

Sistem Informasi Pelayanan Penanganan Pelaporan Perkara Pidana Militer Berbasis Android

Ery Christian Viery Tamandalan⁽¹⁾, M. Syukri Mustafa⁽²⁾, Novita Sambo Layuk⁽³⁾

^(1,2)Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Dipa Makassar

^(1,2)Jl. Perintis Kemerdekaan No.09, Makassar, Sulawesi selatan 90245, Telp (0411) 587194

Email: erychristian939@gmail.com⁽¹⁾, syukri@undipa.ac.id⁽²⁾, novita@undipa.ac.id⁽³⁾

Abstrak Kantor Oditurat Militer IV-17 Makassar adalah salah satu kantor yang berfungsi sebagai penuntut pidana hukum di lingkungan/lingkup militer, saat ini persolan yang dihadapi yaitu jika didapati terjadi pelanggaran disiplin militer oleh anggota TNI, masyarakat masih enggan untuk melakukan pelaporan karena prosedurnya masih tergolong panjang dan rumit. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan aplikasi berbasis android yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk melakukan pelaporan perkara pelanggaran hukum pidana disiplin oleh Militer secara bebas tanpa perlu melakukan kunjungan langsung pada Kantor Oditurat Militer. Hasil pengujian sistem web dengan 13 skenario pengujian sesuai dengan harapan, begitupun dengan pengujian sistem aplikasi android dengan 6 skenario pengujian sesuai dengan harapan, sehingga dapat disimpulkan fungsional sistem yang dibangun sesuai dengan fungsi yang diharapkan dan bebas dari kesalahan dan Web digunakan berfungsi untuk memproses laporan masuk dengan tahapan penelitian berkas perkara, pengelolaan perkara, perlimpahan perkara, pelaksanaan sidang, upaya hukum, pelaksanaan putusan dan penyimpanan berkas perkara.

Kata Kunci: *Oditurat Militer IV-17 Makassar, Pelaporan Perkara, Aplikasi, Android.*

ABSTRACT - Military Oditurat Office IV-17 Makassar is one of the offices that serves as a criminal prosecutor in the military environment / scope, currently the consolidation faced is that if it is found that there is a violation of military discipline by members of the TNI, the public is still reluctant to do reporting because the procedure is still classified as long and complicated. This study aims to provide an android-based application that can be used by the public to report violations of criminal law by the military freely without the need to make a direct visit to the Military Oditurat Office. With the results of testing the web system with 13 test scenarios as expected, as well as testing the android application system with 6 test scenarios as expected, so it can be said that the functional system built is in accordance with the expected functions and is free from errors and the Web is used to process reports. enter with the stages of case file research, case management, case delegation, trial implementation, legal remedies, implementation of decisions and storage of case files.

Keywords: *Military Oditurat IV-17 Makassar, Case Reporting, Application, Android*

I PENDAHULUAN

Pelanggaran hukum pidana disiplin militer adalah anggota militer yang melanggar hukum dan/atau hukum pidana disiplin militer dan/atau melakukan pelanggaran berdasarkan sumpah Sapta Marga dan prajurit, termasuk semua pelanggaran dalam lingkup keseragaman internal maupun eksternal, yang adalah, di lingkungan komunitas Pelanggaran lainnya di. Beberapa contoh kasus kriminal yang dilakukan antara lain kekerasan yang disebabkan oleh perkelahian atau pelecehan, pelanggaran (senjata tajam, narkoba, perdagangan manusia), pencurian, korupsi, vandalisme, kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual dan pemerkosaan.

Secara umum, aparat militer atau prajurit TNI memiliki kedudukan yang sama dengan warga sipil lainnya. Personel militer tidak memiliki status khusus dalam aturan hukum seperti hukum pidana atau perdata. Faktanya, ada lebih banyak undang-undang atau peraturan di militer daripada yang berlaku untuk masyarakat umum atau warga negara biasa lainnya. Setiap prajurit TNI (Tantama, Bintara, dan perwira TNI) harus dan wajib menaati peraturan militer ini agar prajurit TNI tidak melakukan tindakan yang dapat merusak atau merusak nama baik TNI, masyarakat, dan negara dalam menjalankan tugasnya.

Pelanggaran hukum disiplin tidak dianggap sebagai kejahatan karena tidak melibatkan kepentingan masyarakat luas, tetapi bertentangan dengan kepentingan militer atau komunitas militer itu sendiri, serta perilaku yang melanggar perintah resmi atau tidak sesuai dengan siklus hidup prajurit TNI. Prajurit TNI tidak mampu mengenyahkan segala persoalan dalam menjalankan segala tanggung jawab dan kewajibannya sebagai alat pertahanan negara. Salah satu bentuk masalah ini adalah pelanggaran hukum disiplin prajurit TNI. Menurut Pasal 3 ayat 1 "UU Disiplin Prajurit ABRI", undang-undang tersebut menetapkan: "Dalam rangka melaksanakan tatanan kehidupan Tentara Nasional Indonesia, setiap prajurit wajib menaati ketentuan dalam menjalankan tugasnya dan patuhi disiplin. Kedisiplinan seorang prajurit atau prajurit TNI adalah suatu keharusan dan gaya hidup. Pembentukan disiplin prajurit dimulai dengan masa pendidikan dasar prajurit. Pelatihan dan asuhan adalah salah satu cara untuk membentuk disiplin prajurit.

