

Interactive Application Procedure for Police Records Certificate Management

Aplikasi Interaktif Prosedur Pengurusan Surat Catatan Kepolisian

Dwi Angraini ¹⁾, Sherwin R. U. A. Sompie ²⁾,

Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia

E-mail: anggrainidwi014@gmail.com¹⁾, aldo@unsrat.ac.id ²⁾,

Received: [date]; revised: [date]; accepted: [date]

Abstrak — Surat keterangan catatan kepolisian adalah catatan dari pihak kepolisian tentang tindakan kriminal dari seseorang, juga merupakan salah satu persyaratan dan sesuatu hal yang wajib yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk kepentingan melamar pekerjaan. Surat keterangan catatan kepolisian yang juga bisa digunakan untuk melengkapi persyaratan melanjutkan sekolah atau perguruan tinggi, serta sebagai persyaratan untuk pindah tempat tinggal penduduk. Di beberapa daerah, warga yang hendak pindah domisili ke daerah lain diharuskan untuk menyertakan surat keterangan catatan kepolisian untuk membuat surat pindah penduduk. Untuk mendapatkan surat keterangan catatan kepolisian terdapat berkas-berkas yang harus dipersiapkan sehingga terdapat beberapa permasalahan salah satunya masih ada masyarakat yang terkesan sulit terhadap langkah-langkah pengurusannya walaupun telah tersedia panduan pengurusan. Dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan media yang tepat dan cepat dalam menyampaikan informasi dalam pengurusan surat keterangan catatan kepolisian. Media tersebut adalah aplikasi interaktif proses pengurusan surat keterangan catatan kepolisian. Tujuan dari aplikasi ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang tata cara pembuatan surat keterangan catatan kepolisian dengan media yang lebih menarik. Juga untuk mempermudah masyarakat dalam membuat surat keterangan catatan kepolisian. Aplikasi ini dibuat menggunakan metode penelitian MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle*. Hasil dari uji aplikasi kepada pengguna menunjukkan bahwa, aplikasi ini dapat menyediakan informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna serta dapat membantuk baik masyarakat maupun instansi terkait dalam proses pengurusan surat keterangan catatan kepolisian.

Kata kunci: *Multimedia Development Life Cycle*, Surat Keterangan Catatan Kepolisian.

Abstract — A Police record certificate is a record from the police about a person's criminal actions, is also one of the requirements and something that must be used by the public for the purpose of applying for jobs. Police record certificate which can also be used to complete the requirements to continue school or college, as well as a requirement to change residence. In some areas, residents who want to move their domicile to other areas are required to include a police record to make a resident's letter of residence. To obtain a police record certificate, there are files that must be prepared so that there are several things that are considered, one of which is still difficult to do with the management steps even though management guidelines are available. From these problems, appropriate and fast media are needed in conveying information in the management of police certificates. The media is an interactive application for the

process of managing police records. The purpose of this application is to provide information to the public about the procedures for making police records using more interesting media. Also to make it easier for the public to make police records. This application was created using the MDLC or Multimedia Development Life Cycle research method. The results of the application test to users show that this application can provide information that is more interesting and easily accessible to users and can help both the community and related agencies in the process of managing police records.

Keywords: *Multimedia Development Life Cycle*, Surat Keterangan Catatan Kepolisian.

I. PENDAHULUAN

Beberapa instansi pemerintah sudah beralih dalam penggunaan media cetak menjadi media *audio visual* adalah media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa untuk suara latar. Visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, sehingga dapat disimpulkan bahwa media audio visual, adalah media penyampaian informasi melalui suara dan gambar hingga dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikan dalam media informasi tersebut.

Surat keterangan catatan kepolisian (SKCK) merupakan salah satu persyaratan yang banyak digunakan oleh masyarakat untuk melamar pekerjaan. SKCK merupakan catatan dari pihak kepolisian tentang tindakan criminal dari seseorang. Untuk mendapatkan surat keterangan catatan kepolisian ada beberapa berkas yang harus dipersiapkan, yaitu seperti KTP dan KK. Biasanya dalam proses pengurusan SKCK masih ada masyarakat yang terkesan sulit terhadap langkah-langkah pengurusannya walaupun telah tersedia panduan pengurusan.

Berdasarkan penjabaran tersebut maka dibutuhkan media yang dapat memuat informasi tentang prosedur pengurusan surat keterangan catatan kepolisian. Media ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat dalam proses pengurusan SKCK.

A. Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut kamus besar bahasa Indonesia, “Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu” [1]

B. SKCK

Berdasarkan Standar Operasional prosedur Surat Keterangan Catatan Kepolisian Direktorat Intelkam Polda Sulut Tahun 2017 [2] tentang tata cara penerbitan surat keterangan catatan kepolisian di tingkat polda adalah sebagai berikut:

a. Persyaratan:

1. Foto copi KTP / Kartu Keluarga
2. Pas Photo 4 x 6 = 6 Lembar Berwarna
 - 1 Lembar untuk SKCK
 - 1 Lembar untuk arsip
 - 1 Lembar untuk Register
 - 1 Lembar untuk Kartu tik Perorangan
 - 2 Lembar untuk Sidik Jari
1. Mengisi Formulir Kartu TIK / Identitas diri
2. Rekomendasi Catatan Kriminal dari Reskrim / Rumus sidik jari
3. Biaya Penerbitan SKCK Rp.30.000,-
4. Waktu Pelayanan pukul 08.00 s/d 15.00 wita
5. Estimasi Waktu Penerbitan 10-15 menit

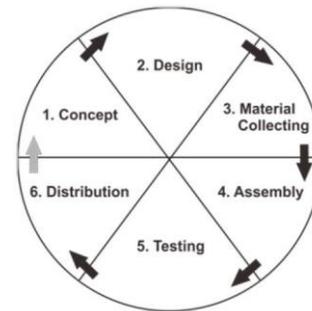
b. Pelaksanaan

Penerbitan SKCK

1. Pemohon dengan persyaratan berkas lengkap
2. Mengambil Kartu antrian pada mesin FIFO
3. Pengisian kartu TIK / Blangko formulir data pribadi, keluarga dan lingkungan sosial.
4. Dilakukan pengecekan berkas pemohon KTP, Surat Keterangan dari Kelurahan (Domisili), Sidik Jari (Rekomendasi catatan kriminal), Pas Photo 4 x 6 sebanyak 6 lembar.
5. Pengetikan SKCK
6. Pemanggilan pemohon untuk mengambil foto pada screen yang sudah di sediakan, scan E-KTP. Sidik jari dan tanda tangan digital.
7. Penanda tangan SKCK oleh Kasi Yanmin, tampal foto dan cap.
8. Penyerahan SKCK kepada pemohon / masyarakat.
9. Legalisir SKCK bagi yang membutuhkan.
10. Waktu pelayanan SKCK pukul 08.00 s/d 15.00 wita
11. Persyaratan dan registrasi dapat diakses melalui internet website www.polri.go.id atau skck.polri.go.id
12. Setelah mendaftar melalui media online, peohon dapat membawa resi tanda bukti pendaftaran online kemudian di scan pada barcode yang berada di ruang pelayanan SKCK Polda Sulut.
13. Untuk Saran dapat melalui email: yanmin_kresnaklabat@yahoo.co.id Telp. 0431-862519, juga melalui media social Facebook: [skckpoldasulut](https://www.facebook.com/skckpoldasulut)

C. UML

Unified Modeling Language atau yang disingkat UML adalah bahasa yang telah menjadi standar untuk visualisasi, menetapkan, membangun dan mendokumentasikan artifak suatu sistem perangkat lunak [3].



Gambar 1. *Multimedia Development Life Cycle*

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan aplikasi media pembelajaran ini mengacu pada metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari 6 tahapan [4]. Enam tahapan metode MDLC dapat dilihat pada gambar 1.

A. *Konsep (concept)*

Tahap *concept* atau pengonsepan dilakukan penentuan tujuan, konsep materi, konsep media pembelajaran serta siapa pengguna akhir dari aplikasi.

B. *Perancangan (design)*

Pada tahap ini dibuat spesifikasi dari aplikasi seperti *use-case diagram*, *activity diagram*, dan rancangan *interface*.

C. *Pengumpulan Bahan Materi (material collecting)*

Dalam tahap ini, materi atau aset dikumpulkan dengan dua sumber yang berbeda yaitu aset yang diambil dari internet dan aset yang dibuat sendiri.

D. *Pembuatan (assembly)*

Pembuatan aplikasi dilakukan dalam dua tahapan yaitu pembuatan animasi. Lalu tahap kedua ialah pembuatan aplikasi.

E. *Pengujian (testing)*

Pada tahap ini dilakukan 2 pengujian. Pengujian pertama adalah *alpha test*, yaitu pengujian yang dilakukan oleh pembuat aplikasi. Pada pengujian ini dilakukan uji coba terhadap komponen-komponen pada aplikasi apabila terdapat kesalahan.

