BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keamanan masyarakat merupakan salah satu fungsi penting untuk pemeliharaan keamanan dan ketertiban lingkungan masyarakat, menegakan hukum, perlindungan, pengayoman dan pelayanan kepada lingkungan masyarakat. Sering terjadi kasus atau kejadian di sekitar lingkungan masyarakat. Oleh karena itu Petugas keamanan harus melakukan pelaporan kejadian untuk mencatat semua kejadian tersebut. Contoh kejadian kriminal adalah pencurian, perampokan, penganiayaan, perjudian dan narkoba. Salah satu pentingnya dilakukan pelaporan adalah agar terselenggaranya perlindungan, pengayoman dan pelayanan lingkungan masyarakat, serta terbinanya ketentraman di lingkungan masyarakat dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia. Laporan kejadian dibuat oleh Petugas Keamanan dan SPKT(Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu), untuk bahan penentu arah kebijakan pimpinan kedepannya.

Dalam mengajukan Laporan Pengaduan Kejahatan harus melalui beberapa proses yang telah di tentukan oleh Petugas di Baleendah. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan proses - proses pengajuan Laporan Pengaduan Kejahatan sebagai berikut :

1. Tahap pertama, sebelum mengajukan laporan Pengaduan Kejahatan syarat pertama yaitu memiliki bukti berupa foto, tempat kejadian, memberi Kartu Tanda Penduduk sebagai masyarakat. Setelah syarat-syarat lengkap, proses selanjutnya adalah pengecekan tempat kejadian oleh Petugas Keamanan yang dilakukan langsung ketika ada yang melaporkan, bahwa ada nya tindak kejahatan. Setelah cek tempat kejadian, Laporan Pengaduan Kejahatan ditanda tangani oleh Kepala Polsek Baleendah.
2. Tahap kedua, Kepala keamanan akan memberikan tugas kepada petugas keamanan untuk memproses kejadian yang ada secara cepat dan tepat waktu,

apabila pada saat proses berjalan belum ada perkembangan maka Petugas Keamanan menyimpan data atau laporan pengaduan kejahatan di komputer atau di loker tempat penyimpanan dokumen.

Dari proses tersebut masalah yang kemungkinan terjadi adalah kehilangan data yang disimpan diloker, kerusakan data akibat bencana alam, kesulitan dalam mencari data karena data yang tertumpuk menjadi satu.

Dari masalah yang ada, maka diperlukan aplikasi laporan Pengaduan Kejahatan untuk membantu dalam proses pelaporan, fasilitas yang akan disediakan yaitu laporan pengaduan kejahatan, verifikasi laporan pengaduan, kelola data user, melihat status pengajuan laporan oleh pelapor, kelola data penyelidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat diambil beberapa rumusan masalah, diantaranya adalah:

1. Bagaimana cara memfasilitasi masyarakat dalam menyampaikan Pengaduan Kejahatan secara online dan melihat status pengajuan laporan terhadap progress tindak lanjutnya?
2. Bagaimana cara membantu bagian SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) dalam proses verifikasi pengaduan kejahatan dari masyarakat dan membuat laporan tindak kejahatan?
3. Bagaimana cara membantu reserse membuat data laporan penyelidikan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Dapat memfasilitasi masyarakat dalam menyampaikan Pengaduan Kejahatan secara online dan melihat status pengajuan laporan terhadap progress tindak lanjutnya.
2. Dapat membantu bagian SPKT (Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu) dalam proses verifikasi pengaduan kejahatan dari masyarakat dan membuat laporan tindak kejahatan.

3. Dapat membantu reserse membuat data laporan penyelidikan.

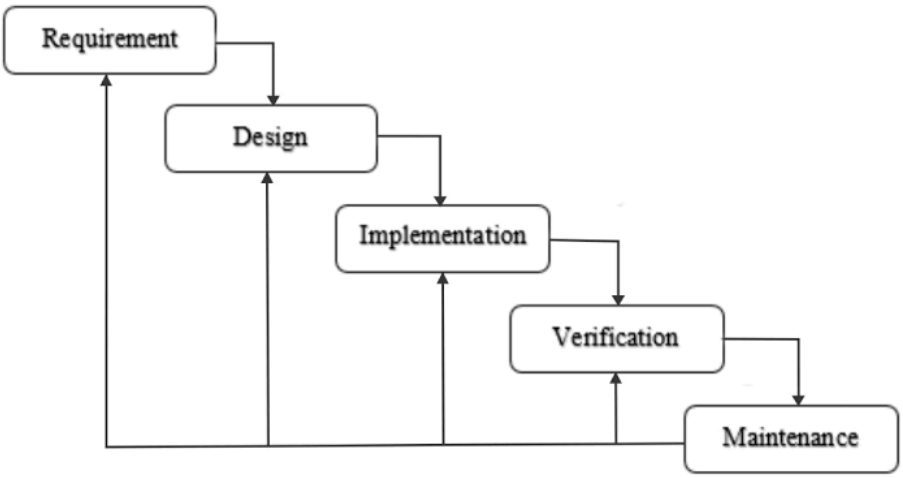
1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah Proyek Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya memberikan informasi tentang laporan pengaduan kejahatan di wilayah Baleendah.
2. Dalam aplikasi ini tidak membahas kejahatan non kriminal.

1.5 Metode Pengerjaan

Waterfall Model adalah sebuah metode pengembangan software yang bersifat sekuensial. Metode ini dikenalkan oleh Royce pada tahun 1970 dan pada saat itu disebut sebaga isi klus klasik dan sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linier. Selain itu Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang software. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu system dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melanjutkan kelangkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Ada dua gambaran dari Waterfall Model, biarpun berbeda dalam menggunakan fase tapi intinya sama.



Gambar 1 - 1
Pemodelan Waterfall

dengan demikian ketidak sempurnaan hasil pelaksanaan tahap sebelumnya adalah awal ketidak sempurnaan tahap berikutnya. Memperhatikan karakteristik ini, sangat penting bagi tim pengembang dan perusahaan untuk secara bersama-sama melakukan analisa kebutuhan dan desain system sesempurna mungkin sebelum masuk kedalam tahap penulisan kode program. Secara garis besar metode*waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisa kebutuhan (*Requirement Analysis*)/(*Requirements analysis and definition*)

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem.Pengumpulan data dalam tahap ini bisa malakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur.Seorang system analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah system komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan system analis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemprogram.

2. Design sistem (*System Design*)

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan kesebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada :struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

3. Coding & Testing/penulisankode Program (*Implementation*)

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer.Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user.* Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan

dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing*adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Penerapan / pengujian program (*Integration & Testing*)

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem.Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadiakan digunakan oleh *user*.

5. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

   Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut adalah jadwal pengerjaan dalam pembuatan aplikasi lapor pengaduan kejahatan.

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan

Deskripsi Kerja	Waktu Pelaksanaan																			
	Agustus				September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan																				
Desain																				
Coding																				
Pengujian																				
Dokumentasi																				
Laporan																				