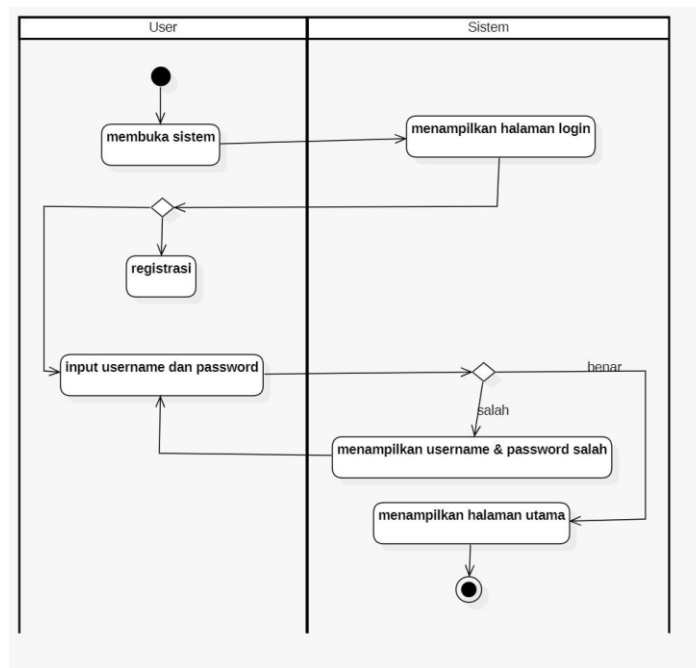
Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram UML yang digunakan untuk memodelkan alur kerja ataupun proses aktivitas di dalam suatu sistem. Menunjukkan urutan aktivitas (tindakan atau langkah), bagaimana alur berpindah dari aktivitas ke aktivitas lain, yang mencakup kondisi seperti paralelisme, keputusan, dan percabangan.

a. Login

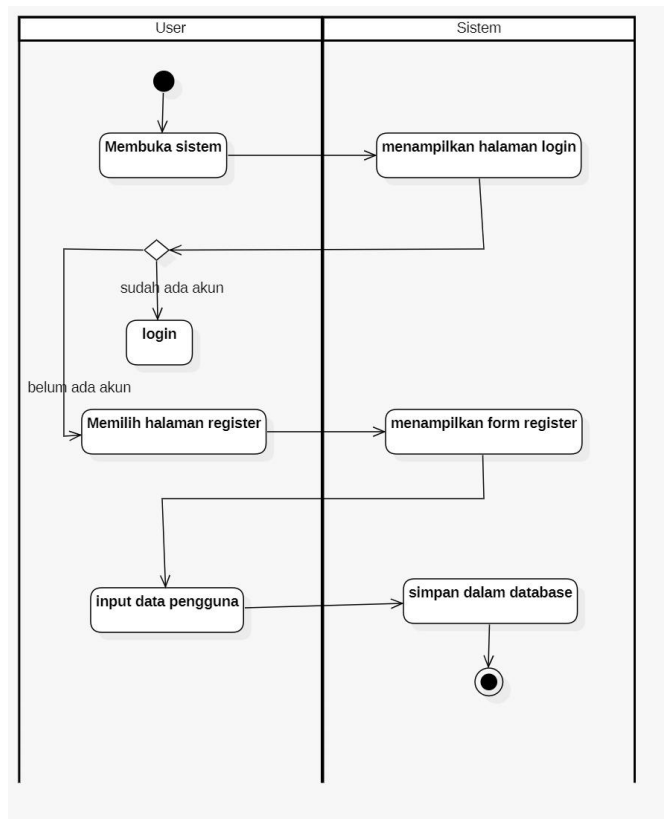
Activity diagram yang pertama adalah *activity* login. Disini kami menggambarkan interaksi antara pengguna dengan admin sebagai user dengan sistem. Saat pengguna masuk ke *website*, kami akan menampilkan halaman login untuk user. Apabila *user* belum memiliki akun, maka *user* diarahkan untuk registrasi. Jika *user* salah *input username* ataupun *password* maka sistem tidak lanjut menampilkan halaman utama. Dan jika pengguna sudah berhasil untuk melakukan login, selanjutnya pengguna akan masuk kedalam halaman utama.



Gambar 2. Activity Diagram Login

b. Registrasi

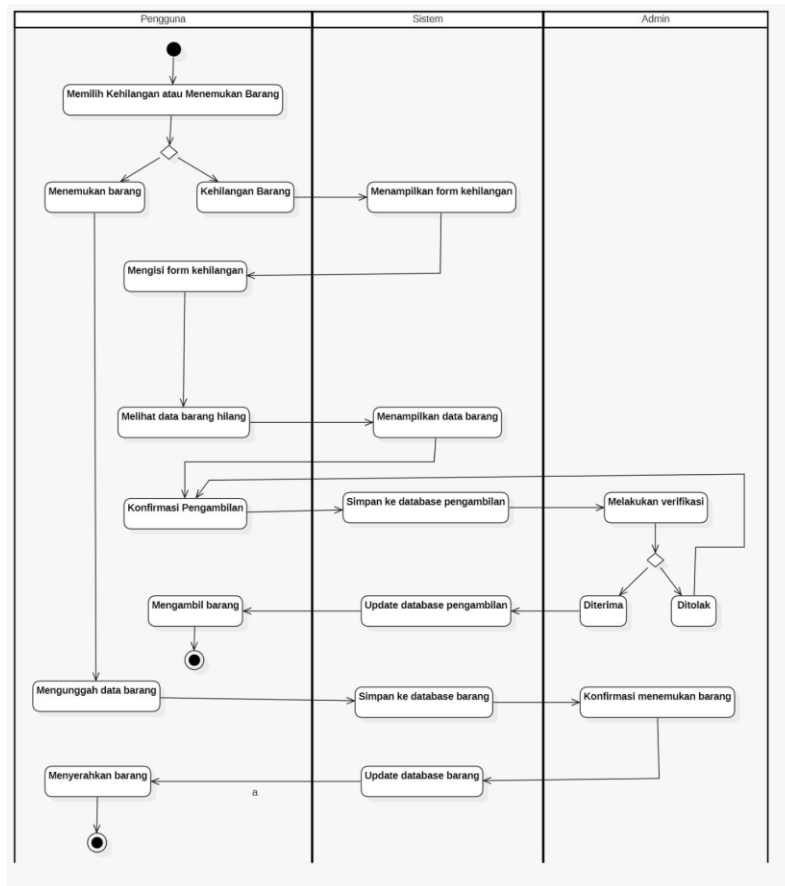
Selanjutnya ada *activity* registrasi untuk pengguna yang belum memiliki akun. Setelah pengguna memilih halaman register, sistem akan menampilkan form register. Setelah pengguna input data, sistem akan menyimpan database pengguna.