Pengujian kedua yaitu *beta test*. Pengujian ini melibatkan pengguna akhir aplikasi. Pada pengujian ini, responden diberikan kuesioner sebagai penilaian aplikasi.

F. *Distribusi (distribution)*

Pada tahap ini aplikasi akan di distribusikan ke toko online android.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Konsep (concept)

Tahap ini dilakukan untuk menentukan tujuan, konsep materi, konsep media pembelajaran serta siapa pengguna aplikasi.

1. Tujuan dari aplikasi ini adalah memberikan gambaran tentang prosedur pengurusan SKCK
2. Aplikasi ini dapat digunakan pada sistem operasi Android.
3. Prosedur pengurusan SKCK ini ditampilkan dalam bentuk Animasi, petunjuk suara, serta teks.
4. Aplikasi ini memuat konten berupa quiz psikotest.

B. Perancangan (design)

Perancangan pada penelitian ini adalah dengan membuat *use case diagram* (lihat gambar 2), *activity diagram* (lihat gambar 3,4,5), dan membuat desain antarmuka pada setiap *scene* meliputi desain tampilan, penempatan teks dan tombol.

C. Pengumpulan Bahan Materi (material collecting)

Dalam tahap *material collecting*, sumber acuan materi serta animasi menggunakan Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelayanan Kepada Masyarakat Sie Yanmin Direktorat Intelkam Polda Sulawesi Utara sebagai acuan .

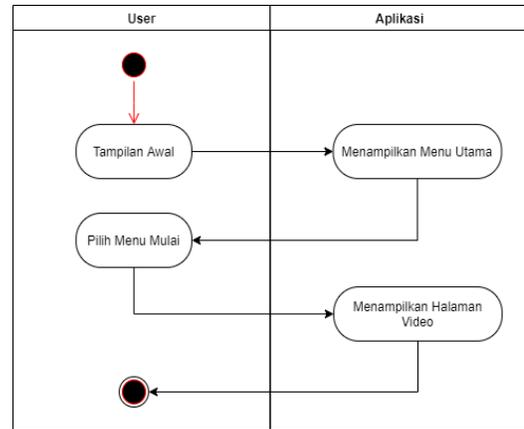
D. Assembly (Pembuatan)

1.) Pembuatan Animasi

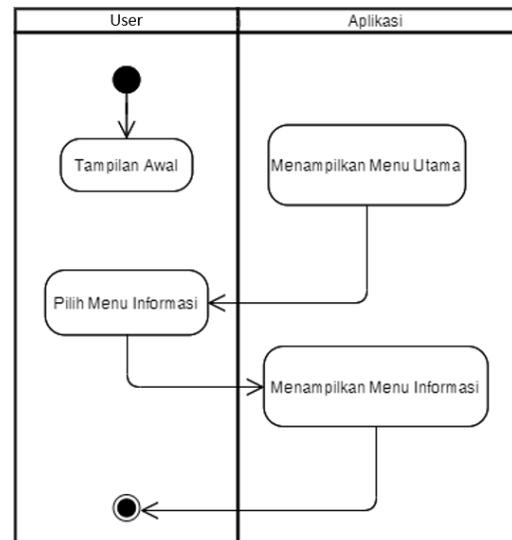
Pembuatan animasi meliputi pembuatan karakter (lihat gambar 6), dan pembuatan animasi (lihat gambar 7). Pembuatan animasi ini menggunakan Animaker.

2.) Pembuatan Aplikasi

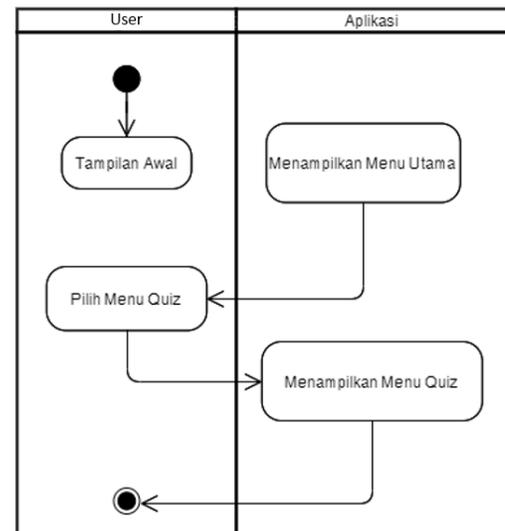
Pembuatan aplikasi meliputi pembuatan menu utama aplikasi (lihat gambar 8), pembuatan menu *play* (lihat gambar 9), halaman *scene* 1-6 (lihat gambar 10-15), menu *quiz* (lihat gambar 16) dan menu informasi (lihat gambar 17). Pembuatan aplikasi ini menggunakan Unity.S



