

**SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS PENIPUAN *ONLINE*  
*SHOP* MELALUI SITUS MEDIA SOSIAL BERBASIS *WEB*  
PENGEMBANGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER***

**Oleh:**

**AGUNG BUDI MULYONO**

**1815025004**

**ARI WINANTO**

**1815025027**



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MULAWARMAN**

**SAMARINDA**

**2020**

# **SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS PENIPUAN *ONLINE SHOP* MELALUI SITUS MEDIA SOSIAL BERBASIS *WEB* PENGEMBANGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER***

## **ABSTRAK**

Teknologi merupakan sebuah penanda era kemajuan dari suatu kehidupan manusia. Dimana Teknologi dapat membantu seluruh pekerjaan manusia dari membuat sebuah artikel, menyimpan sebuah momen, bahkan sekarang, teknologi dapat membantu kehidupan manusia di bidang transaksi. Perkembangan sebuah transaksi online di Indonesia sendiri dilandasi dengan berkembangnya jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai angka 82 juta atau sekitar 30% dari total penduduk seluruh Indonesia. Sehingga, transaksi online merupakan sebuah kesempatan emas yang sangat menggiurkan bagi sebagian masyarakat yang dapat melihat potensi kedepannya. Namun perkembangan transaksi online tidak mendapatkan dukungan sebanyak 23% dari pengguna internet di Indonesia. Alasan utama dari penolakan mengenai transaksi online adalah tidak adanya cara atau sesuatu instruksi mengenai bagaimana jika seseorang pengguna online mengalami kasus penipuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan, membuat perancangan sistem, melakukan analisis berdasarkan pengembangan sistem terdahulu, tinjauan pustaka dan menetapkan teori pendukung perancangan sistem informasi. Penelitian ini berguna untuk membangun Sistem Informasi Pelaporan Kasus Penipuan *Online Shop* Melalui Situs Media Sosial Berbasis *Web* Pengembangan *Framework Codeigniter*. Dalam pengembangan sistem simpan pinjam penulis menggunakan metode MVC (Model-View-Controller) yaitu adalah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (Model) dari tampilan (View) dan cara bagaimana memprosesnya (Controller). Dalam implementasinya kebanyakan kerangka kerja (framework) dalam aplikasi web, sedangkan untuk teknik pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi dan kuisioner. Hasil dari pengembangan yang dilakukan oleh penulis, dapat dibuat kesimpulan bahwa dengan dibangunnya Sistem Informasi Kasus Pelaporan Penipuan *Online Shop* diharapkan dapat membantu pihak kepolisian dalam menangani maraknya kasus penipuan online melalui media sosial terlebih disaat masa pandemic dengan lebih efisien, dan masyarakat tidak lagi takut ataupun enggan untuk melaporkan tindak kasus penipuan online melalui media sosial kepada pihak berwenang karena telah terdapat sistem yang mempermudah masyarakat maupun kepolisian dalam memberantas tindak pidana kasus penipuan online melalui media sosial.

**Kata kunci : Kejahatan *Internet*, Penipuan *Online*, Media Sosial, dan Sistem Informasi.**

# **SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS PENIPUAN *ONLINE SHOP* MELALUI SITUS MEDIA SOSIAL BERBASIS WEB PENGEMBANGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER***

## ***ABSTRACT***

Technology is a marker of the era of progress of a human life. Where Technology can help the entire human work of creating an article, saving a moment, even now, technology can help human life in the field of transactions. The development of an online transaction in Indonesia itself is based on the growing number of internet users in Indonesia which reaches the number of 82 million or about 30% of the total population throughout Indonesia. Thus, online transactions are a very tempting golden opportunity for some people who can see the potential in the future. However, the development of online transactions does not get support as much as 23% of internet users in Indonesia. The main reason for the rejection of online transactions is the absence of a way or an instruction as to what if an online user experiences a case of fraud This research aims to know the current system, create a system design, perform analysis based on previous system development, review libraries and establish supporting theories of information system design. This research is useful for building online shop fraud reporting case information systems through social media sites. In the development of the borrowed system the author uses the MVC (Model-View-Controller) method which is a method to create an application by separating data (Model) from view and how to process it (Controller). In its implementation most frameworks in web applications, while for data collection techniques used include observation and questionnaires. As a result of the development carried out by the authors, it can be concluded that with the construction of the Online Shop Fraud Reporting Case Information System is expected to help the police in handling the rise of online fraud cases through social media especially during the pandemic period more efficiently, and the public is no longer afraid or reluctant to report online fraud cases through social media to the authorities because there has been a system that facilitates the community and the police in eradicating the crime of online fraud through social media.

