

SOSIALISASI PEMBUATAN *e-KTP* BERBASIS *ANDROID*

Hadi Gunawan*¹, Yuni Puspita Sari²

^{1,2}Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Lampung

Jl.Zainal Abidin Pagar Alam No.39 Bandar Lampung Indonesia 35142

e-mail: hadigunawan1412@gmail.com¹

Abstrak

Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah yang dieksekusi oleh komputer. Sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android dirancang sebagai alat bantu untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi tentang cara pembuatan e-KTP. Metode pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini yaitu metode prototype yang memiliki lima tahap yaitu, komunikasi, perencanaan secara cepat, pemodelan desain, membangun prototype, penerapan. Aplikasi dibangun menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dan action script 3.0. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android yang memberikan informasi tentang cara pembuatan e-KTP, serta aplikasi ini dijalankan dalam keadaan offline.

Kata Kunci : *Android, Adobe Flash Professional CS6, Prototype, e-KTP.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Program *e-KTP* dilatarbelakangi oleh sistem pembuatan *KTP* konvensional / nasional di Indonesia yang memungkinkan seseorang dapat memiliki lebih dari satu *KTP*. Fakta tersebut memberi peluang penduduk yang ingin berbuat curang dalam hal-hal tertentu dengan menggandakan *KTP*-nya. Misalnya dapat digunakan untuk : Menghindari pajak, Memudahkan pembuatan paspor yang tidak dapat dibuat diseluruh kota, Mengamankan korupsi atau kejahatan/kriminalitas lainnya, Menyembunyikan identitas (seperti teroris), Memalsukan dan menggandakan *ktp*. Adapun syarat-syarat untuk pembuatan *e-KTP* itu sendiri cukup mudah, yaitu telah berusia 17 tahun, membawa surat pengantar RT/RW, fotocopy kk, fotocopy akta kelahiran, surat keterangan pindah yang diterbitkan oleh pemerintah kabupaten/kota dari daerah asal, surat keterangan datang dari luar negeri karena pindah, datang langsung untuk di foto atau melampirkan pas foto terbaru ukuran 3x4 sebanyak 2 lembar.

Sistem operasi Android secara perlahan mulai menggeser kepopuleran sistem operasi seluler lainnya seperti iOS, Blackberry OS, Symbian, dan Windows Phone. Bukan tidak

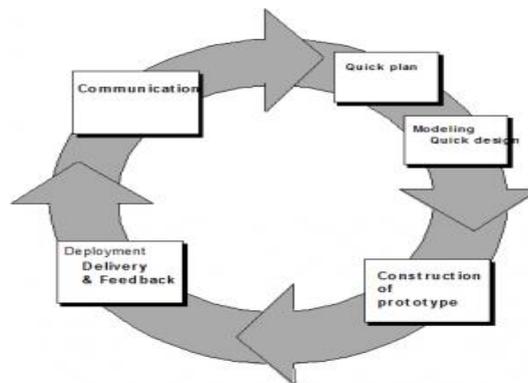
mungkin beberapa tahun ke depan, sistem operasi Android dapat menjadi pemimpin pasar sistem operasi seluler. Melihat prospeknya yang begitu cerah, produsen telepon seluler mulai berlomba-lomba memproduksi telepon seluler berbasis Android, antara lain Sony Ericsson, Samsung, LG, HTC, Motorola, Vivo, Oppo, Xiaomi, dan masih banyak lagi telepon seluler yang berbasis Android.

Dari data kependudukan Provinsi Lampung berjumlah 8.117.268 jiwa, dengan presentasi untuk pengelompokan usia remaja hingga dewasa adalah 1.422.948 jiwa, namun pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum memiliki e-KTP, karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah daerah. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “**Sosialisasi Pembuatan e-KTP Berbasis Android.**”

2. METODE PENELITIAN

2.1 Model *Prototype*

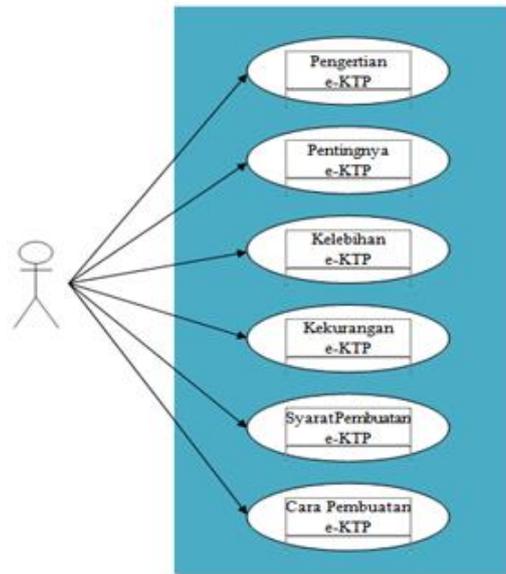
(Roger, S. Pressman, 2012) *Prototype Model* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototype*, pengembangan dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.



