

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI *E-BINMAS* POLRES BULELENG

I Ketut Agus Juliandana

Program Studi Ilmu Komputer, Program Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: juliandana.agus@gmail.com

ABSTRAK

Sistem Informasi *E-Binmas* Polres Buleleng dibangun untuk memberikan kemudahan bagi anggota bhabinkamtibmas Polres Buleleng dalam menghimpun informasi untuk kemudian dapat dilaporkan secara online melalui sistem. Pada tahapan awal pembuatan sistem ini dimulai dari tahap perancangan sistem, perancangan basis data, dan juga perancangan desain *interface*. Sistem Informasi *E-Binmas* Polres Buleleng, dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Framework Codeigniter*. *Sublime Text* sebagai *editor script* dan juga *MySQL* yang digunakan sebagai pengelola basis data. Melalui pengembangan sistem ini diharapkan kedepannya sistem Informasi *E-Binmas* Polres dapat membantu anggota bhabinkamtibmas dalam menghimpun data di lapangan, serta meningkatkan kapasitas kerja Satuan Binmas Polres Buleleng dalam pembinaan kamtibmas di wilayah kabupaten Buleleng.

Kata Kunci : *sistem informasi, e-binmas, Polres Buleleng.*

ABSTRACT

E-Binmas Polres Buleleng Information System was developed to provide the police officer of human relation (bhabinkamtibmas) to collecting and reporting information online. At the beginning of build this system starts from system desingning, database desingning and interface desingning. E-Binmas Polres Buleleng Information System are build using PHP programming language and Codeigniter framewok. Sublime Text as script editor and also MySQL for database manager. The system developing goals are hope to be provide the police officer of human relation of Polres Buleleng to collect the field information and improving the work capacity of human relation police unit (Satuan Binmas) Polres Buleleng to protec the social security of Buleleng regency.

Keywords : *information system, e-binmas, Polres Buleleng.*

I. PENDAHULUAN

Di-era *milenial* Binmas dituntut untuk dapat beradaptasi dalam persaingan global dan pesatnya arus perkembangan teknologi informasi sehingga tetap mampu menjadi garda terdepan dalam melahirkan sikap penerimaan terhadap upaya-upaya Polri dalam pembinaan sistem keamanan dan ketertiban, selanjutnya mendorong masyarakat untuk sadar dan taat terhadap peraturan perundang-

undangan serta norma-norma sosial yang hidup dimasyarakat. Sehingga pada akhirnya masyarakat secara sadar dapat berpartisipasi aktif dalam pengelolaan kamtibmas.

Disisi lain dengan peran dan fungsinya yang begitu besar, satuan binmas khususnya di wilayah Polres Buleleng juga dihadapkan wilayah teritorial yang begitu luas. Bila ditinjau dari faktor geografisnya, kondisi kabupaten Buleleng yang menjadi wilayah

teritorial pengamanan Polres Buleleng yang memiliki luas 1.365,88 KM, dengan jenis dataran yang beragam. Terdapat 148 desa / kelurahan yang menjadi tempat penugasan para anggota bhabinkamtibmas. Melihat kondisi yang sedemikian rupa, maka hal tersebut akan berbanding lurus dengan tingginya frekwensi laporan yang masuk dari masing – masing anggota. Selama ini laporan memang sudah dilakukan secara *online* yaitu melalui layanan pesan singkat *whatsapp*, namun hal ini mengakibatkan admin yang bertugas harus bekerja extra karna harus melakukan rekap laporan satu per satu dari masing – masing anggota yang mengirimkan *whatsapp* pribadi ataupun melalui *group chat*.

Dalam proses kesehariannya tabulasi dan perekapan data sudah terkomputerisasi namun pengerjaannya masih tergolong manual, yaitu memanfaatkan aplikasi *MS. Word & MS. Excel*, hanya terdapat satu orang petugas administrasi yang mengurus laporan dari 148 anggota bhabinkamtibmas se- kabupaten Buleleng, sehingga admin yang bertugas sering kali kewalahan dalam merekap laporan yang berdampak pada keterlambatan pengumpulan laporan dari Polres Buleleng ke Polda Bali.

Melihat permasalahan tersebut, atas pentingnya peran binmas dalam menjaga kondusifitas kamtibmas dengan metode pendekatan preventif dan pencegahan, maka dianggap perlu dikembangkan sebuah sistem informasi e-binmas yang dapat menunjang kinerja anggota bhabinkamtibmas dalam menjalankan tugasnya ditengah masyarakat. Sistem informasi tersebut kedepannya diharapkan mampu menjembatani tugas bhabinkamtibmas dalam menghimpun data serta mengolahnya sebagai informasi yang terstruktur agar dapat dijadikan rujukan untuk pimpinan dalam menetapkan sistem pengamanan serta mengambil keputusan yang bersifat strategis.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Korps Pembinaan Masyarakat

Korps Pembinaan Masyarakat atau Korbinmas merupakan unsur pelaksana utama yang berada di bawah Baharkam Polri. Korbinmas bertugas menyelenggarakan fungsi pembinaan masyarakat dan dalam batas kewenangan yang ditetapkan

menyelenggarakan fungsi pembinaan masyarakat pada tingkat pusat dalam rangka pemeliharaan keamanan guna terwujudnya situasi dan ketertiban masyarakat yang kondusif. Fungsi teknis Binmas bekerja dengan meletakkan pola kemitraan sebagai AZAS setiap kegiatan operasionalnya. Oleh karena itu wadah fungsi teknis Binmas Polri pada satuan kewilayahan (Polda dan Jajarannya) dinamakan “Binmas”.

