

APLIKASI MANAJEMEN PELAYANAN KUNJUNGAN BERBASIS WEB PADA LEMBAGA PEMASYARAKATAN KELAS IIA

Adi Nugroho¹, Agus Setyawan²

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya
Jl. Raya Cilegon-Serang Drangong Taktakan Kota Serang Banten Indonesia

¹adinugroho.it@gmail.com,

²agus.setyawan@hotmail.com

Abstrak - Pembinaan pada Lembaga Pemasyarakatan harus memperhatikan pemenuhan hak-hak Narapidana. Salah satu hak narapidana sebagaimana diatur dalam Undang-undang nomor 12 tahun 1995 tentang Pemasyarakatan pasal 14 mengatakan bahwa narapidana berhak menerima kunjungan keluarga, penasihat hukum, atau orang tertentu lainnya. Pelayanan kunjungan narapidana tidak dipungut biaya, keluarga narapidana dapat berkunjung dengan cukup membawa kartu identitas diri dan mengambil nomor antrian untuk melakukan pendaftaran identitas pengunjung serta narapidana yang ingin dikunjungi. Banyaknya antrian pada tempat pendaftaran kunjungan merupakan permasalahan yang menyebabkan tidak efisiennya penggunaan waktu kunjungan yang hanya 30 menit. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan untuk memaksimalkan waktu kunjungan. Hasil dari penelitian ini berupa Aplikasi yang dapat diakses secara online oleh pengunjung melalui jaringan internet. Aplikasi ini dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran kunjungan dan mempersingkat waktu pendaftaran kunjungan yang dapat dilakukan mandiri oleh pengunjung serta membantu petugas pelayanan kunjungan untuk melakukan pengolahan data pengunjung yang lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci : Aplikasi, Website, Kunjungan, Online, Pemasyarakatan, Lapas

I. PENDAHULUAN

Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang merupakan Unit Pelaksana Teknis di bawah Direktorat Jenderal Pemasyarakatan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) adalah tempat untuk melaksanakan pembinaan Narapidana dan Anak Didik Pemasyarakatan. Proses Pembinaan harus memperhatikan pemenuhan hak-hak Narapidana. Salah satu hak narapidana sebagaimana diatur dalam Undang-undang nomor 12 tahun 1995 tentang Pemasyarakatan pasal 14 mengatakan bahwa narapidana berhak menerima kunjungan keluarga, penasihat hukum, atau orang tertentu lainnya.

Pelayanan kunjungan narapidana tidak dipungut biaya, keluarga narapidana dapat berkunjung dengan cukup membawa kartu identitas diri dan mengambil nomor antrian untuk melakukan pendaftaran identitas pengunjung serta narapidana yang ingin dikunjungi. Pengunjung yang sudah melakukan pendaftaran dipersilahkan menuju ruang pemeriksaan. Setelah petugas melakukan pemeriksaan badan dan barang bawaan pengunjung, selanjutnya pengunjung dapat bertemu narapidana. Adapun waktu berkunjung yang diberikan pada pengunjung untuk bertemu narapidana selama 30 menit.

Banyaknya antrian pada tempat pendaftaran kunjungan yang setiap harinya mencapai 50 hingga 70 pengunjung merupakan permasalahan yang menyebabkan tidak efisiennya penggunaan waktu kunjungan. Pengunjung harus menunggu dalam waktu yang cukup lama untuk melakukan pendaftaran. Tidak sedikit pengunjung yang harus menunggu cukup lama untuk melakukan pendaftaran namun tidak dapat masuk dan harus kembali keesokan harinya karena waktu berkunjung telah habis. Hal ini tentu saja membawa dampak kerugian bagi pengunjung karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat menjadi efektif dengan melakukan hal lain yang lebih bermanfaat.

