

Perancangan Interface Aplikasi Pengaduan Masyarakat Kepada Kepolisian

Said Ammar Alkaf¹, Basrul², Mursyidin³

^{1,2} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
³ Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry,
e-mail: ¹Saidammaralkaf@gmail.com , ²Basrul.Amajid@ar-raniry.ac.id ,
mursyidin46@gmail.com

Abstract

Based on the results of the analysis conducted by the researchers, there are many unpredictable things like traffic accidents, robbery, theft case and others. This study aims to facilitate the community in reporting the unexpected events of each individual. The designed app will later give you an idea of which system will be used by the community to report instances that are experienced easily and quickly. This research uses prototyping method. This research is done by collecting the data needed to create an application design that can be used to disrupt the application. Data obtained for further processing can be obtained so that a design can be used as a picture when the application will be implemented.

Keywords: application, prototyping, planning

Abstrak

Bedasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti, banyak terjadi hal-hal yang tidak terduga seperti kecelakaan lalu lintas, perampokan, kasus pencurian dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam melaporkan kejadian kejadian yang tidak terduga yang dialami oleh setiap individu. Aplikasi yang dirancang nantinya akan memberikan gambaran tentang sistem yang akan digunakan oleh masyarakat untuk melaporkan kejadian yang dialami secara mudah dan cepat. Penelitian ini menggunakan metode prototyping. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan untuk membuat suatu perancangan aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang aplikasi tersebut. Data yang diperoleh untuk selanjutnya diolah sehingga dapat diperoleh suatu perancangan yang dapat dijadikan gambaran saat aplikasi tersebut akan diimplementasikan.

Kata kunci: aplikasi, prototyping, perancangan

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di zaman sekarang ini sangat pesat, dengan begitu kebutuhan informasi dan ketepatan informasi saat ini menjadi hal yang sangat penting. Menurut seorang sosiolog Amerika, Read Bain, menulis bahwa *technology includes all tools, machines, utensils, weapons, instruments, housing, clothing, communicating and transporting devices and the skills by which we produce and use them* (Bain, 1937). Dengan pengertian tersebut maka dapat di simpulkan bahwa salah satu alat dari alat teknologi tersebut adalah komputer. Dengan adanya komputer diharapkan membuat pekerjaan menjadi lebih mudah dan efisien.

Teknologi komputer sudah banyak digunakan oleh perusahaan-perusahaan untuk membangun sistem informasi yang baik. Syarat untuk membangun sistem informasi yang baik yaitu adanya kecepatan dan keakuratan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Khususnya jika terjadi sesuatu yang tidak terduga dan tidak di harapkan seperti kecelakaan lalu lintas, perampokan, pencurian dan lain-lain. Kemajuan teknologi dapat membantu kita memudahkan untuk melaporkan kepada pihak berwajib akan hal-hal yang tidak terduga. Mengingat masalah yang ada, maka diperlukan sistem informasi yang dapat mempermudah dalam proses komunikasi dengan pihak berwajib, agar masalah yang terjadi dikalangan masyarakat dapat segera mendapat perhatian dari pihak yang berwajib. Berdasarkan uraian tersebut maka diperlukan perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat Kepada Kepolisian.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana perancangan interface aplikasi pengaduan masyarakat kepada kepolisian.

1.3. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah:

- Untuk menghasilkan rancangan aplikasi yang dapat mempermudah penanganan masalah yang terjadi di masyarakat.
- Untuk penghematan waktu yang digunakan dalam melaporkan masalah.
- Untuk mempercepat respon pihak berwajib ke tempat kejadian.
- Untuk menjembatani masyarakat dengan pihak berwajib dalam pelaporan masalah.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Interface

GUI (*Graphical User Interface*) Lingkungan pengguna yang menggunakan penyajian berupa gambar maupun teks yang menyangkut masukan dan keluaran dari aplikasi dan struktur data hierarkis atau jenis lain yang menjadi tempat informasi disimpan. Tombol, ikon, dan window umum di pakai dalam GUI, dan kebanyakan pekerjaan di lakukan dengan menggunakan perangkat jenis *pointing device*, misalnya mouse. Microsoft Windows dan Apple Macintosh adalah contoh platform terkemuka yang menggunakan sistem GUI (Melwin, 2005).

