

## **PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI SABERPUNGLI DI INSPEKTORAT KABUPATEN DAERAH BOYOLALI**

Kamila Narendragharini<sup>1</sup>, Vania Alyaa Salsabilla<sup>1</sup>, Maryam<sup>1</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta<sup>1</sup>

*e-mail* : l200194239@student.ums.ac.id

### **ABSTRACT**

*Illegal levies are usually carried out by unscrupulous officers who have crucial positions in government and public service implementers. The impact of extortion is to burden the people, suggesting the investment climate and decreasing the authority of the law[1]. Based on Presidential Decree No. 87/2016, a Task Force for Sweeping Illegal Charges was formed, also called the SABER PUNGLI Task Force.*

*The method used in this service uses a research methodology with descriptive methods, and uses observation and documentation studies for data collection methods. Another method used for system development is to analyze and explain the data that has been collected for service purposes. Meanwhile, for system modeling, the tools used for object-oriented design are flowmap, use case. The programming language used in this service is in the form of PHP programming language and MySQL as a database.*

*This service is intended as a first step for the Boyolali Regional Inspectorate so that the introduction of illegal levies can be more widespread to the general public. Testing on this information system using the black box method as a follow-up.*

**Key words:** *Illegal levies, Saber Pungli, Database, Information System*

### **ABSTRAK**

*Pungutan liar biasanya dilakukan oleh oknum petugas yang memiliki posisi krusial pada pemerintahan dan para pelaksana pelayanan publik. Dampak pungli adalah memberatkan rakyat, mensugesti iklim investasi dan merosotnya wibawa hukum[1]. Berdasarkan Perpres Nomor 87 Tahun 2016 maka dibentuklah Satuan Tugas Sapu Bersih Pungutan Liar yang juga disebut Satgas SABER PUNGLI.*

*Metode yang digunakan pada pengabdian ini menggunakan metodologi penelitian dengan metode deskriptif, dan menggunakan metode observasi dan studi dokumentasi untuk metode pengumpulan data. Metode lain yang digunakan untuk pembangunan sistem yaitu menganalisa dan menjelaskan data yang sudah terkumpul untuk tujuan pengabdian. Sedangkan untuk pemodelan sistem alat bantu yang digunakan untuk perancangan orientasi objek yaitu flowmap, use case. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengabdian ini berupa Bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.*

*Pengabdian ini ditujukan sebagai langkah awal bagi Inspektorat Daerah Boyolali agar pengenalan mengenai pungutan liar dapat lebih meluas kepada masyarakat awam. Pengujian pada sistem informasi ini menggunakan metode black box sebagai tindak lanjut.*

**Kata kunci:** *Pungutan liar, Saber pungli, Database, Sistem Informasi*

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara hukum, yang artinya adalah konsep negara yang berjalan berlandaskan aturan, bukan lagi kekuasaan. Pemerintahan wajib dijalankan sesuai peraturan-peraturan, tetapi nyatanya pada praktik pemerintahan terutama pelayanan publik sering kali ditemukan pungutan liar. Pungutan liar (pungli) merupakan perbuatan menagih pembayaran sejumlah uang yang dilakukan pegawai birokrasi tanpa adanya peraturan yang berkenaan menggunakan penagihan tersebut. Maka tentu saja perlakuan tersebut mengganggu rasa keadilan warga yang merasa tidak diperlakukan sebagaimana mestinya sang pegawai birokrasi[2].

Sistem Informasi (SI) dirancang khusus untuk memberikan serangkaian manfaat bagi perusahaan dan bahkan dapat menjadi faktor penting untuk kesuksesan mereka dengan menawarkan keunggulan kompetitif[3]. Persaingan global yang sudah ada di antara perusahaan manufaktur akan terus berlanjut intensif ke masa depan. Hal ini telah menyebabkan organisasi untuk menerapkan sistem informasi untuk mendapatkan keunggulan dibandingkan pesaing mereka. Pengadopsian sistem informasi mungkin telah menyebabkan perubahan dramatis dalam proses internal bisnis dengan secara radikal mengubah struktur, strategi, dan proses pengambilan keputusan[4].