Pengemban tugas “Binmas” bertugas menggugah perhatian masyarakat untuk menanamkan pengertian sehingga melahirkan sikap penerimaan terhadap upaya-upaya Polri dalam pembinaan sistem keamanan dan ketertiban, dan selanjutnya mendorong masyarakat untuk sadar dan taat terhadap peraturan perundang-undangan serta norma-norma sosial yang hidup di masyarakat dan pada akhirnya masyarakat berpartisipasi aktif dalam pengelolaan kamtibmas.[1]

Fungsi :

Fungsi Binmas adalah sebagai alat pengendali, penggerak dan pemberdaya masyarakat dalam mewujudkan keamanan, ketertiban dan ketentraman warga masyarakat.

Peran :

Untuk melaksanakan fungsinya, Binmas Polri berperan :

- Pengendali Masyarakat
- Pengarah dan penggerak masyarakat
- Pemberdaya potensi masyarakat

B. Sistem Informasi

Menurut Jhon F. Nash sistem informasi adalah kombinasi dari manusia, fasilitas atau alat teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang memiliki tujuan menata jaringan komunikasi yang baik yang dapat dijadikan dasar pengambilan keputusan yang tepat. Menurut Agus Mulyanto Sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. [2]

Dari kedua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan secara tepat yang merupakan

sebuah kombinasi dari manusia dan teknologi. Sistem informasi menerima masukan data dan instruksi, mengolah data tersebut sesuai instruksi dan mengeluarkan hasilnya. Sistem informasi dibuat melalui sebuah kajian khusus untuk memperoleh data *konkret* yang nantinya dimasukkan ke sistem untuk di olah dan ditampilkan hasilnya. Analisa sistem dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. [3]

C. PHP

PHP merupakan salah satu bahasa pemrograman *web* yang paling dikenal saat ini. PHP dikenal dengan istilah *HyperText Preprocessor* yang merupakan sebuah bahasa *scripting* yang dieksekusi di sisi server (*server-side scripting language*). Fungsinya untuk membuat sebuah *web* yang interaktif dan dinamis seperti halnya bahasa *script* lainnya, misalnya *Active Server Pages (ASP)*, *Java Server Pages (JSP)*, dan *Allaire Cold Fusion (CFM)*. Karakteristik yang paling unggul dan paling kuat dalam PHP adalah lapisan integrasi basis data. Database yang didukung PHP seperti *Oracle*, *Adabas-D*, *Sybase*, *FilePro*, *mSQL*, *Velocis*, *MySQL*, *Informix*, *Solid*, *dBase*, *ODBC*, *Unix dbm*, dan *PostgreSQL*. PHP dibuat pertama kali pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf, seorang *software engineer* anggota tim pengembang *web server Apache*. PHP untuk versi pertamanya ini, sebenarnya adalah sekumpulan *script PERL* yang digunakan Rasmus untuk membuat *web* pribadinya. Pada tahun selanjutnya (1996), Rasmus kembali menulis ulang kode-kode *script PERL* itu untuk diterapkan pada hal yang lebih kompleks dengan bahasa pemrograman C, seperti ditambahkannya fasilitas *form HTML* dan fasilitas untuk memproses basis data, PHP versi kedua ini diberi nama *PHP/FI*. [4]

D. MySQL

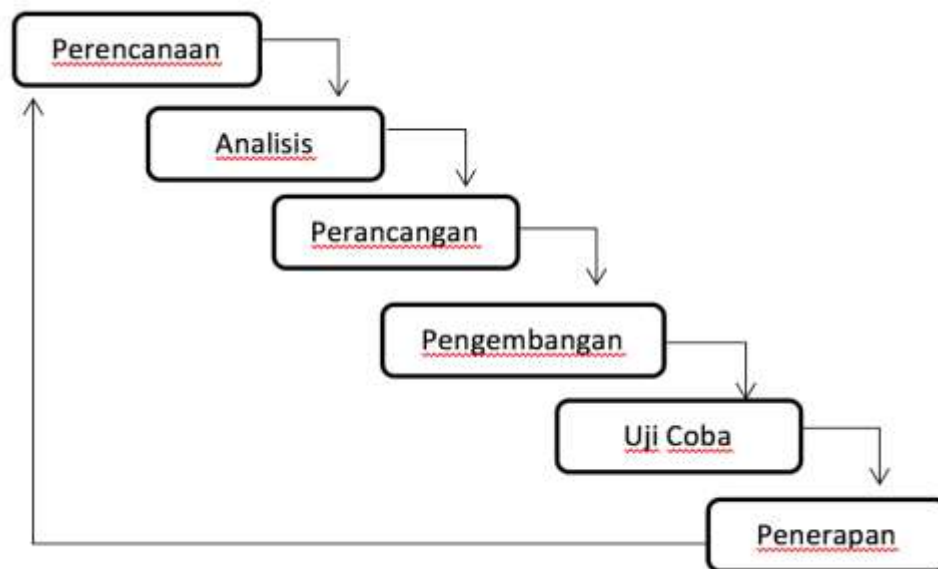
MySQL adalah salah satu jenis pengelola *database server* yang sangat terkenal.

