

## Sistem Informasi Polsek Seberang Ulu 1 Kota Palembang Berbasis Website

Muhammad Rizki Ananda<sup>1)</sup>, Eka Puji Agustini<sup>2)</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer  
Jalan Jenderal A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan 30265  
e-mail: [\\*rzkiannya7@gmail.com](mailto:*rzkiannya7@gmail.com) [eka\\_puji@binadarma.ac.id](mailto:eka_puji@binadarma.ac.id)

### Abstrak

*Pelayanan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bidang Pelayanan Kepolisian memiliki fungsi diantaranya melayani pengaduan masyarakat yang terkena tindak kriminalitas. Pada Polsek Seberang Ulu 1 Palembang, jika masyarakat melakukan pengaduan kepada kepolisian, pelayanan pada unit pelayanan polsek masih menggunakan sistem konvensional belum terkomputerisasi sehingga pada saat proses pelayanan berlangsung masih sering terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat, serta lambatnya dalam pencarian data yang diperlukan dan kurangnya informasi kepada masyarakat tentang persyaratan permohonan STTLP (Surat Tanda Terima Laporan Polisi). Untuk itulah penulis membuat sistem informasi SPKT yang dapat memudahkan petugas kepolisian dalam proses pembuatan, hingga pengarsipan STTLP, serta dapat memudahkan masyarakat dalam permohonan STTLP karena data permohonan dan persyaratan di upload melalui sistem SPKT berbasis web, sistem ini merupakan solusi yang baik untuk memecahkan permasalahan yang ada pada unit SPKT Polsek Seberang Ulu 1 Palembang, serta dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang pekerjaan pada instansi.*

**Kata kunci**—Sistem Informasi, Polsek, Website

### Abstract

*Service is very important in human life, the field of Police Service has functions including serving complaints from people who are affected by criminal acts. At the Seberang Ulu 1 Palembang Police, if the public makes a complaint to the police, the service at the Polsek service unit still uses a conventional system that has not been computerized so that when the service process takes place there are still frequent errors in recording, less accurate reports are made, and the slowness of searching for data. needed and the lack of information to the public about the requirements for the STTLP (Police Report Receipt) application. For this reason, the authors create an SPKT information system that can facilitate police officers in the process of making, to archiving STTLP, and can make it easier for the public to apply for STTLP because application data and requirements are uploaded through a web-based SPKT system, this system is a good solution to solve problems that arise. is in the SPKT unit of the Seberang Ulu Police 1 Palembang, and with a computerized system an effective and efficient activity can be achieved in supporting the work of the agency.*

**Keywords**— Information System, Police, Web

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi komunikasi digital saat ini khususnya internet mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dengan berbagai macam kegunaannya, hal ini yang menjadikan internet sebagai kebutuhan pokok bagi sebagian besar orang disamping

kebutuhan pangan, sandang, dan papan. Perkembangan internet di Indonesia pun semakin tinggi, hal ini ditandai dengan adanya peningkatan pengguna internet setiap tahunnya.[1]

Pelayanan adalah kegiatan yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang dengan landasan faktor materil melalui sistem, prosedur dan metode tertentu dalam rangka usaha memenuhi kepentingan orang lain sesuai dengan haknya. Melihat kondisi dan fakta di lapangan menggambarkan bahwa pelayanan publik yang diselenggarakan oleh pemerintah masih belum sesuai dengan harapan, masyarakat masih menganggap bahwa pelayanan yang diselenggarakan oleh pemerintah terkesan kurang efektif dan efisien. Instansi pemerintahan yang memberikan pelayanan kepada masyarakat menyangkut masalah dalam hal ketertiban masyarakat, penegakan hukum, perlindungan, pengayoman dilakukan oleh Kepolisian.

Kepolisian bidang SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) mempunyai fungsi yang diantaranya melayani pengaduan masyarakat yang terkena tindak kriminalitas yaitu seperti laporan penipuan, perampokan, penggelapan, pencurian, kehilangan barang berharga dan sebagainya. Karena tingginya keluhan masyarakat pada saat ini, masyarakat sangat membutuhkan pelayanan yang cepat di bagian SPKT. Karena SPKT merupakan ujung tombak pelayanan kepolisian dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk peningkatan dan memudahkan pelayanan diperlukan perangkat lunak.[2]

Pada Polsek Seberang Ulu 1 Palembang jika masyarakat melakukan pengaduan ataupun permohonan kepada kepolisian unit SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu), petugas masih menggunakan sistem konvensional atau belum terkomputerisasi dimana kekurangan dari sistem ini adalah sangat memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat, keterlambatan dalam pencarian data yang diperlukan STTLP (Surat Tanda Terima Laporan Polisi) maka petugas harus menulis ulang pada buku untuk pengarsipan, kemudian jika masyarakat melakukan permohonan untuk ke dua kalinya petugas harus menulis ulang data pemohon karena membutuhkan waktu lama untuk pencarian data, sementara kesulitan yang dihadapi pemohon adalah kurangnya informasi persyaratan yang harus dilengkapi untuk membuat laporan atau permohonan STTLP sehingga banyak pemohon berulang kali datang ke kantor polisi untuk memenuhi persyaratan yang belum lengkap, sehingga pengawasan terhadap SPKT kurang efektif.