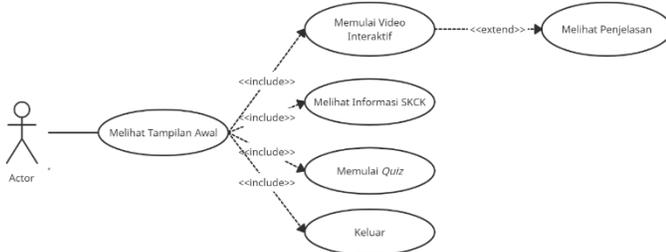
Gambar 3. Activity Diagram Menu Mulai



Gambar 4. Activity Diagram Menu Informasi



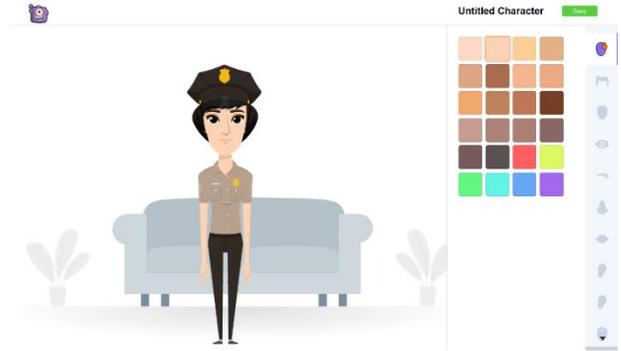
Gambar 5. Activity Diagram Menu Quiz



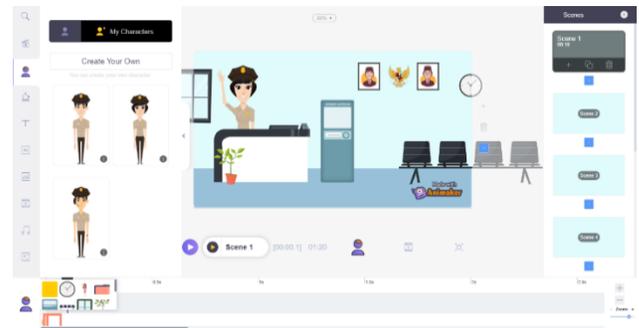
Gambar 2. Use Case Diagram

TABEL I
FUNGSI TOMBOL – TOMBOL INTERAKTIF DAN GAMBAR

No	Material	Deskripsi
1		Gambar yang digunakan pada tombol <i>play</i>
2		Gambar yang digunakan pada tombol <i>info</i>
3		Gambar yang digunakan pada tombol <i>quiz</i>
4		Gambar yang digunakan pada tombol keluar
5		Gambar yang digunakan pada tombol <i>next</i>
6		Gambar yang digunakan pada tombol kembali
7		Gambar yang digunakan pada tombol kembali ke halaman utama
8		Gambar yang digunakan sebagai latar belakang pada menu utama dan menu informasi
9		Gambar yang digunakan sebagai latar belakang judul pada menu utama dan menu informasi
10		Gambar yang digunakan pada tombol mengambil nomor antrian.
11		Gambar yang digunakan pada <i>checklist</i>
12		Gambar yang digunakan pada tombol jenis-jenis SKCK
13		Gambar yang digunakan pada tombol SKCK <i>online</i>
14		Gambar yang digunakan pada tombol waktu pelayanan
15		Gambar yang digunakan pada tombol hubungi kami
16		Gambar yang digunakan sebagai latar belakang pada quiz



