

BAB I

PENDAHULUAN

Bab 1 pendahuluan membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam dokumen skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Era digital yang semakin maju memungkinkan penggunaan teknologi informasi merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek pendidikan dan pelatihan. Teknologi informasi salah satunya adalah sistem informasi. Sistem informasi dapat meningkatkan produktivitas dan mengurangi kompleksitas waktu menjadikannya instrumen berharga untuk daya saing, pengambilan keputusan, pengembangan, manajemen perusahaan, dan pendekatan baru terhadap aspek pendidikan dan pelatihan (Szymkowiak dkk., 2021). Aspek pendidikan dan pelatihan memiliki peran yang penting dalam beberapa lembaga, salah satunya Akademi Kepolisian (Akpól). Berdasarkan Peraturan Kalemðiklat Polri Nomor 3 Tahun 2021 Akademi Kepolisian sebagai lembaga pendidikan tinggi kepolisian memiliki tanggung jawab besar dalam serangkain proses pengajaran, pelatihan dan pengasuhan taruna. Dalam menyelenggarakan pendidikan tersebut, Akpól memiliki program pembelajaran yang meliputi serangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pendidikan. Kegiatan pengasuhan merupakan salah satu dari kegiatan yang dimiliki Akpól. Kegiatan pengasuhan melibatkan interaksi antara taruna dengan pengasuh sesuai lingkup tugas dan tanggung jawabnya dalam bentuk pembinaan, bimbingan, dan pengawasan kepada Taruna secara terencana dan konsisten. Pengasuhan bertujuan untuk membentuk karakter taruna yang berpengaruh terhadap tujuan pendidikan. Hasil dari pengasuhan tersebut digunakan sebagai dasar penilaian hasil pendidikan.

Penilaian hasil pendidikan mencakup kegiatan pengasuhan, serangkaian proses seperti penilaian, pengumpulan, pengolahan, verifikasi, dan penyajian data dan informasi dilakukan untuk menentukan capaian standar kompetensi lulusan taruna sesuai dengan tingkatannya. Proses penilaian dilakukan sesuai dengan elemen penilaian, salah satunya adalah aspek penilaian yang mencakup penilaian karakter.

Aspek karakter merupakan penilaian terhadap sikap perilaku taruna yang dilaksanakan oleh pengasuh. Penilaian yang dilaksanakan oleh pengasuh tersebut meliputi kegiatan seperti mengamati, mencatat, dan mendokumentasikan sikap dan perilaku positif atau negatif taruna lalu mendata, mengumpulkan, dan melakukan rekapitulasi hasil temuan sikap tersebut dengan mempertimbangkan berbagai indikator dalam penilaian aspek karakter.

Hasil wawancara dengan Danyontar Tk I memberikan informasi terkait kegiatan pengasuhan. Serangkaian kegiatan pengasuhan yang dilaksanakan tercantum pada suatu informasi dalam bentuk laporan kegiatan harian. Pemaparan informasi dan monitoring kegiatan harian tersebut masih dilakukan secara manual menggunakan media papan tulis yang sejatinya memiliki berbagai macam kekurangan seperti kurangnya aksesibilitas karena papan tulis hanya dapat dilihat pada satu tempat serta kurang efisien karena pemaparan informasi pada papan tulis membutuhkan tenaga dan waktu. Selain itu, penilaian karakter oleh pengasuh sudah menggunakan aplikasi Excel untuk pencatatan temuan sikap taruna. Namun hal tersebut juga masih memiliki kekurangan karena banyaknya indikator penilaian serta perhitungan bobot untuk berbagai macam kategori dalam aspek penilaian karakter taruna sehingga rawan terjadi kesalahan. Selain kompleksitas dalam penilaian, adanya rekapitulasi nilai aspek karakter taruna tiap bulannya yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi taruna tiap semester baru juga menambah beban bagi pengasuh dalam melaksanakan kegiatan pengasuhan. Apabila kegiatan pengasuhan tidak memiliki struktur, administrasi, dan manajemen yang baik, maka keadaan tersebut menghambat kemampuan taruna dalam membentuk mental, sikap, dan perilaku sesuai dengan UUD 1945 (Saputra dkk., 2021).