2.2. Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi atau *software application* adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (khusus). Berikut ini Anda akan membuat beberapa program aplikasi file text dan aplikasi lainnya yang bertujuan untuk memperlancar penggunaan perintah (Hendrayudi, 2009).

2.3. Masyarakat

Masyarakat adalah manusia organisasi. Masyarakat adalah perpaduan antara heterogenitas dan keteraturan. Masyarakat adalah bentuk paling moderen dari peradaban manusia hingga saat ini, dari bentuk awalnya komonitas (homogen) berkembang menjadi Massa (Heterogen-tak-teratur) (Gunawan, 2005).

3. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara atau teknik ilmiah untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip-prinsip dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data berdasarkan ilmu pengetahuan dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

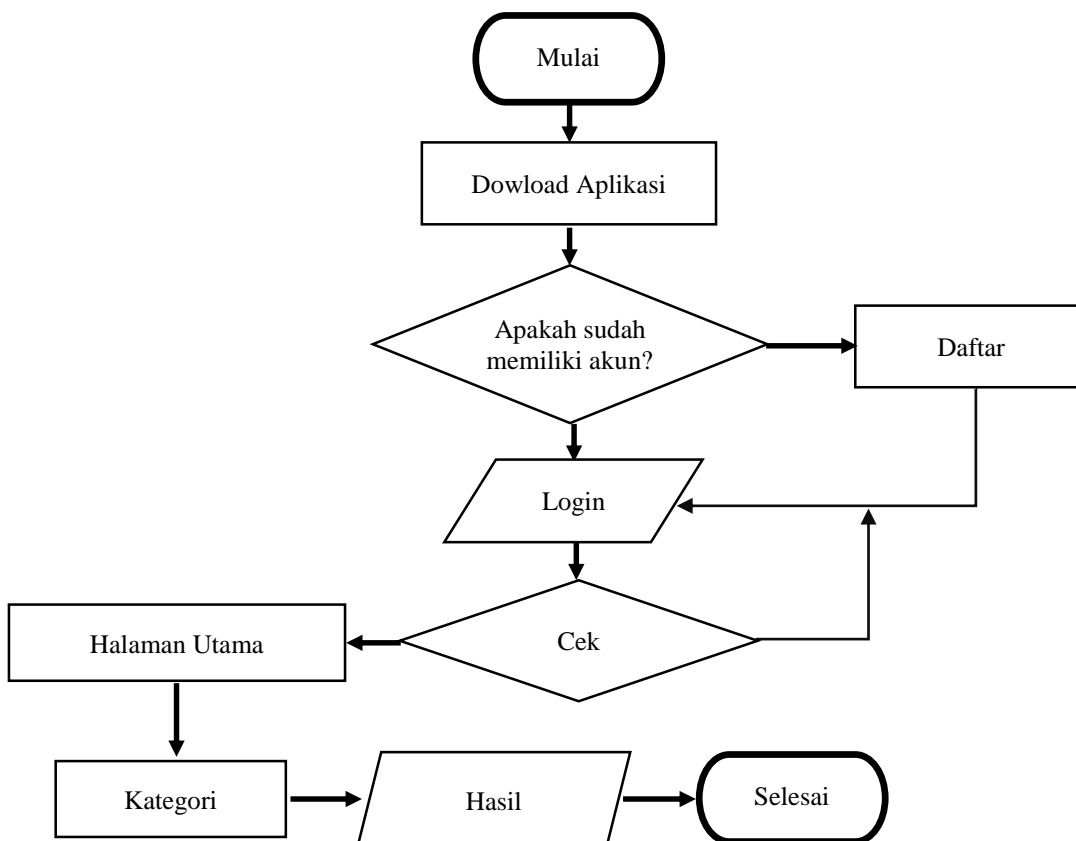
3.1. Desain Penelitian

Metode atau desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan yang berorientasi pemecahan masalah. Sedangkan penelitian kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian kualitatif biasanya berkaitan dengan hal-hal yang bersifat praktis (Julian, n.d)

Melalui desain penelitian deskriptif kualitatif ini, peneliti berusaha memperoleh data pada fakta-fakta yang tampak sebagaimana keadaan sebenarnya. Dalam perancangan sistem digunakan pendekatan *prototype*. Pengertian *prototyping* adalah proses pengembangan suatu *prototype* secara cepat untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh (O'Brien, 2005).

