

Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Berbasis Web

Olha Musa¹, Satriadi D. Ali², Siti Andini Utiahman³

^{1,2}Jurusan Program Studi Sistem Informasi, STMIK Ichsan Gorontalo

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Ichsan Gorontalo

Jl. Achmad Nadjamuddin No. 17 Lt 2. Kota Gorontalo

E-mail: olh4mu54@gmail.com¹, ady.stmik@gmail.com², andiniutiahman@gmail.com³

Abstract—The problem is that with the conditions in the field it is difficult for the community to make complaints to the police with long-distance travel and transportation costs. The purpose of this study is to design a web-based gambling complaint service information system at the Bone Bolango Police. This study uses the waterfall method. The data sources used are primary and secondary data with data collection methods through observation and interviews. The tests used are whitebox and blackbox. The results of the whitebox test on one of the processes in this system, namely the complaint data collection module, obtained a balanced result, namely Cyclomatic Complexity (CC) = 4, so this system was stated to be able to run properly. Meanwhile, the blackbox test results with several test samples resulted in the system running as expected and efficiently. The conclusion is that the Web-Based Gambling Complaint Service Information System at the Bone Bolango Police can make it easier for the public to submit gambling complaints and make it easier for the public to get information on handling public complaints

Abstrak—Permasalahan yang ada adalah dengan kondisi yang ada di lapangan sulitnya masyarakat dalam melakukan pengaduan ke polres dengan perjalanan jarak jauh dan biaya transportasi. Tujuan dari Penelitian ini Merancang Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Berbasis Web Pada Polres Bone Bolango. Penelitian ini menggunakan metode waterfall sumber data yang digunakan adalah data-data primer dan sekunder dengan metode pengumpulan data melalui observasi dan interview. Pengujian yang digunakan adalah whitebox dan blackbox. Hasil pengujian whitebox pada salah satu proses dalam sistem ini yaitu pada modul pendataan pengaduan dengan perolehan hasil yang seimbang yaitu Cyclomatic Complexity (CC) = 4, maka sistem ini dinyatakan dapat berjalan dengan baik. Sedangkan hasil pengujian blackbox dengan beberapa sampel pengujian menghasilkan sistem dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan dan efisien. Hasil kesimpulan bahwa Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Berbasis Web Pada Polres Bone Bolango dapat memudahkan masyarakat untuk menyampaikan pengaduan perjudian serta memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi penanganan pengaduan masyarakat.

Kata Kunci— Sistem Informasi, Layanan pengaduan perjudian, Web

I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak yang sangat besar pada semua aspek kehidupan, kemudahan akses internet diseluruh penjuru dunia sekarang bisa di nikmati dengan mudah. Internet sudah menjadi candu di dalam masyarakat modern. Internet (interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global transmission control protocol/internet protocol suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia [1].

Masuknya era globalisasi seperti saat ini telah memperluas ruang informasi yang harus diberikan pemerintah kepada masyarakat. Dengan semakin terbukanya ruang informasi yang harus disediakan pemerintah, maka pola komunikasi dua arah antara pemerintah dan masyarakat harus tersusun melalui sebuah sistem yang baik. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir gesekan akibat perbedaan pemahaman atas informasi yang tersampaikan. Terbukanya ruang informasi tersebut juga berimplikasi pada transparansi pemerintah dalam membuat

sebuah aturan atau kebijakan. Sementara itu, sebagai bentuk kepedulian masyarakat terhadap langkah-langkah yang diambil pemerintah, baik dalam bentuk pengawasan pelaksanaan kebijakan, maupun laporan masyarakat terhadap tindak pidana pelanggaran bisa disampaikan melalui layanan pengaduan.

