

APLIKASI PELAYANAN PENGADUAN MASYARAKAT UNTUK MELAPORKAN HEWAN LEPAS DI KABUPATEN BONE BOLANGO BERBASIS ANDROID

Fahriyadi Purnama Thaib¹, Ruli S. Sinukun²

^{1,2}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Politeknik Gorontalo

Jl. Muchlis Rahim, Desa Panggulo, Kec. Botupingge, Bone Bolango, Gorontalo

E-mail: fahriyadi@ti.poligon.ac.id, rulysinukun@poligon.ac.id

ABSTRAKS

Di wilayah Kabupaten Bone Bolango sering sekali ditemui hewan ternak yang berkeliaran di jalan. Hal tersebut sangatlah mengganggu pengguna jalan khususnya para pengendara kendaraan, sebab dapat menyebabkan kecelakaan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu Bagaimana membuat sebuah media penyedia layanan pengaduan masyarakat untuk melaporkan hewan lepas yang terhubung langsung ke instansi terkait (Satpol PP). Hasil dari perancangan ini dituangkan dalam bentuk UML (Unified Modelling Language) yang terdiri atas Use Case Diagram. Hasil dari penelitian ini merupakan salah satu solusi untuk dapat menangani permasalahan hewan lepas yang ada di Kabupaten Bone Bolango dengan membuat aplikasi Molapuru. Molapuru adalah sebuah sistem aplikasi pengaduan masyarakat berbasis Android yang digunakan untuk melaporkan hewan lepas.

Kata Kunci: Hewan Lepas, UML, Molapuru, Android.

1. PENDAHULUAN

Telepon pintar atau lebih akrab sebut dengan smartphone merupakan telepon seluler dengan kemampuan lebih, mulai dari resolusi, fitur, hingga komputasi, termasuk adanya sistem operasi mobile di dalamnya. Pertumbuhan smartphone akhir-akhir ini menunjukkan angka yang fantastis, khususnya di Indonesia. Pesatnya pertumbuhan smartphone secara langsung membawa dampak yang signifikan terhadap perkembangan aplikasi smartphone atau lebih dikenal sebagai aplikasi mobile[1].

Ditengah globalisasi saat ini dengan berbagai macam teknologi yang canggih, banyak sekali terciptanya alat-alat untuk membantu manusia untuk menyelesaikan persoalan dengan mudah. Dikehidupan manusia sering sekali ditemui berbagai macam masalah, salah satunya untuk pelayanan pengaduan masyarakat. Pengaduan adalah suatu bentuk keluhan yang disampaikan oleh pihak yang berkepentingan (masyarakat) kepada suatu lembaga yang berwenang untuk dapat diatasi dan ditangani. Banyak hal yang dapat diajukan salah satunya yaitu mengenai hewan lepas.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengendara jalanan sering mengalami ketidaknyamanan dalam hal mengendarai kendaraan. Hal ini disebabkan karena banyak sekali hewan ternak yang di lihat sering berkeliaran di jalanan. Pemandangan tersebut sangat tidak baik karena bisa menyebabkan kecelakaan.

Untuk itu mengenai ketidak tertiban hewan lepas yang sering berkeliaran di jalan, Pemerintah Kabupaten Bone Bolango telah mengeluarkan Peraturan Daerah atau PERDA mengenai hal tersebut. Disebutkan bahwa siapa pemilik dan atau pemeliharaan hewan yang tidak memiliki kandang wajib mengikat atau menambatkan hewan pemeliharaan secara teratur dan benar. Pernyataan tersebut tertuang dalam Peraturan Daerah Kabupaten Bone Bolango Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Penertiban Hewan Lepas Di Wilayah Bone Bolango[2].