***Keywords: Cyber Crime, Online Fraud, Social Media, System Informatic.***

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa sehingga Penulis dapat menyelesaikan proposal dengan judul “SISTEM INFORMASI PELAPORAN KASUS PENIPUAN *ONLINE SHOP* MELALUI SITUS MEDIA SOSIAL BERBASIS *WEB* PENGEMBANGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER*”. Proposal ini disusun sebagai salah satu tahapan dalam menyelesaikan UJIAN AKHIR MATA KULIAH ETIKA DAN PROFESIONAL INFORMATIKA pada program studi Informatika Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung serta membantu kami selama proses penyusunan proposal, kepada:

1. Orang tua dan Saudara-saudara saya atas do’a, bimbingan serta kasih sayangnya.
2. Bapak Dahlan Balfas, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman.
3. Ibu Dr. Anindita Septiarini, ST.MCs selaku Plt. Koordinator Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Mulawarman.
4. Ibu Ir Novianti Puspitasari, S.Kom., M.Eng, Dosen Pengampu Mata Kuliah Etika dan Profesi Informatika yang selalu memberikan arahan dan masukan terhadap penelitian ini.
5. Ibu Ir Novianti Puspitasari, S.Kom., M.Eng, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama mengikuti perkuliahan.
6. Rekan-rekan seperjuangan yang terus memberikan dukungan semangat demi terselesainya tugas ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Oleh karena itu, semua kritik dan saran yang bersifat memperbaiki demi kesempurnaan sangat diharapkan.

Samarinda, 19 Oktober 2020

Penulis

# DAFTAR ISI

halaman

<b>ABSTRAK</b> .....	i
<b>ABSTRACT</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Penelitian .....	3
1.5    Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1    Bagi Institusi .....	3
1.5.2    Bagi Masyarakat .....	3
1.5.3    Bagi Mahasiswa .....	4
1.6    Kontribusi Penelitian .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	5
2.1. Penelitian Terkait .....	5
2.2. Perbedaan Penelitian Sebelumnya.....	6
2.3 Teori Pendukung.....	6
2.3.1 Sistem Informasi .....	7
2.3.2 Konsep Dasar Sistem.....	7
2.3.3 Pengertian Penipuan .....	8
2.3.4 Pengertian <i>Online Shop</i> (Belanja Daring) .....	8
2.3.5 Pengertian Media Sosial .....	9
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	10
3.1    Tahapan Pelaksanaan Penelitian .....	10
3.1.1 Waktu .....	10
3.1.2 Tempat.....	10
3.1.3 Alat dan Bahan .....	10
3.2    Pengumpulan Data.....	11

3.3	Perancangan Data .....	12
3.4	Perancangan Proses .....	13
3.4.1	Perancangan Proses <i>User</i> .....	13
3.4.2	Perancangan Proses <i>Admin</i> .....	14
3.5	Perancangan Tampilan .....	16
3.5.1	Perancangan Tampilan User .....	16
3.5.2	Perancangan Tampilan <i>Admin</i> .....	17
3.5.3	Hasil Implementasi Perancangan Tampilan .....	18
3.6	Perancangan Pengujian .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		29

