

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Studi Literatur

Pada bagian ini mengemukakan tentang referensi dari beberapa penelitian terkait dengan topik bahasan yang penulis angkat dalam penelitian ini. Penelitian yang digunakan sebagai bahan studi literatur dalam penelitian ini, antara lain:

Penelitian yang dilakukan oleh Sandra (2018) Sistem Informasi dan Manajemen Pemberkasan Perkara di Kejaksaan Negeri Mempawah. Penelitian ini bertujuan membangun sistem informasi dan manajemen pemberkasan dan evaluasi kinerja aparatur di Kejaksaan Negeri Mempawah, sistem informasi dan manajemen pemberkasan perkara berhubungan dengan aplikasi data center dan manajemen pelayanan publik guna menampilkan data-data berkas perkara (yang umum dan tidak bersifat rahasia) untuk dapat di akses publik. Sedangkan sistem informasi dan manajemen pemberkasan perkara berhubungan dengan aplikasi monitoring dan evaluasi kinerja aparatur adalah guna memberikan notifikasi kepada para jaksa di Kejaksaan Negeri Mempawah jika ada berkas perkara dan surat pemberkasan perkara yang masuk.

Penelitian yang dilakukan oleh Kriyan (2018) Aplikasi Monitoring dan Evaluasi Kinerja Aparatur di Kejaksaan Negeri Mempawah. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pejabat kepala kejaksaan, kasipidum, kasipidus untuk memantau (monitoring) sebuah dokumen atau berkas perkara yang *di-input* dari bagian pemberkasan perkara, sehingga dapat diketahui status sebuah perkara mengenai lama perkara, jaksa yang menangani, status terakhir dari perkara tersebut. Sistem ini juga diharapkan dapat menghasilkan informasi terkait dengan jumlah perkara yang masuk, jumlah perkara yang selesai, jumlah perkara dihentikan, jenis perkara yang ada di wilayah Mempawah dan kinerja jaksa. Sistem ini juga diharapkan dapat mengevaluasi kinerja jaksa apabila penanganan suatu perkara oleh salah satu jaksa terlalu banyak sehingga dapat membebankan jaksa tersebut, kepala kejaksaan dapat mengevaluasi agar perkara tersebut dilimpahkan ke jaksa lain.

2.2 Monitoring

Monitoring adalah kegiatan mengamati pelaksanaan program dan proyek, dalam waktu yang sedang berjalan, serta mencoba memperbaiki kesalahan agar pada akhir penyelesaian, program dan proyek diharapkan dapat dilaksanakan dengan benar (Priambodo, 2014).

2.3 Pidana Umum

Pidana Umum adalah suatu tindak kejahatan yang dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa terkecuali. Pidana umum lebih kepada kejahatan-kejahatan yang pada umumnya dilakukan secara terencana atau pun tidak direncanakan yang dapat dilakukan oleh siapapun. Keterkaitan yang lebih jelas tentang hukuman dan jenis-jenis kejahatan dalam kategori pidana umum di atur di dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) (Mangkepriyanto, 2019).

2.4 Kejaksaan

Kejaksaan jika dilihat dari posisinya terhadap negara merupakan lembaga sentral dalam penegakan hukum yang dimiliki negara penganut aliran filsafat hukum *rule of law*. Kedudukan Kejaksaan dalam sistem ketenegaraan seperti dijelaskan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2004 tentang *Kejaksaan Republik Indonesia* adalah sebagai: “lembaga pemerintah yang melaksanakan kekuasaan Negara di bidang Penuntutan serta kewenangan lain berdasarkan Undang-Undang” (Jusuf, 2014).

2.5 Pemberkasan Perkara

Berkas perkara adalah kumpulan dokumen dan formulir yang dibuat oleh para pihak maupun pengadilan dalam menyelesaikan suatu perkara. Berkas perkara ini merupakan kumpulan dan seluruh kegiatan dan atau keterangan yang berkaitan dengan tindakan penyidikan tindak pidana dalam bentuk produk tertulis yang dilakukan oleh penyidik atau penyidik pembantu.

Dalam penanganannya, beberapa berkas perkara dibuat oleh Kepolisian, hal itu disebut Laporan Polisi. Pengertian laporan polisi tentang manajemen penyidikan adalah laporan tertulis yang dibuat oleh petugas Polri tentang adanya suatu peristiwa yang diduga terdapat pidananya baik yang ditemukan sendiri maupun melalui pemberitahuan yang disampaikan oleh seseorang karena hak atau

kewajiban berdasarkan peraturan perundang-undangan.