Masalah yang di hadapi oleh Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIA Serang dapat diatasi dengan mengimplementasikan aplikasi manajemen pelayanan kunjungan akan memudahkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran kunjungan dan mempersingkat waktu pendaftaran kunjungan yang dapat dilakukan mandiri oleh pengunjung melalui jaringan internet. Dengan pendaftaran yang dilakukan mandiri oleh pengunjung dapat memudahkan dan mempersingkat waktu pendaftaran karena pengunjung hanya perlu memperlihatkan bukti pendaftaran kunjungan berupa kode unik pada petugas pelayanan kunjungan tanpa harus antri. Selain itu,

aplikasi ini dapat membantu petugas pelayanan kunjungan untuk melakukan pengolahan data pengunjung yang lebih cepat dan akurat. Dengan adanya Aplikasi Manajemen Pelayanan Kunjungan Berbasis Web yang akan dibuat ini, diharapkan dapat mengoptimalkan waktu kunjungan.

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

- a. Kurang maksimalnya pelayanan kunjungan pada pendaftaran pengunjung karena hanya bisa mendaftar langsung di tempat pendaftaran dan sering terjadi pengunjung tidak dapat berkunjung karena jam kunjungan sudah habis dan harus kembali keesokan harinya.
- b. Lambatnya proses pendaftaran kunjungan membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencatat identitas setiap pengunjung sehingga pengunjung harus menunggu untuk mendapatkan giliran pendaftaran kunjungan.

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam penelitian ini adalah :

- 1. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi yang bersifat komputerisasi agar dapat digunakan untuk memaksimalkan waktu kunjungan
- 2. Memudahkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran kunjungan.
- 3. Memudahkan petugas kunjungan membuat report kunjungan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan mengamati atau meninjau secara cermat dan langsung dilokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi atau membuktikan kebenaran dari sebuah penelitian. Adapun hal-hal yang diamati yaitu banyaknya antrian pada tempat pendaftaran kunjungan membawa dampak kerugian bagi pengunjung karena waktu yang digunakan untuk mengantri dapat lebih efektif dengan melakukan hal lain yang lebih bermanfaat.

2. Wawancara

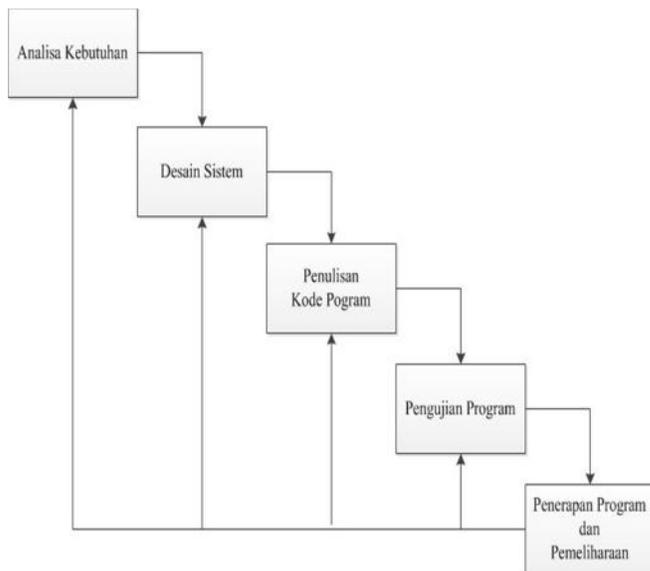
Pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang berkaitan dengan penelitian yang diambil. Wawancara dilakukan kepada petugas pendaftaran layanan kunjungan dengan mengajukan pertanyaan untuk mengumpulkan data yang diperlukan.

3. Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara membaca literature atau buku serta sumber lainnya seperti jurnal, skripsi dan artikel di internet yang berkaitan dengan permasalahan

B. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak menerapkan metode System Development Life Cycle (SDLC). SDLC berarti sebuah siklus hidup pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan tahapan yang sangat penting dalam keberadaan perangkat lunak yang dilihat dari segi pengembangannya. Dalam pengembangannya metode SDLC ini menggunakan model Waterfall. (Alan Dennis, Barbara H Wixom : 2003).