Akan tetapi pemelihara hewan lepas masih belum punya kesadaran untuk bisa mengandangkan hewan miliknya. Hal tersebut yang sampai sekarang ini masih meresahkan masyarakat. Masyarakat tidak punya media pelayanan pengaduan untuk bisa mengadukan hal tersebut. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dirancanglah suatu aplikasi bagi masyarakat yaitu *Aplikasi Pelayanan Pengaduan Masyarakat Untuk Melaporkan Hewan Lepas Yang Berkeliaran Di Jalan Berbasis Android*. Aplikasi tersebut masih memerlukan sejumlah tahap pengembangan lagi, karena masih banyak fitur yang belum memenuhi kebutuhan masyarakat.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris “*application*” yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu

Menurut Hengki W. Pramana, Aplikasi yaitu suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk memenuhi kebutuhan berbagai aktivitas dan pekerjaan, misalnya; pelayanan masyarakat, aktivitas niaga, periklanan, game, dan berbagai aktivitas lainnya.

Adapun menurut Harip Santoso, Aplikasi yaitu aplikasi adalah suatu kelompok file (*report, class, form*) yang dibuat untuk mengeksekusi kegiatan tertentu yang saling berhubungan, misalnya; aplikasi fixed asset dan aplikasi payroll.

Selain itu menurut Sri Widiyanti, Aplikasi adalah suatu perangkat lunak yang dibuat sebagai front end sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola data sehingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi pengguna.

Adapun menurut Rachmad Hakim Aplikasi yaitu sebuah software yang dibuat untuk tujuan tertentu, misalnya; untuk mengolah dokumen, permainan (game), dan lain sebagainya [3].

Sedangkan menurut pendapat saya Aplikasi adalah sebuah program yang dibuat khusus berdasarkan adanya permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat, sekolah, instansi pemerintah, dan lain sebagainya.

2.2 Java

Bahasa Pemrograman Java (awalnya bernama bahasa pemrograman Oak), menurut berbagai literatur yang penulis jumpai di internet, diperkenalkan ke hadapan komunitas pemrograman di seluruh dunia, oleh James Gosling dari Sun Microsystems Inc.

Tujuan pembuatan bahasa pemrograman Java adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa pemrograman C++ yang sebelumnya telah ada sehingga aplikasi-aplikasi (program komputer) yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman tersebut mampu berjalan di atas berbagai platform perangkat keras dan perangkat lunak (sistem operasi) yang berbeda [4].

2.3 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modelling Language (UML) adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan dan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut.

Karena merupakan metodologi pengembangan aplikasi, maka UML merupakan subjek kuliah tentang pengembangan sistem dan pembahasannya akan dibahas di sini. Akan tetapi, anda dapat mempelajari diagram UML style entity relationship, sehingga anda akan familiar dengan style UML [5].

DIAGRAM	TUJUAN
<i>Activity</i>	Perilaku prosedural dan paralel
<i>Class</i>	Class, fitur dan relasinya
<i>Communication</i>	Interaksi diantara objek. Lebih menekankan ke link
<i>Component</i>	Struktur dan koneksi dari komponen
<i>Composite Structure</i>	Dekomposisi dari sebuah <i>class</i> saat <i>runtime</i>
<i>Deployment</i>	Penyebaran/instalasi ke klien
<i>Interaction Overview</i>	Gabungan antara activity dan sequence diagram
<i>Object</i>	Contoh konfigurasi instance
<i>Package</i>	Struktur hirarki saat kompilasi
<i>Sequence</i>	Interaksi antara objek. Lebih menekankan pada urutan
<i>State Machine</i>	Bagaimana event mengubah sebuah objek
<i>Timing</i>	Interaksi antara objek. Lebih menekankan pada waktu

Use Case	Bagaimana User berinteraksi dengan sebuah sistem
----------	--

Tabel 1. Tipe Diagram UML

2.4 Android

Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada perangkat bergerak yang sangat dewasa ini sangat terkenal dan populer digunakan pada ponsel cerdas. *Android* juga merupakan platform pemrograman yang dikembangkan oleh Google untuk ponsel cerdas dan perangkat seluler lainnya. *Android* juga bisa berjalan di beberapa macam perangkat yang dikembangkan oleh banyak vendor ponsel cerdas yang berbeda[6].

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Analisis Data

Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat menjelaskan dan menjawab permasalahan yang bersangkutan.

Dalam langkah pengumpulan data, metode yang digunakan yaitu pengamatan atau observasi. Dengan mengamati proses terjadinya hewan lepas di jalanan oleh pemilik yang tidak bertanggung jawab yang membiarkan hewan ternaknya berkeliaran di jalan.