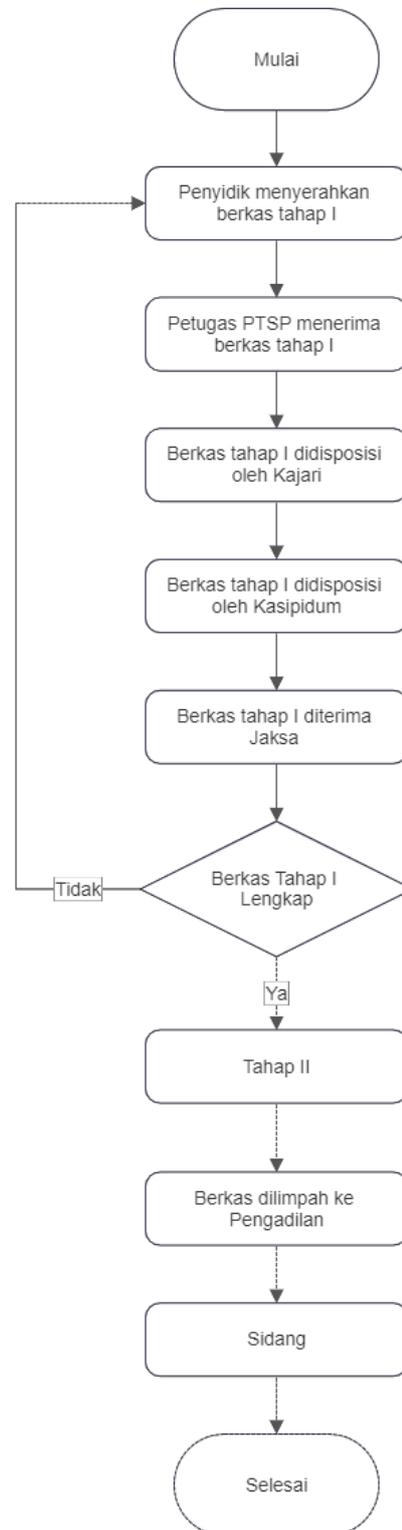
2.6 Proses Pemberkasan Perkara Tindak Pidana Umum

Berdasarkan Keputusan Jaksa Agung Republik Indonesia No. 518/A/J.A/11/2001 tentang administrasi perkara tindak pidana terdapat kode formulir yang digunakan dalam proses penanganan dan penyelesaian perkara tindak pidana. Kode formulir ini merupakan pemberkasan perkara yang dibuat oleh Kejaksaan dalam menyelesaikan suatu perkara.

Tabel 2. 1 Tahapan Proses Pemberkasan Perkara Tindak Pidana Umum

PRA PENUNTUTAN	PENUNTUTAN	UPAYA HUKUM	EKSEKUSI
SPDP dari Kepolisian	Tahap II dan dilakukan penahanan oleh Kejaksaan terhadap terdakwa selama 20 (dua puluh) hari	Banding	Eksekusi Badan
Ditunjuk Jaksa P-16	Pelimpahan Perkara Ke Pengadilan	Kasasi	Eksekusi Benda Sitaan
P-17 Terbit jika selama 1 (satu) bulan setelah P-16 belum diserahkan berkas Tahap I dari Kepolisian	Proses Persidangan	Peninjauan Kembali	Eksekusi Uang Denda dan Biaya Perkara
SOP Form 02 Terbit jika selama 1 (satu) bulan setelah P-17 belum diserahkan berkas Tahap I dari Kepolisian	Pemeriksaan Saksi		

PRA PENUNTUTAN	PENUNTUTAN	UPAYA HUKUM	EKSEKUSI
Berkas Tahap 1 Masuk	Pemeriksaan Terdakwa		
Berkas diteliti selama 14 (empat belas) hari setelah berkas diterima untuk selanjutnya oleh Jaksa dapat menentukan sikap apakah berkas tersebut lengkap (P- 21) atau tidak lengkap (P-18 & P- 19)	Tuntutan		
	Pembelaan / Pledoi		
	Putusan		



Gambar 2. 1 Diagram Alur Pemberkasas

2.7 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk memudahkan aktivitas manusia seperti mengolah dokumen, membuat lembar kerja dan aktivitas lainnya (Surya dan Jannah, 2020). Menurut Yuhefizar (2012) aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu. Menurut Srisulistiwati (2005), Aplikasi adalah program yang memiliki aktifitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu.

