

DECISION INFORMATION SYSTEM AND ANNOUNCEMENT OF FINE AND COSTS FOR WEB-BASED TRAFFIC BREACHES AT THE LUBUKLINGGAU STATE COURT

Armanto¹, Taufik Rahman²

^{1,2}Program Studi Informatika, Universitas Bina Insan Lubuklinggau
^{1,2}Jln. Jendral Besar H.M. Soeharto Kel. Lubuklinggau Selatan 1 Kota Lubuklinggau
Telp (0733) 3280300 website: www.univbinainsan.ac.id
E-mail : armanto0204@gmail.com, bunrahman@gmail.com

Abstract

The Lubuklinggau District Court Office is a judicial institution whose duties are to receive, examine and decide cases of traffic violations. Mechanisms for resolving cases of traffic violations in Lubuklinggau, starting from delegation, decisions, making reports and access to information are still done manually because there is no direct integrated system between the Police, the Court and the Community. From the problems at hand, the authors are interested in creating a Web-based Information System for Decisions and Announcement of Fines and Ticketing Case Fees which is expected to facilitate the process of resolving ticket cases. The method used for this research is the method of data collection, by making direct observations to the research site (observation), conducting direct questions and answers to sources (interviews), documentation and literature study by reading literature books. This system is built using the PHP programming language, MySQL database, and Sublite Text as a program listing, the waterfall system development method, system testing is carried out using black box testing. This system can be a solution to the problems faced by the Court and the Police in processing ticket data that is well-systemed and integrated and the public can easily access e-ticket information in the system and the system created will improve services at the Lubuklinggau city district court. This results in the output of accessing the online decision announcement by the public affected by the ticketing case.

Article history:

Received: Oct 25, 2020

Revised: Nov 11, 2020

Accepted: Nov 20, 2020

Keywords:

Information Systems;

Cases;

Traffic Violations;

I. PENDAHULUAN

Pengadilan Negeri Lubuklinggau merupakan salah satu lembaga peradilan yang bertugas memberikan layanan dan informasi hukum kepada masyarakat, memiliki kewenangan memeriksa, mengadilli dan memutus perkara di Kota Lubuklinggau, Kabupaten Musi Rawas dan Musi Rawas Utara, salah satunya memutuskan besaran denda dan biaya perkara pelanggaran lalu lintas yang telah di dilimpahkan oleh pihak Kepolisian Resor Kota Lubuklinggau dan Kepolisian Resor Musi Rawas sesuai dengan jenis pelanggaran yang tertera pada surat tilang. Saat ini pelimpahan data berkas perkara dari Kepolisian oleh Penyidik (Kepolisian) masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi dan terkomputerisasi, pengolahan data perkara tilang di Pengadilan Negeri Lubuklinggau juga masih dilakukan secara manual dimana pengoperasiannya menggunakan aplikasi Ms. Excel. Akibatnya petugas membutuhkan waktu yang lama dalam membuat laporan periodik. Putusan tilang yang telah ditetapkan hakim dicetak dan diumumkan di papan

informasi satu kali dalam seminggu yaitu pada hari rabu sehingga terjadi penumpukan kertas pada papan informasi yang mempersulit pelanggar bulan lalu melakukan cek data, seringkali pelanggar keliru membaca nama maupun jumlah denda putusan sehingga pelanggar beranggapan data yang diumumkan tidak akurat. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas maka penulis merumuskan permasalahan Bagaimana merancang Sistem Informasi Putusan dan Pengumuman Tilang Berbasis Web dan Android pada Pengadilan Negeri Lubuklinggau.

Secara garis besar penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah Sistem Informasi Putusan dan Pengumuman Denda dan Biaya Perkara Tilang pada Pengadilan Negeri Lubuklinggau guna membantu proses pengolahan data perkara tilang secara cepat dan akurat. Sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan untuk mempercepat proses putusan dan pengumuman denda tilang yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian sejenis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. MYSQL

MySQL termasuk dalam kategori *database management system*, yaitu suatu database yang terstruktur dalam pengolahan dan penampilan datanya. MySQL merupakan *database* yang bersifat client server, dimana data diletakan di *server* yang bisa diakses melalui komputer *client*.