Gambar 2.1 Model *Prototype*

2.2 Use Case Diagram

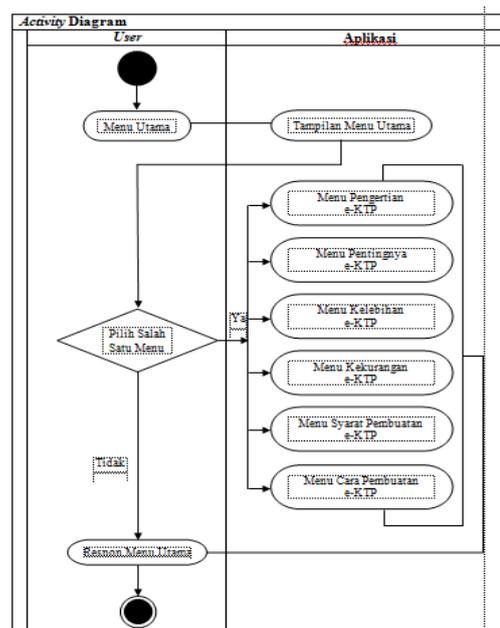
Use case menggambarkan fungsi yang dapat menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara aktor yang dibuat serta memberikan gambaran fungsi-fungsi pada sistem tersebut.



Gambar 2.2 Use Case Diagram

2.3 Activity Diagram

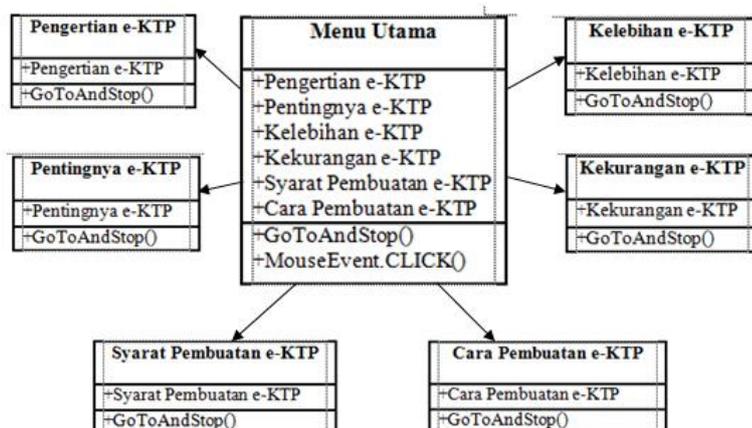
Activity diagram menjelaskan proses *user* masuk ke dalam menu utama. Menu utama aplikasi bantu belajar teknik beladiri Taekwondo akan menampilkan beberapa pilihan menu aplikasi. Diagram aktivitas menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi sebagai berikut :



Gambar 2.3 Activity Diagram

2.4 Class Diagram

Class menggambarkan (atribut/ properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode/ fungsi). *Class diagram* menggambarkan struktur dan deskripsi *class*, *package* dan objek beserta hubungan satu sama lain. Adapun *class diagram* aplikasi adalah sebagai berikut :



Gambar 2.4 Class Diagram

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Melalui tahap mendengarkan pelanggan, membangun dan memperbaiki *prototype*, maka dihasilkanlah aplikasi sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android yang dirancang menggunakan *action script 3* dan *Adobe Flash CS6* sebagai *user interface*. Berikut ini akan dijelaskan mengenai hasil tampilan aplikasi yang dijelaskan dalam bentuk tampilan program yang telah dijalankan (*Running*).

3.2 Tampilan Menu Utama

Halaman ini merupakan tampilan menu pertama saat program dijalankan, seperti yang terlihat pada gambar 5 berikut ini :



Gambar 3.1 Tampilan Menu Utama

3.3 Tampilan Menu Pengertian e-KTP

Halaman ini merupakan tampilan yang berisi tentang pengertian e-KTP, seperti yang terlihat pada gambar 6 berikut ini :



Gambar 3.2 Tampilan Menu Pengertian e-KTP

3.4 Tampilan Menu Kelebihan e-KTP

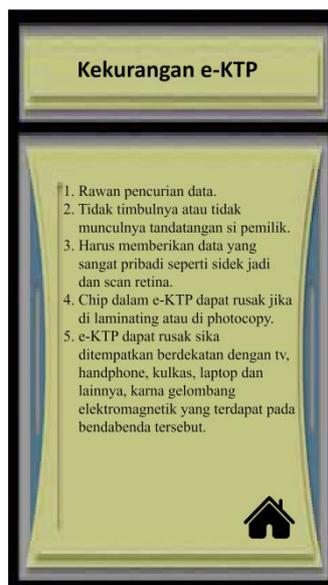
Halaman ini merupakan tampilan yang berisi tentang kelebihan e-KTP, seperti yang terlihat pada gambar 7 berikut ini :



Gambar 3.3 Tampilan Menu Kelebihan e-KTP

3.5 Tampilan Menu Kekurangan e-KTP

Halaman ini merupakan tampilan yang berisi tentang kekurangan e-KTP, seperti yang terlihat pada gambar 8 berikut ini :