Gambar 1. Tahapan Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirment atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan

keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (data flow diagram), diagram hubungan entitas (entity relationship diagram) serta struktur dan bahasan data.

3. 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. Dalam artian penggunaan komputer 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 sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

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

III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem menggambarkan bagaimana sebuah sistem dibentuk agar memberikan gambaran yang jelas kepada pemakai. Perancangan sistem ini menggunakan UML (Unified Modeling Language) yang meliputi Use Case Models, Activity Diagram, Sequence Diagram dan Class Diagram

1. Use Case Diagram

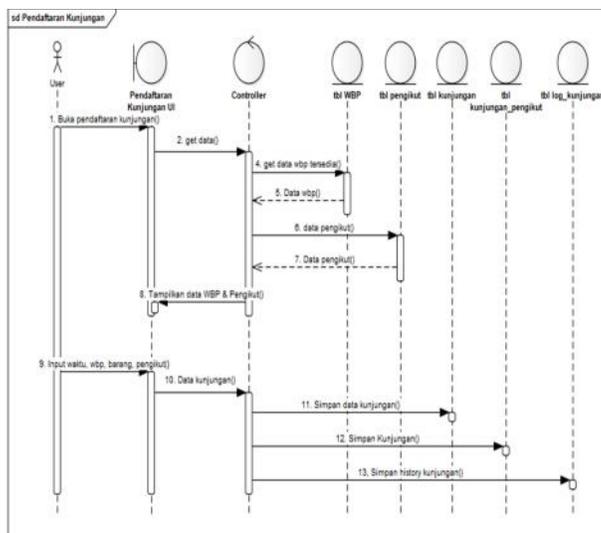
Use case diagram aplikasi manajemen pelayanan kunjungan berbasis web pada Lembaga Pemasarykatan Kelas IIA Serang.



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Sequence Diagram

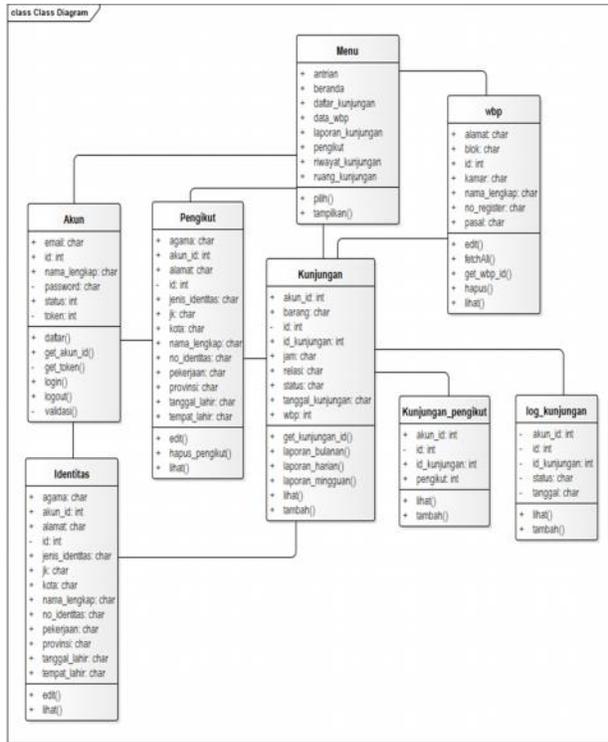
Sequence Diagram atau diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.



Gambar 3. Sequence Diagram Pendaftaran Kunjungan

3. Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang memperlihatkan atau menampilkan beberapa class yang ada dalam sistem perangkat lunak yang dikembangkan.