Permasalahan serupa telah memiliki beberapa penyelesaian menggunakan metode ICONIX Process, salah satu penerapan metode ICONIX Process dalam pengembangan aplikasi dapat membantu menemukan objek-objek yang tidak teridentifikasi sebelumnya melalui pemanfaatan analisis *robustness* (Yulianta & Mursanto, 2012). Menurut Rosenberg & Stephens (2007), fokus utama *ICONIX Process* terletak pada kebutuhan pengguna dan menyederhanakan proses pengembangannya, yang lebih sederhana dan ringkas dengan lebih mengutamakan lingkup antara *use case* dengan kode serta dapat menemukan objek-objek yang belum teridentifikasi sebelumnya.

Berdasarkan hal tersebut, rancang bangun aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kegiatan pengasuhan di Akpol menerapkan metode *ICONIX Process*. Aplikasi yang dibangun dapat meminimalisasi terjadinya kesalahan dalam penilaian karakter taruna, mengurangi beban pengasuh karena penerapan otomasi, menambah efisiensi dan mempermudah akses pada pemaparan dan *monitoring* informasi laporan kegiatan harian, serta lebih fleksibel karena menerapkan teknologi informasi untuk optimisasinya yang berbasis web. Aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi pengasuh dalam penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu bagaimana rancang bangun aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon berbasis web di Akademi Kepolisian Indonesia menggunakan metodologi *ICONIX Process*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari tugas akhir ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon berbasis web di Akademi Kepolisian Indonesia menggunakan metodologi *ICONIX Process*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dengan adanya rancang bangun aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon berbasis web di Akademi Kepolisian Indonesia ini adalah:

1. Mempermudah pengasuh dalam memberikan penilaian aspek karakter berupa pujian, pujian khusus, dan pelanggaran taruna secara langsung dan kapan pun.
2. Mempermudah pengasuh dalam mengelola dan memantau keberjalanan kegiatan harian pada batalyon yang sedang berlangsung.
3. Mempermudah tim resimen dalam pengambilan tindakan dan keputusan berdasarkan seluruh laporan dan hasil penilaian aspek karakter yang sudah dilakukan sebelumnya.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup berfungsi untuk mengatur batasan penelitian dengan tujuan agar tetap sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan. Ruang lingkup dari penelitian ini adalah:

1. Aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon dikembangkan berdasarkan Peraturan Kalem diklat Polri Nomor 3 Tahun 2021.
2. Aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon terbagi menjadi 3 aktor yaitu Superadmin, Admin, dan Pengasuh.
3. Aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon pada fitur penilaian karakter taruna dikembangkan sampai tahap rekap penilaian karakter taruna.
4. Aplikasi penilaian karakter taruna dan *monitoring* kegiatan harian batalyon tidak terintegrasi dengan sistem informasi lainnya milik Akademi Kepolisian Indoensia. Namun, aplikasi ini menyediakan API yang dapat digunakan oleh sistem lainnya untuk mengakses segala bentuk data yang terdapat pada sistem ini.

1.6 Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 pendahuluan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam dokumen skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II landasan teori membahas tinjauan pustaka yang relevan dengan rumusan permasalahan serta dasar teori sebagai acuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Dasar teori yang penulis gunakan menjelaskan teori aplikasi, *business process modeling notation*, *unified modeling language*, *ICONIX Process*, teknologi perangkat lunak, dan pengujian *black box*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III metodologi penelitian menyajikan gambaran tentang metode dan langkah-langkah yang dilakukan untuk menyelesaikan rumusan masalah dalam pengembangan perangkat lunak. Terbagi menjadi 4 tahap utama meliputi tahap *requirements*, tahap *analysis/preliminary design*, tahap *detailed design*, dan tahap *implementation*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV hasil dan pembahasan menyajikan serangkaian proses dan hasil berdasarkan metodologi pengembangan perangkat lunak. Produk yang dihasilkan antara lain prototipe GUI, *use case diagram*, *robustness diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, aplikasi penilaian karakter taruna dan kegiatan harian batalyon berbasis web, *database*, dan hasil pengujian *black box*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V kesimpulan dan saran merupakan ikhtisar dari keseluruhan bab yang sudah dibahas sebelumnya, saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.