Gambar 3.4 Tampilan Menu Kekurangan e-KTP

3.6 Tampilan Menu Syarat Pembuatan e-KTP

Halaman ini merupakan tampilan yang berisi informasi tentang syarat pembuatan e-KTP, seperti yang terlihat pada gambar 9 berikut :



Gambar 3.5 Tampilan Menu Syarat Pembuatan e-KTP

3.7 Tampilan Menu Syarat Pembuatan e-KTP

Halaman ini merupakan tampilan yang menampilkan video cara pembuatan e-KTP, dapat dilihat pada gambar 10 berikut :



Gambar 3.6 Tampilan Menu Cara Pembuatan e-KTP

3.8 Pengujian Aplikasi

Aplikasi yang telah selesai dirancang kemudian *dipublish* dengan format APK lalu diinstall pada *smartphone* android untuk dilakukan tahap pengujian menggunakan *Smartphone Xiaomi note 4*, Versi Android 6.0 (marshmallow).

3.9 Pembahasan

Aplikasi sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android yaitu aplikasi yang dirancang untuk membantu masyarakat mengetahui syarat dan cara pembuatan e-KTP yang benar. Dalam merancang aplikasi ini dibutuhkan tahapan-tahapan yaitu mendengarkan pelanggan dengan cara mengumpulkan semua data yang diperlukan melalui studi pustaka, observasi yang dilakukan di Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil di Jalan Indra Bangsawan No.27, Way Urang, Kalianda, Way Urang, Lampung Selatan, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35551. Setelah data-data yang diperlukan terkumpul dan telah dilakukan analisis terhadap kebutuhan aplikasi, maka langkah selanjutnya yaitu tahap membangun dan memperbaiki *prototype* dimana pada tahap ini menggunakan *Use Case* diagram, *Activity* diagram, dan *Class* diagram. Selain itu pada tahap membangun dan memperbaiki *prototype* juga dilakukan analisis terhadap kebutuhan perangkat lunak, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis kebutuhan sumber daya manusia.

Tahapan demi tahapan telah selesai dilakukan, seperti tahapan pengumpulan kebutuhan dan tahapan perancang. maka dihasilkanlah suatu aplikasi sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android, sebelum dapat digunakan pada *smartphone* berbasis android maka aplikasi yang telah dirancang menggunakan *action script 3* dan *Adobe Flash CS6* lalu *dipublish* ke dalam format APK dan diinstall ke pada *smartphone* android untuk dilakukan tahap pengujian menggunakan *Smartphone Xiaomi Note 4*, *MIUI Global 8.0* atau *Android 6.0 (Marshmallow)*. Aplikasi ini dapat langsung dioperasikan secara *offline* menggunakan aplikasi tambahan seperti *Adobe AIR* kemudian *user* dapat langsung menggunakan aplikasi ini.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang didapatkan pada sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android yang memberikan informasi tentang e-KTP dan dapat digunakan untuk membantu masyarakat dalam mencari informasi dan cara pembuatan e-KTP.
2. Memberikan kemudahan kepada masyarakat mengenai informasi dan cara pembuatan e-KTP yang benar.
3. Terdapat video animasi tentang cara pembuatan e-KTP yang benar beserta syarat-syarat pembuatan e-KTP.
4. Aplikasi ini dijalankan dalam keadaan *offline*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Hafid Firgiawan 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application Menggunakan Adobe Air For Android Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika dan Jaringan. Program Studi Pendidikan Teknik elektronika Fakultas Teknik UNY.
- Binanto 2010. Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta.
- Hendra Nugraha Lengkong, 2015. Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. Jurusan Teknik Elektro-FT UNSRAT.
- Heru Supriyono, Ardhiyatama Nur Saputra, Endah Sudarmilah, dan Ruswa Darsono. 2014. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Hadis Untuk Perangkat Mobile Berbasis Android. Jurnal Informatika Vol 8, No. 2.
- Jogiyanto, Hartono. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi, Edisi III. Yogyakarta: ANDI.
- Kurnia Ningsih, Tri Raharjo Yudiantoro, dan Sandy Pradana. 2012. Simulasi Pembelajaran Membatik Berbasis Android. Jurnal Teknik Elektro, Politeknik Negeri Semarang. ISSN : 2252-4908 Vol. 1, No. 2.
- Lovure Cyber Team. 2012. Smart Book Video Editing. Jakarta: Kunci Kom.
- Nugroho, Adi. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan metode USDP. Andi offset: Yogyakarta.

Roger S Pressman 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*. Yogyakarta: Andi.

Rivaldo Franca Paksi, Rahman Rosvidi, dan Abdul Jahir. 2014. Rancang Bangun Media Pengenalan Susunan Tata Surya. Program Studi Sistem Informasi STMIK Amikom Purwokerto. *Jurnal Telematika* Vol.7 No2.

Saiful Haq, Agus Suharsono, Suji. 2014. Kualitas Pelayanan Publik Dalam Pembuatan e-KTP Pada Kecamatan Suboh Kabupaten Situbondo. Jurusan Ilmu Administrasi Negara UNEJ.

Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. 2015 (Sharen Gifary dan Iis Kurnia N. 2015. Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi. Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Telkom.