Gambar 3. Activity Diagram Registrasi

c. Melaporkan Barang Hilang

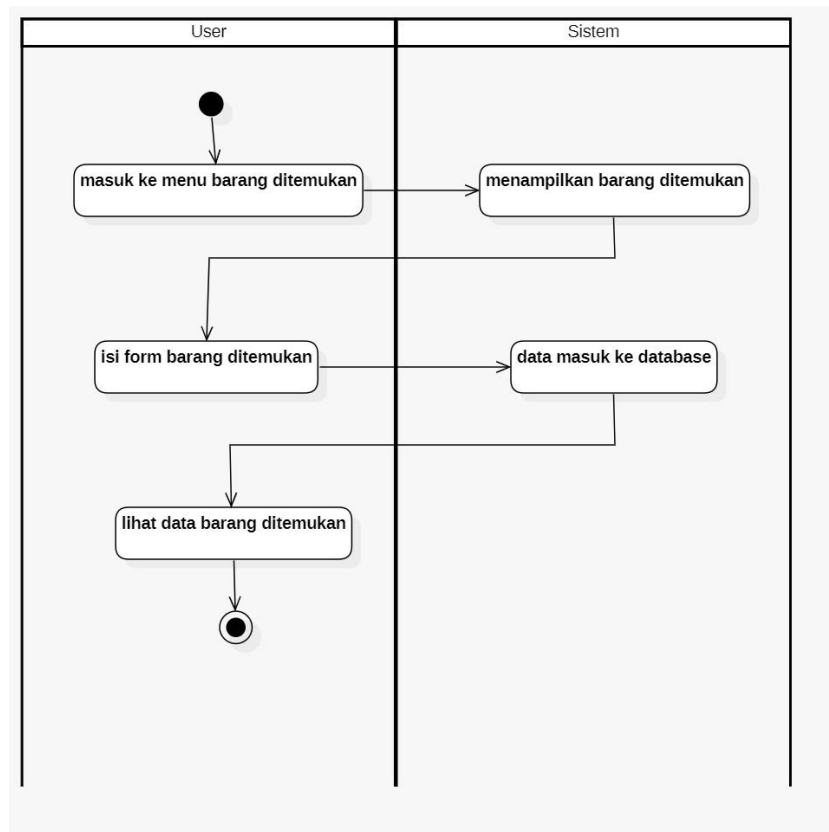
Selanjutnya adalah jika sudah berhasil untuk login dan juga masuk kedalam halaman utama. Pengguna yang kehilangan barangnya dapat melaporkan barang hilang pada halaman ini. Sistem akan menampilkan form kehilangan yang dapat diisi pengguna. Pengguna bisa melihat data barang hilang pada saat sistem menampilkan. Apabila barang tersebut milik pengguna maka pengguna akan konfirmasi pengambilan. Sistem akan menyimpan database pengambilan, sementara admin akan melakukan verifikasi. Setelah admin memberikan status verifikasi (diterima/ditolak) maka sistem akan update database pengambilan dan pengguna dapat mengambil barang.



Gambar 4. Activity Diagram Melaporkan Barang Hilang

d. Melaporkan Barang Ditemukan

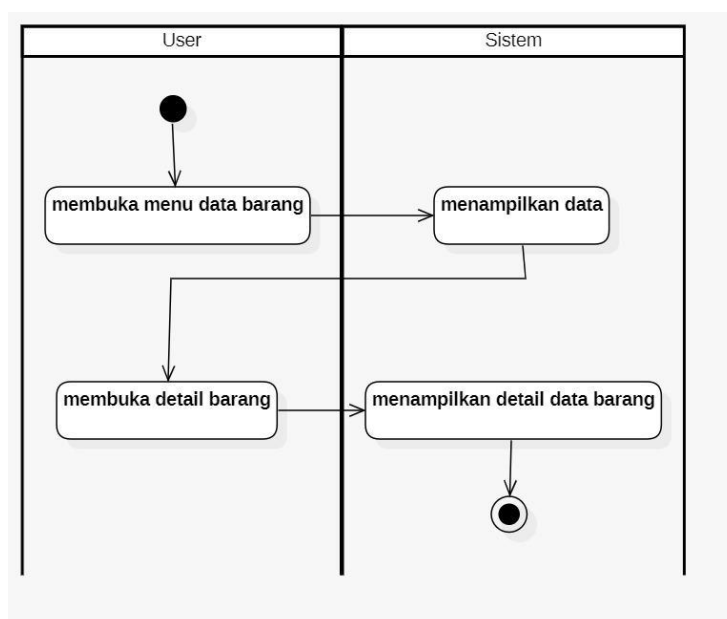
Aktivitas ini ditujukan untuk pengguna yang menemukan barang. Setelah pengguna masuk ke menu barang ditemukan, sistem akan menampilkan data barang ditemukan. Pengguna diminta mengisi form barang ditemukan yang nantinya data tersebut akan masuk ke database. Lalu pengguna dapat melihat data barang ditemukan.



Gambar 5. Activity Diagram

e. Daftar Barang

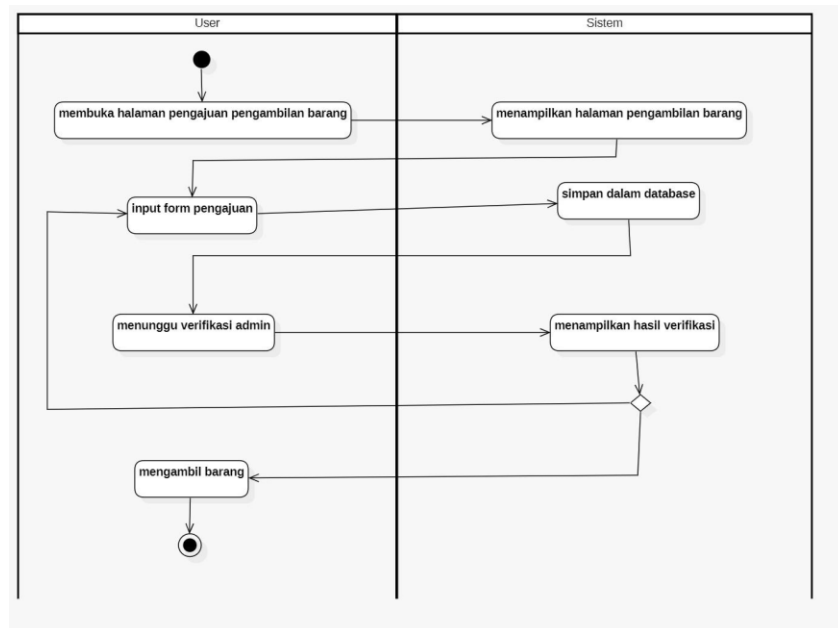
Pada aktivitas ini, pengguna yang membuka menu data barang dapat melihat data barang yang sudah ditampilkan oleh sistem. Pada saat pengguna ingin melihat detail barang, sistem akan menampilkannya.