Apabila sistem SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) sudah terkomputerisasi, petugas bisa mendapatkan data pemohon dengan mudah dan pengarsipan lebih efektif, sementara kemudahan untuk pemohon yaitu bisa mendapatkan informasi tentang pengaduan dengan jelas, dan pemohon tidak harus antri untuk membuat STTLP karena pengisian formulir dan persyaratan dilakukan secara online bisa dimana saja. Pengawasan oleh Kepala Administrasi SPKT dapat secara langsung dilakukan dengan melihat laporan yang telah ada pada sistem, sehingga bisa /di lihat kapanpun.

Untuk itulah penulis mengambil pembahasan dalam penelitian ini dengan judul “Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Polsek Seberang Ulu 1 Palembang Berbasis Website

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Tahapan Pengumpulan Data

Berikut metode yang digunakan dalam penelitian ini :

#### a. Wawancara

Penulis mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan sistem berjalan pelayanan kepolisian kepada bapak Aiptu Hambali dan Bripta Syaiful, kepala dan staff Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Polsek Seberang Ulu 1 Palembang.

#### b. Observasi.

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang di teliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung ke Polsek Seberang Ulu 1 Palembang.

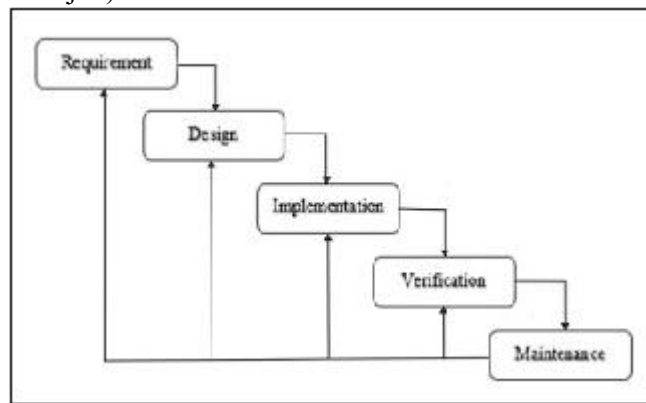
c. Studi Pustaka

Selain dilakukannya wawancara dan observasi, pada penelitian ini juga menggunakan teknik studi pustaka melalui refernsi-referensi jurnal yang ada diinternet, perpustakaan dan lain sebagainya.

## 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan Sistem yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Waterfall. Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak.

Urutan dalam Metode *Waterfall* bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap *analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut waterfall (Air Terjun).



Gambar 1. Metode *waterfall*

Terdapat lima tahapan yang harus dikerjakan pada metode waterfall yaitu,

### 1. Requirement Analysis

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

### 2. System and Software Design

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

### 3. Implementation and Unit Testing

Tahap implementation and unit testing merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

#### 4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

#### 5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah penjelasan tentang tahap-tahapan yang dilakukan dalam penggunaan Model *Waterfall*.

#### a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Langkah pertama pada tahapan ini yaitu diawali dengan tahap komunikasi kepada konsumen/pengguna. Langkah tersebut didapatkan dari hasil analisa akan suatu sistem, hasil dari komunikasi tersebut nantinya akan menghasilkan sebuah perencanaan awal yang akan digunakan sebelum suatu project itu dimulai (*Project Initiation*). Pengumpulan sebuah data informasi pada tahapan ini dilakukan agar dapat mengumpulkan suatu data- data yang nantinya data tersebut akan diperlukan, serta memahami fitur dan fungsi kegunaan *software*, melakukan suatu penelitian, wawancara dan studi literatur. Sistem analisis nantinya menginformasikan kepada user agar terciptanya sistem yang dapat memadai dan terkomputerisasi yang dapat melakukan tugas yang diinginkan oleh suatu user.

#### b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap kedua yaitu tahapan dari perencanaan (*Planning*), pada tahapan ini penulis akan menjelaskan mengenai estimasi pengerjaan pembuatan dari sistem yang ingin dijalankan serta tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko apa saja yang akan terjadi dalam pembuatannya, dan juga sumber daya apa saja yang akan dibutuhkan dari pengelolaan sistem tersebut, jadwal kerja yang dilaksanakan, produk yang dihasilkan dan proses pengerjaan dari sistem yang akan direncanakan serta design yang dibutuhkan dari pengembangan sistem yang dibuat untuk memberikan gambaran yang jelas nantinya.

#### c. *Modeling (Analysis & Design)*

Modeling adalah tahapan yang bertugas dalam melakukan perencanaan struktur data *flow diagram*, *entity relationship diagram*, tampilan *interface* dan detail algoritma program, serta arsitektur software atau dapat diartikan sebagai suatu perancangan dari *software* yang sudah direalisasikan kepada serangkaian program untuk tujuan memahami gambaran dari apa yang nantinya akan dikerjakan.