MySQL bersifat RDBMS (*Relational Database Management System*), RDBMS memungkinkan seorang admin dapat menyimpan banyak informasi ke dalam table-table, dimana table tersebut saling berkaitan satu sama lain. Keuntungan RDBMS sendiri adalah kita dapat memecah *database* ke dalam table-Table yang berbeda. Setiap table memiliki informasi yang berkaitan dengan table lainnya. Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa MySQL merupakan database yang dapat menyimpan informasi yang saling berkaitan satu sama lain.[1][2]

2.2. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*), merupakan bahasa pemrograman pada sisi *server* yang memperbolehkan programmer menyisipkan perintah – perintah perangkat lunak web server (apache, IIS, atau apapun) akan dieksekusi sebelum perintah itu dikirim oleh halaman ke browser yang me-request-nya, contohnya adalah bagaimana memungkinkannya memasukkan tanggal sekarang pada sebuah halaman web setiap kali tampilan tanggal dibutuhkan. Sesuai dengan fungsinya yang berjalan di sisi server maka PHP adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun teknologi web application.[1]

PHP Merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang dibuat secara khusus untuk membangun aplikasi berbasis web. PHP sebagai salah satu bahasa pemrograman berbasis web dapat dikolaborasi dengan hamper seluruh perangkat lunak DBMS yang ada.[3]. Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersifat open source yang mudah digunakan untuk memrogram situs web dinamis [1] [3].

2.3. HTML

HTML atau yang merupakan singkatan dari Hypertext Mark Up Language adalah bahasa standar pemrograman untuk membuat suatu website yang bias diakses dengan internet. HTML merupakan standar pembuatan website secara luas agar laman *website* dapat ditampilkan pada layar computer. HTML disusun dengan kode dan simbol tertentu yang dimasukkan ke dalam sebuah file atau dokumen. Simbol atau tag html tersebut ditulis pada lahan html yang sudah disediakan

pada dashboard website pada umumnya. Sementara language dalam html adalah bahasa pemrograman atau script yang disusun dari tag-tag tertentu yang nantinya akan diterjemahkan kedalam atau visual yang dapat dilihat di *website*. Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa *Hypertext Mark Up Language* (HTML) bukan merupakan bahasa pemrograman melainkan markup yang menjadi kerangka utama dari tampilan sebuah website.[4]

2.4. CSS

CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*, berfungsi untuk mempercantik penampilan HTML atau menentukan bagaimana elemen HTML ditampilkan seperti menentukan posisi, merubah warna teks, background dan lain sebagainya. CSS adalah kumpulan kode program yang digunakan untuk mendesain atau mempercantik tampilan halaman HTML. Dengan CSS kita bias mengubah deain dar text, warna, gambar dan latar belakang dari (hamper) semua kode tag HTML. Berdasarkan pengertian diatas dapat diartikan bahwa CSS berfungsi untuk medekorasi tampilan halaman sebuah website.[5][4]

III. METODE PENELITIAN

3.1. Pengumpulan Data

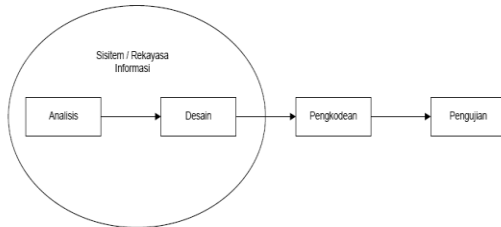
Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dalam berbagai metode. Adapun beberapa metode tersebut adalah sebagai berikut :

- Metode Pengamatan (Observasi) Metode Pengamatan merupakan suatu cara pengumpulan data dengan melakukan peninjauan secara langsung terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini dalam mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis melakukan pengamatan secara langsung di Pengadilan Negeri Lubuklinggau.
- Metode Wawancara (*Interview*) Penulis mengadakan wawancara dan tanya jawab secara langsung kepada petugas atau pegawai Pengadilan Negeri Lubuklinggau berkaitan dengan proses pengolahan data tilang.
- Metode Pustaka Pada metode ini penulis membaca dan mencatat data yang ada pada suatu buku, jurnal dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat.