Kepopulerannya disebabkan karena *MySQL* menggunakan *SQL* sebagai bahasa dasar untuk mengakses database-nya. Selain itu pula *MySQL* bersifat gratis pada berbagai platform. *MySQL* termasuk jenis *RDBMS (Relational Database Management System)*. Itulah sebabnya istilah seperti tabel, baris, dan kolom digunakan pada *MySQL*. Pada *MySQL*, dalam satu *database* mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Sebagai basis data server, *MySQL* dapat dikatakan lebih unggul dibandingkan *database server* lainnya dalam query data. Hal ini terbukti untuk query yang dilakukan oleh *single user*. Kecepatan query *MySQL* bisa sepuluh kali lebih cepat dari *PostgreSQL* dan lima kali lebih cepat dibandingkan *Interbase*.

Selain itu *MySQL* juga dikenal sebagai perangkat lunak manajemen basis data *SQL* atau *DBMS (database management system)* yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL AB* membuat *MySQL* tersedia sebagai perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License (GPL)*, tetapi mereka juga menjual di bawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan *GPL*. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti *Apache*, dimana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, *MySQL* dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia *MySQL AB*, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan *MySQL AB* adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius.[5]

III. METODOLOGI PENELITIAN

Untuk memperjelas skema dari pembuatan "Sistem Informasi *E-Binmas* Polres Buleleng" ini dapat digambarkan dengan Metode *Waterfall* atau *Waterfall Methodology*. Keseluruhan proses dari pembuatan sistem digambarkan dengan metode *waterfall* seperti pada gambar berikut :



Gambar 1. Pemodelan Waterfall SI E-Binmas Polres Buleleng

A. Tahapan Perencanaan (*Planning*)

Pada tahapan perencanaan akan disiapkan ide-ide dan/atau konsep yang ada untuk nantinya dikembangkan pada tahap selanjutnya. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan data yang akan digunakan untuk pengembangan.

B. Tahapan Analisis (*Analysis*)

Setelah semua data, ide dan konsep dikumpulkan, maka tahapan selanjutnya adalah melakukan analisa terhadap data, ide dan konsep tersebut untuk mengetahui kelayakan data, ide dan konsep tersebut untuk dikembangkan. Jika hasil analisa tidak layak maka tahapan akan dikembalikan ke tahapan perencanaan untuk mengumpulkan data, ide dan konsep baru sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.

C. Tahapan Perancangan (*Desigen*)

Proses desain sistem akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini akan menghasilkan desain rancangan interface, desain rancangan basis data seperti *ERD* dan rancangan alur sistem seperti *DFD* (*Data Flow Diagram*).

D. Tahapan Pengembangan (*Coding*)

Pada tahap ini semua data, ide, konsep serta desain akan dituangkan dalam bentuk coding dan basis data dengan menggunakan bantuan software notepad++, MySQL, dan *browser* sehingga dapat menghasilkan sebuah sistem yang sudah layak untuk diuji coba.

E. Tahapan Uji Coba (*Testing*)

Tahapan uji coba dilakukan dengan simulasi pada kantor BKD di Kabupaten Buleleng. Simulasi akan dilakukan oleh anggota bhabinkamtibmas Polres Buleleng, dimana anggota bhabinkamtibmas tersebut akan mengisi data untuk masing-masing pengguna seperti yang sudah dirancang sebelumnya.

F. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahapan ini, akan dilakukan implementasi terhadap produk yang telah dibuat. Sistem ini telah selesai terbentuk dan siap digunakan oleh pengguna berupa aplikasi.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Sistem

Analisa sistem merupakan pengembangan fase awal yang digunakan dalam mendeskripsikan dan menguraikan bagian-bagian utuh ke dalam bagian komponennya

dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi suatu aplikasi agar dapat mengetahui hambatan yang terjadi, serta kebutuhan yang diharapkan sehingga sistem informasi *e-binmas* Polres Buleleng dapat berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.