Gambar 6. Activity Diagram Daftar Barang

f. Mengajukan Pengambilan Barang

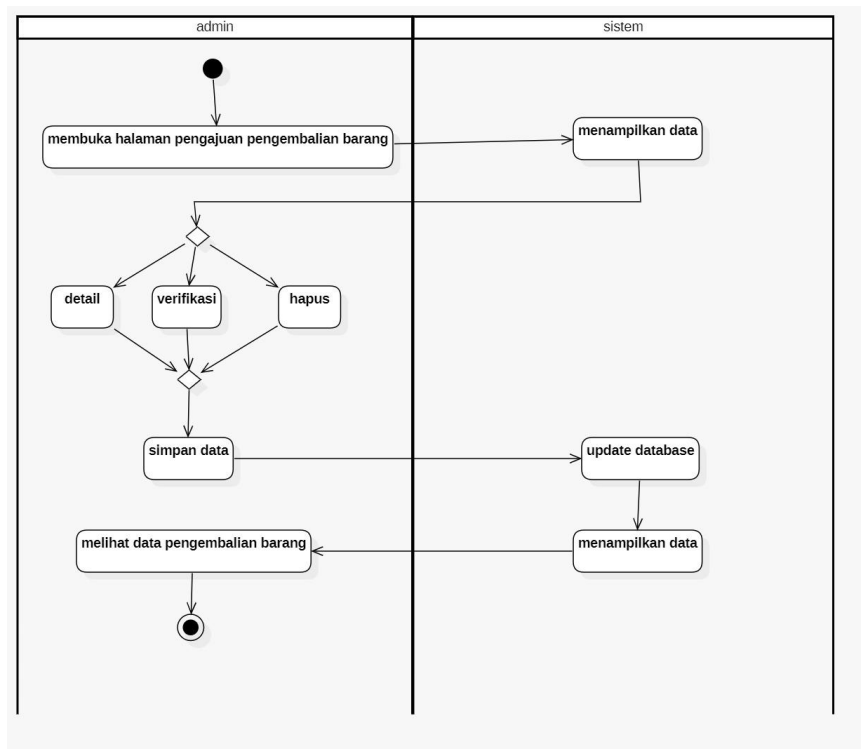
Pengguna yang menemukan barang hilangnya di data barang dapat mengajukan pengambilan barang dengan input form pengajuan yang akan disimpan oleh sistem dalam database. Setelah submit form pengajuan, pengguna menunggu verifikasi admin. Setelah sistem menampilkan hasil verifikasi, pengguna yang verifikasinya diterima admin dapat mengambil barang. Apabila verifikasi ditolak admin maka pengguna kembali diminta untuk mengisi form pengajuan.



Gambar 7. Activity Diagram Mengajukan Pengambilan Barang

g. Verifikasi Barang

Aktivitas verifikasi barang ini merupakan aktivitas dilakukan oleh admin. Admin dapat membuka halaman pengajuan, sistem menampilkan data. Disini admin dapat melihat detail, verifikasi, dan juga menghapus barang. Setelah admin menyimpan data, sistem akan memperbarui database dan menampilkan data terbaru. Lalu admin dapat melihat data pengambilan barang.



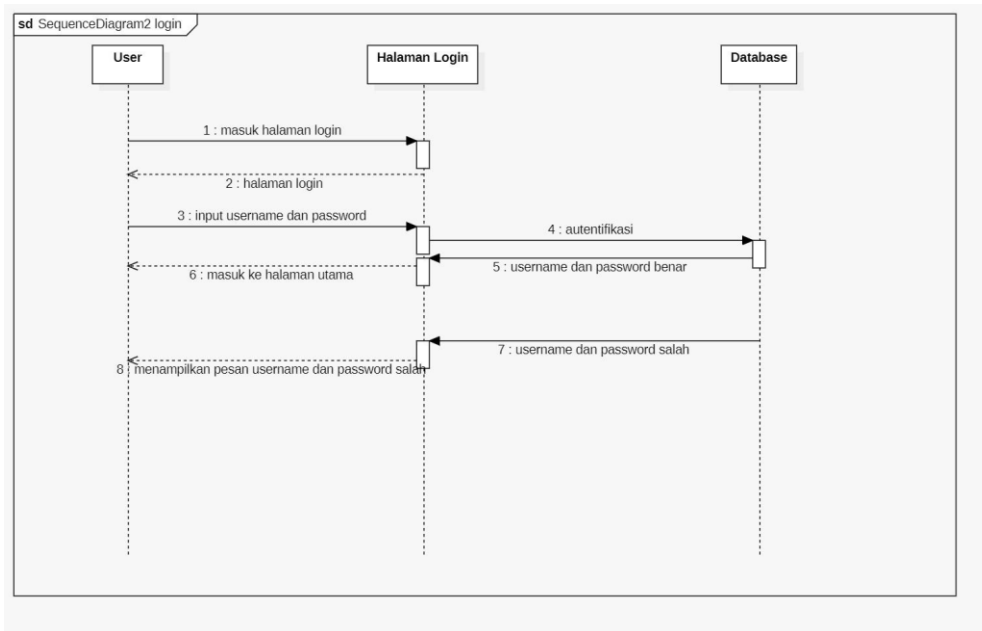
Gambar 8. Activity Diagram Verifikasi Barang

3. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan jenis diagram UML yang dipergunakan untuk memodelkan sebuah interaksi antara objek di dalam sistem yang didasarkan dengan urutan waktu. Bagaimana objek berkomunikasi satu sama lain ditunjukkan dalam diagram ini melalui pesan selama menjalankan suatu skenario atau proses.

a. Login

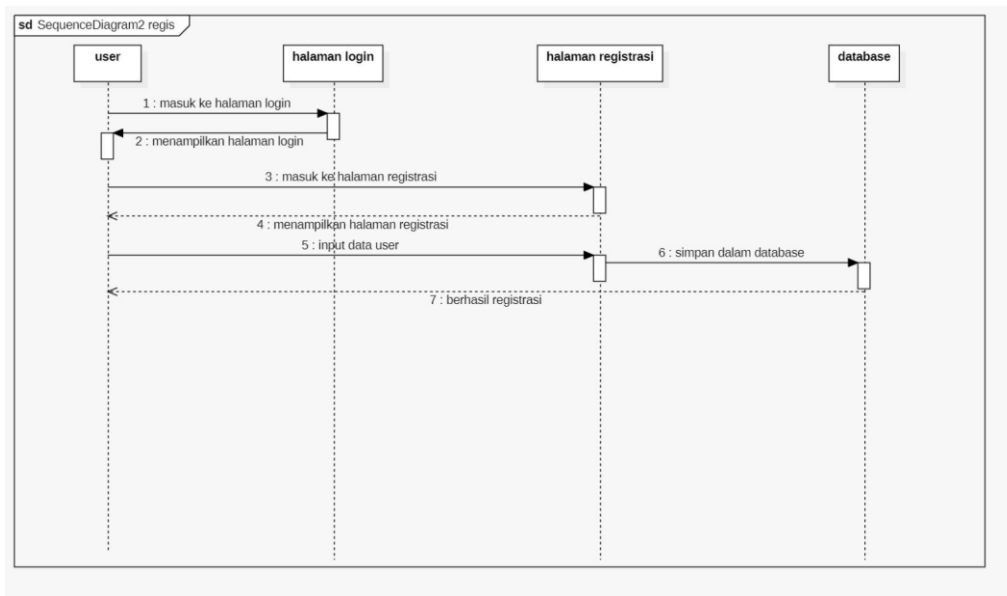
Pada halaman login ini, nantinya pengguna akan dimintai untuk *input* username beserta passwordnya. Setelah itu sistem akan autentifikasi dengan *database*. Jika pengguna mengisi dengan benar maka pengguna masuk ke halaman utama. Apabila pengguna menginputnya salah, maka yang akan ditampilkan melalui sistem ialah pesan “*username dan password salah*”. Dan pengguna akan diminta kembali untuk dapat mengisi *username* dengan *password* yang benar.