3.2. Model Perancangan

Metode pengembangan sitem yang digunakan adalah Metode Air Terjun (*Waterfall*). Metode air terjun (*waterfall*) dapat juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life*), menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau

terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (support).[6]



Gambar 1. Ilustrasi Model Waterfall

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal untuk menentukan gambaran sistem yang akan dihasilkan oleh programmer. Pengumpulan data pada tahap ini dapat dilakukan melalui sebuah penelitian maupun wawancara. Analisa kebutuhan yang tepat akan menjadi acuan dalam pembuatan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

b. Desain

Tahapan ini merupakan sebuah perancangan sistem dengan menggunakan pemodelan sistem seperti penggunaan usecase diagram, definisi aktor, scenario use case, activity diagram, dan class diagram.

c. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan metode Blackbox dengan tujuan memastikan semua fungsi pada sistem berjalan dengan semestinya sehingga dapat memperkecil adanya kesalahan (error) yang mungkin terjadi pada sistem.

3.3. Analisis Data

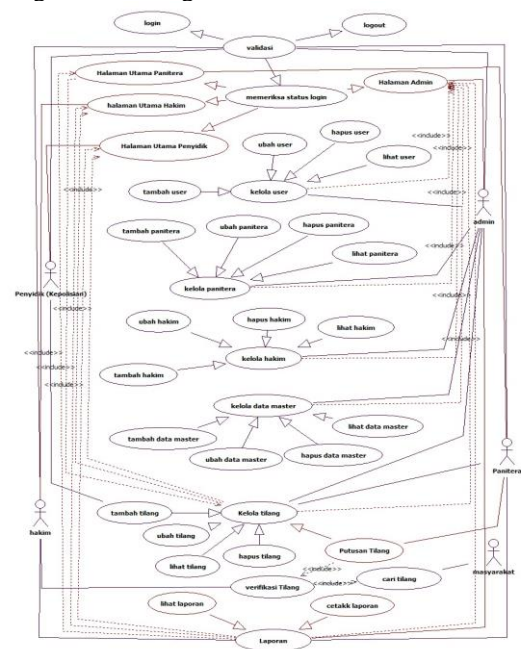
Penulis telah menganalisa proses pengelolaan data perkara tilang pada Pengadilan Negeri Lubuklinggau yang sedang berjalan saat ini belum tersistem dengan baik sehingga petugas mengalami kesulitan dalam mengakses data dan membuat laporan periodik, serta penyampaian pengumuman putusan perkara tilang yang masih dilakukan secara manual mempersulit pelanggan dalam mencari data putusan tilang. Sebagai solusi atas permasalahan yang terjadi dengan adanya Sistem Informasi Putusan dan Pengumuman Denda dan

Biaya Tilang pada Pengadilan Negeri Lubuklinggau diharapkan masyarakat umum dapat mengakses informasi putusan tilang yang dapat dilakukan secara online serta mempermudah petugas dalam mengelola data tilang.

IV. PEMBAHASAN

4.1. Perancangan

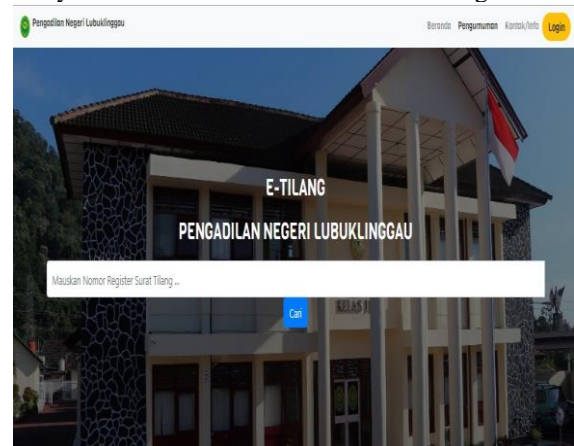
Desain sistem yang digunakan pada Sistem Informasi Putusan dan Pengumuman Denda dan Biaya Tilang pada Pengadilan Negeri Lubuklinggau ini menggunakan UML (Unified Modelling Language) yang terdiri atas Use case diagram. Rancangan Use case.