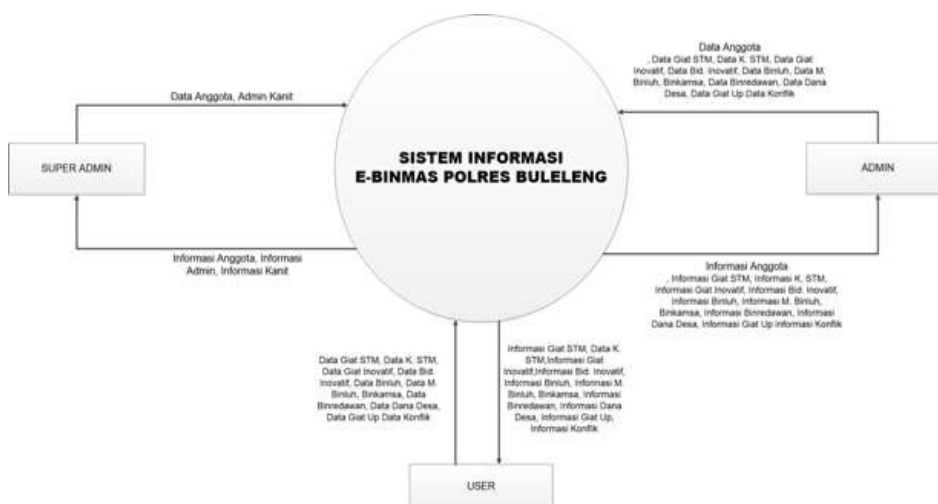
B. Perancangan Sistem

Tahapan yang digunakan penulis untuk merancang sistem adalah menggunakan *Data Flow Diagram*. DFD yang digunakan dalam menganalisa dan merancang aplikasi ini adalah : Diagram Konteks, DFD Level 1, dan DFD

Level 2 dengan penjabarannya sebagai berikut :

- Diagram Konteks

Sistem informasi *E-Binmas* Polres Buleleng terdiri dari 3 entitas pengguna diantaranya *super admin*, *admin*, dan *user*. Tiap entitas pengguna memiliki fasilitas serta hak akses berbeda. Adapun gambaran umum Diagram SI *E-Binmas* Polres Buleleng dapat dilihat pada gambar 2.

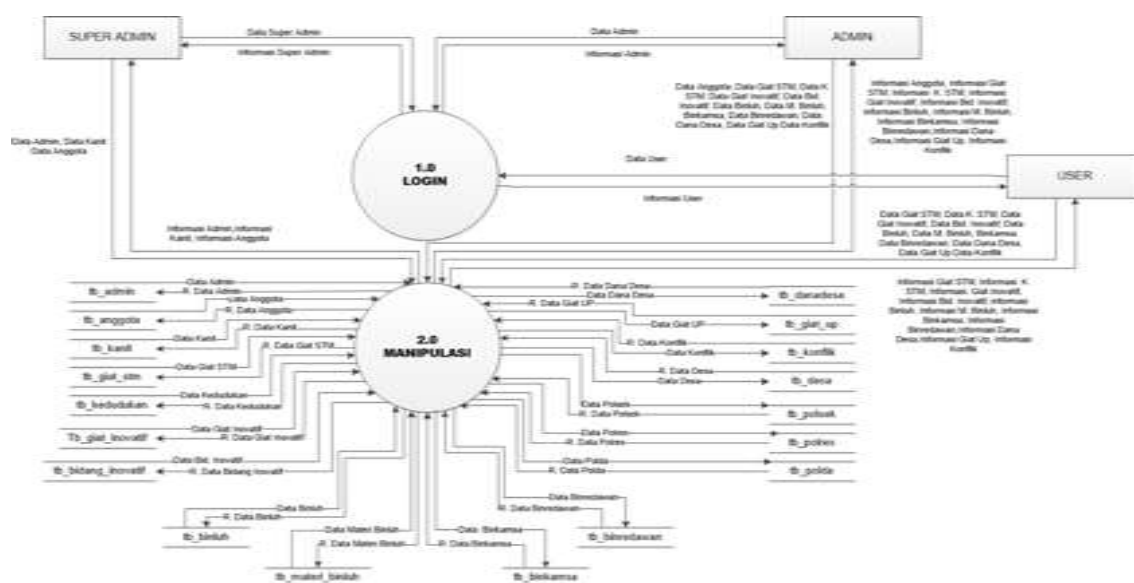


Gambar 2. Diagram Konteks Rancangan SI *E-Binmas* Polres Buleleng

- DFD Level 0

DFD Level 0 merupakan turunan dari diagram konteks yang menggambarkan interaksi antara proses yang terjadi pada sistem, tempat penyimpanan data, aliran data sebagai input, aliran data sebagai output dan

entitasnya sehingga memperjelas proses-proses yang terjadi dalam suatu sistem. Adapun penggambaran DFD Level 1 sistem informasi *e-binmas* Polres Buleleng dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. DFD Level 0 Rancangan Sistem Informasi *E-Binmas* Polres Buleleng

Berdasarkan DFD Level 0 seperti pada gambar diatas dapat dijelaskan beberapa hal sebagai berikut.

a. Proses Login

Proses *login* adalah proses yang harus dilalui oleh ketiga entitas yaitu super admin, admin, dan user sebelum melakukan aktifitas lebih lanjut pada sistem. Untuk melakukan *login* harus memasukkan username, password, yangmana pada entitas *user* menggunakan NRP sebagai username.

