

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecamatan Bojongsoang memiliki satu polsek di sekitar Bojongsoang dan menjadi polsek yang bertugas dan berkewajiban memberikan pelayanan terhadap kepentingan masyarakat dalam bidang hukum, menangani masalah kriminalitas serta memelihara keamanan dan ketertiban umum yang bertempat di wilayah Kecamatan Bojongsoang. Polsek Bojongsoang merupakan ujung tombak Polri yang bertugas langsung dilapangan untuk menciptakan suasana yang kondusif dilingkungan kecamatan Bojongsoang. Dalam pelaksanaan tugasnya Polsek mempunyai beberapa personil Polri aktif dan aktif bertugas melayani masyarakat disekitar kecamatan Bojongsoang.

Polsek Bojongsoang memiliki unit yang dikenal dengan Reskrim atau yang bisa disebut Reserse Kriminal, bahkan kinerja suatu bagian kepolisian sering diukur oleh masyarakat melalui keberhasilan Reskrim dalam menangani kasus-kasus tindak pidana . Salah satu tugas Reskrim dilingkungan Polsek adalah mengenai pengolahan data berkas perkara yang kompleks. Masalah yang ada di Reskrim Bojongsoang adalah kurangnya otoritas dalam menangani semua data tindak pidana, tempat penyimpanan semua datanya yang kurang terstruktur, sering mengalami kesulitan pencarian data yang sudah lama, dan kurang maksimal dalam melakukan rekapitulasi data.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Polsek Bojongsoang membutuhkan suatu sistem yang dapat mengelola semua data berkas kriminalitas sehingga diharapkan dapat meminimalisir kesalahan yang sering terjadi dan memaksimalkan hasil yang diharapkan. Penulis mencoba memperbaiki sistem tersebut dengan menggunakan aplikasi berbasis Web yang sekiranya dapat membantu mengatasi permasalahan dalam pengelolaan data kriminalitas sehingga dapat mempermudah dalam

menyajikan data kriminalitas yang dihasilkan lebih cepat dan akurat sehingga perbaikan dari sistem tersebut dapat meningkatkan kinerja Polsek Bojongsoang.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam proyek akhir ini adalah :

- a. Bagaimana membuat sistem yang dapat memudahkan Reskrim Polsek Bojongsoang dalam pengelolaan data kriminalitas ?
- b. Bagaimana membuat sebuah aplikasi berbasis web yang mampu melakukan pengelolaan data petugas, data tersangka, data penyidik, data pelapor, data saksi dan korban laporan BAP, Laporan Polisi, laporan rekapitulasi perkara tindak pidana Reskrim Bojongsoang ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir ini adalah :

- a. Membuat aplikasi pengolahan data kriminalitas pada Polsek Bojongsoang dengan *web*
- b. Menyediakan fitur untuk menampilkan data petugas, data tersangka, data penyidik, data pelapor, data saksi dan korban BAP, laporan polisi dan *outputnya* berupa laporan rekapitulasi perkara tindak pidana Reskrim Bojongsoang..
- c. Aplikasi dapat melakukan *generate* laporan polisi, BAP, Surat Penyitaan dalam format PDF.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari proyek akhir ini adalah :

- a. Aplikasi ini hanya digunakan di lingkungan Polsek Bojongsoang (unit Reskrim).
- b. Aplikasi tidak menangani pengaduan masyarakat.
- c. Aplikasi tidak menangani masalah penahanan menuju Rumah Tahanan (Rutan).
- d. Aplikasi tidak menangani penetapan sebagai tersangka.