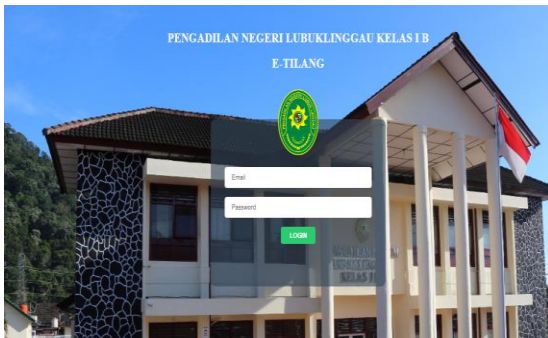
Gambar 2. Rancangan Use Case Diagram

4.2. Implementasi

Halaman utama pencarian data tilang merupakan halaman yang dapat digunakan masyarakat umum untuk mencari data tilang.



Gambar 3. Halaman Utama



Gambar 4. Halaman Login User



Gambar 5. Halaman Utama Admin



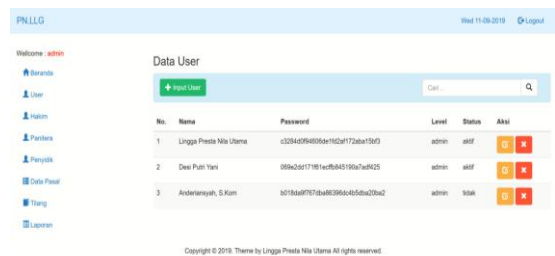
Gambar 6. Halaman Utama Hakim



Gambar 7. Halaman Utama Panitera



Gambar 8. Halaman Utama Penyidik (Kepolisian)