Inspektorat Kabupaten/Kota merupakan aparat pengawas fungsional yang berada dibawah dan bertanggungjawab kepada bupati/walikota. Sesuai dengan Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2007 tentang Pedoman Teknis Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Provinsi dan Kabupaten/Kota, Inspektorat Kabupaten/Kota mempunyai tugas melaksanakan pengawasan terhadap pelaksanaan urusan pemerintahan di

daerah kabupaten/kota, pelaksanaan pembinaan atas penyelenggaraan pemerintah desa dan pelaksanaan urusan pemerintah desa (Menteri Dalam Negeri, 2007)[5].

Inspektorat Daerah Kabupaten Boyolali dinilai masih sangat minim dalam melakukan sosialisasi mengenai pungutan liar yang marak terjadi di kota tersebut. Salah satu oknum yang paling banyak melakukan pungutan liar yaitu adalah petugas pelayanan publik. Padahal salah satu tugas penyelenggara pelayanan publik adalah sebagai bentuk dalam mengamalkan kesejahteraan bagi warga negara artinya guna menyampaikan pelayanan publik yg baik dan benar. Pada hakikatnya, pelayanan publik ialah pelayanan prima pada masyarakat sebagai perwujudan oleh aparatur pemerintah dalam mengabdikan kepada masyarakat. Lembaga Administrasi Negara mendefinisikan pelayanan publik sebagai segala bentuk aktivitas pemberian layanan yang dilaksanakan oleh instansi pemerintahan dalam bentuk barang dan jasa, baik dalam rangka memenuhi kebutuhan warga maupun dalam rangka pelaksanaan ketentuan peraturan perundang-undangan[6].

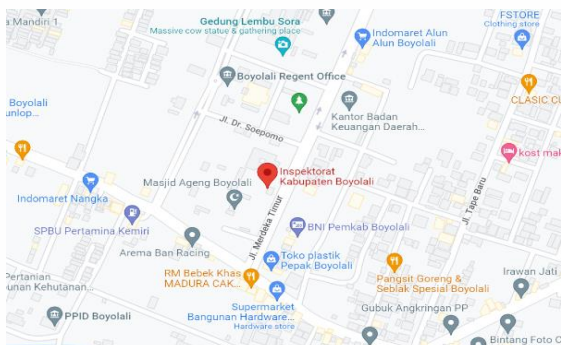
Berdasarkan wawancara kepada Inspektur Pembantu Wilayah I yaitu Bapak Agung, beliau memaparkan bahwa tidak adanya divisi yang bergerak di bidang IT pada Inspektorat Daerah Kabupaten Boyolali tersebut membuat sosialisasi yang seharusnya dapat dilakukan secara daring menjadi terlambat. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya sebuah aplikasi yang membantu dalam memberikan info dan sosialisasi terkait SABER PUNGLI terhadap masyarakat yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun.

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam lingkup kerja praktik ini adalah untuk membangun sistem informasi sapu bersih pungutan liar dengan tujuan menyebarkan

kewaspadaan kepada masyarakat tentang bahayanya pungutan liar. Masyarakat juga dapat ikut berpartisipasi dalam menyalurkan aspirasi kritik dan saran terkait sapu bersih pungutan liar.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian melalui kerja praktik yang dilakukan dalam kurun waktu pelaksanaan 4 april hingga 20 mei ini adalah dengan membuat aplikasi yang dapat membantu permasalahan yang terjadi pada Inspektorat Daerah Kabupaten Boyolali yang terletak pada Komplek Perkantoran Terpadu Kabupaten Boyolali, Jalan Merdeka Timur, Kemiri, Wonosari, Kemiri, Kec. Boyolali, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah 57231.



Gambar 1 Lokasi Pengabdian

Tahapan dari pembuatan aplikasi ini terdiri dari tiga tahap, yaitu :

1. Persiapan, dilakukan analisis terhadap metode pembelajaran yang dilakukan saat ini, perangkat keras yang digunakan, dan analisis pengguna yang akan menggunakan aplikasi.
2. Perancangan, pada tahapan ini dilakukan pembuatan model data yang digunakan, perancangan sistem serta perancangan antarmuka.
3. Implementasi dan evaluasi, pada tahapan ini dilakukan implementasi untuk aplikasi yang telah dibuat kedalam bentuk website dan dilakukan evaluasi dalam bentuk pengujian *Blackbox* dari hasil pelaksanaan

kegiatan.