#### d. *Constuction (Code & Test)*

Tahapan *construction* merupakan tahapan kode. Pengkodean atau disebut dengan coding yaitu terjemahan dari bahasa yang dapat dibaca oleh komputer. Tahapan *construction* yaitu tahapan yang nyata dari pengerjaan suatu *software*, sebagai penggunaan mesin akan dimaksimalkan pada tahapan ini. Setelah codingan selesai, tahap berikutnya adalah tahap pengujian program (*testing*), dimana program tersebut akan diuji sebagai sistem yang lengkap

yang nantinya dapat menjamin persayaratan bahwa sistem tersebut telah terpenuhi. Tujuan pengujian (*testing*) adalah untuk menemukan kesalahan pada sistem yang kemungkinan besar terjadi untuk dapat diperbaiki.

e. *Deployment (Delivery,Support,Feedback)*

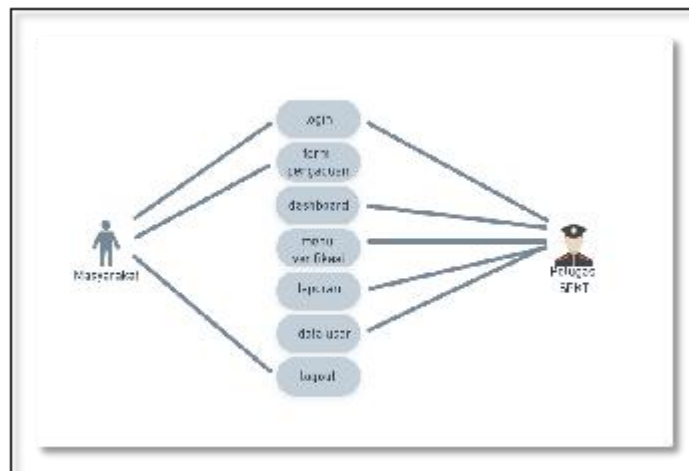
Setelah dilakukannya tahapan analisis, desain serta pengkodean maka sistem yang telah jadi digunakan oleh user, tahapan ini disebut dengan tahapan *deployment* dimana pada tahapan ini dapat dikatakan tahap akhir dalam pembuatan *software* atau sebuah sistem. Setelah sistem yang sudah dirancang dan dijalankan tersebut sudah dibuat nantinya pemilik harus melakukan pemeliharaan terhadap *software* secara berkala, evaluasi, perbaikan serta pengembangan *software* yang nanti menjadi umpan balik agar sistem dapat berjalan serta berkembang sesuai dengan fungsinya.

### 3.1 Perancangan Sistem

Tahapa ini difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini meliputi pembuatan Usecase Daigram, Diagram Activity,Class Diagram.

#### 1. *Usecase Diagram*

*Usecase* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang akan dibuat. Usecase Diagram dirancang untuk menjelaskan interaksi apa saja yang dapat dilakukan user terhadap aplikasi seperti gambar dibawah ini.

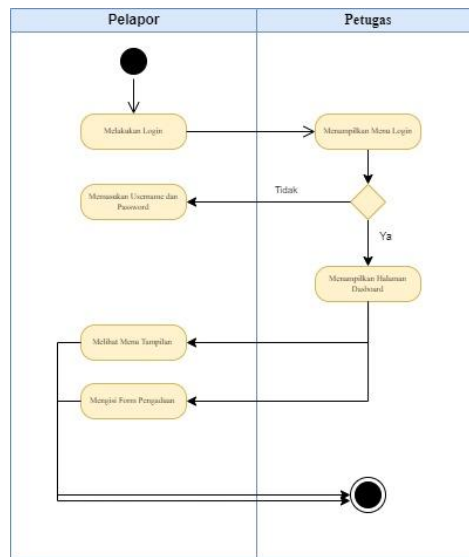


Gambar 2. *Use Diagram*

*Case*

#### 2. *Activity Diagram*

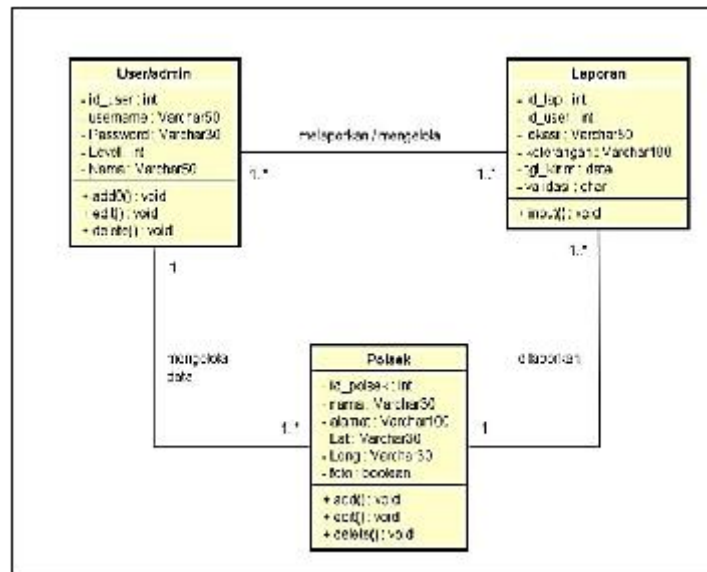
Activity Diagram Menggambarkan Workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Gambar *activity* diagram kelola menu di sistem yang dilakukan oleh pimpinan dapat dilihat seperti gambar 3.4 dibawah ini.



