

APLIKASI NOMOR DARURAT SEMARANG BERBASIS ANDROID DI BID TI POLRI POLDA JATENG

Muhammad Yusron Fathur Rozaq¹ dan Setyoningsih Wibowo²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : yusron11mg@gmail.com¹, ninink.1623@gmail.com²

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi merupakan salah satu faktor penunjang meningkatnya penyebaran informasi di masyarakat. Maka dari itu dengan adanya sebuah sistem informasi yang lebih cepat maka dapat mendukung tingkat penyebaran informasi bermanfaat di masyarakat, dengan adanya sistem ini masyarakat akan lebih mudah mencari informasi yang mereka inginkan. Saat ini BID TI POLRI POLDA JATENG masih sulit untuk memberikan pendekatan di masyarakat tentang pentingnya mengetahui nomor darurat di kota Semarang. Proses pembuatan sistem informasi ini sangat mungkin terjadi kesalahan dalam perancangan sistemnya, serta memakan waktu lama dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu dibangun sebuah sistem informasi nomor darurat menggunakan metode Waterfall berbasis Android untuk mengatasi masalah dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi agar mempermudah proses Analisa kesalahan di dalam sistem tersebut. Pembangunan sistem informasi Android ini menggunakan software android studio, corel draw, dll. Adapun tahapannya yaitu Analisa kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, penerapan program. Hasil sistem informasi pada BID TI POLRI POLDA JATENG dapat dijalankan pada smartphone maupun Tablet oleh masyarakat untuk mencari sebuah informasi nomor darurat di Semarang. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa menu, yaitu Menu Home yang menampilkan daftar nomor darurat di Semarang, Menu Maps yang menampilkan daftar maps lokasi dari tempat-tempat penting di Semarang, dan Menu Derek yang menampilkan daftar nomor penyedia jasa derek di Semarang.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Analisa, Nomor Darurat, Android.

I. PENDAHULUAN

Di masa ini teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan pokok yaitu kebutuhan adanya sistem informasi. Perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi yang meningkat dengan pesat yang membuat penggunaan perangkat smartphone hampir tidak dapat dihindari menjadikan smartphone menjadi perangkat yang sangat penting di masyarakat. Smartphone mempunyai peranan dalam akses sebuah informasi karena mempunyai kenyamanan, akurasi, kecepatan dan ketepatan dalam pemrosesan informasi dan tidak membutuhkan waktu yang lama[1].

Salah satu hal yang perlu diperhatikan agar penyampaian informasi di suatu instansi dapat berjalan baik yaitu adanya analisa di masyarakat yang bertujuan mencari beberapa faktor agar penyampaian informasi dapat berjalan dengan lancar. Dari analisa yang didapat, sebuah instansi akan bisa melihat apa yang terbaik untuk masyarakat. Hal tersebut bisa menjadi tolak ukur keberhasilan suatu instansi agar bisa menjadi lebih baik dan mampu memberikan pelayanan terbaik di masyarakat[2].

Sebagai mana letak BID TI POLRI POLDA JATENG yang berada di kota Semarang, tentunya BID TI POLRI POLDA JATENG sudah melakukan analisa tentang pentingnya masyarakat mengetahui sistem informasi nomor darurat Semarang dengan cepat dan mudah. Padahal sebagian besar masyarakat masih banyak yang tidak mengetahui nomor darurat tersebut[3].

Karena itulah, teknologi adalah terobosan dari masalah tersebut. Dengan dibangunnya sistem informasi nomor darurat Semarang berbasis android, Masyarakat akan lebih cepat dan mudah menghubungi nomor darurat tersebut kapan dan dimana saja. Masyarakat hanya memerlukan *gadget* dan jaringan internet untuk mengakses aplikasi tersebut.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Waterfall, Metode Waterfall model merupakan salah satu model tertua dan banyak digunakan dalam proyek-proyek pemerintah dan perusahaan-perusahaan besar. Model ini menekankan pada tahap perencanaan awal untuk memastikan cacat desain sebelum dikembangkan[3]. Tahapan pada metode waterfall adalah sebagai berikut.

A. Analisis Persyaratan

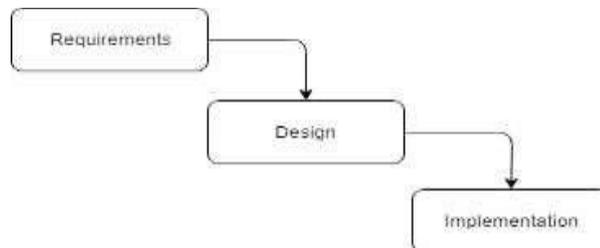
Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

B. Desain Sistem

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan coding. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan hardware dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

C. Implementasi

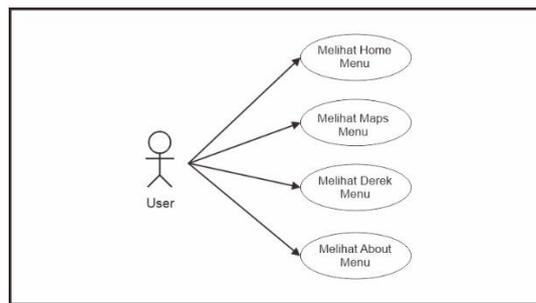
Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.