Pengujian *Blackbox* merupakan metode uji terhadap kegunaan dari sebuah sistem aplikasi[7]. Metode ini sepenuhnya menggunakan sudut pandang dari pihak penguji tanpa mengetahui internal sebuah program tersebut dengan cara menilai kebutuhan, spesifikasi, input dan output.

Pengujian ini dilakukan untuk memastikan apakah fungsi sistem yang dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan tidak ditemukan adanya *error*[8].

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem Informasi Saber Pungli ini berfungsi untuk memberikan informasi kepada orang – orang baik di dalam instansi maupun di luar instansi mengenai masalah pungutan liar yang sering terjadi di sekitar kita. Masyarakat pun dapat memberikan keluhan untuk selanjutnya dapat ditindaklanjuti oleh petugas saber pungli.

Sebelumnya, informasi yang diberikan oleh instansi hanya dibagikan melalui *platform* media sosial seperti *instagram* sehingga hal ini dirasa kurang efektif dan informasi yang diberikanpun kurang lengkap.

Pada pembuatan aplikasi sistem informasi sapu bersih pungutan liar (Saber Pungli). Tahapan awal yang dilakukan adalah dengan menganalisa system yang sedang berjalan. Pada system yang berjalan pada perusahaan terdiri dari informasi, profil, pengumuman, berita, dan kontak mengenai Saber Pungli.

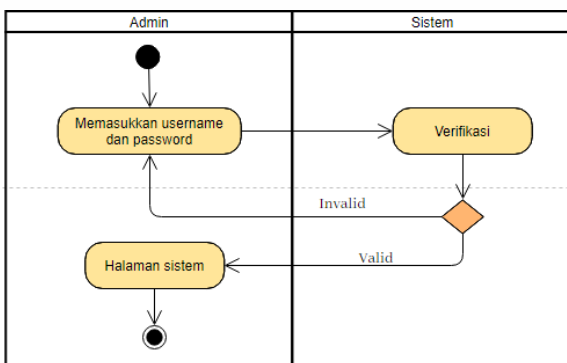
Usecase diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Activity diagram merupakan rancangan aliran aktivitas atau aliran kerja dalam sebuah sistem yang akan dijalankan.

Rancangan UI adalah proses yang digunakan desainer untuk membuat tampilan

dalam perangkat lunak dengan fokus pada tampilan.

Penjelasan dari *flowmap* pada Gambar 2 adalah sebagai berikut :

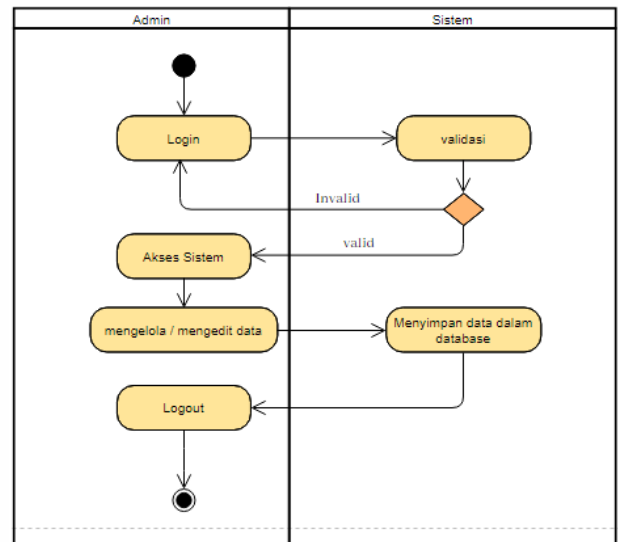
1. Admin memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke dalam halaman sistem.
2. Sistem melakukan verifikasi pada *username* dan *password* untuk mengetahui *login* tersebut valid atau tidak.
3. Admin dapat *login* dan masuk ke dalam halaman sistem untuk mengelola *web* yang akan dibuat.