Ada berbagai macam pengaduan sosial yang terjadi di Indonesia salah satunya yaitu pengaduan Perjudian. Perjudian bukanlah bentuk permainan baru yang di kenal di Indonesia namun perjudian sudah ada sejak dulu dan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Perjudian di kenal dengan satu permainan yang menguntungkan namun, sebagian masyarakat ada yang beranggapan bahwa perjudian merupakan suatu bentuk permainan yang membuat orang malas untuk bekerja. Terlepas dari berbagai pendapat pro maupun kontra terhadap permainan judi. Perilaku berjudi menjadi bahan menarik untuk di kaji lebih lanjut mengingat perilaku judi sangatlah sulit untuk di berantas atau di hilangkan di kalangan masyarakat khususnya masyarakat desa. Adapula bentuk permainan judi yang di kenal masyarakat anantara lain judi kartu, togel, dan sambung ayam. Dari sekian banyaknya

permainan judi bentuk permainan menggunakan hewan lebih memiliki daya tarik tersendiri bagi masyarakat desa bahkan kota.

Kepolisian Resort Bone Bolango memiliki pelayanan unit SPKT (Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu yang dikoordinasikan oleh unit Intel. Polres Bone Bolango juga memiliki 256 anggota kepolisian termasuk kepala polres dan pns polri. Sistem yang berjalan pada Polres Bone Bolango yaitu masyarakat yang ingin membuat laporan perihal perjudian online terlebih dahulu masih melapor secara langsung ke pihak polisi dengan mendatangi Polres Bone Bolango, setelah melapor maka pihak Kepolisian Resort akan melakukan penyelidikan, penyelidikan di lakukan oleh Tim Lapangan atau Resmob, setelah itu tim Resmob menyelidiki langsung datang ke TKP bersama anggota Reskrim, setelah itu anggota Reskrim di bawa ke Polres dan akan membuat laporan melalui SPKT, setelah SPKT di serahkan kembali ke Reskrim, jadi laporan penanganannya di Reskrim.

Pada sistem pelayanan Polres Bone Bolango yang ada saat ini belum ada sistem pengaduan yang berbasis web untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan laporan secara online. Oleh karena itu, perlu disiapkan database layanan sebagai dasar pembentukan sistem informasi layanan pengaduan perjudian online pada Polres Bone Bolango.

Tabel 1.
Daftar Jumlah Pengaduan Tahun 2021

No.	Periode Bulan	Jumlah Pengaduan
1	Januari 2021	5 Pengaduan
2	Februari 2021	4 Pengaduan
3	Maret 2021	8 Pengaduan
4	April 2021	6 Pengaduan
5	Mei 2021	5 Pengaduan
6	Juni 2021	9 Pengaduan
7	Juli 2021	11 Pengaduan
8	Agustus 2021	10 Pengaduan
9	September 2021	5 Pengaduan
10	Oktober 2021	6 Pengaduan
11	November 2021	3 Pengaduan
12	Desember 2021	6 Pengaduan

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Berbasis Web Pada Polres Bone Bolango“. Nantinya hasil dari penelitian ini akan diberikan kepada pihak Polres dan akan dijadikan sebagai website pengaduan perjudian online. Dalam program ini nantinya yang akan di input yakni manajemen pengaduan dan laporan perjudian online.

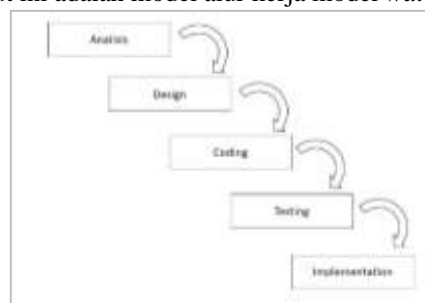
Penelitian terkait Andi Winda Purnamasari dan Muliaty Yantahin [2], dalam penelitiannya yang berjudul “Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Oleh Pihak Kepolisian Berbasis Web (SIP-OKE)“. Pelayanan oleh pihak kepolisian memerlukan suatu sistem informasi pengaduan laporan yang dimana bisa digunakan oleh pihak kepolisian serta memudahkan masyarakat sekitar yang ingin melakukan pengaduan secara online perihal perjudian yang