Memberikan modus pembinaan dengan memberikan kegiatan dan prinsip pedoman bagi anggota TNI.

Masalah yang sering terjadi yaitu jika didapati terjadi pelanggaran disiplin oleh TNI, masyarakat masih enggan untuk melakukan pelaporan karena prosedurnya yang tergolong panjang dan rumitnya kelengkapan berkas yang harus dipenuhi selain itu pelapor masih perlu datang menghadap sendiri ke meja pengaduan dengan menunjukkan identitas diri dan perlu sangat berhati-hati dalam penanganan pengaduan untuk menjaga kerahasiaan identitas pelapor dan kerahasiaan materi pelaporan, termasuk surat menyurat dan berkas penanganan pengaduan sampai dengan adanya keputusan terbukti. Kendala lain dari yaitu Pihak Kantor Oditur Militer juga ikut terlibat dalam proses pendataan hasil pemeriksaan selama jalannya sidang dan seringnya terjadi tumpukan dokumen pelapor dan terlapor.

Dengan adanya masalah tersebut maka diperlukan aplikasi berbasis mobile android untuk membantu masyarakat dalam melakukan pelaporan jika terjadi pelanggaran disiplin militer dan bagi pelapor mendapatkan perlindungan kerahasiaan identitas dan dapat memberikan keterangan secara bebas tanpa paksaan dari pihak manapun selain itu sistem berbasis Web juga disiapkan untuk membantu pengelolaan data untuk pengawasan proses sidang dalam mempermudah jika ingin melakukan tracing informasi pendukung pelapor dan terlapor.

II METODE PERANCANGAN

Dalam suatu perancangan aplikasi tidak terlepas dari beberapa teori yang menjadi dasar dalam perancangan sistem aplikasi tersebut, hal ini sangat perlu agar proses perancangan aplikasi dapat dengan mudah dibuat. Adapun teori yang dijadikan sebagai landasan dalam perancangan sistem aplikasi ini adalah sebagai berikut :

2.2.1 Sistem

Sistem adalah sekumpulan komponen yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan tertentu. Fungsi sistem adalah menerima masukan (input), mengolah masukan dan menghasilkan keluaran (keluaran). Input dan output berasal dari luar sistem atau dari lingkungan tempat sistem

berada. Oleh karena itu sistem akan berinteraksi dengan lingkungannya. Sistem yang mampu berinteraksi dengan lingkungannya akan mampu bertahan lama, begitu pula sebaliknya.[1]

Sistem terdiri dari bagian-bagian yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu melalui tiga tahapan (yaitu input, proses, dan output). Input adalah tenaga penggerak atau daya dari sistem yang sedang berjalan. Keluarannya adalah hasil operasi. Secara sederhana, output adalah tujuan, maksud, atau tujuan dari sistem organisasi. Pada saat yang sama, proses adalah aktivitas yang mengubah masukan menjadi keluaran.[2]

2.2.2 Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi. Di dunia ini, ada dua jenis penerbit sistem operasi Android. Yang pertama didukung penuh oleh Google atau Google Mail Services (GSM), dan yang kedua adalah distribusi yang sepenuhnya gratis tanpa dukungan Google langsung, atau disebut Open Handset Distribution (OHD). Saat ini, sebagian besar pemasok smartphone telah memproduksi smartphone berbasis Android, termasuk HTC, Motorola, Samsung, LG, Sony Ericsson, Acer, Nexus, Nexian, IMO, dan banyak pemasok smartphone berbasis Android lainnya di dunia.[3]

Istilah Android dalam bahasa Inggris berarti “robot yang menyerupai manusia”. Hal tersebut dapat terlihat jelas pada icon Android yang menggambarkan sebuah robot berwarna hijau yang memiliki sepasang tangan dan kaki. Antarmuka pengguna Android didasarkan pada operasi langsung, menggunakan input sentuh yang mirip dengan operasi dunia nyata, seperti menggeser, mengetuk, mencubit, dan mencubit untuk memanipulasi objek di layar. Android adalah sistem operasi open source, dan Google merilis kodenya di bawah lisensi Apache. Kode sumber terbuka dan lisensi lisensi di Android memungkinkan produsen perangkat, operator nirkabel, dan pengembang aplikasi untuk dengan bebas memodifikasi dan mendistribusikan perangkat lunak.[4]

2.2.3 Database

Database sering didefinisikan sebagai kumpulan data yang terkait. Secara teknis, yang berada dalam sebuah database adalah sekumpulan gambar atau objek lain indeks, view, dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan database adalah untuk memudahkan dalam mengakses data. Data dapat ditambahkan, dihapus, atau dibaca dengan relatif mudah dan cepat. Saat ini tersedia banyak perangkat lunak yang ditujukan untuk mengelola database.[5]

2.2.4 UML (Unified Modeling Language)

UML adalah bahasa pemodelan untuk system atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek)”. Pemodelan (modeling) Sebenarnya digunakan untuk menyederhanakan masalah yang kompleks dan membuatnya lebih mudah untuk dipelajari dan dipahami.