Gambar 1 Metode Waterfall

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Membuat Rancangan Use Case Diagram User



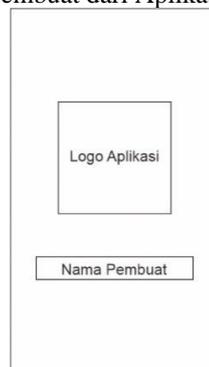
Gambar 1 Tampilan Use Case Diagram User

Use Case Diagram User, merupakan alur laju antara user dengan sistem aplikasi Nomor Darurat Semarang yang terjadi antara aktor dan inisiator. Pada gambar ini menjelaskan hal-hal apa saja yang dapat user ketika membuka aplikasi Nomor Darurat Semarang.

B. Desain Sistem

a. Membuat Splash Screen

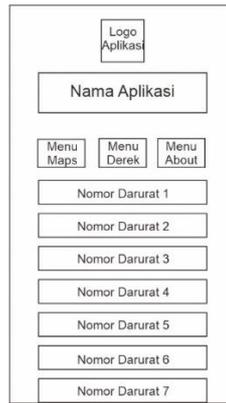
Dalam pembuatan Splash Screen bertujuan membuat tampilan pertama program yang muncul sementara sebelum masuk ke menu utama Aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di dalam tampilan itu juga di tambahkan Logo dan nama pembuat dari Aplikasi Nomor Darurat Semarang.



Gambar 1 Tampilan Splash Screen

b. Membuat Tampilan Home

Menu ini adalah tampilan Home dari aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di mana didalamnya terdapat Data Nomor-nomor darurat di daerah semarang.



Gambar 2 Desain Tampilan Menu Home

Kemudian untuk melakukan panggilan hanya perlu scroll ke bawah untuk mencari nomor darurat apa yang ingin di hubungi setelah itu klik pilihan anda, contoh nya penulis ingin meng klik ambulance hebat maka akan otomatis akan di bawa ke dial panggilan seperti ini.

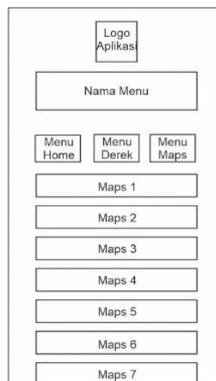


Gambar 3 Desain Tampilan Dial Panggilan

Selanjutnya hanya perlu Klik Panggil.

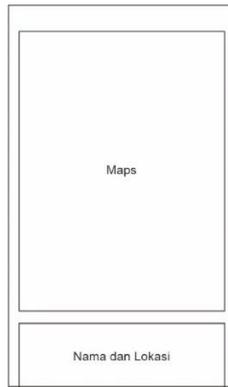
c. Membuat Tampilan Maps

Menu ini adalah tampilan Maps dari aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di mana didalamnya terdapat Data lokasi tempat-tempat penting di daerah semarang yang ada di Google Maps.



Gambar 4 Desain Tampilan Menu Maps

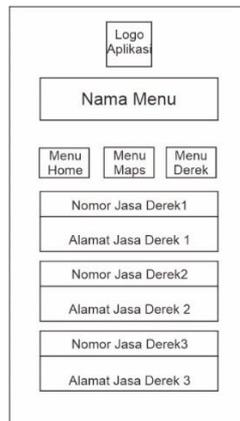
Kemudian untuk mencari lokasi tempat tersebut hanya perlu scroll ke bawah untuk mencari lokasi yang ingin dituju setelah itu klik pilihan anda, contoh nya penulis ingin meng klik ambulance hebat maka akan otomatis akan di bawa ke Google Maps seperti ini.



Gambar 5 Desain Tampilan Google Maps

d. Membuat Tampilan Derek

Menu ini adalah tampilan Derek dari aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di mana didalamnya terdapat Data Nomor-nomor Jasa Derek di daerah semarang.



Gambar 6 Desain Tampilan Menu Derek

Kemudian untuk melakukan panggilan hanya perlu scroll ke bawah untuk mencari nomor Jasa Derek apa yang ingin di hubungi setelah itu klik pilihan anda, contoh nya penulis ingin meng klik Jasa Derek Gendong maka akan otomatis akan di bawa ke dial panggilan seperti ini.

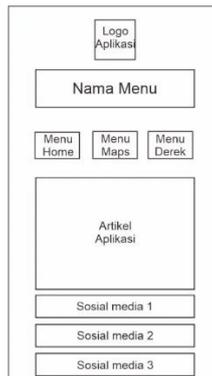


Gambar 7 Desain Tampilan Dial Panggilan

Selanjutnya hanya perlu Klik Panggil.

e. Membuat Tampilan About

Menu ini adalah tampilan About dari aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di mana didalamnya terdapat informasi tentang Aplikasi Nomor Darurat Semarang. Di sini juga terdapat menu untuk memberikan dukungan kepada pengembang di social medianya agar aplikasinya dapat berkembang.