terjadi dengan adanya sistem informasi berbasis web agar setiap masalah yang menyangkut laporan perjudian masyarakat bisa memberikan bukti-bukti semaksimal mungkin secara efisien. Sistem informasi pengaduan oleh pihak kepolisian berbasis web ini diharapkan dapat berfungsi dan lebih mudah digunakan karena lebih praktis dan dapat menghemat biaya dan waktu karena masyarakat bisa melakukan pengawalan, pengaduan, serta memperoleh informasi secara online melalui sistem informasi SIP-OKE. Sekarang ini kita sudah memasuki erateknologi yang menuntut segala sesuatunya harus cepat dan tepat. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan diatas diharapkan sistem yang baru dapat memberikan solusi terbaik, sehingga proses pelayanan oleh pihak kepolisian akan menjadi lebih lancar dan lebih baik Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba membangun sebuah sistem informasi dengan judul “Sistem Informasi Layanan Pengaduan Perjudian Oleh Pihak Kepolisian Berbasis Web (SIP-OKE)“.

II. METODE PENELITIAN

A. Metode Waterfall

Penelitian ini menggunakan cara kerja model *waterfall* yang penerapannya menggunakan metode pengembangan sistematis dan sistem informasi *sequensial* [3]. *Waterfall* mempunyai kelebihan dalam mendapatkan hasil kerja sistem perangkat lunak yang baik karena melewati beberapa tahapan seperti yang diilustrasikan pada gambar dibawah ini. Berikut ini adalah model alur kerja model *waterfall*.



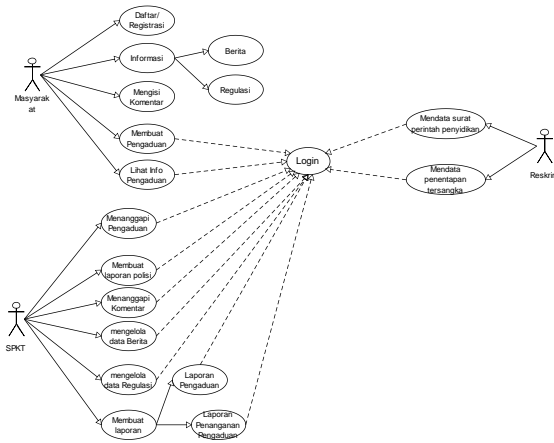
Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

B. Analisis Sistem

Terdapat ada 3 aktor dalam proses yaitu masyarakat, SPKT (admin), dan Reskrim. Proses dimulai dari aktor masyarakat melakukan aktifitas daftar/registrasi untuk dapat mengakses login, selanjutnya aktor masyarakat melakukan login dengan user login yang telah di daftarkan, selanjutnya masyarakat melakukan pengaduan peristiwa perjudian dengan mengisi kolom pengaduan, selanjutnya masyarakat juga dapat melihat info penanganan pengaduan. Selanjutnya aktor SPKT (admin) melakukan aktifitas login untuk melakukan aktifitas tanggapan pengaduan dengan melakukan analisa laporan/melakukan penyelidikan awal, selanjutnya di buat laporan polisi, aktor SPKT (admin) dapat melakukan aktifitas menanggapi komentar, mengelolan data berita, mengelola data regulasi, dan

membuat laporan berupa laporan pengaduan, dan laporan penanganan pengaduan. Selanjutnya aktor Reskrim melakukan aktifitas login untuk melakukan aktifitas mendata surat perintah penyidikan berdasarkan laporan polisi, selanjutnya mendata surat perintah dimulainya penyidikan dan melakukan aktifitas mendata penetapan tersangka.

Sebagai alat bantu pendekatan analisis, maka dibuatkan UML yaitu use case yang direncanakan dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.