Gambar 3. Activity Diagram

### 3. Class diagram

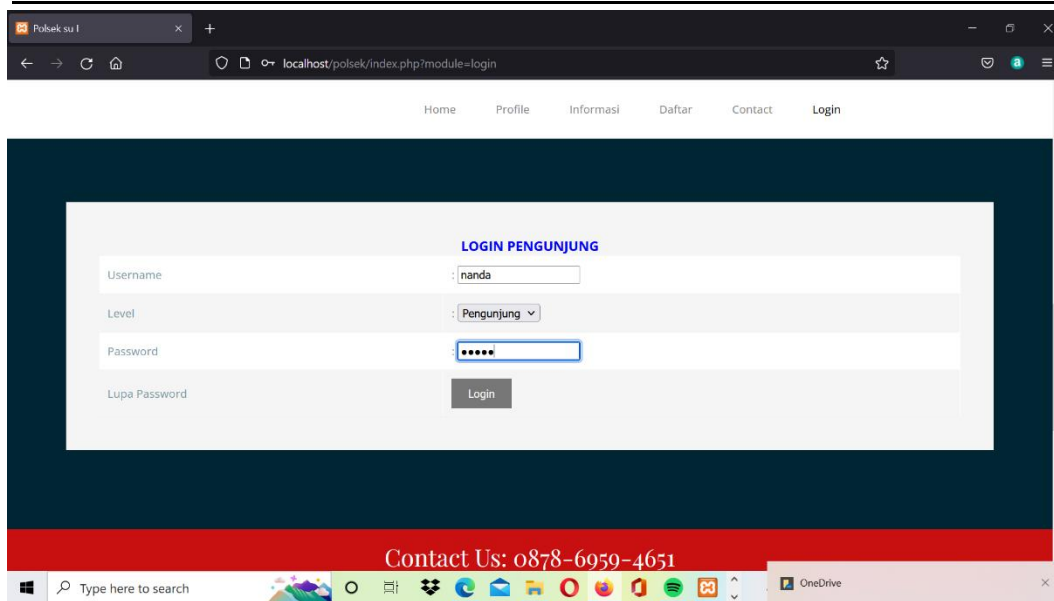
Class diagram menjelaskan basis data yang digunakan dari segi pendefinisian tabel apa saja yang digunakan dalam pembuatan pengembangan sistem. Dapat dilihat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4. Class diagram

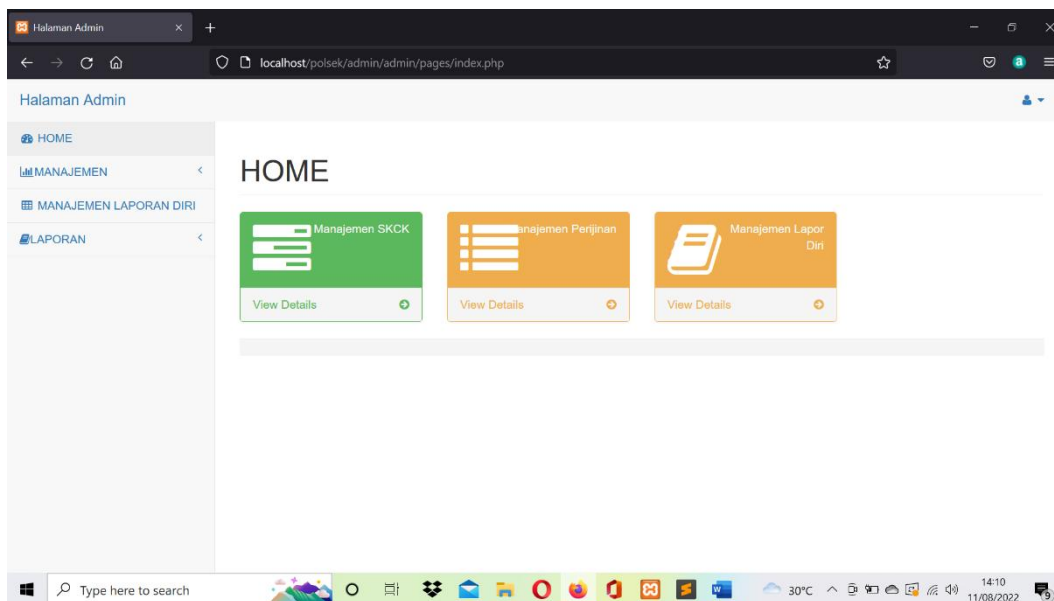
### 3.2 Perancangan Interface

Kegiatan setelah analisis dan perancangan suatu sistem adalah kegiatan implementasi, implementasi merupakan usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan, yaitu menghasilkan suatu informasi yang efektif, akurat dan efisien. Berikut adalah hasil implementasi sistem yang telah dibuat.