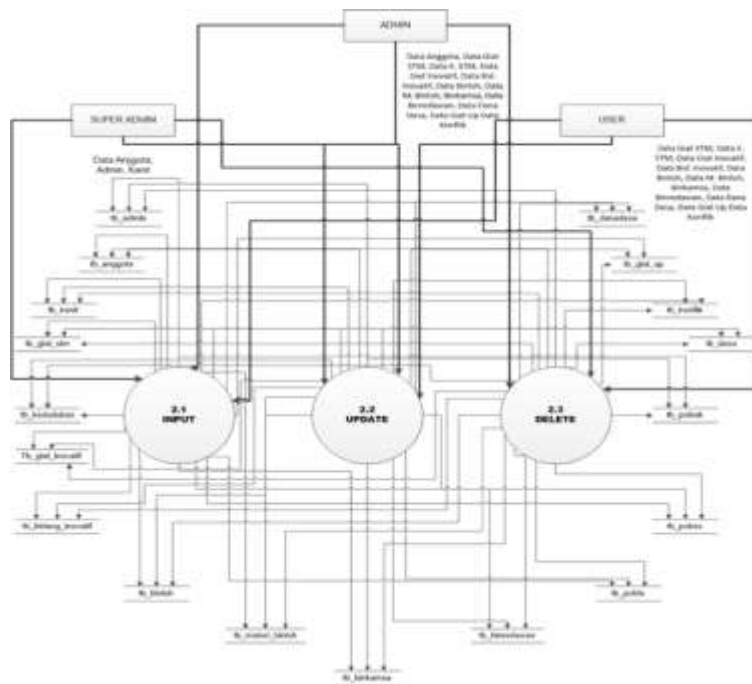
b. Proses Manipulasi

Proses Manipulasi merupakan proses yang meliputi input, update, dan delete. Pada gambar 2 diatas menjelaskan bahwa setiap entitas dapat melakukan manipulasi data sesuai

dengan tugas atau levelnya masing – masing, diantaranya ; *Super admin* dapat melakukan manipulasi data anggota (*user*), *admin* dan kanit. *Admin* dapat melakuan manipulasi data anggota (*user*) dan data kegiatan. Serta yang terakhir adalah *user* dapat melakuka manipulasi data kegiatan.

- DFD Level 1

DFD Level 1 adalah pengembangan lebih lanjut dari DFD Level 0. Pada rancangan sistem informasi ini DFD level 1 menjabarkan alur proses ketiga yaitu proses manipulasi. Proses manipulasi dipecah menjadi proses input, update dan delete. Adapun DFD Level 1 sistem informasi *e-binmas* polres dapat dilihat pada gambar 4

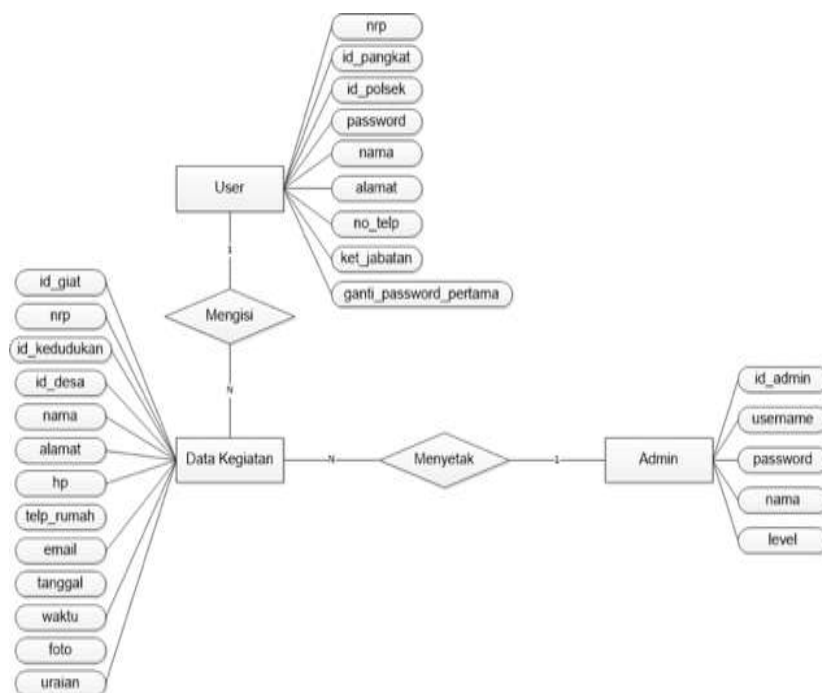


Gambar 4. DFD Lev 1 Rancangan SI *E-Binmas* Polres Buleleng

- **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Entity Relationship Management atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *ERD* akan menggambarkan relasi-relasi yang ada pada setiap entitas, serta atribut-atribut yang dimiliki setiap entitas. Pada sistem informasi *e-binmas* polres Buleleng terdapat 2 entitas

yaitu : *admin*, *user*, data kegiatan. Dengan adanya *ERD* akan lebih memperjelas gambaran sistem yang akan dibuat. Berikut akan dijabarkan *entity relationship diagram* dari sistem informasi *e-binmas* polres Buleleng dapat dilihat pada gambar 5.