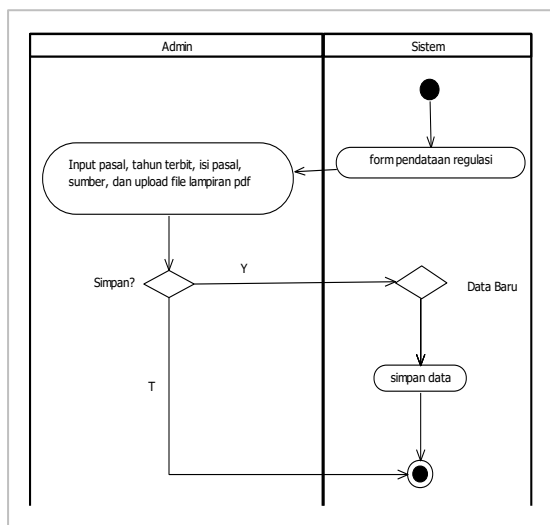


Gambar 2. Use Case diagram sistem yang direncanakan

C. Desain Sistem

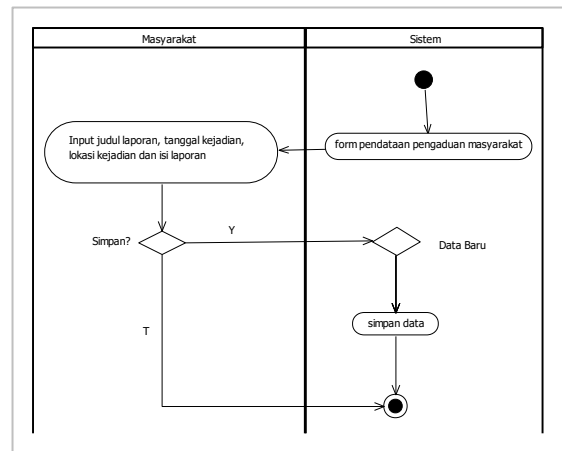
1. Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan alur logika yang terjadi pada setiap modul dalam program. [4] Untuk pengujian activity diagram penulis menggunakan 3 modul sebagai sampel, yaitu: input data regulasi, input pengaduan, dan input laporan polisi yang ditunjukkan pada gambar 3, gambar 4, dan gambar 5 berikut ini:



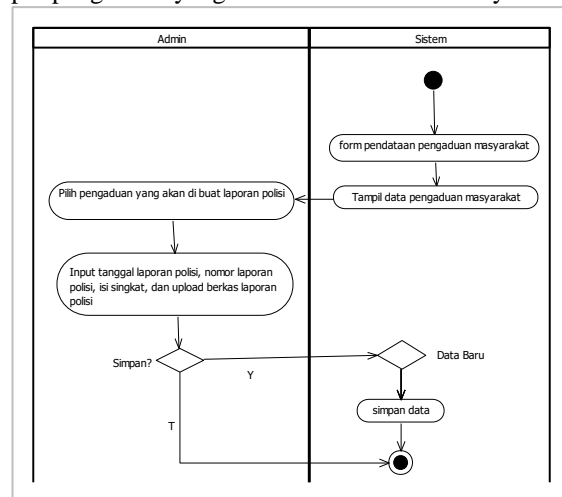
Gambar 3. Activity Diagram Data Regulasi

Gambar 3 menunjukkan alur kerja dan proses yang dilakukan pada input data regulasi yang dilakukan oleh user admin.



Gambar 4. Activity Diagram Modul input pengaduan

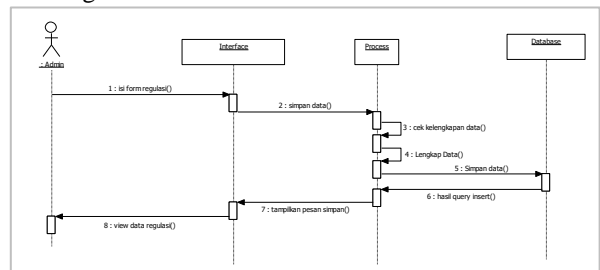
Gambar 4 merupakan alur kerja dan proses modul untuk input pengaduan yang dilakukan oleh user masyarakat.