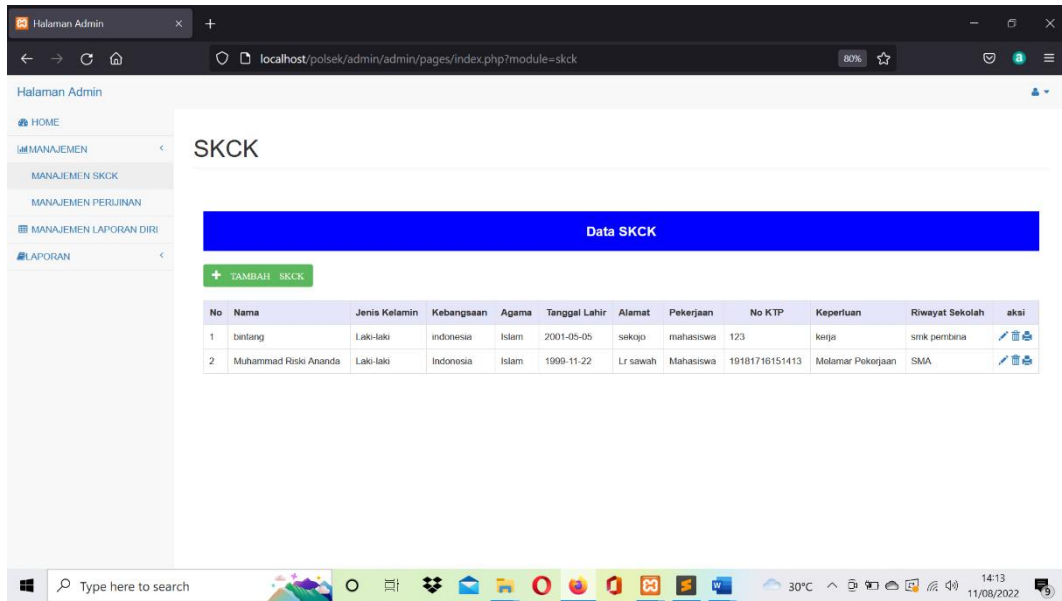
Gambar 5. Tampilan Halaman Login

Pada gambar 5 Halaman diatas digunakan untuk membatasi akses terhadap sistem dimana hanya pengguna yang memiliki akses yang dapat menggunakan Website Polsek seberang ulu 1



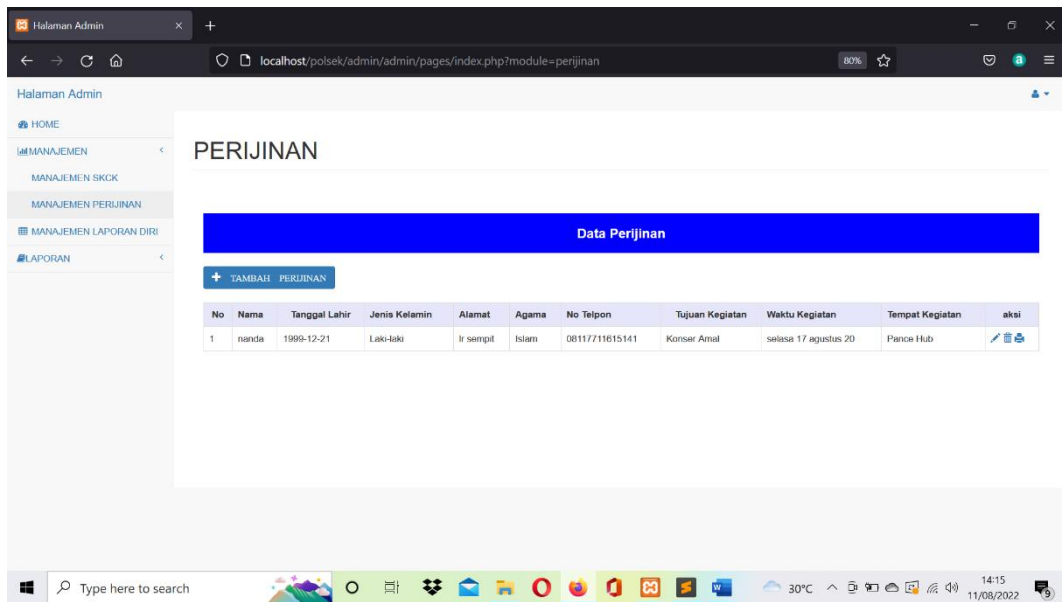
Gambar 6. Tampilan Halaman Admin

Pada gambar 6 di atas adalah Menu admin merupakan menu halaman utama di sistem informasi polsek seberang ulu 1 untuk mengelola laporan berupa pelayanan dan pengaduan kepolisian.