Gambar 9. Sequence Diagram Login

b. Registrasi

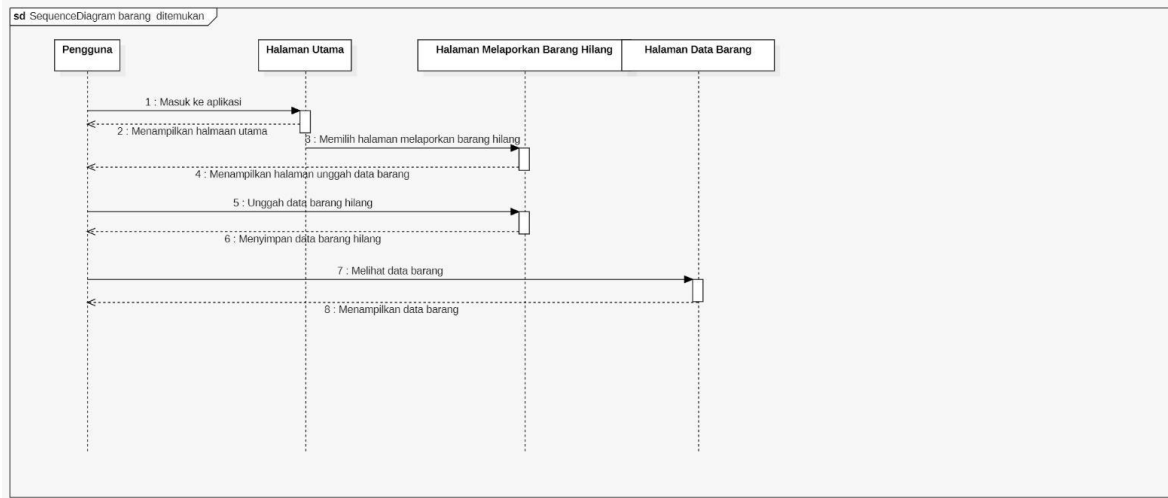
Halaman register ini dikhususkan bagi pengguna yang masih belum memiliki akun. Yang nanti didalamnya pengguna akan diminta untuk *input* data yang akan disimpan ke dalam database.



Gambar 10. Sequence Diagram Registrasi

c. Melaporkan Barang Hilang

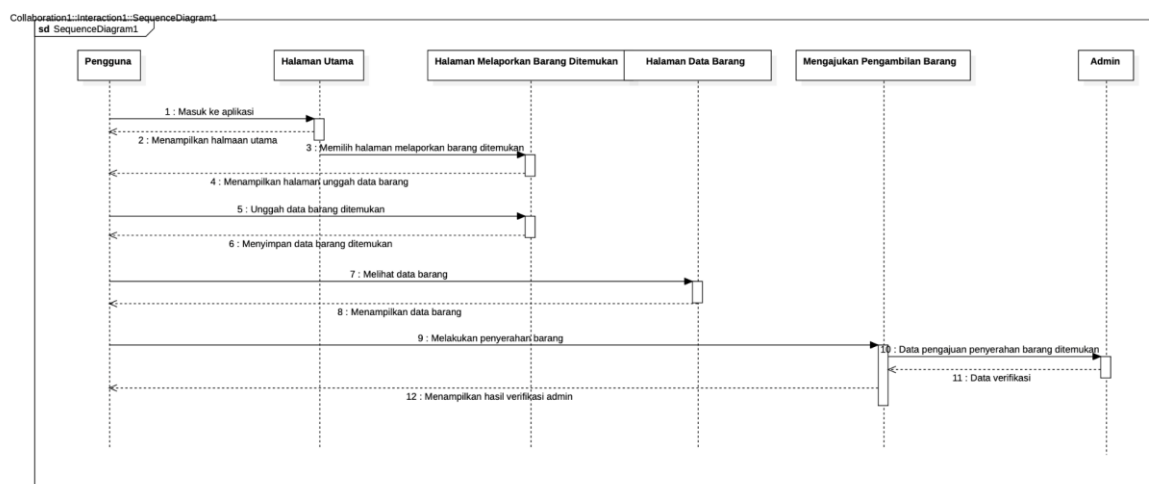
Pada saat pengguna memilih halaman melaporkan barang hilang. Sistem akan menampilkan halaman unggah data barang. Pengguna dapat mengunggah data barang. Lalu sistem menyimpan data barang.



Gambar 11. Sequence Diagram Melaporkan Barang Hilang

d. Melaporkan Barang Ditemukan

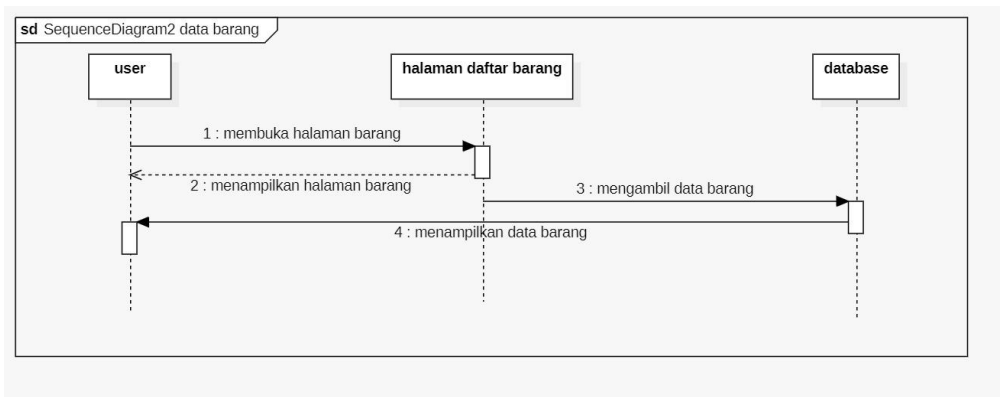
Alur melaporkan barang hilang dan ditemukan sama. Pengguna akan input data dan mengunggah data barang. Lalu sistem akan menyimpan data barang.



Gambar 12. Sequence Diagram Melaporkan Barang Ditemukan

e. Daftar Barang

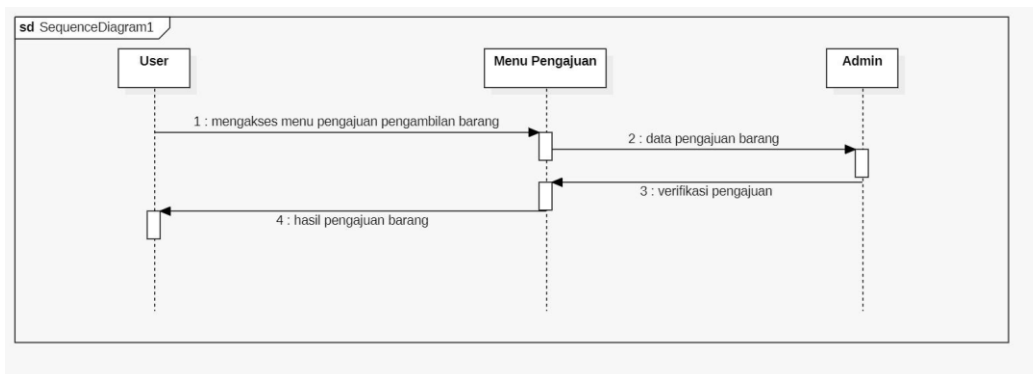
Pengguna dapat melihat daftar barang dengan membuka halaman barang. Sistem mengambil data barang dari database lalu ditampilkan kepada pengguna.