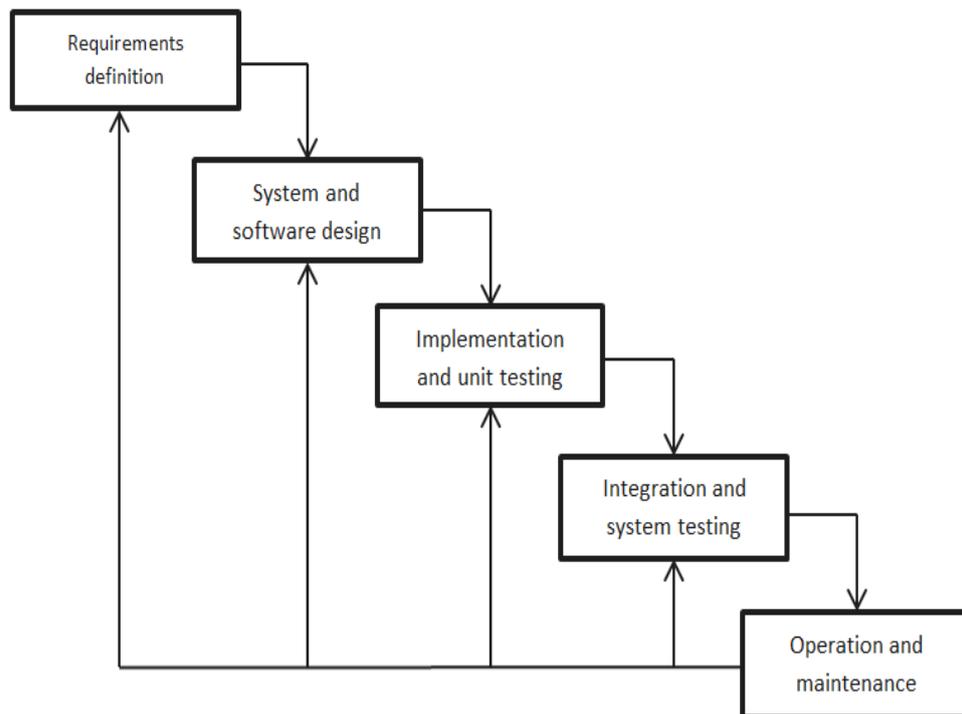
1.5 Definisi Operasional

Defenisi operasional dari penelitian, yaitu :

Aplikasi pengelolaan data kriminalitas berbasis web adalah suatu program yang menangani proses pengolahan data tindak pidana yang terjadi di sekitar Kecamatan Bojongsoang yang diproses oleh Polsek Bojongsoang. Penggunaanya adalah personil yang ada di unit Reskrim.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah metode perangkat lunak *Software Development Life Cycle (SDLC)* dengan model perangkat lunak *Waterfall* .



Gambar 1-1

Metode Waterfall [1]

Berikut adalah tahapan-tahapan dari model Waterfall :

a. *Requirements definition*

Tahap awal yang dilakukan adalah mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pengerjaan proyek akhir dengan melakukan wawancara dengan Kasat Reskrim Polsek Bojongsong. Hasil dari pengumpulan tersebut dianalisa sesuai keinginan *user*. Kemudian kebutuhan-kebutuhan tersebut didefinisikan secara rinci sebagai spesifikasi sistem.

b. System and software design

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah melakukan perancangan sistem seperti membuat ERD, UML, Perancangan *User Interface* untuk mempermudah tahapan pembuatan kode dan memperkirakan spesifikasi *software* dan *hardware* yang akan digunakan.

c. Implementation and unit testing

Pada tahap ini desain program yang telah dibuat diterjemahkan kedalam kode-kode dengan bahasa program yang telah ditentukan. Alat bantu yang digunakan adalah Codeigniter (CI), MySQL *database*. Tahapan ini merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *system*.

d. Integration and system testing

Tahapan akhir dimana setelah tahapan penulisan kode program selesai dilakukan. Tahapan ini yang diuji adalah kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kelemahan maupun kekurangan dari sistem yang dibuat kemudian dilakukan pengkajian ulang. Pengujian yang dilakukan dalam tahap ini adalah *Blackbox Testing*.

e. Operation and Maintenance

Pada Proyek Akhir ini tidak akan dilakukan tahapan penerapan program dan pemeliharaan.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Pengerjaan proyek akhir dimulai dari proses pendefinisian kebutuhan sampai dengan proses pengujian perangkat lunak. Jadwal pengerjaan proyek akhir dapat dilihat pada tabel 1-1 berikut.

Tabel 1-1
Jadwal Pengerjaan

KEGIATAN	Mar 2014				Apr 2014				Mei 2014				Jun 2014				Jul 2014				Agu 2014			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Requirements Definition	■	■	■	■																				
System and Software Design					■	■	■	■																
Implementation and Unit Testing									■	■	■	■	■	■	■	■								
Integration and System Testing																	■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■