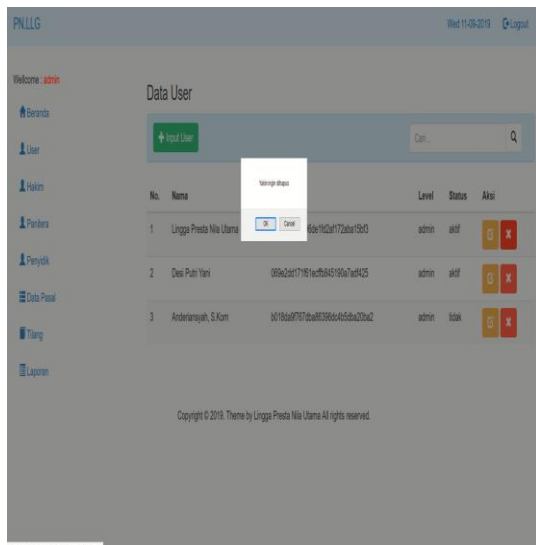
Gambar 9. Halaman Kelola User



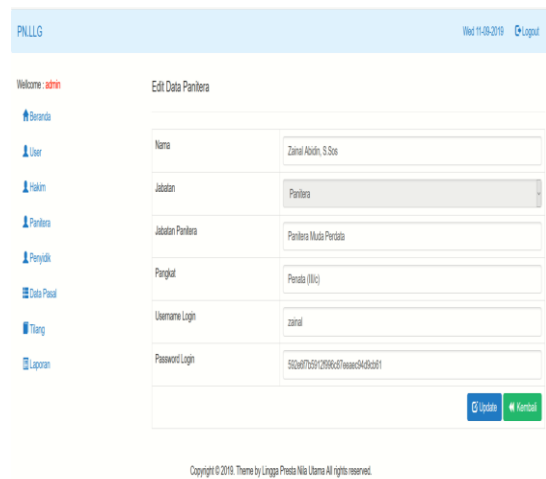
Gambar 10. Halaman Tambah User



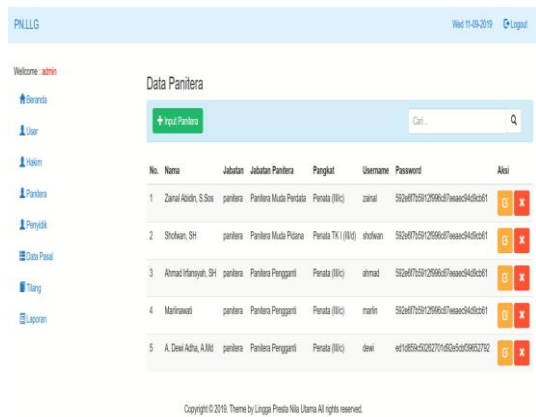
Gambar 11. Halaman Ubah User



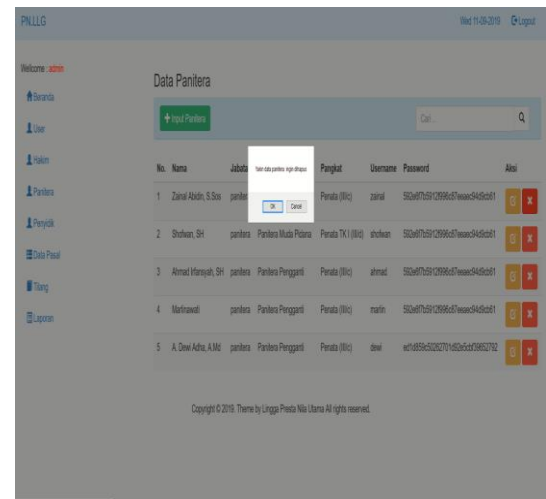
Gambar 12. Halaman Hapus User



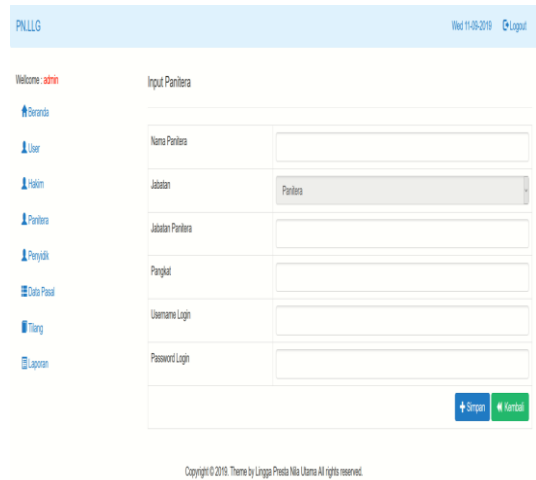
Gambar 15. Halaman Ubah Panitera



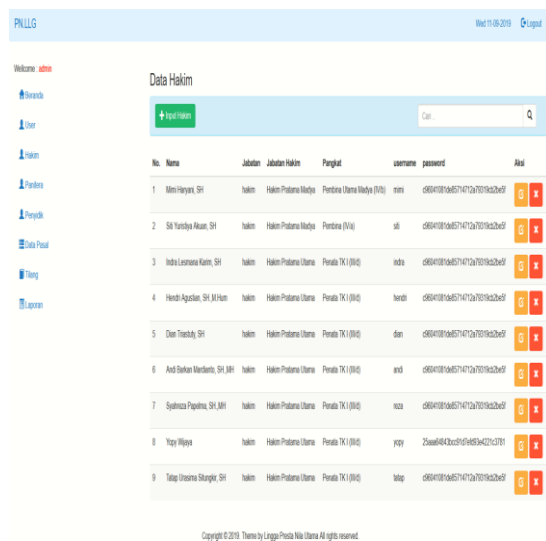
Gambar 13. Halaman Kelola Panitera