Gambar 2 Prosedur Login ke dalam halaman sistem

Penjelasan dari *flowmap* pada Gambar 3 adalah sebagai berikut :

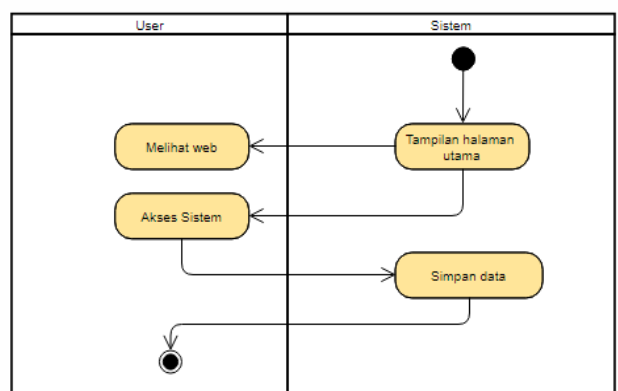
1. Admin melakukan *Login* dengan memasukkan *username* dan *password*.
2. Sistem melakukan validasi agar admin dapat mengakses halaman sistem.
3. Admin sudah dapat masuk halaman sistem.
4. Admin mengelola dan mengedit data – data yang diperlukan untuk mengisi konten *web*.
5. Sistem melakukan penyimpanan data dalam *database* agar data yang sudah di edit atau ditambahkan dapat ditampilkan pada halaman *web*.
6. Admin melakukan *Logout* setelah mengelola dan mengedit sistem.



Gambar 3 Prosedur Pengelolaan Sistem oleh Admin

Penjelasan dari *flowmap* pada Gambar 4 adalah sebagai berikut :

1. Sistem menampilkan halaman utama *web* untuk diakses oleh masyarakat.
2. Masyarakat dapat melihat – lihat isi dan informasi yang diberikan oleh admin melalui menu – menu yang tersedia didalam *web*.
3. Masyarakat juga dapat mengakses sistem namun hanya sebatas mengirimkan pesan kepada admin melalui fitur yang sudah disediakan.
4. Masyarakat tidak memerlukan *Login* dan *Logout* untuk mengakses *website* karena *website* ini terbuka untuk umum yang ingin mencari informasi mengenai Saber Pungli.



Gambar 4 Prosedur Mengakses Halaman Web Oleh User

Proses selanjutnya setelah menganalisa prosedur yang berjalan adalah melakukan analisis kebutuhan untuk system yang meliputi kebutuhan perangkat keras yang dapat dilihat pada Tabel 1 dan kebutuhan perangkat lunak yang dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 1 Kebutuhan Perangkat Keras

Hardware	Spesifikasi Eksisting	Spesifikasi yang Dibutuhkan
Processor	Intel Core i3 2.8GHz	Intel Dual Core 2.4GHz
Harddisk	4GB	1 GB
VGA	500GB	10GB
Memory	512 MB	128 MB

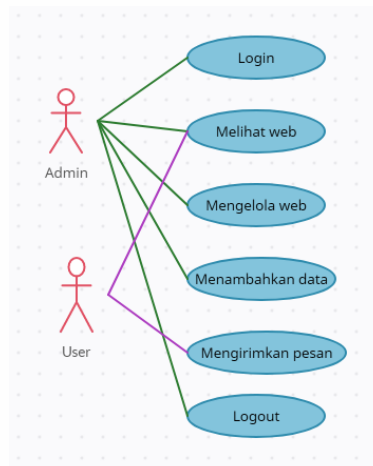
Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa kondisi saat ini sudah memenuhi kebutuhan dari aplikasi.

Tabel 2 Kebutuhan Perangkat Lunak

Software	Spesifikasi yang ada	Spesifikasi yang Dibutuhkan
Web Server	Apache	Apache
DBMS	MySQL	MySQL

Berdasarkan data pada Tabel 2, diketahui bahwa kondisi perangkat lunak yang ada sudah memenuhi kebutuhan dari perangkat lunak untuk membangun aplikasi.

Tahapan selanjutnya adalah perancangan dari aplikasi, pada tahapan ini dibuat perancangan terhadap aplikasi menggunakan diagram *usecase* yang dapat dilihat pada Gambar 5.