Gambar 5. Activity Diagram modul input laporan polisi

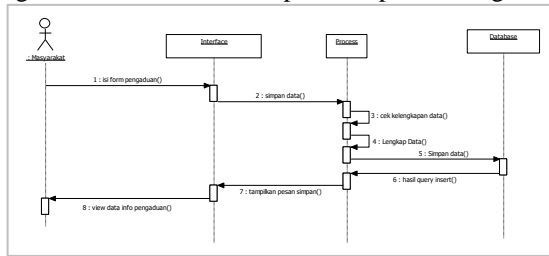
2. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan proses yang terjadi pada modul program secara lebih detail [4]. Diagram ini menjelaskan tentang perulangan, pemanggilan fungsi, paramater yang dikirimkan, serta hasil output yang di dapatkan pada setiap modul yang digunakan dalam program. Sama dengan activity diagram, pengujian sequence diagram akan menggunakan 3 modul sebagai sampel, yaitu: input data regulasi, input pengaduan, dan input laporan polisi yang akan ditunjukkan pada gambar 6, gambar 7 dan gambar 8 sebagai berikut:



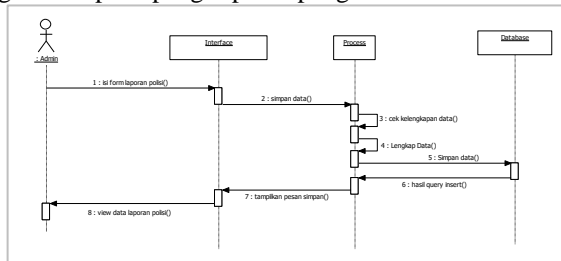
Gambar 6. Sequence Diagram Input Data Regulasi

Pada gambar 6 diketahui fungsi-fungsi dan parameter yang akan dikirimkan untuk proses input data regulasi.



Gambar 7. Sequence Diagram input pengaduan

Dari gambar 7 diketahui fungsi dan parameter yang digunakan pada pengimputan pengaduan.

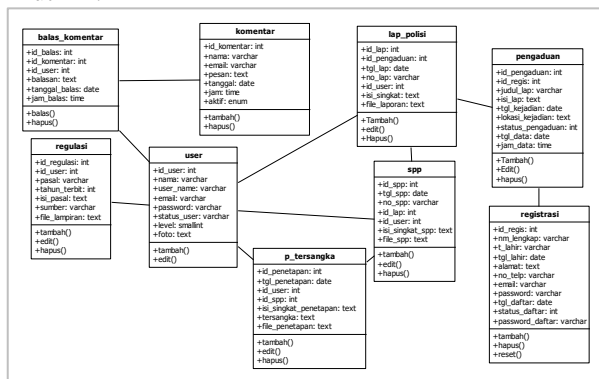


Gambar 8. Sequence Diagram input laporan polisi

Pada gambar 8 digambarkan fungsi dan parameter yang digunakan untuk input laporan polisi.

D. Class Diagram

Mengambarkan struktur statis class di dalam sistem. Class merepresentasikan sesuatu yang ditangani oleh sistem. Untuk rancangan class diagram ditunjukkan pada gambar 9 berikut ini :



Gambar 9. Class Diagram

E. Sistem informasi

Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (datainstruksi) dan output [5].

F. Website

Website adalah “kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (Uniform Resource Locator) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikan

alamatnya. Hal ini dimungkinkan dengan adanya teknologi World Wide Web (WWW).

Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format Hyper Text Markup Language (HTML), yang bisa diakses melalui HTTP, HTTPS adalah suatu protokol yang menyampaikan berbagai informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui web browser [5]

G. Class Diagram

Pengaduan tersebut merupakan bagian dari pelayanan publik, di mana masyarakat dapat menyampaikan keluhan maupun saran perbaikan terhadap pelayanan yang diberikan. Berbagai pelayanan publik memang kerap kali dirasa masih memiliki kekurangan, bahkan sampai gagal berfungsi.

