

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK)

Dikutip dari situs web POLRI surat Keterangan Catatan Kepolisian (disingkat SKCK), sebelumnya dikenal sebagai Surat Keterangan Kelakuan Baik (disingkat SKKB) adalah surat keterangan yang diterbitkan oleh Polri yang berisikan catatan kejahatan seseorang. Dahulu, sewaktu bernama SKKB, surat ini hanya dapat diberikan yang tidak/belum pernah tercatat melakukan tindakan kejahatan hingga tanggal dikeluarkannya SKKB tersebut.

Surat Keterangan Catatan Kepolisian atau SKCK adalah surat keterangan resmi yang diterbitkan oleh POLRI melalui fungsi Intelkam kepada seseorang pemohon/warga masyarakat untuk memenuhi permohonan dari yang bersangkutan atau suatu keperluan karena adanya ketentuan yang mempersyaratkan, berdasarkan hasil penelitian biodata dan catatan Kepolisian yang ada tentang orang tersebut. (Vide Peraturan Kapolri Nomor 18 Tahun 2014)

SKCK memiliki masa berlaku sampai dengan 6 (enam) bulan sejak tanggal diterbitkan. Jika telah melewati masa berlaku dan bila dirasa perlu, SKCK dapat diperpanjang oleh yang bersangkutan.

2.2 Website/Web

Menurut (Robi Abdulloh, 2015) dalam jurnal (Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter, 2017) web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa halaman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. *World wide web* dikembangkan oleh *European Center for Nuclear Research* di Genewa, Swiss sebagai lingkungan yang memungkinkan ilmuwan saling bertukar informasi. *World Wide Web (WWW)* atau W^3/W^3 atau cukup disingkat web merupakan kumpulan halaman *hypertext* yang dihubungkan bersama-sama yang menjangkau internet.

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Sistem Informasi

Menurut Hendra Kurniawan dalam jurnalnya yang berjudul Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data (SIMADA) (2019), Sistem informasi adalah kumpulan antara subsub sistem yang saling berhubungan yang membentuk suatu komponen yang didalamnya mencakup input-proses-output yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi sehingga lebih berguna bagi pengguna (Abdul Kadir, 2006). Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang saling berhubungan dan melakukan pengolahan data menjadi informasi sehingga informasi tersebut dapat digunakan untuk tujuan tertentu

2.3.2 Basis Data

Menurut Rosa A.S (2019), sistem basis data adalah sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia pada saat dibutuhkan. Pada intinya basis data adalah media untuk menyimpan data agar dapat diakses dengan mudah dan cepat.

2.3.3 PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* Menurut Robi Abdulloh (2015) “PHP singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan server-sideprogramming, yaitu bahasa pemrograman yang diproses di sisi *server*.” Fungsi utama PHP dalam membangun website adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data website akan dimasukkan ke database, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada website yang diatur oleh PHP.

2.3.4 HTML (Hypertext Markup Language)

Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2016 HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang mengatur berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur *website*. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun *website* diantaranya sebagai berikut:

1. Menentukan layout *website*.
2. Memformat text dasar seperti pengaturan paragraf, dan format font.
3. Membuat list.
4. Membuat table.
5. Menyisipkan gambar, video, dan audio.
6. Membuat link.
7. Membuat formulir

2.3.5 CSS (*cascading style sheets*)

Wahana Komputer (2015), “CSS atau *cascading style sheet* adalah sekumpulan kode pemrograman web yang berfungsi untuk mengendalikan beberapa komponen di dalam web sehingga menjadi tampak seragam, berstruktur, dan teratur”.

2.3.6 Java Script

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015) “*JavaScript (js)* ialah suatu bahasa *scripting* yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat suatu *web*”.

2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan

Komputer membutuhkan perangkat lunak untuk beroperasi dan membutuhkan sistem operasi atau program-program untuk membuat komponen-komponen komputer bekerja secara baik. Untuk merancang dan membangun aplikasi ini membutuhkan perangkat lunak penunjang untuk memaksimalkannya, Beberapa perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

2.4.1 Microsoft Visio

Microsoft Visio adalah *software* pembuat diagram seperti *flowchart* berbasis *vector*, *gant chart*, *data flow*, gambar jaringan, gambar denah bangunan, dan juga pembuatan gambar teknik, gambar elektronik, serta desain lainnya yang awalnya dibuat oleh *Visio Corporation*. Berawal dari teks yang rumit dan table yang kompleks yang sulit dipahami, Microsoft Visio berusaha untuk membanu kondisi tersebut. (Pascal 2010:171 dalam Setiani, Y.,2015).

2.4.2 XAMPP

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang di dalamnya sudah terdiri dari *server Apache*, *database MySQL*, dan *PHP Interpreter*. *XAMPP* berperan sebagai server dan berfungsi menjalankan site berbasis *PHP* dan menggunakan pengolah data *MySQL* di komputer lokal (Wardana, S.Hut, M.Si 2007 :8 dalam Setiani, Y., 2015).

2.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

System Development Lyfe Cycle (SDLC) adalah keseluruhan proses dalam membangun sistem melalui beberapa langkah. Model SDLC dan model yang cukup populer dan banyak digunakan adalah waterfall. Menurut (Rosa A.S M.salahuddin, 2015) menjelaskan bahwa Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model eksekusial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classiclifecycle). Model waterfall/air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari planning, analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support).