## DAFTAR TABEL

	<i>halaman</i>
Tabel 3.1 Perancangan Pengujian <i>Black Box</i> .....	25

## DAFTAR GAMBAR

	<i>halaman</i>
Gambar 3.1 Rancangan Data Sistem Informasi Pelaporan <i>Online</i> .....	13
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Alur Data <i>User</i> .....	14
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Alur Data <i>Admin</i> .....	15
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> Rancangan Tampilan <i>User</i> .....	17
Gambar 3.5 <i>Flowchart</i> Rancangan Tampilan <i>Admin</i> .....	18
Gambar 3.6 Tampilan Utama <i>Homepage User</i> .....	19
Gambar 3.7 Tampilan Fitur Menu Tentang Aduan Penipuan <i>Online</i> .....	19
Gambar 3.8 Tampilan Menu Informasi Tentang Alur Pelaporan <i>Online</i> .....	20
Gambar 3.9 Tampilan Menu Informasi Kontak POLDA KALTIM.....	20
Gambar 3.10 Tampilan <i>Form</i> Untuk Registrasi <i>User</i> .....	21
Gambar 3.11 Tampilan <i>Form Login User</i> .....	21
Gambar 3.12 Tampilan <i>Form</i> Pengaduan Penipuan <i>Online</i> .....	22
Gambar 3.13 Tampilan Informasi Tabel Pelaporan <i>Online User</i> .....	22
Gambar 3.14 Tampilan <i>Login Admin</i> .....	23
Gambar 3.15 Tampilan Informasi Grafik Tingkat Pelaporan <i>Online</i> .....	23
Gambar 3.16 Tampilan Informasi Verifikasi Kasus Pelaporan Penipuan .....	24
Gambar 3.17 Tampilan Tabel Informasi Tentang Tindak Kasus Penipuan .....	24
Gambar 3.18 Tampilan Tabel Informasi Pengelolaan Akun <i>User</i> .....	25



## DAFTAR SINGKATAN

KUHP	= Kitab Undang-Undang Hukum Pidana
UU-ITE	= Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik
5W+1H	= <i>Who, Where, What, Why, When + How</i>
SPKT	= Sentra Pelayanan kepolisian terpadu
SLLTP	= Surat Tanda Terima Lapor Polisi
OPD	= Organisasi Perangkat Daerah
Dsb	= dan Sebagainya
VGA	= <i>Video Graphics Array</i>
GPU	= <i>Graphic Processing Unit</i>
RAM	= <i>Random Access Memory</i>
AMD	= <i>Advanced Micro Devices</i>
POLDA KALTIM	= Polisi Daerah Kalimantan Timur
Url	= <i>Uniform Resource Locator</i>
XAMPP	= <i>X-Cross Apache MySql Php Perl</i>
CS	= <i>Creative Suite</i>
HDD	= <i>Harddisk Drive</i>
SSD	= <i>Solid State Drive</i>
Gb	= <i>Gigabyte</i>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi merupakan sebuah penanda era kemajuan dari suatu kehidupan manusia. Dimana Teknologi dapat membantu seluruh pekerjaan manusia dari membuat sebuah artikel, menyimpan sebuah momen, bahkan sekarang, teknologi dapat membantu kehidupan manusia di bidang transaksi.

Teknologi yang sedang diminati oleh sebagian besar manusia berkembang pada sektor transaksi online. Dimana transaksi online membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dengan transaksi online, orang tidak perlu meluangkan banyak waktunya untuk pergi ke sebuah departement store, meluangkan waktu untuk memilih barang dan mengantri dikasir untuk membayar.

Perkembangan sebuah transaksi online di Indonesia sendiri dilandasi dengan berkembangnya jumlah pengguna internet di Indonesia yang mencapai angka lebih dari 160 juta aktif setiap harinya atau sekitar 39% dari total penduduk seluruh Indonesia. Sehingga, transaksi online merupakan sebuah kesempatan emas yang sangat menggiurkan bagi sebagian masyarakat yang dapat melihat potensi kedepannya.

Pertumbuhan tersebut dilandasi data dari Menkominfo bahwa nilai dari transaksi e-commerce pada tahun 2013 mencapai Rp 130triliun. Ini merupakan sebuah angka yang sangat fantastis mengingat hanya sekitar 7% dari pengguna internet di Indonesia yang menggunakan media online untuk bertransaksi.

Namun perkembangan transaksi online tidak mendapatkan dukungan sebanyak 23% dari pengguna internet di Indonesia. Alasan utama dari penolakan mengenai transaksi online adalah tidak adanya cara atau sesuatu instruksi mengenai bagaimana jika seseorang pengguna online mengalami kasus penipuan. Hal itu didukung dari artikel Tempo pada 15 April 2013 yang mengatakan ada lebih dari 600 kasus dan meningkat disetiap tahunnya dan masih banyak lagi kasus tindak penipuan jual beli *online* yang tidak dilaporkan. Pada tanggal 22 Februari 2016, Polda Metrojaya membongkar kasus penipuan dengan jual-beli online melalui situs olx dan tokopedia.