2.8 Website

Website merupakan suatu dokumen yang berupa kumpulan halaman yang saling terhubung dan isinya terdiri dari berbagai informasi yang berbentuk teks, suara, gambar, video, dan lain sebagainya, dimana semua data tersebut disimpan pada server hosting. Untuk membuka sebuah website maka pengguna harus memiliki perangkat (komputer maupun *smartphone*) yang terkoneksi dengan internet. *Website* pada umumnya berbentuk dokumen dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yang dapat diakses melalui HTTP atau HTTPS, suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server web untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser. Sebuah website memiliki alamat URL yang unik dan spesifik yang disebut dengan domain. Misalnya domain *google.com*, *facebook.com*, dan lain-lain.

Menurut Abdulloh (2020) *Website* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang.

2.9 XAMPP

Menurut MADCOM (2016), Xampp adalah sebuah paket kumpulan *software* yang terdiri dari Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla, dan lain.” Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan aplikasi memerlukan PHP, Apache,

MySQL dan PhpMyAdmin.

2.10 PHP (*Hypertext Preprocessing*)

PHP merupakan kependekan dari *Hypertext Processor* yaitu Bahasa pemrograman *web* yang dapat disisipkan dalam skrip HTML dan bekerja di sisi server. Tujuan dari Bahasa ini adalah membantu para pengembang *web* untuk membuat *web* membuat *web* dinamis dengan cepat (Hidayatullah, 2020).

2.11 Codeigniter

CodeIgniter pertama kali dikenalkan pada publik pada tanggal 28 Februari 2006. *CodeIgniter* pada awalnya dikembangkan oleh EllisLab. Ellislab adalah perusahaan pengembangan perangkat lunak yang berbasis di Santa Barbara California. *CodeIgniter* bersifat *open source* dan ditulis dengan banyak *libraries*, *helpers*, dan *subcomponent* dari basis kode *Expression Engine* (Hidayatullah, 2021).

2.12 CSS (*Cascading Style Sheet*)

CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheet* yaitu dokumen *web* yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena memang strukturnya yang sederhana, hanya berupa kumpulan-kumpulan aturan yang mengatur *style* elemen HTML (Abdulloh, 2020).

2.13 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman *web* yang pemrosesannya dilakukan di sisi *client*. Karena berjalan di sisi *client*, *JavaScript* dapat dijalankan hanya dengan menggunakan *browser*. Berbeda dengan PHP yang bekerja di sisi *server*, untuk menjalankan skrip *JavaScript* tidak memerlukan *refresh* pada *browser*. *JavaScript* biasanya dijalankan ketika ada *event* tertentu yang terjadi pada halaman *web*. Baik *event* yang dilakukan oleh *user*, maupun *event* yang terjadi karena adanya perubahan pada halaman *website* (Hidayatullah, 2020).

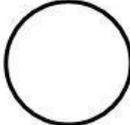
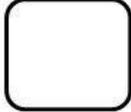
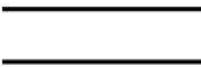
2.14 Alat Bantu Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini, proses perancangan dilakukan dengan menggunakan beberapa alat bantu yang dapat diuraikan sebagai berikut:

2.14.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram atau disingkat DFD merupakan suatu penggambaran model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu susunan proses yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun terkomputerisasi.

Menurut Indrajani (2011), Data Flow Diagram (DFD) adalah sebuah alat yang menggambarkan aliran data sampai sebuah sistem selesai, dan kerja atau proses dilakukan dalam sistem tersebut. Dalam DFD ini terdapat 4 komponen utama yang akan di jelaskan pada Gambar 2.2 berikut ini.

Notasi Yourdon DeMarco	Notasi Gane & Sarson	Deskripsi
		Simbol Entitas Eksternal / Terminator menggambarkan asal atau tujuan data di luar system
		Simbol lingkaran menggambarkan entitas atau proses dimana aliran data masuk ditransformasikan ke aliran data keluar
		Simbol aliran data menggambarkan aliran data
		Simbol file menggambarkan tempat data disimpan

Gambar 2. 2 Simbol DFD

Jenis-jenis DFD dibagi menjadi tiga tingkatan, dimana masing-masing level tersebut menggambarkan detail dari level sebelumnya, berikut penjelasan tiga jenis DFD tersebut:

1. Level 0 (Diagram Konteks)

Level ini merupakan sebuah proses yang berada di level pusat.

2. Level 1 (Diagram 0)

Level ini merupakan sebuah proses yang terdapat di level 0 yang dipecahkan menjadi beberapa proses lainnya. Sebaiknya maksimum 7 proses untuk

sebuah diagram konteks.