UML sebagai sebuah bahasa yang memberikan vocabulary dan tatanan penulisan kata-kata dalam ‘MS Word’ untuk kegunaan komunikasi. Bahasa model adalah bahasa dengan kosa kata dan aturan tatanan / penulisan konseptual serta representasi fisik dari sistem. UML adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak, perangkat lunak dapat menyampaikan cara membuat dan memodelkan model, tetapi tidak dapat menyampaikan kapan dan di mana model harus dibangun. Ini merupakan salah satu proses implementasi pengembangan perangkat lunak.

Unified Modelling Language (UML) terbagi menjadi sembilan jenis diagram masing-masing memiliki aturan-aturan tertentu dalam penyusunannya. Diagram-diagram tersebut tersusun atas sejumlah elemen grafis saling membentuk satu kesatuan dalam pemodelan software. Masing-masing diagram UML mempresentasikan berbagai sudut pandang terhadap sistem dan mendefinisikan apa yang dikerjakan oleh sistem bukan bagaimana cara sistem bekerja.

UML tersebut dibagi menjadi tiga kelompok berdasarkan fungsinya yaitu:

- a. Diagram untuk requirement dan desain, terdiri dari tujuan diagram, object diagram, sequence diagram, collaboration diagram, state diagram.
- b. Diagram mengenai organisasi umum software, terdiri dari satu diagram yaitu diagram package.

- c. Diagram untuk implementasi, terdiri dari satu diagram, yaitu component dan deployment diagram.[7]

Berikut penjelasan beberapa diagram diantaranya:

1. Use-Case Diagram

No	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan use case.
		Dependency	Hubungan di mana perubahan elemen independen akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya, yaitu elemen dependen.
3		Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
4		Include	Menspesifikasikan bahwa use case sumber secara eksplisit.
5		Extend	Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi- aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		Collaboration	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		Note	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Use Case Diagram merupakan diagram yang dibuat pada awal pemodelan suatu software, karena diagram ini memberikan penjelasan umum (high level) antara system dengan” dunia luar” serta fitur-fitur luar seperti apa yang seharusnya dimiliki sistem. Selain itu, bentuk naratif use case dapat memberikan informasi standar yang diperlukan untuk analisis, desain, dan pengkodean. fitur-fitur tersebut. Bentuk use case ini disebut sebagai use case.

2. Activity Diagram

Table 2.2 Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Menperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan dihapuskan
5		Fork Node	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Activity Diagram adalah teknik untuk mendeskripsikan logika procedural, proses bisnis dan aliran kerja dalam banyak kasus. Diagram alir memiliki fungsi yang mirip dengan diagram alir, namun perbedaan dari diagram alir adalah diagram aktivitas dapat mendukung perilaku paralel, sedangkan diagram alir tidak dapat.[8]

3. Sequence Diagram

Table 2.3 Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		LifeLine	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		Message	Spesifikasi komunikasi antar objek, yang memuat informasi tentang aktivitas yang telah terjadi
3		Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

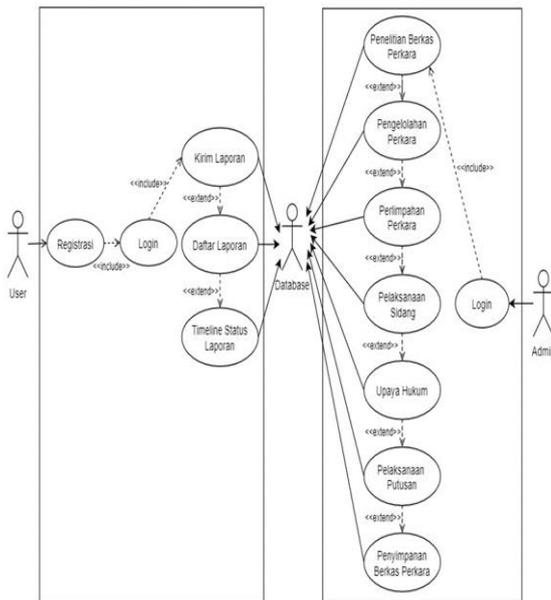
Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence Diagram terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek terkait). Sequence Diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.[8]

4. Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Generalization	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		Nary Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2

Gambar 2.4 Simbol Class Diagram

class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/ properti) suatu sistem, pada saat yang sama memberikan layanan untuk memanipulasi keadaan (metode / fungsi). Diagram kelas menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, paket, dan objek, serta hubungannya satu sama lain, seperti penahanan, pewarisan, dan asosiasi.[8]



III PERANCANGAN SISTEM

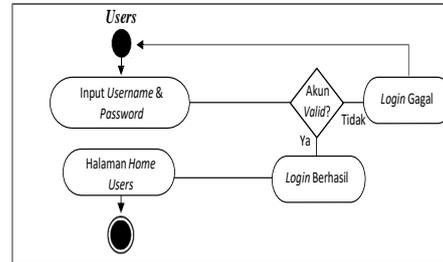
4.2.1. Use Case Diagram

Gambar 4.2 Use Case Diagram

Pada gambar 4.1 Use Case Diagram menunjukkan bahwa sistem digunakan oleh 2 aktor yaitu Users dan Admin. Users melakukan pendaftaran pada aplikasi lalu login dan dapat mengakses halaman utama aplikasi untuk kemudian mengirim laporan mengenai pelanggaran disiplin oleh prajurit TNI sedangkan Admin memiliki

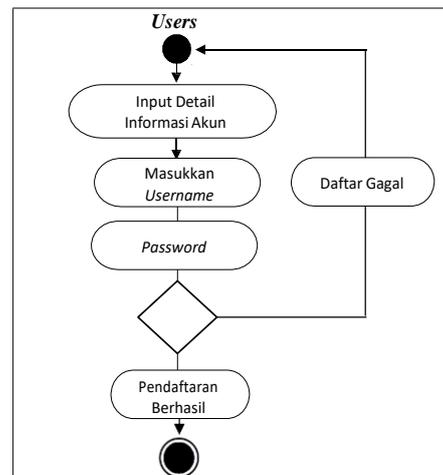
ugas menangani laporan masuk untuk tinjau hingga melakukan penyelesaian perkara.