Gambar 7. Menu Kelola SKCK

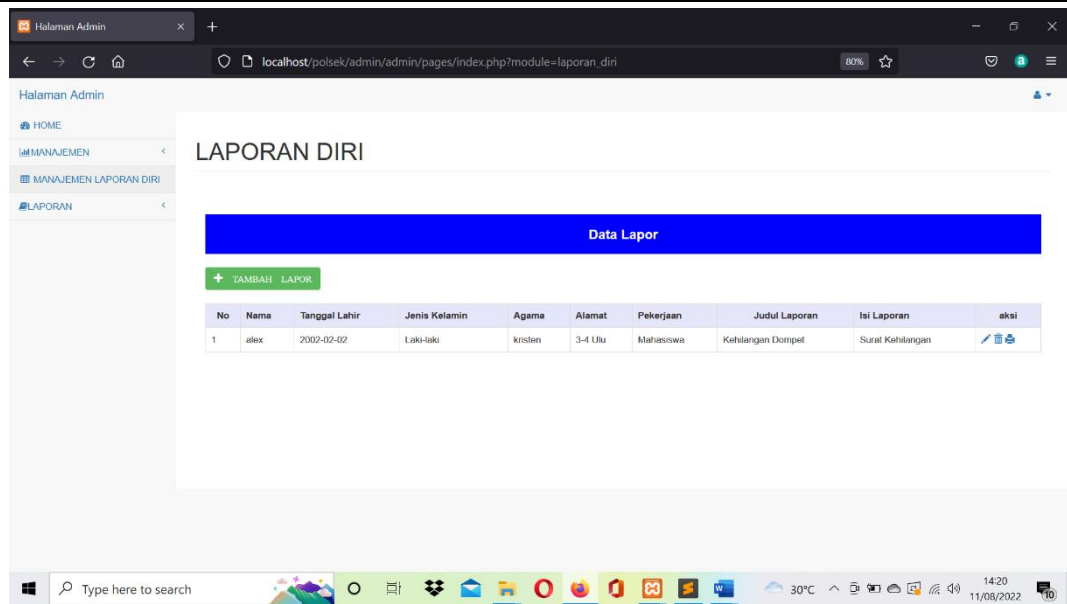
Pada gambar 7 di atas adalah gambar Kelola Pelayanan SKCK yang digunakan untuk membuat atau memperpanjang SKCK (Surat Keterangan Catatan Kepolisian) untuk masyarakat.



Gambar 8. Menu Kelola Izin Keramaian

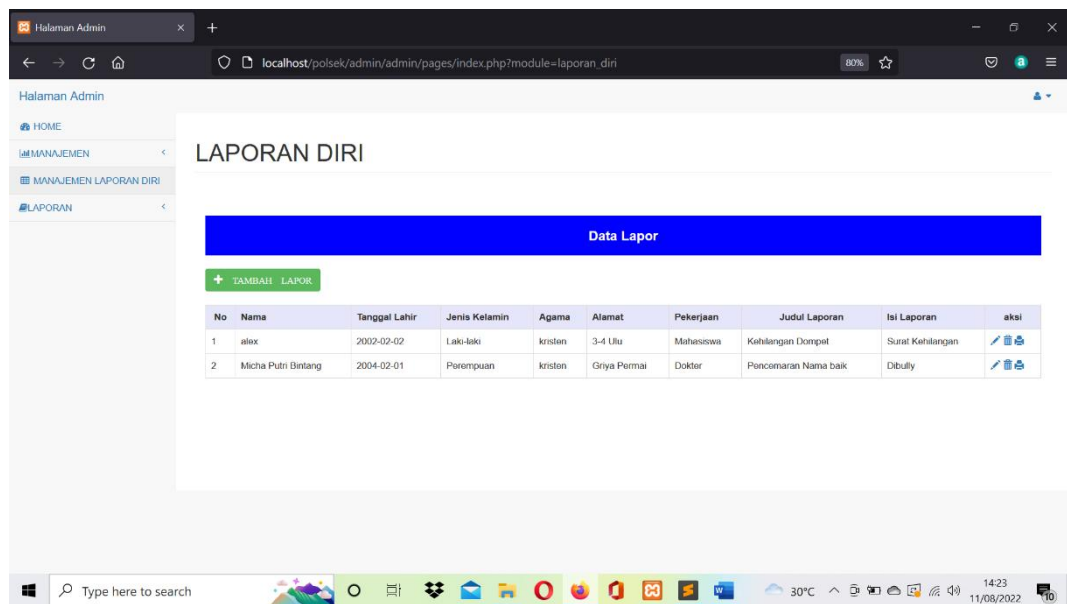
Pada gambar 8 diatas adalah menu kelola laporan izin keramaian dari masyarakat wilayah hukum seberang ulu 1 palembang.