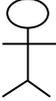
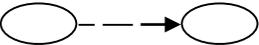
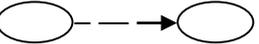
2.6 Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Rosa A.S dan Salahudin,2015), *unified modeling language* (UML) adalah salah satu *standar* bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat aplikasi dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

2.6.1 Use Case Diagram

Menurut (Rosa A.S dan Salahudin, 2015), menguraikan *use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

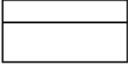
Tabel 2.1 *Simbol Usecase Diagram*

Simbol	Keterangan
<i>Use Case</i> 	Menggambarkan bagaimana seseorang akan menggunakan atau memanfaatkan sistem.
Aktor 	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
Asosiasi 	Komunikasi antara <i>use case</i> dan aktor yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
Generalisasi 	Sebagai penghubung antara aktor- <i>use case</i> atau <i>use case-use case</i> .
<<Include>> 	<i>Include Relationship</i> (relasi cakupan) : Memungkinkan suatu <i>use case</i> untuk menggunakan fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.
<<Extend>> 	<i>Extend Relationship</i> : Memungkinkan relasi <i>use case</i> memiliki kemungkinan untuk memperluas fungsionalitas yang disediakan oleh <i>use case</i> yang lainnya.

2.6.2 Class Diagram

Class diagram 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, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan beserta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

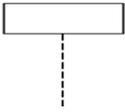
Tabel 2.2 Simbol Class Diagram

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.6.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa pesan yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

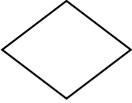
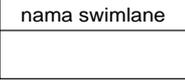
Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
	<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
	<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas.

2.6.4 Activity Diagram

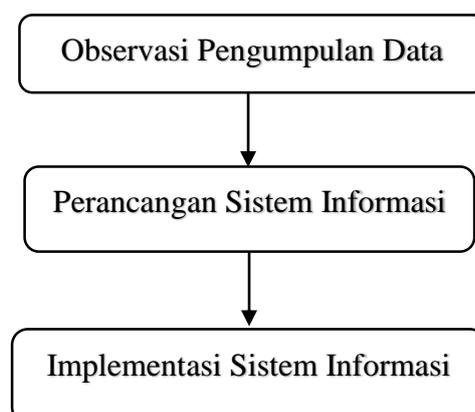
Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.4 *Simbol Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas  Percabangan 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja. Asosiasi percabangan dimana ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas.

2.7 Kerangka Pikir

Dalam membuat suatu sketsa pemikiran perlu diadakannya suatu kerangka sehingga mendapatkan gambaran yang jelas mengenai proses implementasi tindakan suatu penelitian dari awal hingga akhir.



Bagan Kerangka Pikir Perancangan Sistem Informasi Pembuatan Surat Izin Mengemudi (SIM) Berbasis Web Mobile

2.8 Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.5 Referensi Jurnal

NO	Penulis/Tahun	Judul	Hasil
1	Syifa Fauzyiah, 2017	Efektivitas Pelayanan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Di Polsek Driyorejo	Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi layanan SKCK <i>online</i> sudah berjalan dengan baik serta dapat dengan mudah diterima masyarakat secara luas. khususnya pemohon yang telah menggunakan layanan SKCK <i>online</i> . Hal tersebut dapat dilihat dari dimensi atribut <i>relative advantages</i> yakni memiliki keunggulan untuk memudahkan masyarakat dalam mempercepat proses pelayanan dan mempersingkat birokrasi pelayanan administrasi SKCK.
2	Labibatus Salsabila Riyadi, 2016	Rancang Bangun Sistem Pengarsipan Surat Catatan Kepolisian (SKCK) Berbasis Website	Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah sistem pengarsipan SKCK yang berbasis website untuk mempermudah dalam proses pembuatan sekaligus pengarsipan data. Dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem model waterfall yang memiliki beberapa tahapan. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier. Pengujian sistem dilakukan dengan pengujian black

Tabel 2.5 Referensi Jurnal (lanjutan)

			<p>box, dan uji pengguna. Penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pengarsipan SKCK yang berbasis website. Setelah dilakukan pengujian black box pada sistem didapatkan bahwa fungsi-fungsi di dalamnya telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perancangan yang dibuat sebelumnya. Setelah dilakukan pengujian menggunakan angket terdapat hasil bahwa 81,67% pihak kepolisian sangat setuju dengan adanya sistem ini dan 86,67% pengguna sangat setuju dengan adanya sistem SKCK online dan kebermanfaatannya dari sistem tersebut.</p>
3	Neli Nailul Wardah, 2018	Perangkat Lunak Pengelolaan Pembuatan Pengantar SKCK untuk Polsek Picung	<p>Sistem yang sedang berjalan di Polsek belum cepat dan tepat. Sehingga dilakukan analisis pengelolaan sistem yang diusulkan dengan tahap-tahap pembuatan alur sistem seperti Diagram Konteks, DFD Level, ERD, Normalisasi, Struktur Database, Data Dictionary dan menggunakan software Adobe Dreamweaver.</p> <p>Perangkat Lunak Pengelolaan Pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian (SKCK) Pada Polisi Sektor</p>

Tabel 2.5 Referensi Jurnal (lanjutan)

			<p>Picung di rancang dengan menggunakan Flow Of System (FOS), Context Diagram (CD), Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), dan menggunakan Tool Adobe Dreamweaver CS6 (HTML, PHP,CSS, dan Javascript), Bootstrap dan databasanya menggunakan MySQL, Hasilnya berupa menu Beranda, Data Pemohon, akun user, halaman admin, proses data pemohon, data pencetakan SKCK, data tahanan.Dengan sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi petugas kepolisian setempat maupun masyarakat dalam permohonan SKCK.</p>
--	--	--	--