Gambar 13. Sequence Diagram Daftar Barang

f. Pengajuan Pengambilan Barang

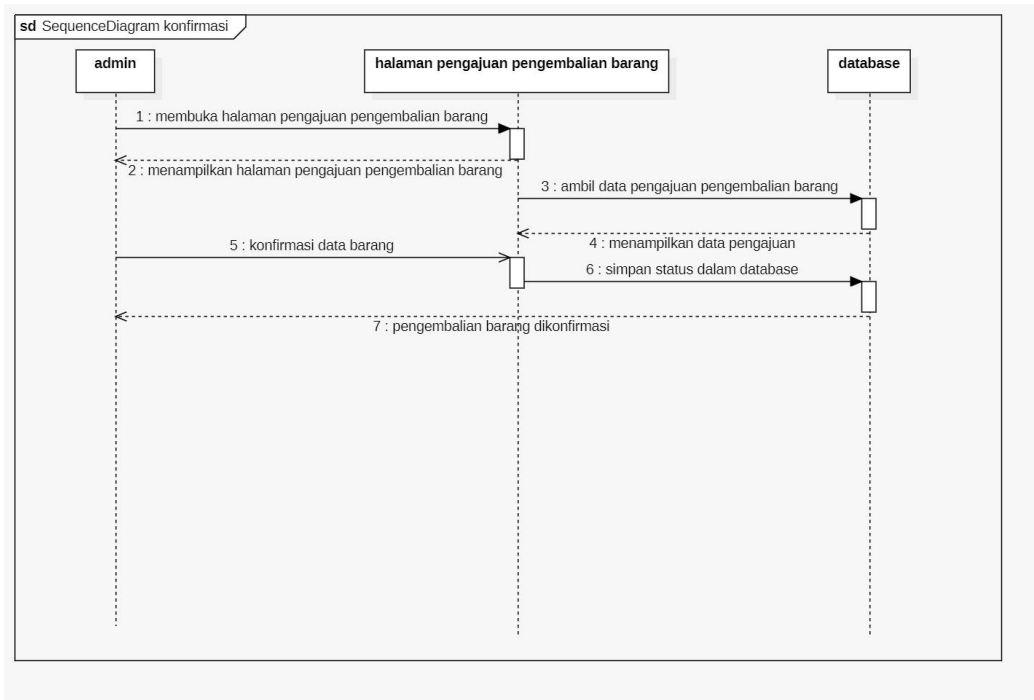
Pengguna dapat mengajukan pengambilan barang dengan mengakses menu pengajuan pengambilan barang. Setelah pengguna mengisi data pengajuan barang, data tersebut akan dikirim ke admin. Admin akan verifikasi pengajuan dan hasil verifikasi barang akan muncul di pengguna.



Gambar 14. Sequence Diagram Pengajuan Pengambilan Barang

g. Verifikasi

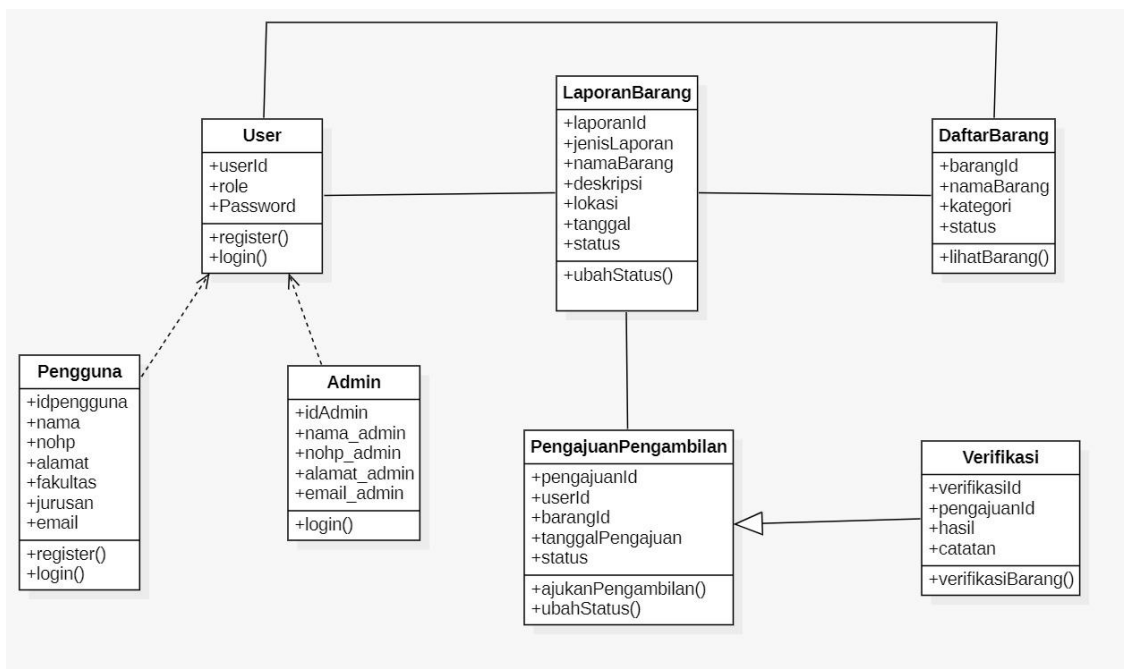
Untuk melakukan verifikasi, admin harus membuka halaman pengajuan pengembalian barang. Setelah membuka halaman tersebut, sistem akan mengambil data pengajuan pengembalian barang. Lalu sistem akan menampilkan data pengajuan, dan admin akan konfirmasi data barang. Status akan disimpan dalam database. Setelah itu pengembalian barang dikonfirmasi.



Gambar 15. Sequence Diagram Verifikasi

4. Class Diagram

Class diagram merupakan bagian dari diagram UML yang dibutuhkan untuk memodelkan struktur statis sistem. *Class diagrams* menunjukkan kelas-kelas dalam sistem, atribut dan metode (fungsi) masing-masing kelas, serta hubungan antar kelas seperti asosiasi, generalisasi (inheritance), dan agregasi/komposisi.



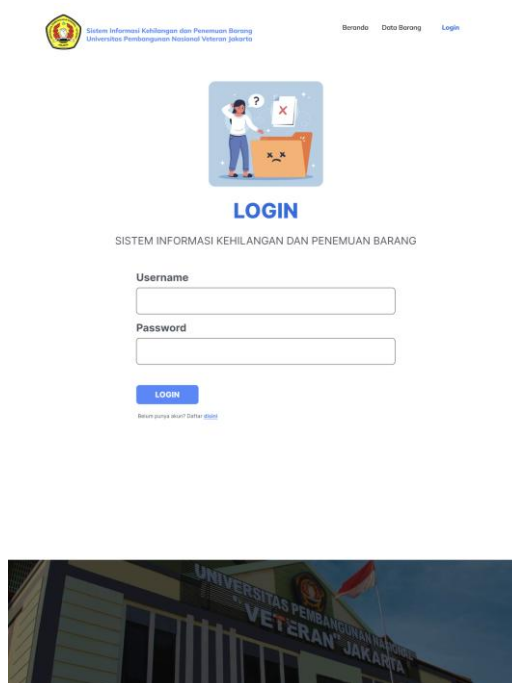
Gambar 16. Class Diagram

5. Design User Interface

Design User Interface (UI) atau Desain Antarmuka Pengguna adalah proses merancang tampilan visual dan elemen interaktif dari suatu aplikasi atau sistem yang digunakan oleh pengguna. Tujuan utama nya dari desain UI ini ialah untuk membuat pengalaman pengguna (*user experience*) yang diharapkan akan lebih mudah dipahami, mudah digunakan, dan menarik secara visual bagi semua usia. Berikut halaman-halaman desain UI untuk yang telah dirancang untuk pengguna maupun admin:

a. Login

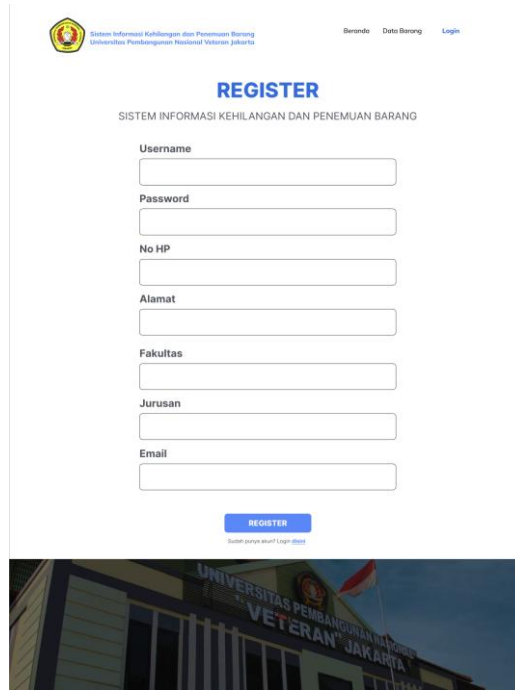
Halaman ini dapat digunakan untuk pengguna maupun admin untuk login ke akun masing-masing dengan mengisi username dan juga *password*. Jika belum memiliki akun, kami mengarahkan pengguna untuk registrasi pada tulisan “Daftar disini” yang dapat diklik.



Gambar 17. Design User Interface Login

b. Register

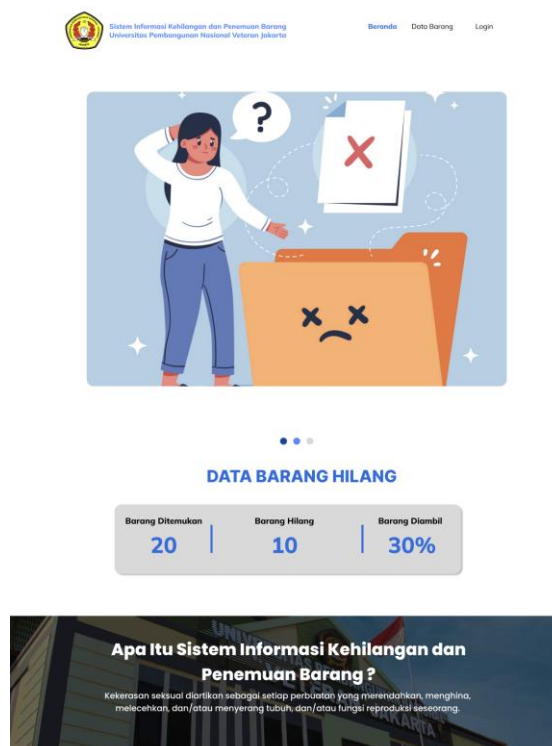
Setelah pengguna klik “Daftar disini”, kami langsung mengarahkan pengguna ke halaman register. Disini kami meminta pengguna untuk mengisi data diri yang diperlukan. Seperti contohnya, kami meminta pengguna untuk mengisi *nomor handphone* supaya apabila pengguna kehilangan barang dan seorang pengguna menemukannya, maka penemu barang tersebut bisa langsung melaporkan dengan menelpon *nomor handphone* yang tertera.



Gambar 18. Design User Interface Register

c. Beranda

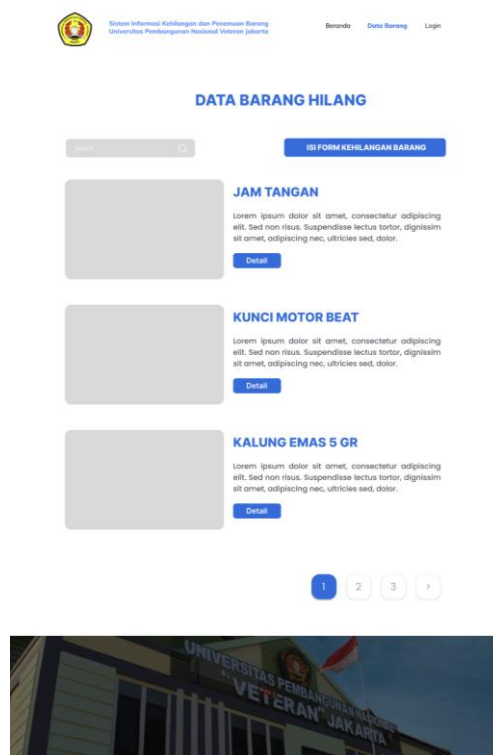
Saat diberanda dan pengguna melakukan login, selanjutnya adalah pengguna akan dapat langsung masuk ke dalam halaman beranda. Pada halaman ini kami memunculkan persentase berapa barang yang sudah ditemukan, barang yang hilang, maupun barang yang sudah diambil secara *real time*. Disini juga pengguna dapat melihat data barang hilang yang tertera pada kanan atas di *website*.



Gambar 19. Design User Interface Beranda

d. Barang Hilang

Setelah pengguna klik “Data barang”, pengguna akan diarahkan ke halaman barang hilang. Disini merupakan halaman dimana pengguna yang menemukan barang hilang dapat “search” pada search bar barang yang ia temukan dan dapat membantu mengembalikan barang tersebut kepada pemilik. Di halaman ini juga kami menyediakan form kehilangan barang yang terletak di sebelah *search bar* yang dapat diklik dan diisi pengguna yang kehilangan barang supaya barang kehilangannya dapat muncul di halaman barang hilang setelah di *approve* oleh admin.



Gambar 20. Design User Interface Barang Hilang

e. Melaporkan Barang Hilang

Setelah pengguna klik “Form kehilangan barang” yang terdapat di halaman barang hilang, pengguna langsung diarahkan untuk mengisi form. Setelah pengguna submit pengisian laporan, barang pengguna yang hilang dan dilaporkan akan langsung muncul di halaman barang hilang setelah di *approve* admin.



 Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Beranda Data Barang Login

FORM KEHILANGAN BARANG

Laporkan jika ada anda kehilangan barang pada lingkup Universitas
Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Nama

NoHp

Program Studi

Email

Barang Hilang

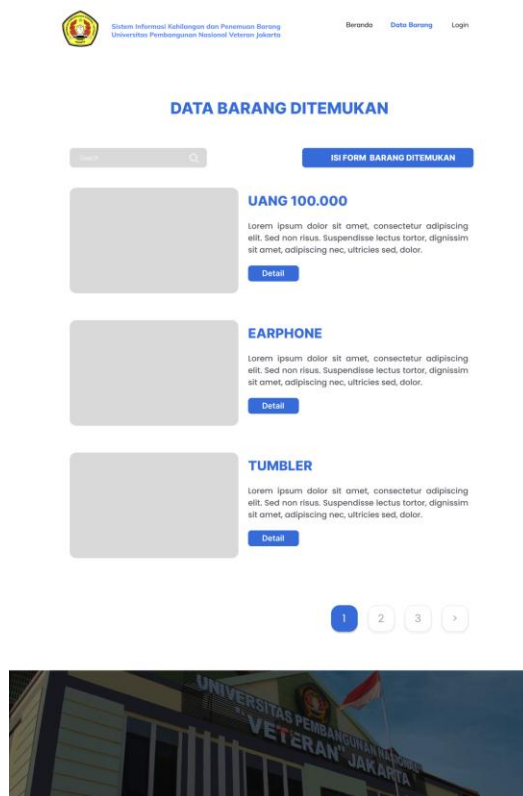
Kirim



Gambar 21. *Design User Interface Melaporkan Barang Hilang*

f. Data Barang Ditemukan

Data barang yang diperlihatkan bukan hanya data barang hilang saja. Kami juga membuat halaman untuk data barang yang ditemukan. Dengan ini kami dapat memudahkan pengguna yang kehilangan barangnya untuk mengecek apakah barang kehilangannya muncul di halaman ini. Apabila barang hilangnya muncul di halaman ini, pengguna dapat *request* pengajuan pengambilan barang lewat admin. Di halaman ini juga pengguna yang menemukan barang hilang dapat klik “Form penemuan barang” untuk membantu pengguna kehilangan barang yang barangnya belum muncul di halaman data barang ditemukan.