Menurut Philip Kloter pengaduan adalah merespon keluhan apapun bentuknya baik (tertulis maupun lisan) yang berasal dari masyarakat, maupun dari instansi lain dengan menyelesaikan pelayanan pengaduan sesuai dengan mekanisme yang berlaku [6].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Desain Graphic User Interface

1. Halaman Awal Aplikasi



Gambar 10. Use Case diagram sistem yang diusulkan
Gambar 10 menunjukkan tampilan awal ketika aplikasi di akses, berisi informasi dan berita

2. Halaman Komentar Pengunjung



Gambar 11. Activity Diagram Modul Proses Penilaian

Gambar 11 menampilkan data komentar pengunjung web, pengunjung web dapat memberikan komentar untuk perbaikan web ataupun untuk memberikan informasi ke admin sptk Polres Bone Bolango.

3. Halaman Login



Gambar 12. Halaman Login

Gambar 12 digunakan untuk melakukan login ke aplikasi. Pengguna aplikasi yaitu user admin sptk, masyarakat dan admin reskrim.

4. Halaman Registrasi



Gambar 13. Halaman registrasi

Gambar 13 digunakan oleh masyarakat untuk melakukan registrasi pendaftaran untuk dapat mengakses aplikasi

5. Halaman Daftar Pengaduan



Gambar 14. Halaman Daftar Pengaduan

Gambar 14. Menampilkan daftar pengaduan. Data pengaduan diinputkan oleh masyarakat

6. Halaman Data Laporan Polisi



Gambar 15. Halaman Login

Gambar 15 menunjukkan data laporan polisi. Data laporan polisi diinputkan oleh admin.

7. Halaman Balasan Komentar Pengunjung



Gambar 16. Halaman Komentar Pengunjung

Gambar 16 menampilkan data komentar pengunjung. Data balasan komentar pengunjung diinputkan oleh admin

8. Halaman Data Sejarah



Gambar 17. Halaman Data Sejarah

Gambar 17 digunakan untuk mendata sejarah Polres Bone Bolango. Pendataan sejarah dilakukan oleh admin

9. Halaman Data Struktur Organisasi



Gambar 18. Halaman Data Sejarah

Gambar 18 digunakan untuk mendata struktur organisasi polres bone bolango. Pendataan struktur organisasi dilakukan oleh admin

10. Halaman Pendataan Surat Perintah Penyidikan



Gambar 19. Halaman Pendataan Surat Perintah Penyidikan

Gambar 19 digunakan untuk mendata surat perintah penyidikan pendataan surat perintah penyidikan dilakukan oleh admin reskrim

11. Halaman Pendataan Penetapan Tersangka



Gambar 20. Halaman Pendataan Penetapan Tersangka

Gambar 20 digunakan untuk mendata penetapan tersangka. Pendataan penetapan tersangka dilakukan oleh admin

12. Halaman Pendataan Pelanggaran Siswa



Gambar 21. Halaman Pendataan Pelanggaran Siswa

Gambar 21 digunakan untuk mendata pelanggaran siswa. Pendataan pelanggaran siswa dilakukan oleh admin/wali kelas.

B. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian sistem dilakukan untuk mengukur apakah sistem yang dikembangkan telah sesuai dan dapat berjalan dengan alur yang telah direncanakan sebelumnya [7]. Dalam pengujian sistem penulis menggunakan dua metode, yaitu *white box* dan *black box*.