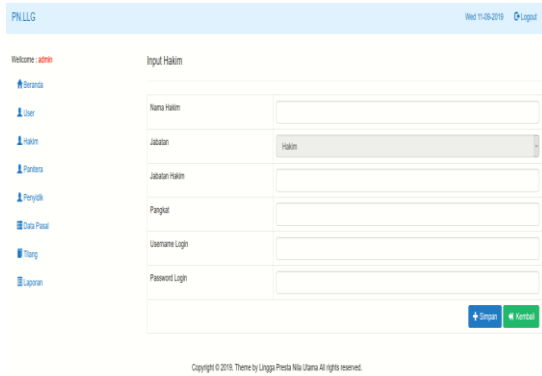
Gambar 16. Halaman Hapus Panitera



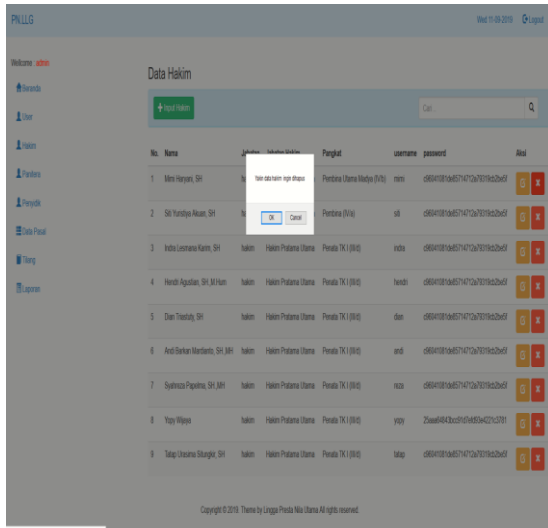
Gambar 14. Halaman Tambah Panitera



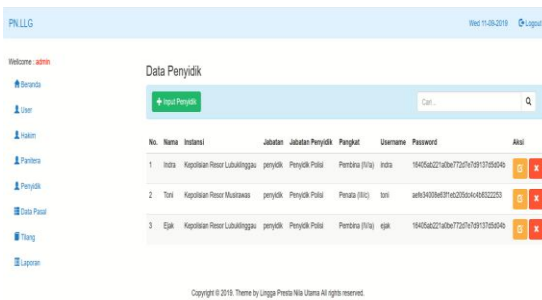
Gambar 17. Halaman Kelola Hakim



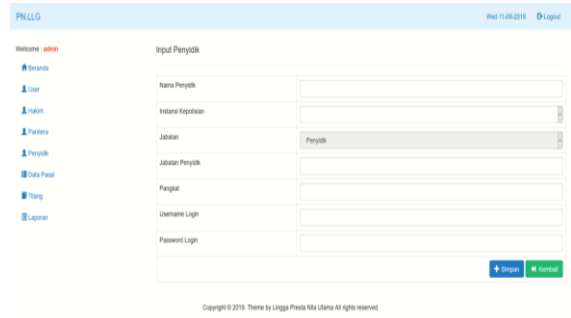
Gambar18. Halaman Tambah Hakim



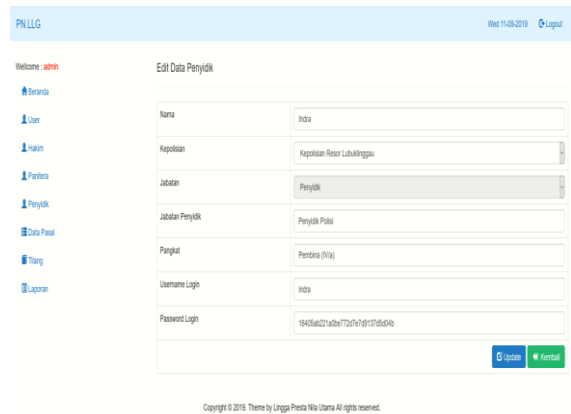
Gambar. 19. Halaman Hapus Hakim



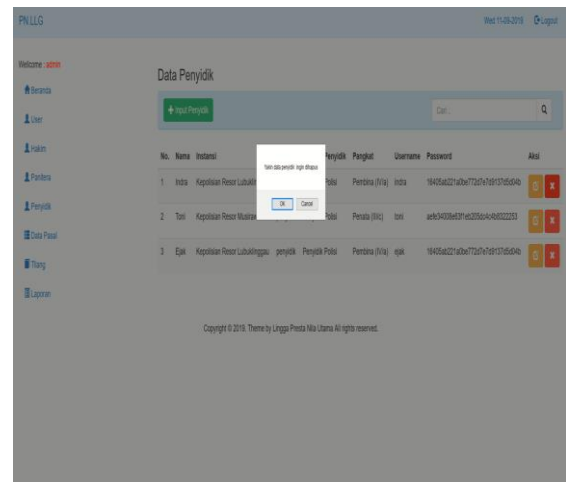
Gambar 20. Halaman Kelola Penyidik (Kepolisian)