Menurut pasal 378 Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) berbunyi dengan rumusan pasal sebagai berikut, “Barang siapa dengan maksud untuk menguntungkan diri

sendiri tau orang lain secara melawan hukum dengan menggunakan nama palsu atau martabat (hoedaningheid) palsu; dengan tipu muslihat ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi uang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan dengan pidana paling lama empat tahun.”

Sedangkan, pada Undang-Undang Informasi dan Elektronik (UU ITE) yang melindungi hak konsumen berada di pasal 28 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut, “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak menyebarkan berita bohong dan menyesatkan yang mengakibatkan kerugian konsumen dalam Transaksi Elektronik.” Perbuatan yang melanggar pasal 28 ayat (1) UU ITE diancam dengan hukuman pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar.

Menurut praktisi hukum, Imam Sjahputra, kasus penipuan banyak menyebabkan kerugian transaksi *online* yang mempunyai jumlah yang banyak. Di sisi lain, Imam Sjahputra juga mengatakan bahwa nilai transaksi dianggap tidak terlalu besar. Tentu saja ini membuat para penipu transaksi *online* semakin mewabah. Hal ini disebabkan oleh malasnya korban penipuan untuk melapor ke pihak berwajib sedangkan tindak penipuan dengan nominal paling kecil sekalipun akan ditindak lanjuti oleh pihak yang berwajib.

Alasan lain selain nominal yang tidak seberapa adalah karena para korban tidak mengetahui tata cara melapor tindak penipuan *online* dengan benar. Banyak para korban merasa enggan untuk melapor karena tidak mengetahui tata cara pengaduan dan alurnya bagaimana dan kurangnya penyuluhan atau pemberitahuan secara resmi dari pihak kepolisian tentang bagaimana cara melapor penipuan *online*. Menurut Pihak kepolisian mencatat laporan penipuan online di tahun 2019 tergolong ekstrem. Menurut Polda Metro Jaya, tahun lalu kasus penipuan online paling banyak diadukan dengan 2.300 laporan. Modus rekayasa sosial (*social engineering*) digunakan untuk berbagai bentuk penipuan online, biasanya digunakan untuk melakukan pengurasan saldo rekening, kartu kredit, dan maupun saldo dompet digital.

Berdasarkan pemaparan diatas, perlunya sebuah media untuk menyampaikan sesuatu tentang bagaimana cara melaporkan tindak penipuan online. Hal ini perlu karena banyaknya masyarakat yang awam tentang bagaimana cara melapor dan memilih untuk diam dan tidak bertindak apapun sehingga penipuan secara online semakin berkembang pesat. Untuk itulah penelitian ini Penulis angkat dengan judul “Sistem Informasi Pelaporan Kasus Penipuan *Online Shop* Melalui Situs Media Sosial Berbasis *Web* Pengembangan *Framework Codeigniter*”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana cara merancang sebuah sistem informasi tentang cara pelaporan kasus penipuan jual-beli online melalui media sosial ke polisi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan tidak semakin melebar luas, maka perancang perlu memberikan batasan. Sistem Informasi ini mengacu pada bagaimana cara pelaporan kasus penipuan jual-beli online melalui media sosial ke polisi.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Terciptanya sebuah Sistem Informasi mengenai tata cara pelaporan kasus penipuan jual-beli online melalui media sosial ke polisi untuk membantu para korban dan mencegah hal tersebut kembali terjadi.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Bagi Institusi**

Dapat menjadi sarana untuk penyuluhan terhadap masyarakat agar pentingnya melaporkan tindak pidana penipuan transaksi online agar tidak ada korban lain dari penipuan online.

### **1.5.2 Bagi Masyarakat**

Memberikan informasi secara *valid* mengenai cara melapor tindak penipuan jual-beli online agar tidak ada lagi tindak penipuan transaksi online dan mencegah terjadinya kasus penipuan sejenis.

### **1.5.3 Bagi Mahasiswa**

Sistem Informasi ini diharapkan menambah keilmuan dan menjadi referensi khususnya bagi mahasiswa dibidang Informatika yang dapat membantu proses pembelajaran.