1. *White Box*

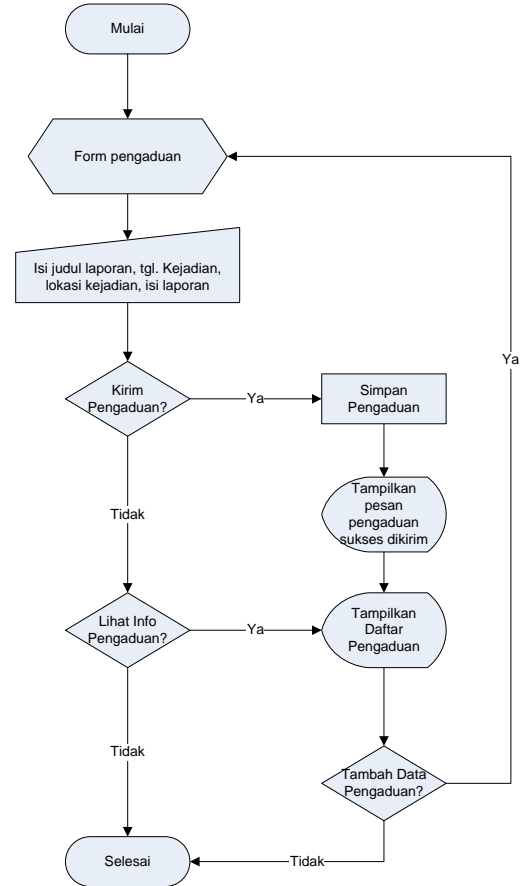
Activity Diagram menggambarkan alur kerja dan proses yang dilakukan pada pendataan instruktur.

Pengujian menggunakan teknik uji coba *whitebox* pada alur program struktur logika program dan prosedur program dengan cara pemetaan *flowchart*, kemudian menghitung besarnya jumlah *edge* dan *node*, dimana jumlah *edge* ini akan menentukan besarnya *cyclomatic complexity*. Pada perhitungan *cyclomatic complexity* jika:

- a) $V(G) = E - N + 2$ hasilnya sama dengan $V(G) = P + 1$
- b) Jika *flowgraph* mempunyai region sama dengan jumlah $V(G)$ maka sistem sudah terbukti efektif dan efisien

Untuk pengujian *white box*, penelitian ini menggunakan modul pendataan pengaduan yang dilakukan dari sisi *user* masyarakat. *Flowchart* dan *flowgraph* untuk mengukur *whitebox* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

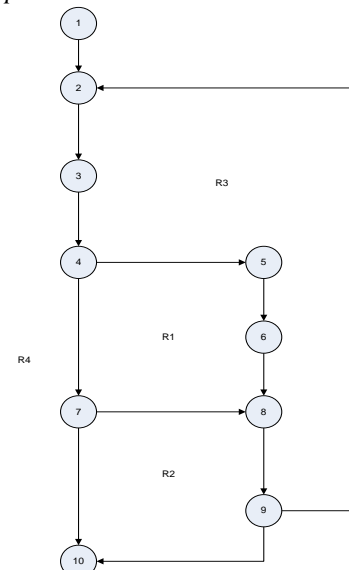
a) Flowchart



Gambar 22. Flowchart Modul Input Pengaduan

Gambar 22 menunjukkan flowchart modul input pengaduan

b) Flowgraph dan Pseudocode



Gambar 23. Flowgraph dan Pseudocode

Keterangan:

- Node 1 : Mulai
- Node 2 : Form pengaduan

- Node 3 : Isi judul laporan, tgl. Kejadian, lokasi kejadian, isi laporan
- Node 4 : Kirim Pengaduan? jika YA ke node 5 jika TIDAK ke node 7
- Node 5 : Simpan Pengaduan Ke *database*
- Node 6 : Tampilkan pesan pengaduan sukses dikirim
- Node 7 : Lihat Info Pengaduan? Jika YA ke node 8 jika TIDAK ke node 10
- Node 8 : Tampilkan Daftar Pengaduan
- Node 9 : Tambah Data Pengaduan? Jika YA ke node 2 jika TIDAK ke node 10
- Node 10 : Selesai

- 2 Februari 2021 Masukan semua kolom isian data laporan polisi kemudian klik tombol simpan
- 3 Maret 2021 Klik data laporan polisi yang akan dihapus kemudian klik tombol hapus
- 4 April 2021 Masukan semua kolom isian data surat perintah penyidikan kemudian klik tombol simpan
- 5 Mei 2021 Klik data surat perintah penyidikan yang akan dihapus kemudian klik tombol hapus

c) Perhitungan *Cyclomatic Complexity* (CC)