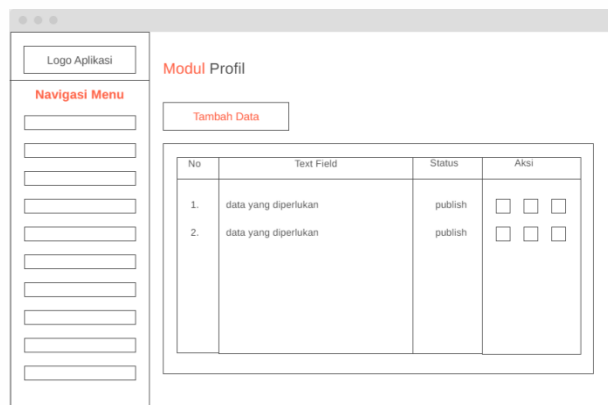


Gambar 5 Diagram Use Case

Tahapan selanjutnya setelah perancangan sistem adalah perancangan antarmuka yang nantinya akan menjadi jembatan antara aplikasi dengan *user*. Pada perancangan antarmuka pengguna ini diantaranya terdapat perancangan yang digunakan untuk mengelola dan mengedit isi informasi dari *website* yang akan dibuat.

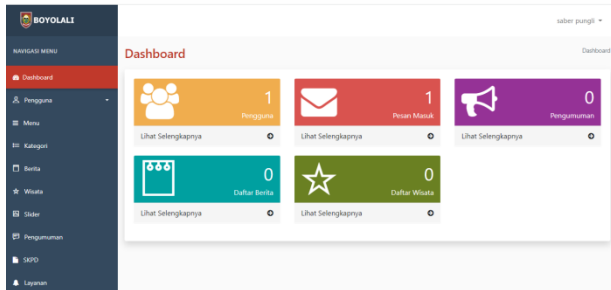


Gambar 6 Perancangan Halaman Login

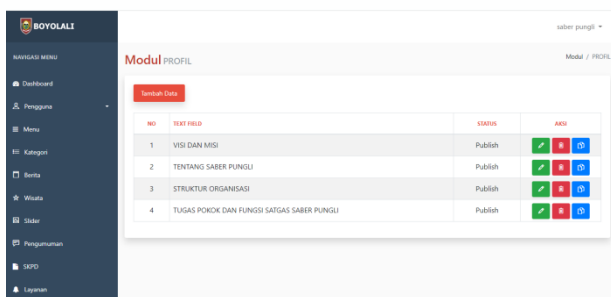


Gambar 7 Perancangan Halaman Modul Profil

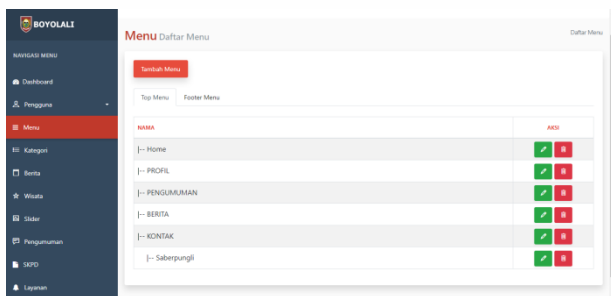
Tahapan selanjutnya adalah implementasi dan evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan implementasi berdasarkan analisis perancangan yang telah dilakukan. Tampilan implementasi antarmuka aplikasi diantaranya:



Gambar 8 Implementasi Dashboard



Gambar 9 Implementasi Modul Profil



Gambar 10 Implementasi Daftar Menu

Untuk tahapan evaluasi, dilakukan proses pengujian *Blackbox* yang sepenuhnya menggunakan sudut pandang dari pihak penguji tanpa mengetahui internal sebuah program tersebut dengan cara menilai kebutuhan, spesifikasi, input dan output.