## **1.6 Kontribusi Penelitian**

Adapun kontribusi dari pembuatan Proposal ini antara lain :

1. Memberikan suatu sistem informasi yang komputerisasi sehingga lebih efisien dan akurat
2. Mempermudah penyampaian informasi bagi semua pihak yang membutuhkan, khususnya para korban penipuan jual-beli online melalui media sosial.
3. Dapat membantu proses pelaporan tindak kejahatan penipuan jual-beli online melalui media sosial.
4. Mampu membuka wawasan para korban kejahatan penipuan jual-beli online melalui media sosial untuk dapat melaporkan tindakan tersebut yang sebelumnya tidak ingin melakukan pelaporan tindak kejahatan penipuan online.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Penelitian Terkait**

Dalam rangka mendukung penelitian ini, maka dilakukan kajian dengan mempelajari penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan sebelumnya. Daftar penelitian terkait sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Daryono & Bambang Sugiantoro, 2017, “PENGEMBANGAN FRAMEWORK PELAPORAN *CYBER CRIME*”[1]. Masyarakat Indonesia sendiri enggan untuk melaporkan karena prosedur dikepolisian yang begitu rumit dan untuk model pelaporan yang masih konvensional. Maka di sini penulis membuat *framework* untuk pelaporan *cybercrime* kepihak kepolisian agar masyarakat mudah dan cepat dalam melaporkan, apabila ada yang menjadi korban kejahatan *cyber*. penelitian ini dilakukan di Mapolda Kota Yogyakarta. metode penelitian ini mengembangkan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yong-dal Shin.

Penelitian yang dilakukan oleh Farida Rachma Putri, 2017, “Desain Instruksional Cara Melapor Penipuan Jual-Beli Online ke Polisi”[2]. Banyak para korban merasa ragu untuk melapor karena tidak adanya penyuluhan atau pemberitahuan secara resmi dari pihak kepolisian tentang bagaimana cara melapor penipuan online. Dengan menggunakan 5W+1H untuk merumuskan masalah diatas, maka dibutuhkan sebuah media untuk memberikan pengarahan mengenai cara melapor penipuan jual-beli online ke polisi. Salah satunya adalah Motion Graphic yang mempunyai unsur suara, dan gambar sehingga informasi dapat disampaikan ke target audience.

Penelitian yang dilakukan oleh Nissa Almira Mayangky & Suharyanto, 2018, “Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu pada Polsek Citeureup Cimahi”[3]. Pada Polsek Citeureup Cimahi jika masyarakat melakukan pengaduan kepada kepolisian, pelayanan pada unit SPKT masih menggunakan sistem konvensional belum terkomputerisasi sehingga pada saat proses pelayanan berlangsung masih sering terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat, serta lambatnya dalam pencarian data yang diperlukan dan kurangnya informasi kepada masyarakat tentang persyaratan permohonan STTLP (Surat Tanda Terima Lapor Polisi). Untuk itulah penulis membuat perancangan sistem informasi SPKT yang dapat memudahkan petugas kepolisian

dalam proses pembuatan, hingga pengarsipan STTLP, serta dapat memudahkan masyarakat dalam permohonan STTLP karena data permohonan dan persyaratan di *upload* melalui sistem SPKT berbasis *web*.

Penelitian yang dilakukan oleh Richa Amalia Permatasari & dkk, 2018, “Pengembangan Sistem Aplikasi Pelaporan Masyarakat Berbasis Web di Kabupaten Pekalongan”[4]. Pada Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Kabupaten Pekalongan, hal itu dilakukan dengan menyediakan wadah yang menampung laporan permasalahan dari masyarakat berupa *form online* yang dapat diakses melalui *website* Pemerintah Kabupaten Pekalongan. Namun, kelemahannya adalah proses distribusi laporan ke Organisasi Perangkat Daerah (OPD) dilakukan secara manual, sehingga waktu penyampaian dan respon cenderung lambat, serta masyarakat tidak mengetahui tindak lanjut dari permasalahan yang disampaikan.