Dari *flowgraph* untuk modul input pengaduan di atas di ketahui bahwa nilai:

- *Region* (R) = 4 → R1,R2, R3, R4
- *Predicate Node* (P) =3
- *Node* = 10
- *Edge* = 12

1. $V(G) = E - N + 2$
= (12 - 10) + 2 = 4
2. $V(G) = (Predicate Node (P) + 1) = 3 + 1 = 4$
3. *Cyclomatic Complexity* (CC) = R1, R2, R3, R4 = 4

d) Perhitungan *Independent Path*

Independent Path untuk modul pendataan pengaduan yaitu:

- R1 = 1,2,3,4,5,6,8...
- R2 = 1,2,3,4,7,8,9,10
- R3 = 1,2,3,4,7,8,9,2...
- R4 = 1,2,3,4,7,10

Berdasarkan hasil pengujian di atas diperoleh :

- $V(G) = 4$
- *Cyclomatic Complexity* (CC) = 4

Maka dapat disimpulkan bahwa alur logika untuk modul input data pengaduan yang dilakukan oleh masyarakat adalah efektif dan efisien.

2. *Black Box*

Metode pengujian *black box* mengfokuskan pada keperluan fungsional dari *software*. Oleh karena itu ujicoba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program apakah berjalan sesuai yang diharapkan atau sebaliknya.

Tabel 2.
Flowchart Modul Input Pengaduan

No.	Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Tambah Data pengaduan	Masukan semua kolom isian data pengaduan kemudian klik tombol kirim pengaduan		

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Sistem yang di rancang ini dapat memudahkan masyarakat untuk menyampaikan pengaduan perjudian.
- 2) Sistem yang di rancang ini dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi penanganan pengaduan masyarakat.
- 3) Berdasarkan pengujian sistem menggunakan *whitebox* dengan hasil yang seimbang yaitu *Cyclomatic Complexity* (CC) = 3, dan pengujian menggunakan *blackbox* dengan beberapa sampel pengujian dengan hasil sesuai, maka disimpulkan bahwa sistem yang dirancang lebih efektif dan efisien dibandingkan secara manual.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Makmur, "Teknologi Informasi," Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi, vol. 1 Nomor 1, 2019.
- [2] A. Winda Purnamasari and M. Yantahin, "Sistem Informasi Pelayanan Oleh Pihak Kepolisian Berbasis Web (SIP-OKE)," *MEDIA ELEKTRIK, Volume* , Vols. 14, Nomor 1, Juni 2017, 2017.
- [3] Fuad Fawadhi, Ramadhani S, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pengaduan Layanan Teknis Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seminar Nasional Teknologi Informasi, Komunikasi dan Industri (SNTIKI) 12 Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru, ISSN : 2579-7271, (Desember 2020) 100-110
- [4] Utiahman, SA, Yusuf, MF, SPK Evaluasi Kompetensi Instruktur Lembaga Kursus Bahasa Inggris menggunakan metode Promethee berbasis android, jurnal informatika UPGRIS, Vol. 6, No. 2 Desember 2020, P/E-ISSN : 2460-4801/2447-6645, 28-36
- [5] Nofyat, Ibrahim. A, Ambarita A, sistem informasi pengaduan pelanggan air bersih berbasis website pada pdam kota temate, Indonesian journal on information system, e-ISSN 2548-6438, p-ISSN 2614-7173, 10-19
- [6] S. Windya, Pengaduan pp 24–52, 2010.
- [7] Sirait, KS, Sanjaya. MB, Aji P, aplikasi berbasis web laporan pengaduan kejahatan (studi kasus : Polsek Baleendah), e-proceeding of applied science, Vol. 6, No. 2, Agustus 2020, 1525-1535.