Gambar 22. Design User Interface Data Barang Ditemukan

g. Melaporkan Barang Ditemukan

Pada halaman ini, pengguna yang menemukan barang hilang diminta untuk mengisi data diri di form penemuan barang seperti gambar di bawah ini. Setelah pengguna submit form tersebut, barang yang ditemukan oleh pengguna akan muncul di halaman data barang ditemukan setelah pengguna memberikan barang tersebut ke admin dan juga setelah di *approve* oleh admin.



Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Beranda Data Barang Login

FORM PENEMUAN BARANG

Laporkan jika ada anda menemukan barang pada lingkup Universitas
Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Nama

NoHp

Program Studi

Email

Barang Ditemukan

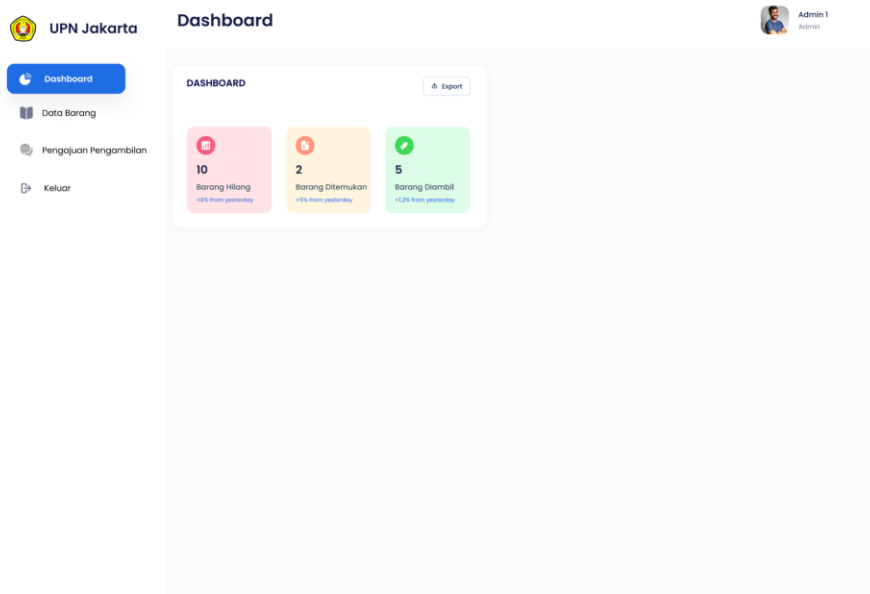
Kirim



Gambar 23. Design User Interface Melaporkan Barang Ditemukan

h. Dashboard Admin

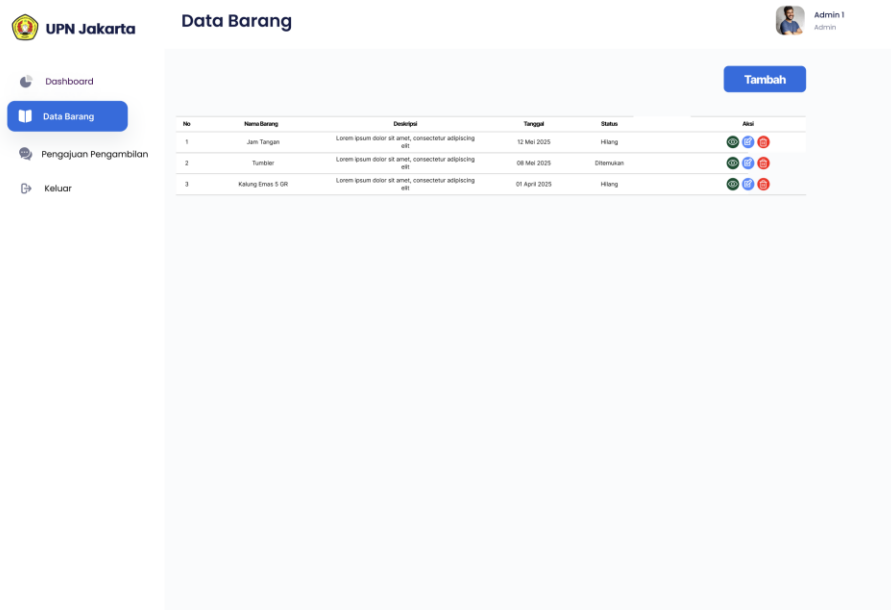
Website ini dijalankan oleh dua aktor yaitu pengguna dan juga admin. Maka kami merancang dashboard khusus untuk admin. Di halaman dashboard admin ini, kami memperlihatkan *update* persentase banyaknya barang hilang, barang ditemukan, dan barang diambil secara real time yang dapat dipantau oleh admin.



Gambar 24. Design User Interface Dashboard Admin

i. Barang Admin

Pada halaman data barang untuk admin, kami memperlihatkan nama barang apa saja yang hilang, deskripsi barang, tanggal barang hilang/ditemukan, dan juga status barang. Form barang hilang dan barang ditemukan yang sudah diisi pengguna akan muncul pada saat admin klik “Tambah” untuk menambahkan informasi barang hilang maupun barang ditemukan. Apabila admin *approve* form tersebut, maka barang akan muncul di halaman pengguna dan juga di halaman admin.

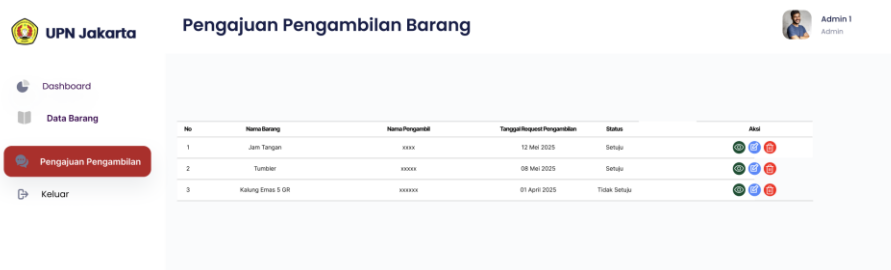


No	Nama Barang	Deskripsi	Tanggal	Status	Aksi
1	Jam Tangan	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit	12 Mei 2025	Hilang	  
2	Tumbler	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit	08 Mei 2025	Ditemukan	  
3	Kalung Emas 5 GR	Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit	01 April 2025	Hilang	  

Gambar 25. Design User Interface Barang Admin

j. Pengambilan Barang Admin

Admin dapat membuka halaman ini pada saat pengguna yang kehilangan barangnya datang ke admin untuk pengajuan pengambilan barang. Disini admin dapat mencocokkan barang kehilangannya dengan barang yang sudah ditemukan. Apabila admin approve maka barang tersebut akan dikembalikan. Setelah barang dikembalikan, status barang akan berganti menjadi “setuju” seperti gambar di bawah. Pada halaman data barang hilang maupun data barang ditemukan di pengguna pun barang tersebut akan dihilangkan karena barang sudah dikembalikan ke pemilik.