Tabel 3. Hasil Uji Blackbox

No	Fungsi yang diuji	Input	Output	Status
1.	Melakukan login ke halaman admin	Memasukkan email dan password	Masuk ke halaman utama admin	Valid

No	Fungsi yang diuji	Input	Output	Status
		password		
2.	Admin gagal login ke halaman utama	Memasukkan email dan password	Menampilkan alert email / password yang dimasukkan salah	Valid
3.	Admin melakukan tambah, ubah, hapus pada daftar Menu	Admin memasukkan sesuai data yang dibutuhkan, klik aksi edit dan hapus	Menampilkan data yang di edit	Valid
4.	Admin melakukan tambah dan hapus pada daftar Kategori	Admin memasukkan data yang dibutuhkan, klik tambah kategori	Menampilkan data yang di edit	Valid
5.	Admin melakukan tambah dan hapus pada daftar Berita	Admin memasukkan data yang dibutuhkan, klik tambah berita	Menampilkan data yang di edit	Valid
6.	Admin melakukan tambah dan hapus pada daftar Pengumuman	Admin memasukkan data yang dibutuhkan, klik tambah pengumuman	Menampilkan data yang di edit	Valid
7.	Admin	Admin	Menampilkan	Valid

No	Fungsi yang diuji	Input	Output	Status
	melakukan tambah dan hapus pada daftar Layanan	memasukkan sesuai data yang dibutuhkan, klik aksi edit dan hapus	kan data yang di edit	
8.	Admin melakukan tambah dan hapus pada Modul	Admin memasukkan sesuai data yang dibutuhkan, klik aksi edit, hapus, dan salin	Menampilkan data yang di edit	Valid

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan terhadap implementasi dan pengujian sistem yang telah dilakukan pada aplikasi sistem informasi pada Saber Pungli Inspektorat Boyolali berbasis web, diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat mempermudah penyampaian informasi mengenai saber pungli antar instansi dan sekitar.
2. Aplikasi tersebut membuat proses penyampaian informasi menjadi lebih efisien dan lengkap serta mudah dipahami.
3. Sistem membantu untuk mempermudah pengelolaan berita.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, penulis berterima kasih kepada Prodi Teknik Informatika yang sudah memberikan kesempatan untuk

mengikuti Kerja Praktik dan kepada Kantor Inspektorat Boyolali yang sudah memberikan ruang untuk melakukan Kerja Praktik ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Edwira, "Upaya Penanggulangan Tindak Pidana Pungutan Liar Oleh Satuan Tugas Sapu Bersih Pungutan Liar (Saber Pungli) (Studi Kasus Di Wilayah Hukum Bandar Lampung)," *skripsi*, vol. 53, 2018.
- [2] S. N. Syahril and T. H. Sitabuana, "Perlindungan Hukum Atas Praktik Pungutan Liar Di Kantor Pelayanan Publik," *Pros. SENAPENMAS*, 2021, doi: 10.24912/psenapenmas.v0i0.15214.
- [3] J. R. Figueroa-Flores, E. Acosta-Gonzaga, and E. F. Ruiz-Ledesma, "Causes of failure in the implementation and functioning of information systems in organizations," *Int. J. Adv. Comput. Sci. Appl.*, vol. 11, no. 6, 2020, doi: 10.14569/IJACSA.2020.0110618.
- [4] P. Kapetanopoulou, A. Kouroutzi, and S. Anastasiadou, "The impact of information systems implementation in the greek manufacturing enterprises," *Appl. Sci.*, vol. 11, no. 24, 2021, doi: 10.3390/app112411781.
- [5] I. Puspawardani and D. A. A. Pesudo, "Tekanan Ketaatan, Pengetahuan, Pengalaman Auditor, dan Audit Judgment," *J. Penelit. Teor. Terap. Akunt.*, vol. 7, no. 1, 2022, doi: 10.51289/peta.v7i1.506.
- [6] A. Siregar, "Optimalisasi Peran Tim Saber Pungli Kota Sawahlunto Dalam Pencegahan Pungutan Liar Di Sektor Pelayanan Publik," *UNES Law Rev.*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.31933/unesrev.v4i1.206.
- [7] B. B. Sasongko, F. Malik, F. Ardiansyah, A. F. Rahmawati, F.

Dharma Adhinata, and D. P. Rakhmadani, "Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile," *J. ICTEE*, vol. 2, no. 1, 2021.

[8] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, "Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan Pt Inka (Persero) Berbasis Equivalence Partitions," *J. Digit. Teknol. Inf.*, vol. 4, no. 1, 2021, doi: 10.32502/digital.v4i1.3163.