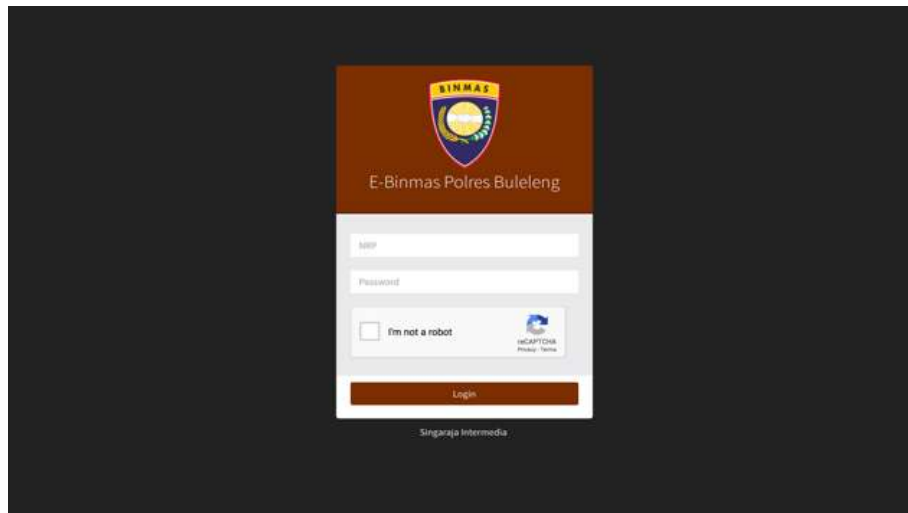
Gambar 5. ERD SI *E-Binmas* Polres Buleleng

C. Implementasi Interface

Implementasi interface pada sistem merupakan implementasi desain rancangan interface menjadi tampilan yang akan digunakan oleh pengguna sistem. Adapun implementasi interface pada sistem informasi *e-bimas* polres Buleleng adalah sebagai berikut.

- Implementasi Interface Login

Halaman utama dari Sistem Informasi E-Binmas Polres Buleleng ini adalah tampilan utama dari sistem ini. Pada halaman ini terdapat form login, form download syarat layanan dan menu cek tiket, register dan login yang dapat dilihat pada gambar 6.

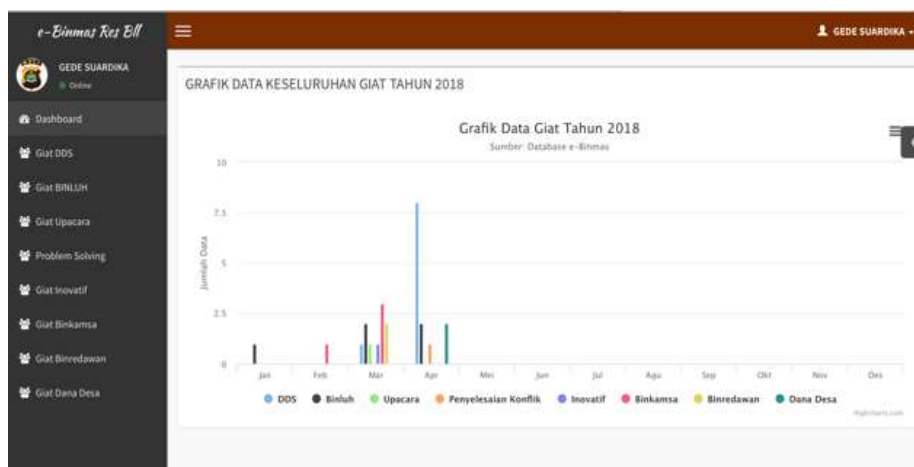


Gambar 6. Implementasi Interface Halaman Login

- Implementasi Interface Dashboard User

Pada halaman *Interface dashboard user* terdapat informasi berupa grafik data keseluruhan giat yang ada pada satu Polres. Selain itu pada sisi kiri halaman ini juga

terdapat beberapa menu diantaranya menu giat-giat yang ada seperti giat dds, giat binluh, giat upacara, problem solving, giat inovatif, giat binkamsa, giat binredawan, dan giat dana desa, yang dapat dilihat pada gambar 7.