Gambar 9. Menu Kelola laporan Kehilangan

Pada gambar 9 diatas adalah menu kelola laporan kehilangan dari masyarakat wilayah hukum seberang ulu 1 kota Palembang



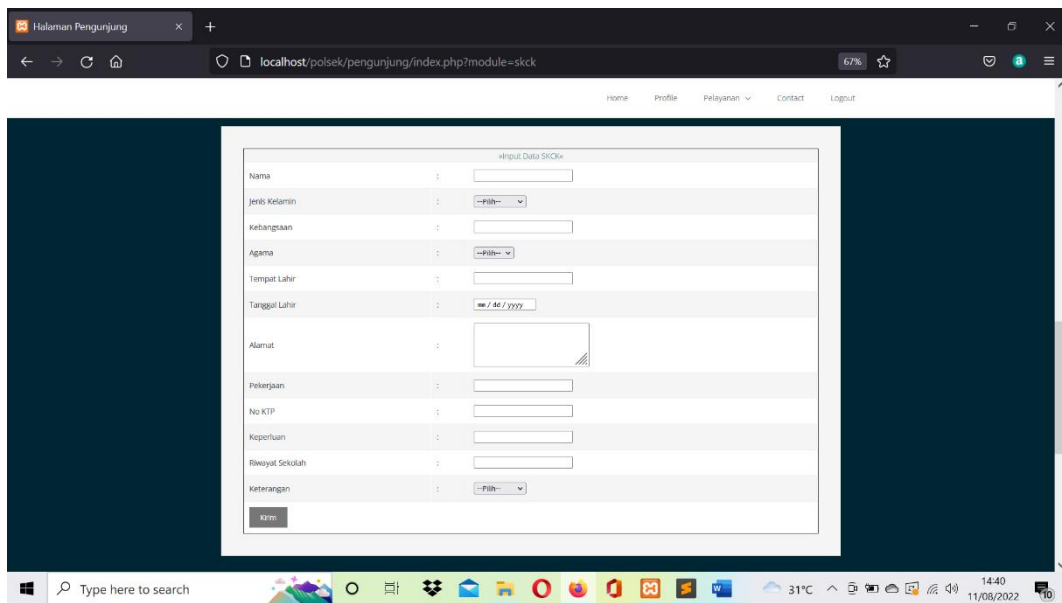
Gambar 10. Menu Kelola Data Pelapor

Pada gambar 10 diatas adalah menu kelola data pelaporan dari masyarakat yang melakukan pengaduan di wilayah hukum polsek seberang ulu 1 kota palembang .



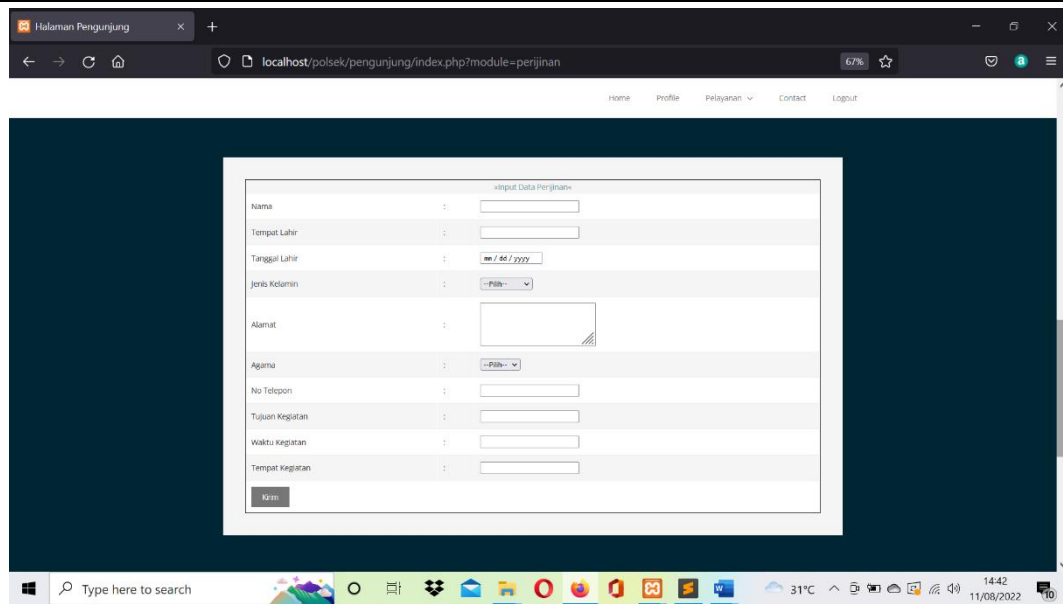
Gambar 11. Halaman Depan

Pada gambar 11 diatas adalah menu halaman depan website polsek seberang ulu 1 kota Palembang.



Gambar 12. Form SKCK

Pada gambar 11 diatas adalah menu form SKCK yang digunakan untuk melakukan perpanjangan atau pembuatan baru SKCK.