Selain menggunakan metode observasi, disini juga saya menggunakan metode wawancara. Metode ini saya gunakan kepada para pengguna jalan yang risih akan hewan yang berkeliaran di jalan. Beberapa dari mereka menyatakan ketidaknyamanan adanya hewan lepas di jalanan.

Dari beberapa sampel yang ada ternyata salah satu kawan saya yang bernama Adiatno sering mengalami kecelakaan yang disebabkan oleh hewan yang berkeliaran di jalan. Dia berharap pemerintah atau lembaga terkait bias mengatasi hal ini. Dan dia juga menyarankan untuk membuat sebuah media penyalur keluhan mengenai hewan lepas tersebut yang terhubung langsung ke instansi terkait.

3.2 Analisis Sistem



Gambar 1. Sistem yang sedang berjalan

Gambar 1 menunjukan masyarakat yang datang ke kantor Satpol PP untuk melaporkan aduan mengenai hewan lepas.

Pertama – tama masyarakat datang ke kantor satpol pp untuk melaporkan aduannya, kemudian bertemu dengan petugas yang bertugas menerima aduan masyarakat, lalu masyarakat mengisi aduan yang ingin diadukan,

setelah itu petugas menyampaikan aduannya kepada kepala satpol pp tersebut. Setelah aduannya disampaikan kepada pimpinan barulah pimpinan memberi perintah kepada petugas lapangan untuk turun ke lokasi yang diadukan. Kemudian para petugas tersebut mendatangi lokasi dan memberikan tindakan sesuai hukum yang berlaku.



Gambar 2. Sistem yang diusulkan

Gambar 2 menunjukkan sistem pengaduan masyarakat untuk melaporkan hewan lepas yang sudah menggunakan aplikasi.

Tahap pertama masyarakat atau client akan melakukan registrasi akun, pada tahap registrasi client akan memasukkan data diri berupa NIK, Nama, Username, Password, dan Email. Kemudian akun tersebut akan di validasi atau di verifikasi oleh admin. Nah setelah itu akun siap digunakan. Akun akan diarahkan ke tahap login akun, lalu akan muncul tampilan menu. Salah satu menu yaitu menu pengaduan, nah disitulah aduan akan di isi, form pengaduan memasukkan beberapa field yaitu alamat pengaduan dan foto bukti hewan yang berkeliaran. Setelah itu pengaduan akan masuk ke admin atau pengelola aplikasi dan akan diteruskan ke Pimpinan Satpol PP, dari Pimpinan akan memberi perintah ke Petugas Lapangan dan turun ke lokasi yang diadukan. Setelah tiba dilokasi para petugas akan menemui si peternak hewan tersebut dan akan memberi tindakan sesuai hukum.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pemberantasan hewan lepas sangatlah perlu dilakukan. Sebab hakikat hewan itu di kandangkan bukan dilepaskan.
2. Dengan adanya aplikasi ini keluhan mengenai hewan lepas dapat ditangani dengan baik.
3. Proses pengaduan juga lebih cepat, sehingga bisa mengefisienkan waktu dan tenaga.
4. Instansi dalam hal ini khususnya Satpol PP mendapatkan laporan adanya hewan lepas lebih cepat dan akurat.

PUSTAKA

- [1] Prasetya Dwi Didik, "Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform PT Elex Media Komputindo. Jakarta, 2013
- [2] peraturan.bpk.go.id, Perda Kab Bone Bolango No 39 Tahun 2006, <<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/107766/perda-kab-bone-bolango-no-39-tahun-2006>>, [diakses pada 06 november 2019]
- [3] maxmanroe.com, Pengertian Aplikasi, < <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html>>, [diakses pada 06 november 2019]
- [4] Adi Nugroho., "Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA", CV. ANDI OFFSET. 2009

- [5] Kroenke M. David, “Database Processing Dasar - Dasar, Desain Dan Implementasi Jilid 1”, Penerbit Erlangga. Jakarta, 2004
- [6] Herlinah & Musliadi KH., “Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition”, PT Elex Media Komputindo. Jakarta, 2019