3. Level 2 (Diagram Rinci)

Pada level ini merupakan diagram yang merincikan diagram level 1. Tanda * pada proses menandakan bahwa proses tersebut tidak dapat dirincikan lagi.

Penomoran yang dilakukan berdasarkan urutan proses.

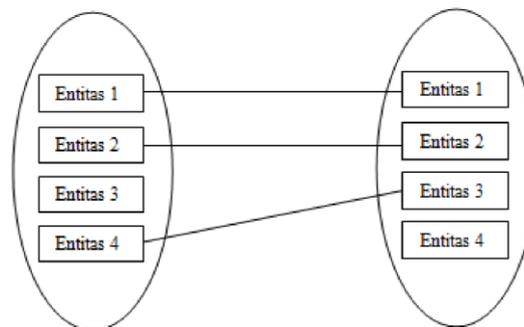
2.14.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Didalam hubungan tersebut dinyatakan yang utama dari ERD adalah menunjukkan objek data (*Entity*) dan hubungan (*Relationship*), yang ada pada *Entity* berikutnya. *Entity Relationship Diagram* (ERD) adalah alat pemodelan data utama dan akan membantu mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas dan menentukan hubungan antar entitas. Proses memungkinkan analisis menghasilkan struktur basis data dapat disimpan dan diambil secara efisien. (Janner, 2010).

1. Relasi Satu ke Satu (*One to One*)

Tingkat hubungan ini menunjukkan hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama dan hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

Contoh:

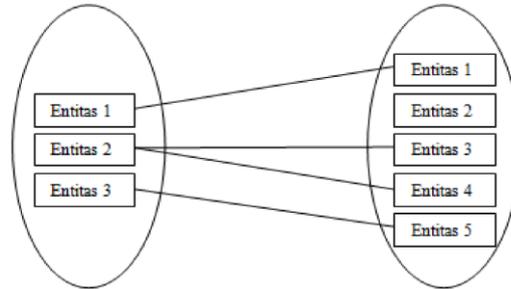


Gambar 2. 3 ERD Relasi *One to One*

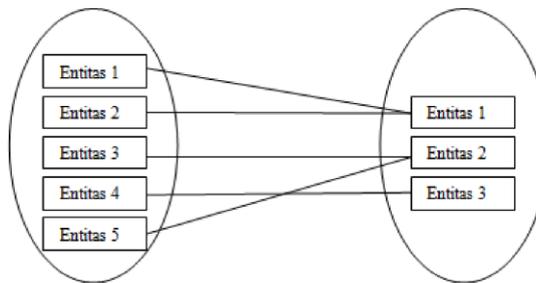
2. Relasi Satu ke Banyak atau Banyak ke Satu (*One to Many* atau *Many to One*)

Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu, tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian

pada entitas yang kedua. Sebaliknya, satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama. Contoh:



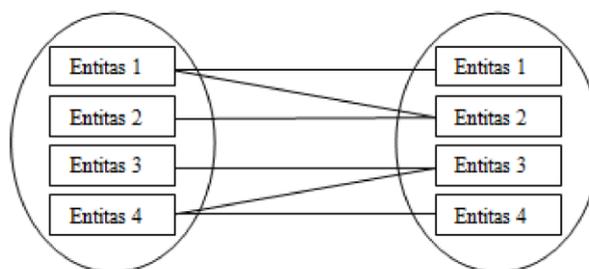
Gambar 2. 4 ERD Relasi *One to Many*



Gambar 2. 5 ERD Relasi *Many to One*

3. Relasi Banyak ke Banyak (*Many to Many*)

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya, dilihat dari sisi entitas yang pertama maupun dilihat dari sisi yang kedua. Contoh:

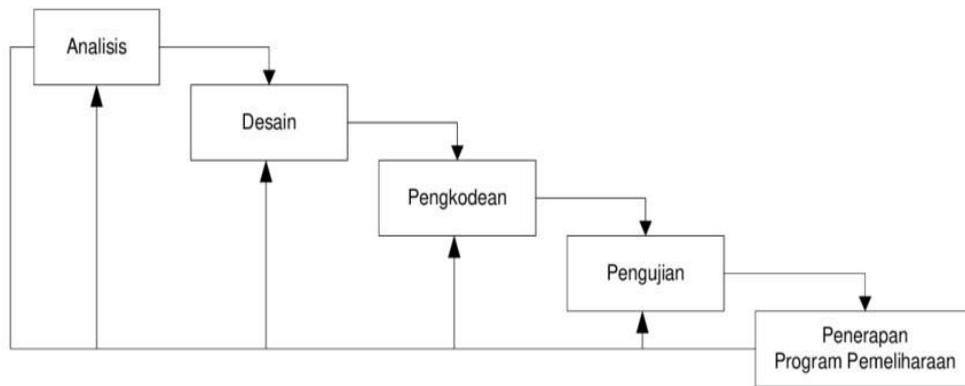


Gambar 2. 6 ERD Relasi *Many to Many*

2.15 Model Waterfall

Model Waterfall merupakan model yang bersifat sistematis dan termasuk

dalam model klasik. Menurut Ian Sommerville (2011), Model waterfall memiliki lima tahapan, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengkodean (*coding*), pengujian (*testing*) dan pemeliharaan (*maintenance*). Tahapan model waterfall dapat dilihat pada Gambar 2.7.



Gambar 2. 7 Tahapan Model Waterfall

Penjelasan tahapan-tahapan model waterfall tersebut yaitu:

1. Analysis (Analisis)

Tahapan ini merupakan proses analisa terhadap sistem yang sedang berjalan dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban mengenai pengguna sistem, cara kerja sistem dan waktu penggunaan sistem, sehingga kebutuhan yang diperlukan untuk sistem baru akan didapatkan.

2. Design (Perancangan)

Perancangan merupakan proses penentuan cara kerja sistem dalam hal perancangan antarmuka, database, dan perancangan alur program. Perancangan diperlukan untuk menggambarkan sistem baru dengan tujuan memenuhi kebutuhan pengguna.

3. Coding (pengkodean)

Tahapan coding merupakan implementasi rancangan sistem yang dibentuk menjadi suatu kode program untuk pembuatan sistem.

4. Testing (Pengujian)

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui kesesuaian sistem berjalan sesuai prosedur atau tidak dan memastikan sistem terhindar dari error yang terjadi. Testing juga dilakukan untuk memastikan kevalidan dalam proses input sehingga dapat menghasilkan output yang sesuai.

5. Maintenance (Pemeliharaan)

Tahapan ini yaitu pemeliharaan dan pengembangan sistem yang berguna untuk melihat kemampuannya, mengecek jika masih ada ditemukan error atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada sistem tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari pengguna seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

2.16 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak merupakan suatu teknik yang digunakan menguji apakah sebuah perangkat lunak yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Menurut Pressman (2002) pengujian adalah proses eksekusi suatu program untuk menemukan kesalahan sebelum digunakan oleh pengguna akhir (end-user). Pengujian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box* dan *System Usability Scale* (SUS).

2.16.1 Pengujian *Black Box*

Menurut Pressman (2010), black box testing juga disebut pengujian tingkah laku, memusat pada kebutuhan fungsional perangkat lunak. Teknik pengujian black box memungkinkan memperoleh serangkaian kondisi masukan yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Selanjutnya Shalahuddin dan Rosa (2011) mengungkapkan bahwa black box testing merupakan pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Blackbox Testing cenderung untuk menemukan hal-hal berikut ini:

1. Fungsi yang tidak benar atau tidak ada.
2. Kesalahan antarmuka (interface errors).
3. Kesalahan pada struktur data dan akses basis data.
4. Kesalahan performansi (performance errors).
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi.

2.16.2 Pengujian *System Usability Scale* (SUS)

Usability adalah analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah user menggunakan antarmuka suatu aplikasi (Nielsen, 2012). Suatu aplikasi disebut *usable* jika fungsi-fungsinya dapat dijalankan secara efektif, efisien, dan memuaskan (Nielsen, 1993). Secara umum *Usability* merupakan tingkat kualitas dari suatu sistem yang mudah digunakan, mudah dipelajari dan mendorong pengguna untuk menggunakan sistem sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu tugas atau pekerjaan, hal ini berpengaruh pada *user experience* (UX). Pengujian ini dilakukan dengan harapan mencapai tujuan dimana pengguna mendapatkan pengalaman yang baik selama menggunakan website. Pengujian *Usability* dijadikan sebagai tolak ukur kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu sistem seperti website, android maupun aplikasi perangkat lunak lainnya yang dioperasikan oleh pengguna.

System Usability Scale (SUS) merupakan kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* sistem komputer menurut sudut pandang subyektif pengguna (Brooke, 2013). SUS diciptakan oleh John Brooke pada tahun 1986 dan dahulu digunakan untuk menguji sistem elektronik kantor. *System Usability Scale* (SUS) berisi 10 pertanyaan dimana partisipan diberikan pilihan skala 1 sampai 5 untuk dijawab berdasarkan pada seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap produk atau fitur yang diuji. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan tersebut. Menurut Brooke (1996) Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100.