4.2.2. Activity Diagram



Activity diagram digunakan untuk menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas. Activity diagram juga digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktivitas lainnya seperti use case atau interaksi. Berikut beberapa Activity diagram yang ada pada sistem kami yang kami rancang.

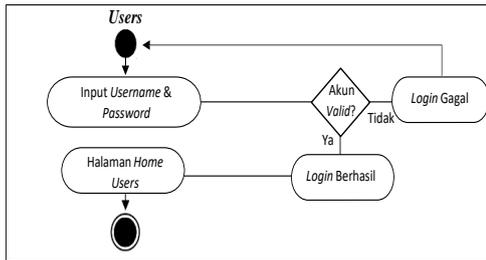
1. Activity Diagram Pendaftaran - Users



Gambar 4.3 Activity Diagram Pendaftaran Users

Yaitu halaman pendaftaran bagi pengguna baru aplikasi yaitu dengan mengisi nama lengkap, kontak, email, username dan password.

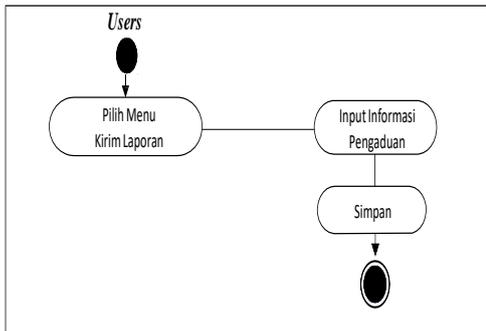
2. Activity Diagram Login – Users



Gambar 4.4 Activity Diagram Login - Users

Pada gambar 4.4 merupakan aktivitas untuk melakukan login dengan cara menginput username & password klik tombol login dan jika login berhasil aplikasi menampilkan halaman home dari users namun jika login gagal web akan menampilkan kembali halaman login.

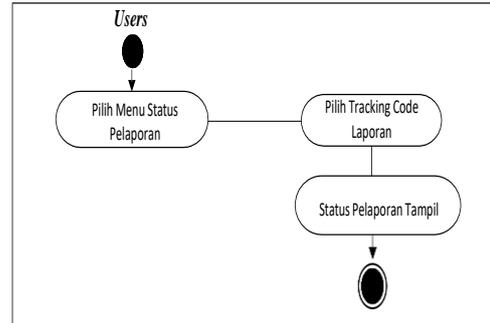
3. Activity Diagram Kirim Laporan – Users



Gambar 4.5 Activity Diagram Kirim Laporan - Users

Pada gambar 4.5. yaitu aktivitas kirim laporan, pada halaman tersebut digunakan Users untuk mengirim laporan langkah awal yaitu dengan menekan tombol lihat maps untuk menampilkan lokasi saat melapor setelah itu melengkapi kolom informasi berupa identitas pelapor yang terdiri dari nama lengkap, alamat lengkap, no.telp/fax/email, lalu lokasi terjadinya perkara meliputi alamat lengkap, lalu dugaan penyebab perkara meliputi permasalahan dan nama pelaku lalu waktu dan informasi perkara meliputi waktu terjadinya perkara, uraian kejadian, dampak yang dirasakan/kerugian akibat kejadian lalu penyelesaian perkara yang diinginkan yaitu deskripsi dan foto yaitu berupa foto bukti kejadian setelah informasi tersebut lengkap maka tekan tombol kirim.

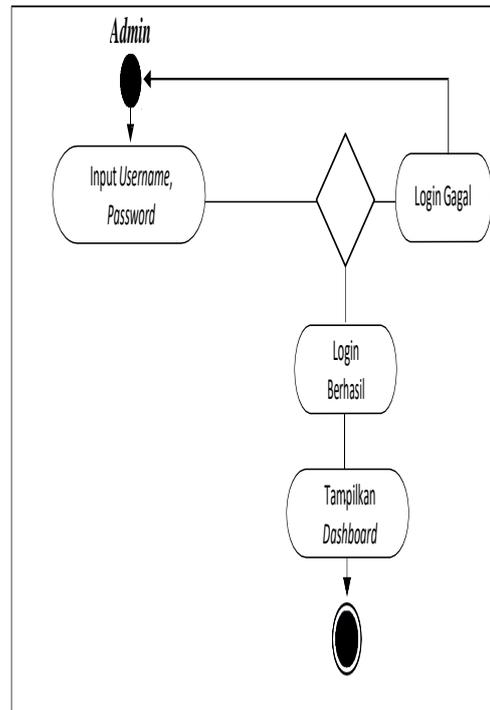
4. Activity Diagram Status Pelaporan - Users



Gambar 4.6 Activity Diagram Status Pelaporan - Users

Yaitu halaman untuk melihat status pelaporan yang telah dikirim oleh users, pada halaman tersebut terdapat timeline informasi pelaporan meliputi penelitian berkas perkara, pengelolaan perkara, perlimpahan perkara, pelaksanaan sidang, upaya hukum, pelaksanaan putusan dan penyimpanan berkas perkara.