Gambar 4. Class Diagram

B. Implementasi Sistem

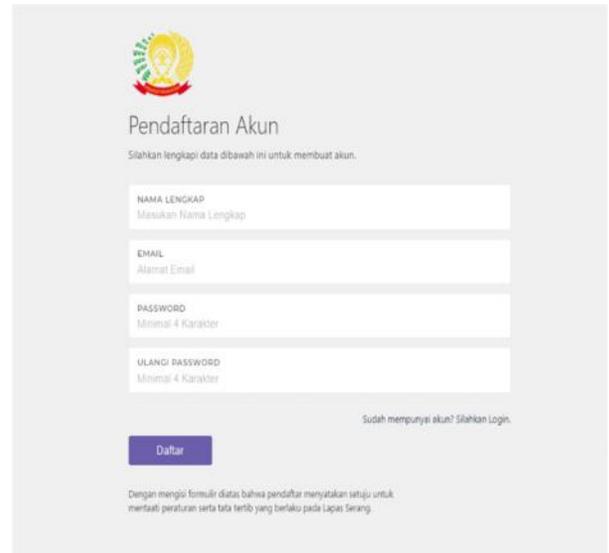
Berikut adalah tampilan (interface) dari sistem yang dibuat:

1. Halaman Utama



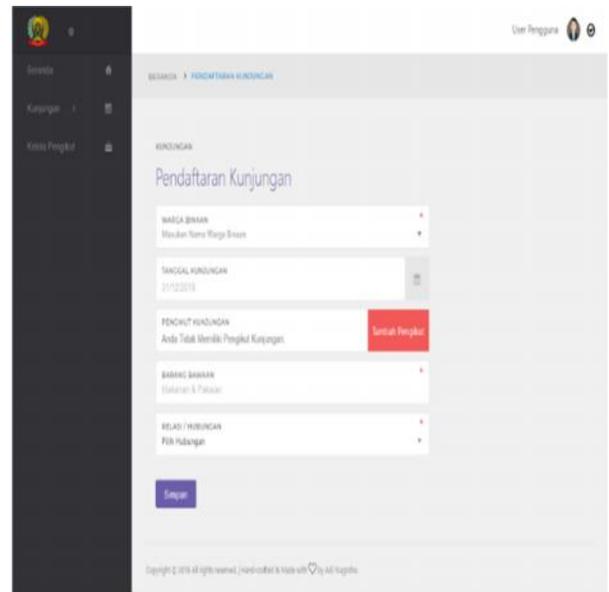
Gambar 5. Halaman Utama

2. Halaman Pendaftaran Akun



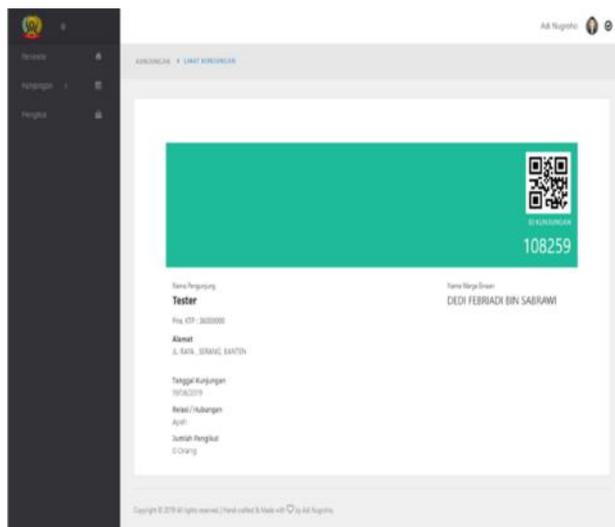
Gambar 6. Halaman Pendaftaran Akun

3. Halaman Pendaftaran Kunjungan



Gambar 7. Halaman Pendaftaran Kunjungan.

4. Halaman Kunjungan Terdaftar



Gambar 8. Halaman Kunjungan Terdaftar

IV KESIMPULAN

1. Membangun aplikasi manajemen pelayanan kunjungan ini dapat memudahkan pengunjung untuk melakukan pendaftaran kunjungan dan mempersingkat waktu pendaftaran kunjungan yang dapat dilakukan mandiri oleh pengunjung melalui jaringan internet.
2. Implementasi aplikasi ini dapat memaksimalkan waktu kunjungan dengan adanya fitur pendaftaran kunjungan yang dapat dilakukan sebelum hari kunjungan.