## **2.2. Perbedaan Penelitian Sebelumnya**

Berdasarkan referensi yang terkait, maka didapatkan perbedaan penelitian yang terdahulu sebagai dasar penelitian ini. Data yang diteliti pada penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu. Pada penelitian ini, kami menggunakan metode wawancara & kuisioner. Metode ini digunakan untuk melihat respon masyarakat terhadap respon penipuan untuk dapat melaporkan ke pihak berwajib yang mana masyarakat enggan melaporkan tidak kejahatan penipuan karena rumitnya alur-alur pelaporan. pada penelitian ini juga diharapkan masyarakat lebih dipermudah dalam pengaduan tindak penipuan (*online*) melalui media sosial.

## **2.3 Teori Pendukung**

Teori pendukung/landasan teori dalam penyusunan proposal ini sangat diperlukan karena sebagai referensi untuk menunjang atau memperdalam pemahaman terhadap informasi-informasi yang disajikan. Berikut teori-teori pendukung yang digunakan :

### 2.3.1 Sistem Informasi

Menurut O'Brien (2005, 5), sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun dari *people* (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (piranti lunak), *computer networks and data communications* (jaringan komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM (2005:36), Sistem informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Menurut Erwan Arbie (2000, 35), Sistem informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan.

Lani Menurut Sidharta (1995: 11), “Sebuah sistem informasi adalah sistem buatan manusia yang berisi himpunan terintegrasi dari komponen – komponen manual dan komponen – komponen terkomputerisasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data, memproses data, dan menghasilkan informasi untuk pemakai”.

### 2.3.2 Konsep Dasar Sistem

Menurut Fat [1] pengertian sistem adalah “Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (*a set of things*) yang terdiri dari bagian-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, saling mendukung, yang secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan (*unity*) untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif.”

Menurut Sus [12] pengertian sistem “Sistem adalah kumpulan komponen-komponen apapun baik fisik atau non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan.



### 2.3.3 Pengertian Penipuan

Berdasarkan teori dalam hukum pidana mengenai penipuan, terdapat dua sudut pandang yang tentunya harus diperhatikan, yakni menurut pengertian Bahasa dan Pengertian yuridis, yang penjelasannya adalah sebagai berikut :

a. Menurut Pengertian Bahasa

Dalam Kamus Bahasa Indonesia disebutkan bahwa tipu berarti kecoh, daya cara, perbuatan atau perkataan yang tidak jujur (bohong, palsu, dsb), dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali, atau mencari untung. Penipuan berarti proses, perbuatan, cara menipu, perkara menipu (mengecoh). Dengan kata lain penipuan adalah dua pihak yaitu menipu disebut dengan penipu dan orang yang ditipu. Jadi penipuan dapat diartikan sebagai suatu perbuatan atau membuat, perkataan seseorang yang tidak jujur atau bohong dengan maksud untuk menyesatkan atau mengakali orang lain untuk kepentingan dirinya atau kelompok.

b. Menurut Pengertian Yuridis

Pengertian tindak Pidana Penipuan dengan melihat dari segi hukum sampai sekarang belum ada, kecuali apa yang dirumuskan dalam KUHP. Rumusan penipuan dalam KUHP bukanlah suatu definisi melainkan hanyalah untuk menetapkan unsur-unsur suatu perbuatan sehingga dapat dikatakan sebagai penipuan dan pelakunya dapat dipidana. Penipuan menurut pasal 378 KUHP oleh Moeljatno sebagai berikut:

“Barang siapa dengan maksud hendak menguntungkan diri sendiri atau orang lain secara melawan hukum dengan memakai nama palsu atau martabat (*hoednigheid*) palsu dengan tipu muslihat, ataupun rangkaian kebohongan, menggerakkan orang lain untuk menyerahkan barang sesuatu kepadanya, atau supaya memberi utang maupun menghapuskan piutang, diancam karena penipuan, dengan pidana penjara paling lama empat tahun.”

### 2.3.4 Pengertian *Online Shop* (Belanja Daring)

Belanja *online* (*online shopping*) adalah proses dimana konsumen secara langsung membeli barang-barang, jasa dan lain-lain dari seorang penjual secara interaktif dan *real-time* tanpa suatu media perantara melalui Internet (Mujiyana & Elissa, 2013). *Online shopping* atau belanja *online* via internet, adalah suatu proses pembelian barang atau jasa dari mereka yang menjual melalui internet, atau layanan jual-beli secara *online* tanpa harus bertatap muka dengan penjual atau pihak pembeli secara langsung (Sari, 2015). Jadi, belanja *online* adalah

proses jual-beli barang, jasa dan lain-lain yang dilakukan secara *online* tanpa bertemu dahulu antara penjual dan pembeli.