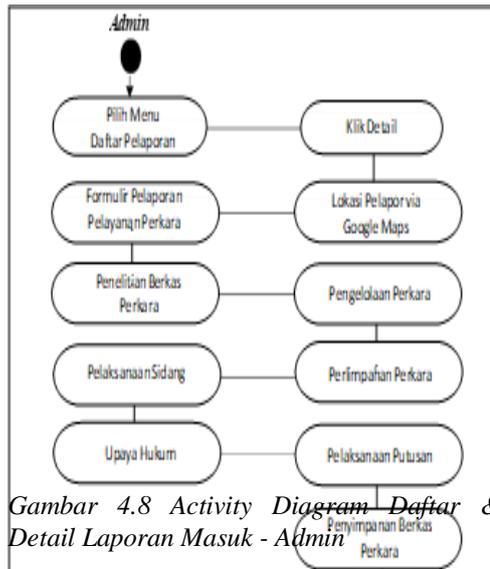
5. Activity Diagram Login - Admin



Gambar 4.7 Activity Diagram Login - Admin

Pada gambar 4.7 merupakan aktivitas untuk melakukan login dengan cara menginput username & password klik tombol login dan jika login berhasil aplikasi menampilkan halaman dashboard dari admin namun jika login gagal web akan menampilkan kembali halaman login.

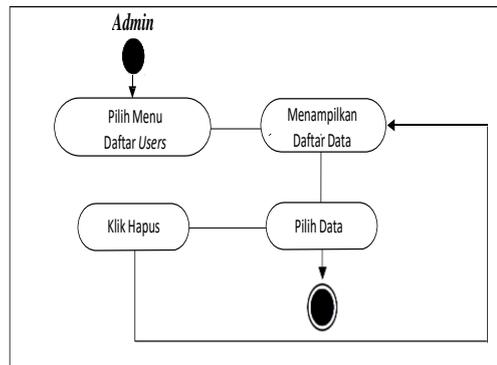
6. Activity Diagram Daftar & Detail Laporan Masuk – Admin



Gambar 4.8 Activity Diagram Daftar & Detail Laporan Masuk - Admin

Pada gambar 4.8 merupakan aktivitas pada halaman detail laporan masuk dan sekaligus untuk memproses perkara mulai dari penelitian berkas perkara, pengelolaan perkara, perlimpahan perkara, pelaksanaan sidang, upaya hukum, pelaksanaan putusan dan penyimpanan berkas perkara.

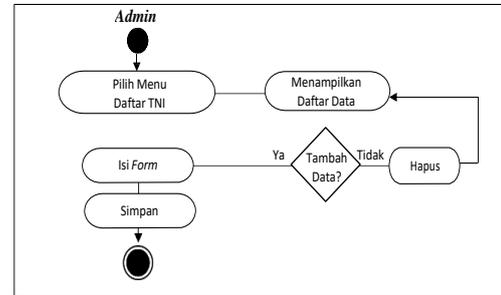
7. Activity Diagram Daftar Users – Admin



Gambar 4.9 Activity Diagram Daftar Users – Admin

Pada gambar 4.9 merupakan aktivitas pada halaman daftar users yaitu pengguna yang telah mendaftar pada aplikasi.

8. Activity Diagram Daftar TNI – Admin

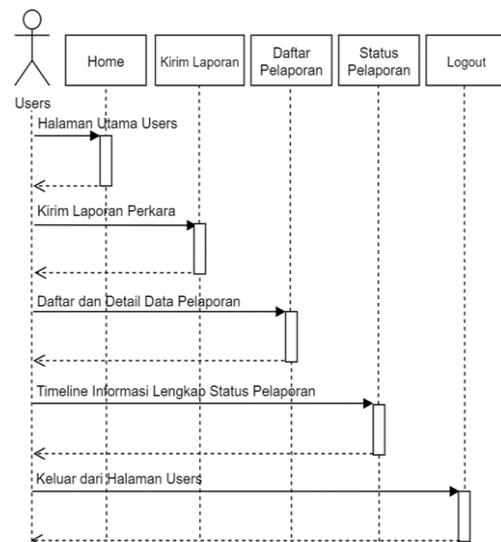


Gambar 4.10 Activity Diagram Daftar TNI – Admin

Pada gambar 4.10 merupakan aktivitas pada halaman daftar tni, dihalaman tersebut menampilkan informasi berupa nama lengkap, nomor registrasi prajurit, jabatan, kesatuan dan foto serta terdapat juga tombol data untuk menambahkan data baru.