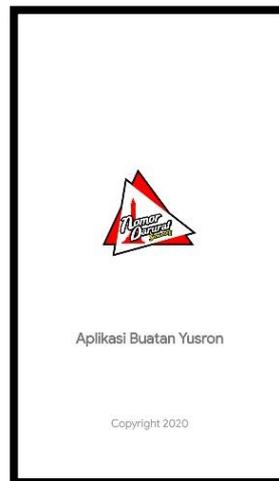


Gambar 8 Desain Tampilan Menu About

C. Implementasi Sistem

a. Tampilan Splash Screen

Saat pertama kali program dijalankan maka akan muncul tampilan Splash Screen ini. Tampilan ini akan loading 4 detik sebelum membuka menu Home. Tampilan ini juga berfungsi agar user bisa melihat Logo dan Nama Pembuat aplikasi ini terlebih dahulu sebelum memasuki menu Home.



Gambar 1 Tampilan Splash Screen

b. Tampilan Menu Home

Di dalam menu Home terdapat tampilan Nomor-nomor Darurat yang dengan mudah untuk di akses, dan juga terdapat beberapa tombol Menu dari Maps, Derek, dan juga About.



Gambar 2 Tampilan Menu Home

c. **Tampilan Menu Maps**

Untuk Menu Maps terdapat tampilan yang hampir sama dengan Menu Home, Tapi di tampilan ini tombol-tombol nya berfungsi untuk menampilkan Lokasi Maps.



Gambar 3 Tampilan Menu Maps

d. **Tampilan Menu Derek**

Untuk Menu Derek terdapat tampilan yang hampir sama dengan dengan Menu Home dan Menu Maps, Tapi di bawah tombol juga terdapat alamat lokasi agar bila Jasa Tersebut tidak bisa hubungi maka user bisa datang langsung ke tempat tersebut.



Gambar 4 Tampilan Menu Derek

e. Tampilan Menu About

Untuk Menu About terdapat tampilan artikel tentang aplikasi ini. Di dalam menu ini bisa juga untuk memberikan dukung kepada pengembang di social mediana agar aplikasinya bisa berkembang,



Gambar 5 Tampilan Menu About

IV. KESIMPULAN

1. Pembagian tugas dalam proses pembangunan Aplikasi *Android* dapat meningkatkan produktivitas pekerjaan.
2. Berhasil merancang Aplikasi *Android* Nomor Darurat Semarang dengan menggunakan Android Studio, dengan memanfaatkan fitur-fitur dan standar yang ada didalamnya.
3. Berhasil membuat Aplikasi *Android* nomor Darurat Semarang sesuai prosedur atau perintah, yang dapat di implementasikan serta memiliki tampilan Aplikasi *Android* yang menarik.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] G.Axella, "Tutorial membuat aplikasi android sederhana di android studio", [Online]. Tersedia: <https://medium.com/@axella.gerald/tutorial-membuat-aplikasi-android-sederhana-di-android-studio-1010d8f7b2ca> [Diakses: 20 Agustus 2020].
- [2] Guntoro, "Cara Membuat Splash Screen dengan Mudah di Android
- [3] Mudah di Android Studio, Badoystudio, 2019 [Diakses: 23 Agustus 2020].
- [4] S.Muhammad, "Tutorial Membuat Button Link Action Android Redirect Website", [Online]. Tersedia: <https://www.ngulikode.com/2016/04/tutorial-membuat-button-link-action.html> [Diakses: 25 Agustus 2020].
- [5] A.Hanif, "Belajar Mengimplementasikan Google Maps di Android Studio #1", [Online].Tersedia: <https://medium.com/@hanifabdullah7/belajar-mengimplementasikan-google-maps-di-android-studio-1-b971022d5f9a> [Diakses: 25 Agustus 2020].
- [6] Guntoro, "Membuat UI Dashboard Menu Menarik pada Android Studio", [Online].Tersedia: <https://badoystudio.com/membuat-ui-dashboard-menu-menarik-pada-android-studio/> [Diakses: 30 Agustus 2020].
- [7] Radita Citra Oktaviani, BA Herlambang.SISTEM INFORMASI IT HELPDESK PADA KEJAKSAAN TINGGI JAWA TENGAH. 2019. Sens 4
- [8] Aris Tri Jaka Harjanta, Bambang Agus Herlambang. Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE.Jurnal Transformatika.pp:91-97.2018
- [9] Febrian Murti Dewanto, Bambang Agus Herlambang, Aris Tri Jaka Harjanta.Desain Content Management Information System Tracer Study Alumni Dengan Metode Framework For The Application Of System Thinking (FAST) Pada Universitas PGRI Semarang.SEMINAR HASIL-HASIL PENELITIAN.2015
- [10] Febrian Murti Dewanto, Bambang Agus Herlambang, Aris Tri jaka Harjanta. Pengembangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Radio Frequency Identification (RFID) Terintegrasi dengan Sistem Informasi Akademik.Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT. 2017.pp:90-95.