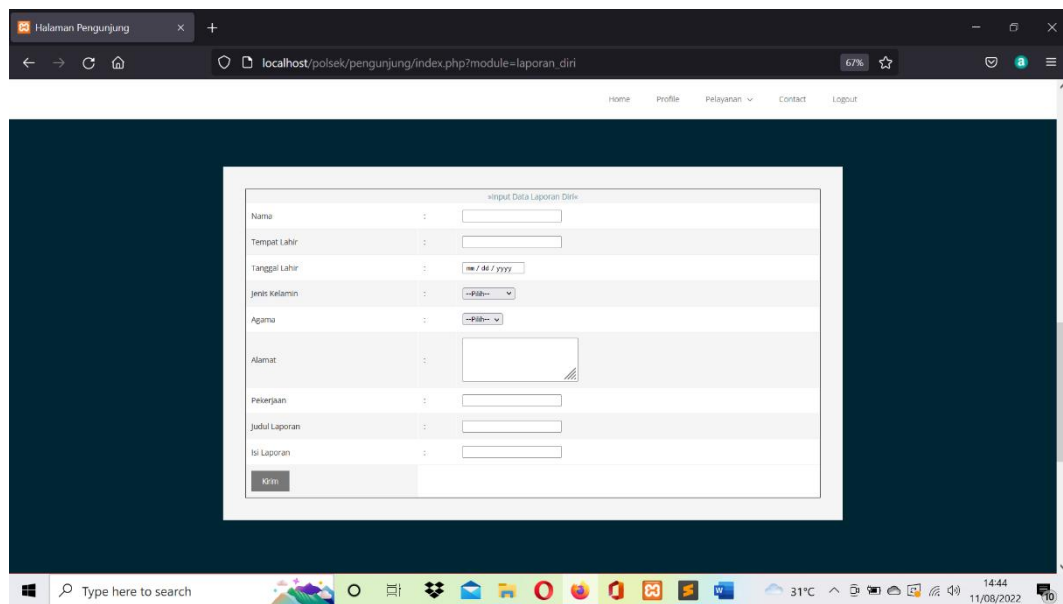
The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/polsek/pengunjung/index.php?module=perijinan`. The page title is "Halaman Pengunjung". The form is titled "Input Data Perijinan" and contains the following fields:

Field	Type
Nama	Text Input
Tempat Lahir	Text Input
Tanggal Lahir	Date Picker (mm / dd / yyyy)
Jenis Kelamin	Dropdown Menu
Alamat	Text Area
Agama	Dropdown Menu
No Telepon	Text Input
Tujuan Kegiatan	Text Input
Waktu Kegiatan	Text Input
Tempat Kegiatan	Text Input

A "Kirim" button is located at the bottom left of the form.

Gambar 13. Form Surat Izin Keramaian

Pada gambar 12 diatas adalah menu form surat izin keramaian yang digunakan untuk membuat surat izin keramaian di wilayah hukum polsek seberang ulu 1 kota Palembang.



The screenshot shows a web browser window with the URL `localhost/polsek/pengunjung/index.php?module=laporan_diri`. The page title is "Halaman Pengunjung". The form is titled "Input Data Laporan Diri" and contains the following fields:

Field	Type
Nama	Text Input
Tempat Lahir	Text Input
Tanggal Lahir	Date Picker (mm / dd / yyyy)
Jenis Kelamin	Dropdown Menu
Agama	Dropdown Menu
Alamat	Text Area
Pekerjaan	Text Input
Judul Laporan	Text Input
Isi Laporan	Text Input

A "Kirim" button is located at the bottom left of the form.

Gambar 14. Form Kehilangan

Pada gambar 13 diatas adalah menu form kehilangan yang digunakan untuk membuat surat kehilangan di wilayah hukum polsek seberang ulu 1 kota Palembang.

#### 4. KESIMPULAN

Dilihat dari pembahasan serta evaluasi di bab yang sebelumnya, maka dapat disimpulkan dalam beberapa poin, yaitu :

- 1) Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *website*, yaitu Sistem Informasi Polsek Seberang Ulu 1 Berbasis *Website*, dengan pelayanan untuk membuat surat izin keramaian, SKCK, laporan kehilangan dan laporan polisi. Yang pembuatannya menggunakan *framework Code Igniter*, bahasa pemrograman PHP, dan dengan *database* menggunakan *MySQL*, *PhpMyAdmin* dengan 3 tabel didalamnya dengan *field* masing-masing, yaitu tabel pengguna, tabel laporan, dan tabel polsek.
- 2) *Website* yang telah dibangun dapat digunakan oleh masyarakat yang membutuhkan pelayanan polsek. Sehingga diharapkan dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam melakukan pelayanan polsek dan juga dapat membantu petugas dalam pengolahan data pelayanan masyarakat terkhususnya di wilayah hukum polsek seberang ulu 1.

#### 5. SARAN

Dengan evaluasi yang lebih lanjut terhadap *website* yang telah dibangun, didapatkan saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu bisa beralih ke versi Aplikasi berbasis *Mobile*. Untuk lebih mempermudah pengguna menggunakan aplikasi ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mayangky, N. A., & Suharyanto, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu pada Polsek Citeureup Cimahi. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 67-74.
- [2] Widarti, E., Indarto, A. K., & Primahardika, A. (2020). Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Polsek Jajaran di Polresta Surakarta. *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, 26(2), 119-132.
- [3] Sommerville, Ian. "Metode Waterfall| Metode Pengembangan Sistem Waterfall Menurut Sommerville." (2011).