4.2.3 Sequence Diagram

1. Sequence Diagram Users

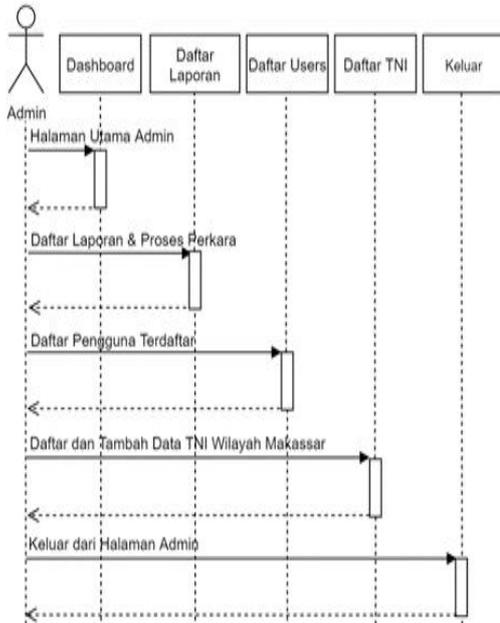


Gambar 4.11 Sequence Diagram Users

Pada gambar 4.11 terdapat berbagai interaksi diantaranya kirim laporan perkara dengan isian data identitas pelapor, lokasi terjadinya perkara, dugaan penyebab perkara, nama pelaku waktu dan informasi perkara, penyelesaian perkara yang diinginkan dan

foto lalu terdapat daftar pelaporan, status pelaporan.

2. Sequence Diagram Admin

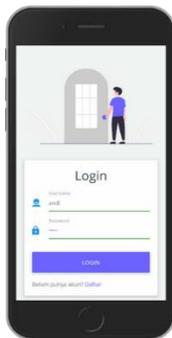


Gambar 4.12 Sequence Diagram Admin

Pada gambar 4.12 terdapat interaksi pada admin yaitu halaman halaman daftar laporan, daftar users dan daftar TNI.

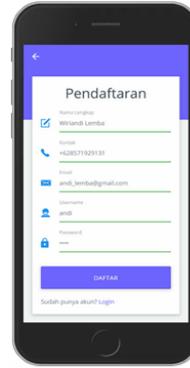
IV HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Halaman Log in User



Halaman log in pengguna memiliki form yang dimana ada beberapa inputan seperti username dan password lalu sebuah aksi klik sign in dimana pada aksi klik ini akan menjalankan sebuah fungsi untuk mengecek akun pengguna. Ketika username dan password yang diinput benar maka akan muncul sebuah pop up berhasil dan diarahkan ke halaman index atau beranda

2. Halaman Pendaftaran



Halaman pendaftaran pengguna memiliki form yang dimana ada beberapa inputan seperti username dan password lalu

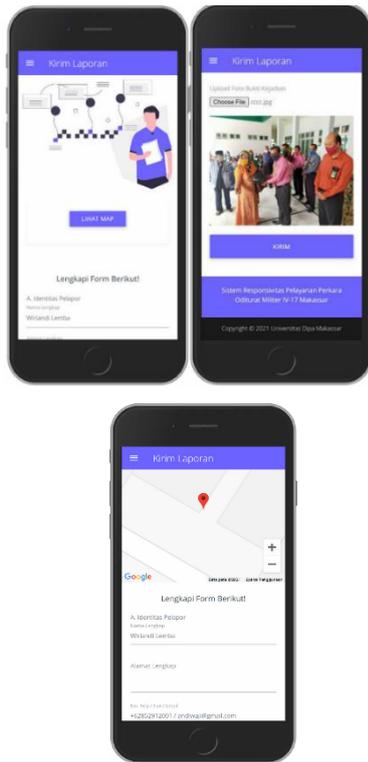
Halaman pendaftaran pengguna merupakan halaman untuk melakukan pendaftaran akun pengguna ketika telah melakukan input dalam form maka akun belum aktif atau belum dapat digunakan dan harus menunggu konfirmasi melalui admin. Jika akun telah diaktifkan oleh admin. Maka pengguna dapat melakukan perubahan data profil pada halaman profil pengguna dengan menginput data yang akan di update dan langsung diubah didalam database ketika telah mengklik update data.

3. Halaman Utama



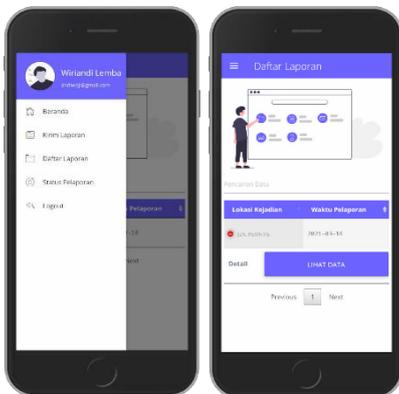
Halaman Utama menampilkan 4 Fitur yang di sediakan aplikasi, seperti kirim laporan, Daftar pelaporan, status pelaporan dan Log out.

4. Halaman Kirim Laporan



Pada menu halaman kirim laporan, jika ingin mengirim laporan maka diharuskan melengkapi isian form yang diminta lalu melampirkan foto setelah itu menekan tombol kirim. Pada halaman kirim pengaduan terdapat tombol lihat map untuk menampilkan lokasi saat ini sebelum melakukan pengiriman laporan.