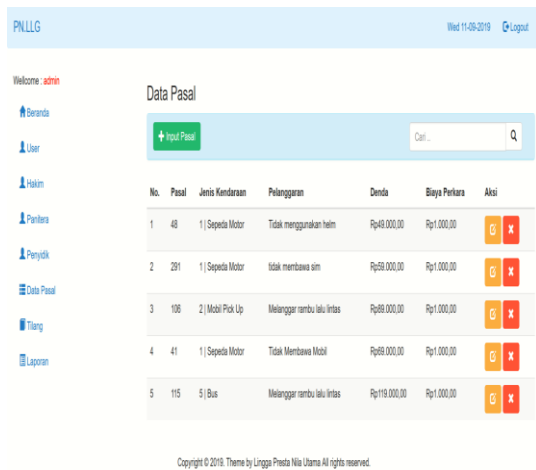
Gambar 21. Halaman Tambah Penyidik (Kepolisian)



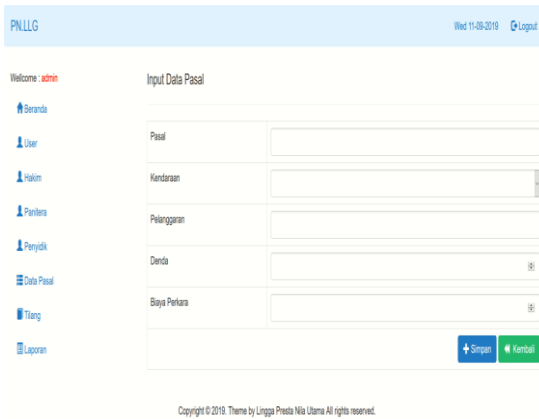
Gambar 22. Halaman Ubah Penyiddik



Gambar 23. Halaman Hapus Penyidik (Kepolisian)



Gambar 24. Halaman Kelola Data Pasal



Gambar 25. Halaman Tambah Data Pasal

V. KESIMPULAN

Berdasarkan rancangan dan analisa awal yang telah dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi putusan dan pengumuman denda dan biaya perkara tilang di Pengadilan Negeri Lubuklinggau, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Sistem Informasi ini dapat membantu pihak Kepolisian dan Pengadilan dalam melakukan pelimpahan data secara elektronik dan terintegrasi, dimana output data yang telah diolah oleh pihak Kepolisian akan menjadi input dan diolah kembali oleh pihak Pengadilan. sehingga proses penyelesaian perkara mulai dari pelimpahan, putusan, publikasi perkara tilang dapat diselesaikan dengan lebih cepat. Sistem ini dapat menyimpan data secara elektronik sehingga mempermudah petugas dalam menyimpan, mencari maupun mencetak data laporan periodik. Sistem informasi putusan dan pengumuman denda dan biaya perkara tilang di Pengadilan Negeri Lubuklinggau dapat dijadikan sebagai media informasi bagi masyarakat umum dalam melihat

pengumuman hasil putusan perkara tilang tanpa harus datang ke kantor Pengadilan untuk melihat pengumuman manual

- [1] Gilrandy Septiansyah, "Rancang Bangun Sistem Pencatatan Pelanggaran dan Kecelakaan Lalu Lintas Secara Online Berbasis Web dan Mobile Application," pp. 17–24, 2012.
- [2] A. Nurcholis, Membangun Database Arsip Persuratan Menggunakan Pemrograman PHP dan MySQL: Studi Kasus pada Kantor Balai Taman Nasional Gunung Rinjani. Sukabumi: CV Jejak, 2018.
- [3] A. Solichin, Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Penerbit Budi Luhur, 2016.
- [4] I. Purnama and R. Watrianthos, Sistem Informasi Kursus PHP dan MySQL. Ponogoro: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018.
- [5] R. Ariona, Belajar HTML dan CSS - Tutorial Fundamental dalam mempelajari HTML dan CSS. ariona.net, 2013.
- [6] R. A.S and M. Salahuddin, Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika, 2015.