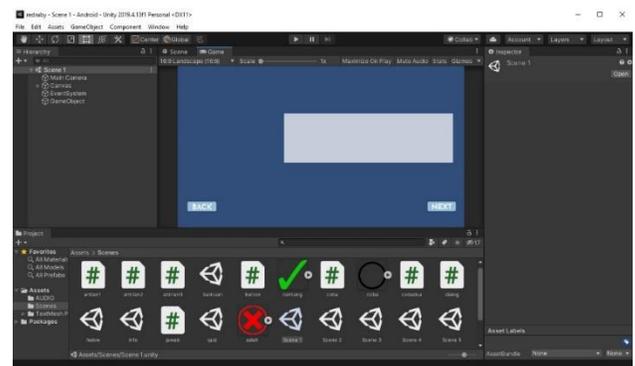
Gambar 6. Hasil Pembuatan Karakter



Gambar 7. Hasil Pembuatan Animasi



Gambar 8. Hasil Pembuatan Menu Utama



Gambar 9. Tampilan Hasil Halaman Menu *Play*



Gambar 10. Tampilan Hasil Halaman Scene 1



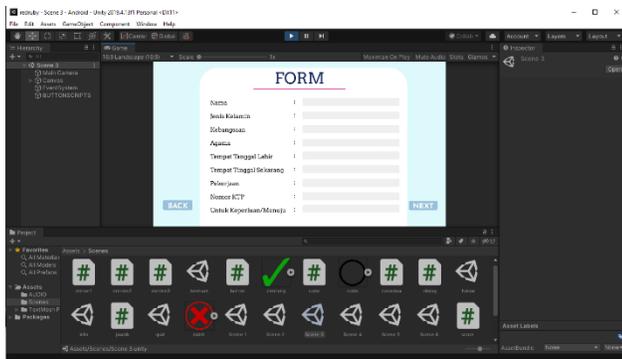
Gambar 14. Tampilan Hasil Halaman Scene 5



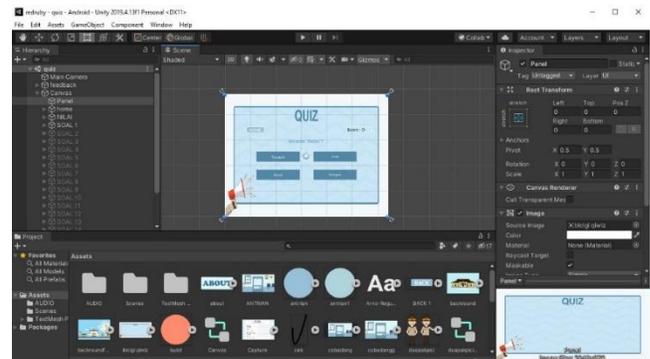
Gambar 11. Tampilan Hasil Halaman Scene 2



Gambar 15. Tampilan Hasil Halaman Scene 6



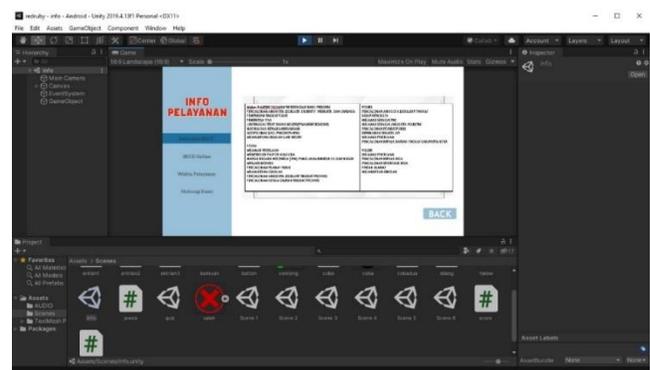
Gambar 12. Tampilan Hasil Halaman Scene 3



Gambar 16. Tampilan Hasil Halaman Quiz



Gambar 13. Tampilan Hasil Halaman Scene 4



Gambar 17. Tampilan Hasil Halaman Informasi

E. Pengujian (Testing)

1.) Alpha Test

Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian apakah tombol-tombol dan tampilan aplikasi sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Hasil pengujian dari aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 18-26.

2.) Beta Test

Hasil dari pengujian kuesioner menunjukkan keseluruhan responden menyatakan bahwa aplikasi ini dapat menyediakan informasi tentang tata cara pembuatan surat keterangan catatan kepolisian serta informasi dalam aplikasi ini disediakan dalam media yang lebih menarik. Sebanyak 9 responden menyatakan bahwa aplikasi ini mudah dipahami oleh pengguna. Seluruh responden juga menyatakan bahwa aplikasi interaktif prosedur pengurusan surat keterangan catatan kepolisian ini membantu masyarakat dalam memahami proses pembuatan surat keterangan catatan kepolisian serta memudahkan masyarakat dalam membuat surat keterangan catatan kepolisian. Aplikasi ini juga dapat membantu pihak instansi terkait dalam memberikan informasi pembuatan surat keterangan catatan kepolisian kepada masyarakat.