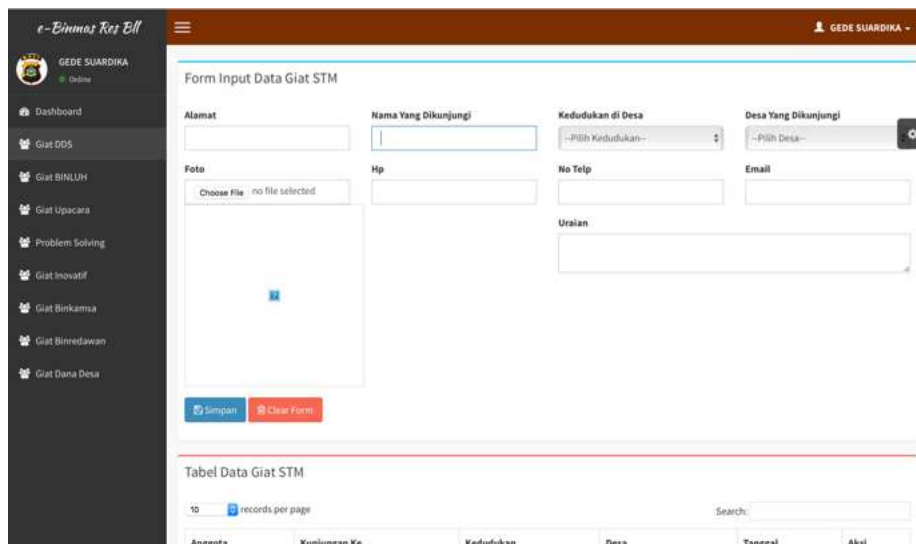
Gambar 7. Implementasi Interface Halaman Dashboard User

- Implementasi Interface Manipulasi Data Kegiatan

Halaman ini merupakan halaman dimana user dapat melakukan proses manipulasi data

berupa proses *input*, *edit* maupun *delete* data kegiatan yang mereka lakukan. pada halaman ini dilengkapi fitur clear form yaitu untuk membersihkan log data yang sebelumnya

terdapat pada form. Adapun implementasi interface halaman manipulasi data kegiatan dapat dilihat pada gambar 8.

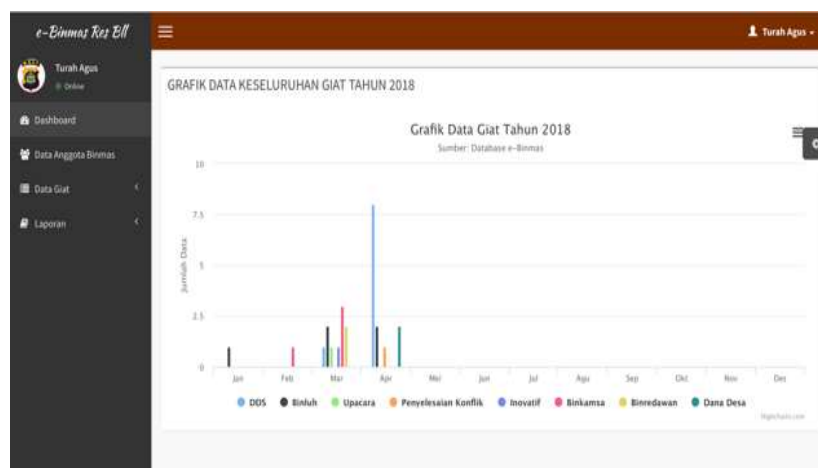


Gambar 8. Implementasi *Interface* Halaman Manipulasi Data Kegiatan

- Implementasi Interface Halaman Dashboard Super Administrator

Pada halaman *Interface dashboard administrator* terdapat informasi berupa grafik keseluruhan giat tahunan yang ada pada satu Polres. Selain itu pada sisi kiri halaman ini

juga terdapat beberapa menu – menu yang berfungsi untuk memanipulasi data anggota, manipulasi data laporan serta menu untuk mencetak laporan, yang dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Implementasi *Interface* Halaman *Dashboard Administrator*

D. Pengujian Blackbox

Pengujian *blackbox* adalah salah satu metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya

pada input dan output aplikasi. Tahap pengujian atau testing merupakan salah satu tahap yang harus ada dalam sebuah siklus pengembangan perangkat lunak selain tahap

perancangan atau desain. Berikut hasil dari pengujian *blackbox* yang dilakukan.

- Pengujian Blackbox Halaman Login

Berikut pengujian *blackbox* yang dilakukan pada halaman *login* dan telah didapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Pengujian *blackbox* halaman login

No	Kelas Uji	Skenario Pengujian	Hasil Yang di Harapkan	Hasil
1	<i>Login Super Admin</i>	<i>Super Admin</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang benar	Muncul halaman <i>dashboard super administrator</i>	Sesuai
2	<i>Login Super Admin</i>	<i>Super Admin</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang salah	Tampilan tetap pada halaman login, kemudian muncul pemberitahuan bahwa username atau password salah.	Sesuai
3	<i>Login Admin</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang benar	Muncul halaman <i>dashboard admin</i>	Sesuai
4	<i>Login Admin</i>	<i>Admin</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang salah	Tampilan tetap pada halaman login, kemudian muncul pemberitahuan bahwa nrp atau password salah.	Sesuai
5	<i>Login User</i>	<i>User</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang benar	Muncul halaman <i>dashboard super user</i>	Sesuai
6	<i>Login User</i>	<i>User</i> melakukan <i>login</i> dengan memasukkan username dan password yang salah	Tampilan tetap pada halaman login, kemudian muncul pemberitahuan bahwa nrp atau password salah.	Sesuai