2.2 Flowchart Tahapan Rancangan Membuat Aplikasi

Flowchart tahapan rancangan membuat aplikasi ini merupakan logaritma yang menjelaskan bagaimana proses pertama dalam merancang satu aplikasi.



Gambar 2. Rancangan User Interface

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil interface dari Aplikasi Pengaduan Masyarakat Kepada Kepolisian. Cara menggunakan aplikasi ini yaitu user harus memiliki akun sendiri jika anda belum terdaftar maka anda harus mendaftar/regristrasi terlebih dahulu. Selanjutnya, setelah pengguna memiliki akun maka pengguna/user dapat login langsung sesuai dengan email dan password masing-masing. Pada halaman utama aplikasi terdapat tiga tombol utama untuk memulai pelaporan masalah. Tombol yang pertama adalah tombol dengan fitur panik, tombol ini berfungsi disaat user berada di dalam situasi genting sehingga dapat dengan mudah memberitahukan kepada pihak berwajib bahwa user sedang di dalam kondisi yang tidak aman. Pada tombol yang kedua terdapat tombol pelaporan masalah, dalam tombol ini terdapat beberapa fitur permasalahan yang sering terjadi di masyarakat, sedangkan pada tombol yang ketiga terdapat fitur Kantor Polisi Terdekat, dengan fitur ini dapat mempermudah user/pengguna dalam pelaporan masalah. Agar lebih informatif, dan untuk memperjelas bisa dilihat gambar interface yang sudah dirancang di bawah ini.

1.) Ini adalah tampilan Menu pada Smartphone. Pilih Aplikasi Pengaduan.



Gambar 3. Interface Pada Smartphone.

2.) Ini adalah halaman utama untuk user Login/Register.



Gambar 4. : Interface Pada Halaman Utama Aplikasi.

3.) Selanjutnya adalah Interface beranda aplikasi terdapat beberapa Menu Pilihan.



4.) Ini adalah fitur Tombol Panik Yang disediakan untuk user jika terjadi hal-hal genting.



Gambar 5. Interface Beranda Aplikasi

5.) Selanjutnya adalah fitur Pelaporan Masalah Yang di sediakan untuk beberapa masalah Sering terjadi di masyarakat.



Gambar 7. Interface Pelaporan Masalah.

7.) Ini adalah fitur yang di sediakan untuk User jika laporan yang diinginkan tidak disediakan.

Gambar 6. Interface Fitur Tombol Panik.

6.) Ketika laporan sudah di laporkan maka akan keluar pemberitahuan bahwa laporan user telah di proses.



Gambar 8. Interface Fitur Proses Laporan.

8.) Selanjutnya adalah Fitur Kantor Polisi Terdekat yang di sediakan untuk user Jika ingin melakukan pelaporan ke Kantor kepolisian terdekat.



Gambar 9. Interface Fitur Laporan Anda



Gambar 10. Interface Fitur Kantor Polisi Terdekat

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Pelaporan Masyarakat Kepada Kepolisian dapat membantu masyarakat dalam mempercepat proses pelaporan masalah. Adapun pada perancangan interface Aplikasi Pelaporan Masyarakat Kepada Kepolisian memiliki tiga menu utama yaitu, Tombol Panik, fitur Pelaporan Masalah, dan fitur Kantor Polisi Terdekat.

Referensi

- Hendrayudi "VB. (2009). Untuk berbagai keperluan Pemograman" Jakarta
- Gunawan, Sumodinigrat. (2005). *Membangun Indonesia Emas*". Jakarta.
- Julian, Chandra W, & Bitu, Rakhmiati. PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN DAN PEMBELIAN" (Studi Kasus : Rumah Makan Uni Kapau Jaya)
- Melwin Syafrizal. (2005). *Pengantar Jaringan Komputer*" Yogyakarta (2005)
- O'Brien, James. A. (2005). Pengantar Sistem Informasi Perseptif Bisnis dan Manajerial. Salemba
- Read, Bain. (1937). "Technology and State Government," *American Sociological Review* 2 (December 1937): 860.