No	Nama Barang	Nama Pengantar	Tanggal Request Pengambilan	Status	Aksi
1	Jam Tangan	xxxx	12 Mei 2025	Setuju	  
2	Tumbler	xxxxx	08 Mei 2025	Setuju	  
3	Kalung Emas 5 GR	xxxxxx	01 April 2025	Tidak Setuju	  

Gambar 26. Design User Interface Pengambilan Barang Admin



4 KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perancangan Sistem Informasi terkait kehilangan dan penemuan barang di lingkungan sekitar kampus terutama di lingkungan fakultas akan sangat memberikan solusi yang efektif dalam pengelolaan informasi terkait barang hilang dan ditemukan. Sistem ini dirancang dengan pendekatan yang terstruktur dan berfokus pada kebutuhan nyata pengguna seperti mahasiswa, dosen, dan staf, sehingga mampu memfasilitasi proses pencatatan dan pencarian barang secara lebih efisien dan terorganisir. Melalui analisis kebutuhan, pemodelan sistem, serta perancangan arsitektur dan antarmuka pengguna, sistem ini diharapkan dapat mengurangi redundansi data, mempercepat proses penanganan barang hilang atau ditemukan, serta meningkatkan komunikasi antara pengguna dengan administrator. Hasil penelitian ini dapat memberikan dasar untuk mengembangkan dan implementasi sistem di tahap selanjutnya guna mendukung terciptanya lingkungan kampus yang lebih tertib dan responsif terhadap permasalahan kehilangan dan penemuan barang.

4.2 Saran

Saran untuk penelitian kedepannya agar sistem informasi kehilangan dan penemuan barang yang telah dirancang dapat segera diuji coba secara langsung di lingkungan kampus dengan melibatkan pengguna akhir seperti mahasiswa, dosen, dan staf, guna memperoleh masukan terhadap efektivitas dan kemudahan penggunaannya. Selain itu, pelatihan dan sosialisasi perlu dilakukan untuk memastikan seluruh civitas akademika memahami cara kerja serta manfaat dari sistem ini. Untuk meningkatkan efisiensi dan keterpaduan, sistem juga sebaiknya diintegrasikan dengan sistem informasi kampus yang telah ada, seperti sistem akademik atau keamanan kampus. Aspek keamanan dan privasi data juga perlu menjadi perhatian utama, sehingga perlu diterapkan mekanisme autentikasi pengguna dan perlindungan data yang memadai. Pengembangan fitur tambahan, seperti notifikasi otomatis, pencarian berdasarkan kategori barang, dan pelaporan statistik, dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan fungsi sistem secara keseluruhan. Terakhir, penyusunan prosedur operasional standar (SOP) yang jelas dan sistematis yang nantinya akan sangat diperlukan untuk mendukung pelaksanaan sistem secara konsisten dan tertib di lingkungan wilayah kampus terutama dibagian wilayah fakultas.

DAFTAR PUSTAKA

CAHYANI, D. A. (2020). *SISTEM INFORMASI PELAPORAN KEHILANGAN BARANG PADA POLRES KARANGANYAR BERBASIS ANDROID* (Doctoral dissertation, Universitas Duta Bangsa Surakarta)

<https://eprints.udb.ac.id/id/eprint/390/>

Dariato, E., & Ramayanti, D. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Stock Zoning & Kehilangan Barang Berbasis Web dan Android dengan Metode Waterfall (Studi Kasus: PT Aplikanusa Lintasarta). *Arcitech: Journal of Computer Science and Artificial Intelligence*, 1(1), 41.

<https://journal.iaincurup.ac.id/index.php/arcitech/article/view/4315>

Mutiara, A. N. D. I. N. I. (2024). RANCANG BANGUN APLIKASI KEHILANGAN DAN PENEMUAN



BARANG HILANG BERBASIS WEBSITE DI POLITEKNIK NEGERI JAKARTA.

<https://repository.pnj.ac.id/id/eprint/21143/>

Ninda, N., & Nurgiyatna, S. T. (2025). *Sistem Pelaporan Barang Hilang Di Lingkungan Universitas Muhammadiyah Surakarta Berbasis Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

<https://eprints.ums.ac.id/134869/>

Rahmatuloh, M., & Revanda, M. R. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Pada Pt. Haluan Indah Transporindo Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 54-59.

<https://ejurnal.ulbi.ac.id/index.php/informatika/article/view/1944>

Shobari, M. R., & Masya, F. (2020). Aplikasi Informasi Pelaporan Dan Penemuan Barang Tertinggal Berbasis Android (Studi Kasus: Pt Kereta Commuter Indonesia). *Rabit: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 5(2), 86-96.

<https://jurnal.univrab.ac.id/index.php/rabit/article/view/1324>

Wantoro, A. (2018). Prototype Aplikasi Berbasis Web Sebagai Media Informasi Kehilangan Barang. *Jurnal Teknoinfo*, 12(1), 11-15.

<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/article/view/39>

Wahid, A. A. (2020). Analisis metode waterfall untuk pengembangan sistem informasi. *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, 1(1), 1-5.

https://www.researchgate.net/profile/Aceng-Wahid/publication/346397070_Analisis_Metode_Waterfall_Untuk_Pengembangan_Sistem_Informasi/links/5fbfa91092851c933f5d76b6/Analisis-Metode-Waterfall-Untuk-Pengembangan-Sistem-Informasi.pdf

Zamzami, F., Nusa, N. D., & Faiz, I. A. (2021). *Sistem informasi akuntansi*. Ugm Press.

https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=tTMXEEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=info:Xr4sT7rBpokJ:scholar.google.com&ots=_AbugAYirg&sig=y9Lkdzi0SYKGpyjtfVOeiw7y_HM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Zatin, N., 2019. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM PENGADAAN BARANG DI PT INDONESIA POWER SUB UNIT PLTA CIKALONG UBP SAGULING. *SisInfo-Jurnal Sistem Informasi dan Informatika*, 1(02), pp.20-26.

<http://repository.unibi.ac.id/186/1/ANALISIS%20DAN%20PERANCANGAN%20SISTEM%20PENGAD>



[AAN%20BARANG%20DI%20PT%20INDONESIA%20POWER%20SUB%20UNIT%20PLTA%20CIKALONG%20OUBP%20SAGULING.pdf](#)

R. D. A Zatin Niqotaini, Bambang Saras Yulistiawan, Erly Krisnanik, ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DENGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGE. 2023. [Online]. Available: http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbo.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Rosa, A. S. (2023). Analisis dan perancangan sistem penjualan pada Toko XYZ berbasis web dan mobile menggunakan UML. *Nuansa Informatika*, 17(2), 71-82. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom/article/view/13>

Niqotaini, Z., et al. (2024). *Analisis dan perancangan sistem informasi Homify*. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/383852244_Analisis_dan_Perancangan_Sistem_Informasi_Homify