REFERENSI

[1] Abdulloh, Rohi (2016). Easy dan Simple Web Programming. Jakarta: Elex Media Komputindo

[2] Atik dan Ratminto (2005). Manajemen Pelayanan, disertai dengan pengembangan model konseptual, penerapan citizen's charter dan standar pelayanan minimal. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

[3] Hakim, Lukmanul dan Uus Musalini. (2004). Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web. Jakarta: Elex Media Komputindo

[4] Haykal, Mochamad, Heri Priyanto dan Helfi Nasution. (2017). Sistem Informasi Administrasi Pelayanan Narapidana Pada Lapas Klas IIA Di Kota Pontianak. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

[5] Henderi, (2007), Analysis and Design System with Unfied Modeling Language(UML), STMIK Raharja, Tangerang.

[6] Hengky W. Pramana, (2012). Aplikasi Inventory Berbasis Access 2003. Jakarta: Elex Media Komputindo.

[7] Irawan, Dede dan Intan Rahmiawati. (2016). Aplikasi Pelayanan Antrian Di Apotek Dhea Berbasis Wap (Wireless Application Protocol) Dan Sms Gateway. Kuningan: Universitas Kuningan

[8] Janner, Simarmata. (2010). Rekayasa Perangkat Lunak. Yogyakarta: Andi

[9] Kustiyahningsih, Yeni dan Amanisa, Rosa devie (2010). Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MySQL. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[10] Moenir. A.S. (2006). Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia, Jakarta : Bumi Aksara

[11] Moenir. A.S. (2010). Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia. Jakarta : Bumi Aksara

[12] Republik Indonesia. (1995). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 1995 Tentang Pemyarakatan. Jakarta

[13] Republik Indonesia. (2003). Keputusan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara Nomor 63/KEP/M.PAN/7/2003 Tentang Pedoman Umum Penyelenggaraan Pelayanan Publik. Jakarta

[14] Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik. Jakarta

[15] Republik Indonesia. (2014). Keputusan Direktur Jenderal Pemyarakatan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor PAS-14.OT.02.02 Tahun 2014 Tentang Syandar Pelayanan Pemyarakatan. Jakarta.

[16] Radillah, Teuku, Pulla Pandika Widodo dan Arie Linarta. (2017). Aplikasi Optimalisasi Layanan Kunjungan Rutan Klas IIB Dumai Berbasis Sms Auto Response (SAR). Padang : Sekolah Tinggi Teknologi DUMAI.

[17] Ridwan, Juniorso. dan Sudrajat, Achmad Sodik (2009). Hukum Administrasi Negara dan Kebijakan Pelayanan Publik. Bandung: Nuansa.

- [18] Saputra Agus. (2011). Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. Jakarta: Elex Media Komputindo,
- [19] Saryoko, Andi. (2017). Sistem Informasi Tiket Bioskop Pada Buaran Teater Di Jakarta Timur Berbasis Web. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri Jakarta.
- [20] Sinambela, Lijan Poltak (2008). Reformasi Pelayanan Publik Teori, Kebijakan, dan Implementasi. Jakarta : Bumi Aksara
- [21] Slamet Riyanto.(2009), Membuat Web Portal Multi Bahasa Jomla. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [22] Wahyuni, Ulpa. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjadwalan Kunjungan Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Klas I Di Kabupaten Jeneponto Sulawesi Selatan. Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- [23] Williams, Brian K., dan Sawyer, Stacey C. (2007). Using Information Technology: Pengenalan Praktis Dunia Komputer dan Komunikasi. (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.
- [24] Zulfikar, Rizal Arif dan Ahmad Afif Supianto. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Antrian Poliklinik Berbasis Mobile. Malang: Universitas Brawijaya.