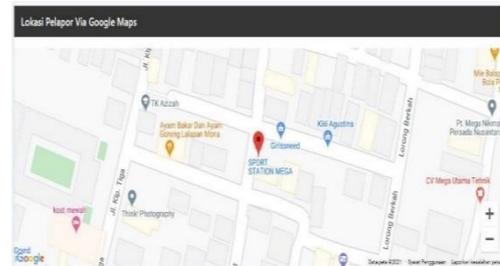
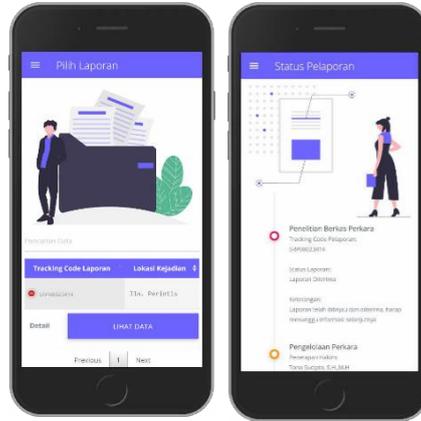
5. Halaman Daftar Laporan



Setelah mengirim pengaduan, user dapat melihat daftar laporannya Kembali pada menu “Daftar Laporan” dan akan menampilkan semua data yang telah di

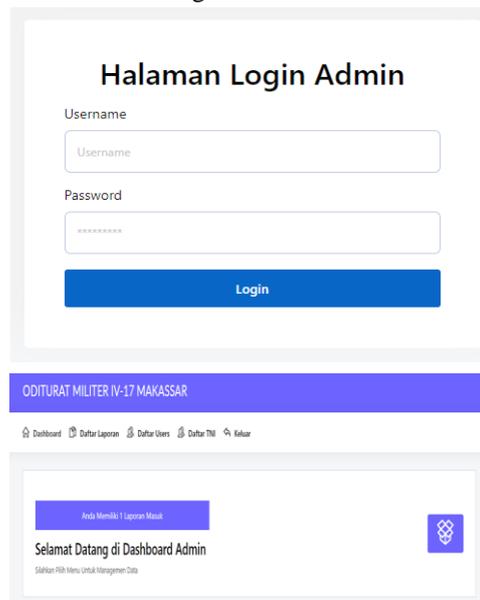
kirim di sertai informasi kejadian dan waktu laporan.

6. Halaman Status Laporan



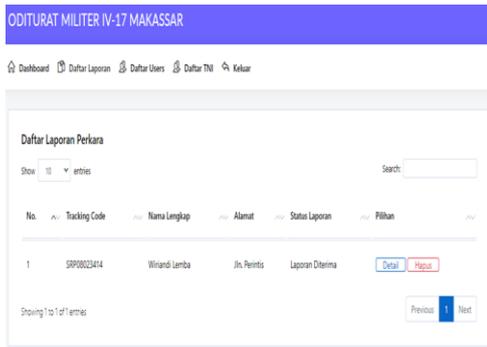
Pada gambar diatas merupakan detail informasi status pelaporan yang menampilkan tracking code laporan meliputi status laporan dan keterangan serta informasi lainnya yang akan diupdate setelah admin melakukan verifikasi perkara.

7. Halaman Log in Admin



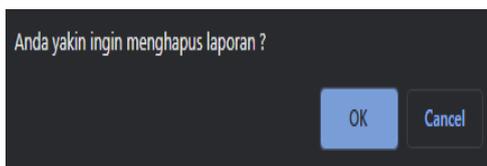
Pada gambar diatas merupakan tampilan halaman login admin, yaitu harus menginputkan username dan password terlebih dahulu dan menekan tombol login, jika akun benar maka selanjutnya sistem akan menampilkan halaman Dashboard Admin.

8. Daftar Laporan



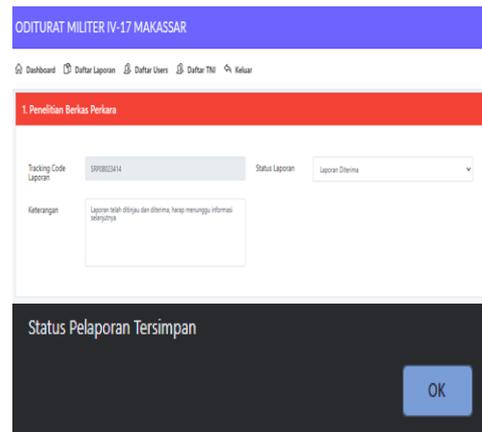
Pada gambar diatas merupakan laporan masuk yang telah dikirim oleh masyarakat, laporan otomatis dibuat menjadi format PDF berbentuk formulir pada Web yang dapat dicetak langsung atau disimpan dalam bentuk file oleh admin.

9. Penghapusan Laporan



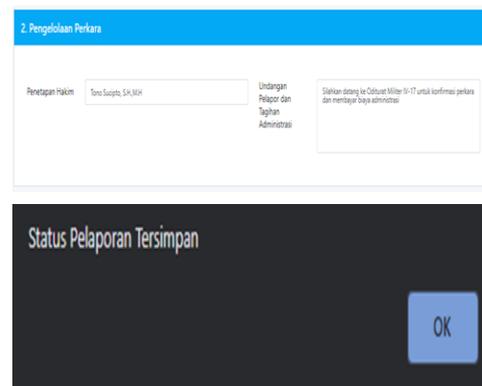
Menghapus daftar laporan yang masuk yaitu dengan cara login admin > memilih menu daftar laporan > pilih data > klik tombol hapus, lalu sistem akan menampilkan informasi berupa pop up “Anda yakin ingin menghapus laporan? jika yakin maka pilih OK namun jika ingin membatalkan perintah hapus maka pilih Cancel. Jika hapus berhasil sistem menampilkan informasi berupa pop up Data Berhasil Dihapus.