Gambar 18. Menu Utama



Gambar 19. Menu Play



Gambar 20. Menu Scene 2

Gambar 21. Menu Scene 3



Gambar 22. Menu Scene 4



Gambar 23. Menu Scene 5



Gambar 24. Menu Scene 6



Gambar 25. Menu quiz



Gambar 26. Menu informasi

TABEL II
HASIL KUESIONER

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah informasi dalam aplikasi tersebut disediakan dalam media yang lebih menarik?	10	0
2	Apakah aplikasi tersebut membantu masyarakat dalam memahami proses pembuatan surat keterangan catatan kepolisian?	10	0
3	Apakah aplikasi tersebut membantu masyarakat dalam memahami proses pembuatan surat keterangan catatan kepolisian?	10	0
4	Apakah aplikasi tersebut dapat mempermudah masyarakat dalam membuat surat keterangan catatan kepolisian?	10	0
5	Apakah aplikasi tersebut membantu pihak instansi terkait dalam memberikan informasi pembuatan surat keterangan catatan kepolisian kepada masyarakat?	10	0
6	Apakah aplikasi tersebut mudah dipahami oleh pengguna ?	9	1

F. *Distribusi (Distribution)*

Tahap terakhir dari *Multimedia Development Life Cycle* adalah *distribution* atau distribusi. Pada tahap ini aplikasi akan didistribusikan ke toko online android sehingga pengguna android dapat mengunduh secara gratis aplikasi ini.

IV. PENUTUP

A. *Kesimpulan*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka kesimpulan yang dapat diambil ialah aplikasi Interaktif Prosedur Pengurusan Surat Keterangan Catatan Kepolisian dapat dihasilkan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

Berdasarkan hasil pengujian, sebanyak 100% responden menyatakan bahwa aplikasi interaktif prosedur pengurusan surat keterangan catatan kepolisian ini dapat membantu masyarakat dalam memahami proses pembuatan surat keterangan catatan kepolisian, memudahkan masyarakat dalam membuat surat keterangan catatan kepolisian, dapat menyediakan informasi tentang cara pembuatan surat keterangan catatan kepolisian serta informasi dalam aplikasi ini disediakan dalam media yang lebih menarik.

Aplikasi ini dapat membantu pihak instansi terkait dalam memberikan informasi pembuatan surat keterangan catatan kepolisian kepada masyarakat berdasarlam hasil kuesioner dengan presentase 100% responden menyatakan hal tersebut.

Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 90% responden menyatakan bahwa aplikasi interaktif prosedur pembuatan surat keterangan catatan kepolisian ini dapat dengan mudah dipahami oleh pengguna

B. *Saran*

Penelitian ini tentu masih memiliki kekurangan sehingga terdapat-hal-hal yang perlu dikaji kembali. Oleh karena itu, ada beberapa saran yang dibuat untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut:

1. Aplikasi interaktif surat keterangan catatan kepolisian ini hanya dapat berjalan pada *platform* Android, pada pengembangannya dapat dikembangkan agar bisa digunakan pada *platform* yang lain.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan konten dan fitur yang lebih lengkap dan menarik.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan menambahkan materi tentan surat keterangan catatan kepolisian online.

V. KUTIPAN

[1] KBBI. 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] Tersedia di: <http://kbbi.kemendikbud.go.id>.

[2] Direktorat Intelkam Polda Sulut. 2017. *Standart Operasional Prosedur Surat Keterangan Catatan Kepolisian Direktorat Intelkam Polda Sulut*. Kepolisian Negara Republik Indonesia Daerah Sulawesi Utara, Manado. 4 hal.

[3] Henderi. 2006. *Unified Modelling Language*. Tangerang: Raharja Enrichment Centre (REC).

- [4] Luther, A. C. 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. San Fransisco: AP Profesional.

TENTANG PENULIS



Penulis bernama lengkap Dwi Angraini. Lahir di Manado pada tanggal 12 Agustus 1998. Anak kedua dari empat bersaudara dari pasangan Sabry Suma dan Fadjar Sugestina. Penulis bertempat tinggal di Tikala Baru.

Penulis menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 56 Manado (2003-2009). Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan tingkat pertama di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Manado (2009-2012). Selanjutnya penulis menempuh pendidikan ke Sekolah Menengah

Akhir Negeri 1 Manado (2012-2015).

Pada tahun 2015, penulis melanjutkan pendidikan ke salah satu perguruan tinggi yang berada di Manado yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado, dengan mengambil Program Studi S-1 teknik Informatika di Jurusan Elektro Fakultas Teknik. Selama perkuliahan, penulis tergabung dalam organisasi kemahasiswaan yaitu Himpunan Mahasiswa Elektro (HME) dan Badan Tadzkir Fakultas Teknik (BTFT).