- Pengujian Blackbox Halaman User
Berikut pengujian *blackbox* yang telah dilakukan pada halaman *user* dan

mendapatkan hasil yang dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2 Pengujian *blackbox* halaman user

No	Kelas Uji	Skenario Pengujian	Hasil Yang di Harapkan	Hasil
1	<i>Input data giat DDS / STM</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>Giat DDS</i> , dan mengisi form dengan benar	Muncul form input <i>giat DDS /STM</i> dan tabel <i>record giat DDS/STM</i> , muncul pemberitahuan <i>Berhasil mengisi data giat STM</i> .	Sesuai
2	<i>Input data giat DDS / STM</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>Giat DDS</i> , dan mengisi form dengan salah	Muncul form input <i>giat DDS /STM</i> dan tabel <i>record giat DDS/STM</i> , muncul pemberitahuan untuk melengkapi <i>field / data</i> atau pemberitahuan data yang dimasukan tidak sesuai.	Sesuai
3	<i>Update / Edit data giat DDS / STM</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>edit</i> pada tabel <i>record giat DDS/STM</i> , dan mengedit form dengan benar	Muncul form <i>update giat DDS /STM</i> dan muncul pemberitahuan data berhasil diupdate.	Sesuai
4	<i>Update / Edit data giat DDS / STM</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>edit</i> pada tabel <i>record giat DDS/STM</i> , dan mengedit form dengan salah	Muncul form <i>update giat DDS /STM</i> dan muncul pemberitahuan untuk melengkapi <i>field / data yang benar</i> .	Sesuai
5	<i>Delete data giat DDS / STM</i>	<i>User</i> menekan tombol <i>delete</i> pada tabel <i>record giat DDS/STM</i> .	Muncul <i>pop-up</i> konfirmasi <i>delete data</i> kemudian bila klik tombol <i>ok</i> maka akan kembali muncul <i>pop-up Berhasil</i> .	Sesuai

V. PENUTUP

Kesimpulan mengacu pada pokok permasalahan dan pengujian serta beberapa saran guna pengembangan lebih lanjut.

A. Kesimpulan

Berdasarkan permasalahan dan hasil analisa serta hasil implementasi sistem pada pembahasan bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- Rancangan sistem informasi *e-Binmas* Polres Buleleng dapat diimplementasikan menggunakan pemodelan *waterfall* sesuai dengan perencanaan sebelumnya.
- Sistem informasi *e-Binmas* Polres Buleleng yang dikembangkan menggunakan *framework Code Igniter* , dengan bahasa pemrograman PHP, dan pengelola basis data MySQL, dapat diimplementasikan dengan baik menjadi sebuah sistem informasi yang
- Mampu meningkatkan perfoma serta kapasitas kerja anggota bhabinkamtibmas. Serta dalam penerapannya sistem informasi *e-binmas* terbukti membantu anggota dalam mempercepat proses penyampaian dan perekapan laporan kegiatan anggota bhabinkamtibmas sehari - hari.

B. Saran

Berdasarkan keseluruhan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, penulis dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut :

- Sistem informasi *e-binmas* yang telah dikembangkan masih memiliki beberapa kekurangan seperti; belum adanya interaksi antar entitas pada sistem serta belum tersedianya filter laporan yang baik.

Sehingga kedepanya diharapkan pengembangan sistem ini dapat berlanjut dengan menambahkan interaksi antar entitas, misalkan *admin* atau *super admin* dapat memberikan pengumuman pada *user*, kemudian dikembangkan filter laporan agar dapat termonitor dengan baik oleh admin berbasis desa dan kecamatan.

- Sistem informasi *e-bimas* polres Buleleng ini masih terbatas karena hanya berbasis web, oleh karena itu perlu dikembangkan lagi kedepanya agar dapat berbentuk aplikasi mobile (*mobile apps*). Sehingga *user* atau anggota bhabinkamtibmas dapat mengakses sistem ini dengan cepat dan mudah.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Korbinmas. 2018. *Fungsi, Fisi dan Misi Korbinmas Baharkam Polri*. Tersedia pada: <http://korbinmas.baharkam.polri.go.id>. Tanggal akses terakhir 2 Desember 2019.
- [2] Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- [3] Chr. Jimmy L. Gaol. 2008. *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman Dan Aplikasi*, Grasindo.
- [4] Kristanto, Andri. 2010. *Kupas Tuntas PHP dan MySQL*. Klaten : Cable Book.
- [5] Kadir, Abdul. 2010. *Mudah Mempelajari Database MySQL*. Yogyakarta: AND