10. Penelitian Berkas Perkara



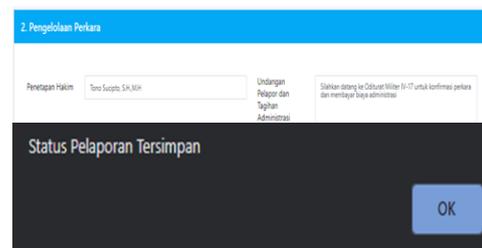
Pada gambar diatas merupakan bagian penelitian berkas perkara berisi informasi tracking code laporan, status laporan dan keterangan.

11. Penelitian Berkas Perkara



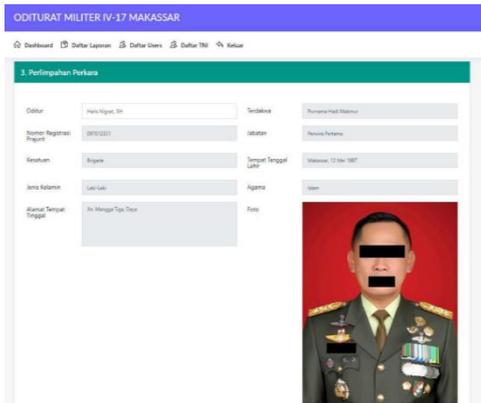
Pada gambar diatas merupakan bagian penelitian berkas perkara berisi informasi tracking code laporan, status laporan dan keterangan.

12. Pengelolaan Perkara



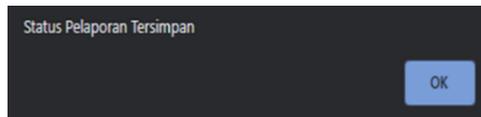
Pada gambar diatas merupakan bagian dari pengelolaan perkara dengan isian informasi penetapan hakim dan undangan pelaporan dan tagihan administrasi.

13. Pelimpahan Perkara



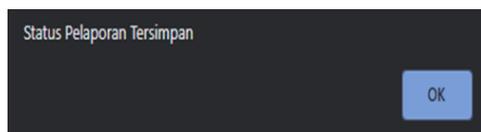
Pada gambar diatas merupakan bagian dari pelimpahan perkara yang berisi informasi biodata dari TNI.

14. Pelaksanaan Sidang



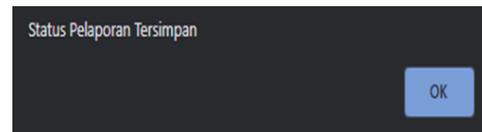
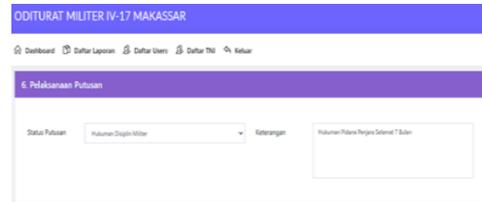
Pada gambar diatas merupakan bagian dari pelaksanaan sidang yang berisi informasi tanggal sidang, jam, agenda dan ruangan.

15. Upaya Hukum



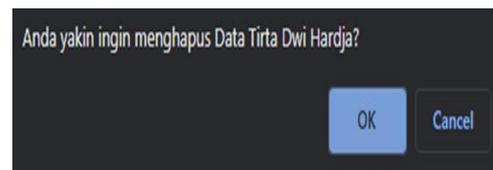
Pada gambar diatas merupakan bagian dari upaya hukum yang berisi informasi penasehat hukum dan dakwaan.

16. Pelaksanaan Putusan



Pada gambar diatas merupakan bagian dari penyimpanan berkas perkara yang berisi informasi status berkas.

17. Daftar Prajurit



Pada gambar diatas terlihat halaman daftar TNI yang menampilkan seluruh data prajurit yang telah terdaftar.

REFERENSI

- [1] Wing, (2018). Perancangan Sistem Informasi, Edisi ke-dua, Penerbit UPP STIM YKPN, Yogyakarta.
- [2] Nugroho, (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- [3] Yuniar Supardi, (2011). Semua Bisa Menjadi Programmer Android Basic, Mengenal Java dan Android, Penerbit Buku Exel Media Komputindo, Jakarta.
- [4] Dzul Fahmi M, (2019). Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Sulawesi Selatan Berbasis Game Android. Prosiding Sensitif 2019.
- [5] Mardiana, Eri, Nur Rahmansyah, Hendra Kurniawan, Anita Muliawati dan Dwi Sidik Permana. (2017). Membuat Aplikasi Penjualan Menggunakan Java NetBeans, MySQL, Dan iReport. Jakarta: PT.Elex Media Komputindo
- [6] Nugroho, (2017). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek, Informatika, Bandung.
- [7] IJNS-Indonesian Journal on Networking and Security, 9(3), ISSN: 2302 Kimmel, Paul. (2015). UML Demystified. Mc-Graw Hill.-5700. Kimmel, Paul. (2015). UML Demystified. Mc-Graw Hill.
- [8] Wahono, R.S., & Dharwiyanti, S. (2015). Pengantar Unified Modeling Language (UML), Ilmukomputer.com.