

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini kebutuhan akan teknologi sangat besar, sebagaimana teknologi dibutuhkan dalam segala aspek kehidupan dan semakin harinya mengalami kemajuan. Teknologi pada sistem saat ini mempermudah pemrosesan informasi yang dibutuhkan sehingga informasi yang disebarkan lebih mudah, jelas, dan menghemat waktu, salah satunya teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sistem informasi menggunakan berbasis *web*, informasi yang dapat diakses tanpa batasan waktu dan ruang seperti halnya metode pemrograman dalam membangun sebuah aplikasi menggunakan komputer sebagai alat dalam menyelesaikan pekerjaan,

Kepolisian Resort (Polres) merupakan struktur komando Kepolisian Republik Indonesia di daerah kabupaten/kota yang memiliki satuan tugas kepolisian yang lengkap, dan dipimpin oleh Ajun Komisaris Besar Polisi (AKBP). Salah satunya yaitu Polres Pangkalpinang yang beralamat di Jalan Ahmad Yani Pangkalpinang dimana proses pencatatan anggota pelanggar di bagian sikum (seksi hukum) masih menggunakan pencatatan melalui microsoft word sehingga membuat petugas kesulitan saat mencari file-file yang dibutuhkan karena terdapat banyak file yang telah tersimpan di dalam komputer.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka diperlukan suatu sistem untuk mengatur dan mengolah kegiatan administrasi pelanggaran anggota di Polres Pangkalpinang sehingga dalam pelaksanaan kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan diharapkan akan mendukung kinerja dari petugas yang berinteraksi dengan sistem tersebut dan diharapkan akan mendukung kinerja dari petugas yang berinteraksi dengan sistem tersebut. Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis mencoba untuk membuat sebuah penelitian berjudul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PELANGGARAN ANGGOTA PADA POLRES PANGKALPINANG DENGAN METODE *PROTOTYPE* BERBASIS WEB”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang tersebut, maka rumusan masalah yang akan dibahas oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi administrasi pelanggaran anggota pada Polres Pangkalpinang.
- b) Bagaimana memberikan laporan-laporan administrasi pelanggaran anggota secara efisien dan tepat
- c) Bagaimana mengatasi kesulitan dalam pengolahan data administrasi pelanggaran anggota dimana pencatatan data masih disimpan didalam folder komputer yang belum beraturan

## **1.3 Batasan Masalah**

Banyaknya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi disiplin kerja. Agar permasalahan penelitian ini tidak terlalu luas, maka peneliti hanya membatasi masalah pada persepsi terhadap unsur-unsur pelanggaran anggota di Polres Pangkalpinang dimana pencatatan yang dilakukan masih menggunakan cara konvensional. Sehingga penulis mencoba membuat sistem berbasis website yang dapat memudahkan petugas dalam pencatatan data pelanggaran anggota secara efisien.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat yang akan didapatkan dari penulisan laporan yang dilakukan, antara lain sebagai berikut :

1. Membantu memberikan informasi dan alur dari proses pelanggaran anggota yang terjadi di Polres Pangkalpinang.
2. Membantu Propam untuk membuat laporan ketika ada anggota Polri khususnya di Polres Pangkalpinang yang membuat suatu pelanggaran di lingkungan masyarakat.
3. Meningkatkan wawasan, pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam merancang website administrasi pelanggaran anggota di Polres Pangkalpinang berbasis website.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti dalam melakukan proses pengumpulan informasi atau data dan dapat melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan serta memberikan gambaran rancangan penelitian.

### 1.5.1 Model Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem pada tahap penelitian ini, model yang digunakan yaitu model *Prototype*. Model *Prototype* adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Dibuatnya sebuah *Prototype* bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model *Prototype* yang dikembangkan, sebab *Prototype* menggambarkan versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar.

*Prototyping* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Langkah dalam melakukan *Prototyping* adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan kebutuhan.
2. Proses desain yang cepat.
3. Membangun *Prototype*.
4. Evaluasi dan perbaikan.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Object oriented analysis (OOA) merupakan metode analisis yang memeriksa requirements (syarat/ keperluan yang harus dipenuhi oleh sistem) dari sudut pandang kelas – kelas dan objek – objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan. OOA mempelajari permasalahan dengan menspesifikasikannya atau mengobservasi permasalahan tersebut dengan menggunakan metode berorientasi objek. Biasanya analisa sistem dimulai dengan adanya dokumen permintaan yang diperoleh dari semua pihak yang berkepentingan. Analisa ini

sebaiknya dilakukan oleh orang-orang yang benar-benar memahami implementasi sistem yang berbasis atau berorientasi objek , karena tanpa pemahaman itu maka sistem yang dihasilkan bisa jadi tidak realistis jika di implementasikan dengan berbasis objek.

### 1.5.3 *Tools Pengembangan Sistem*

*Tools* pengembangan sistem yang digunakan dalam melakukan penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. *Usecase Diagram*

*Usecase Diagram*, digunakan untuk menggambarkan tahapan perancangan pada penelitian.

2. *Activity Diagram*

*Activity Diagram*, digunakan untuk menggambarkan tahapan analisis pada penelitian.

3. *Class Diagram*

*Class Diagram*, digunakan untuk menggambarkan tahapan perancangan basis data pada penelitian.

4. *Sequence Diagram*

*Diagram sequence*, digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah - langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan ouput tertentu, dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan ouput apa yang dihasilkan.