### 2.3.5 Pengertian Media Sosial

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi *Web 2.0*, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. *Web 2.0* menjadi *platform* dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social network*, forum *internet*, *weblogs*, *social blogs*, *micro blogging*, *wikis*, *podcasts*, gambar, *video*, rating, dan *bookmark* sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi (misalnya, wikipedia), blog dan microblogs (misalnya, twitter), komunitas konten (misalnya, youtube), situs jaringan sosial (misalnya facebook, instagram), virtual game (misalnya *world of warcraft*), dan *virtual social* (misalnya, *second life*).

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain *facebook*, *myspace*, *plurk*, *twitter*, dan *instagram*. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia *virtual*. *Blog*, jejaring sosial dan Wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Tahapan Pelaksanaan Penelitian**

##### **3.1.1 Waktu**

Penelitian ini dilakukan pada bulan oktober sampai dengan bulan November tahun 2020.

##### **3.1.2 Tempat**

Penelitian dilakukan di kabupaten kutai barat bekerja sama dengan pihak kepolisian resor kutai barat.

##### **3.1.3 Alat dan Bahan**

Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa software dan hardware yang mendukung terciptanya sebuah system informasi yang akan dibuat.

##### **3.1.4.1 Alat**

Alat yang digunakan untuk dapat mendukung terciptanya system informasi ini adalah sebagai berikut:

###### *a. Hardware*

*Hardware* adalah sekumpulan perangkat keras atau sebuah peralatan fisik yang dapat menunjang pembuatan *system* informasi ini , dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 jenis *hardware* yang berbeda yaitu adalah sebagai berikut:

1. Prosesor, dalam penelitian ini prosesor digunakan untuk dapat mengolah data agar menjadi lebih cepat dan efisien, untuk jenis prosesor dapat menyesuaikan sedangkan prosesor yang penulis gunakan adalah AMD E1 dan Intel Pentium *Gold* G-4560.
2. *Ram* 4 dan 8 Gb.
3. *SSD* 256 Gb dan *HDD* 500 Gb.
4. Monitor 14 *inch* dan Monitor 19 *inch*.

5. *Keyboard dan mouse.*

6. GPU Nvidia GTX 1060 dan AMD Radeon Vega R.

b. *Software*

*Software* yang digunakan dalam perancangan *system* informasi pelaporan kasus penipuan *online shop* melalui media social tidak hanya menggunakan satu *software* namun ada 3 jenis *software* yang digunakan yaitu : *operating system, special system support programming, dan application software.* Berdasarkan jenis *software* diatas maka *software* yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *System operasi windows 7 X86 dan system operasi windows 10 X64.*

2. *Programming text Editor (Sublime Text version 3.2.2 build 3211).*

3. *XAMPP version 3.2.4*

4. *Web Browser*

5. *Photoshop CS 6*

### **3.1.4.2 Bahan**

Dalam penelitian bahan merupakan sebuah entitas yang kemudian diolah menjadi sebuah data yang dapat digunakan dalam menunjang sebuah penelitian, pada penelitian ini penulis menggunakan bahan berupa data-data hasil kuisioner dan observasi terkait penipuan online shop melalui media social.

## **3.2 Pengumpulan Data**

Berdasarkan pengertiannya secara umum pengumpulan data adalah sebuah cara atau Teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, hal ini sangat dibutuhkan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk tercapainya sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 jenis atau Teknik pengumpulan data yaitu:

1. **Observasi**

Nasution (1998) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Dalam penelitian ini sasaran observasi adalah sebuah media social terutama dalam situs ataupun grup jual beli, dimana penulis mengamati pola dan jenis postingan jual beli yang memungkinkan mengacu pada sebuah penipuan. Selain melakukan observasi pada kegiatan jual beli penulis juga mengamati perilaku seseorang yang

mengalami tindak kasus penipuan yang cenderung enggan melaporkan tindak penipuan online dan cenderung memilih diam dan membuat status beranda ataupun publikasi secara masal terhadap tindak kasus penipuan online di media social.

## 2. Kuisioner

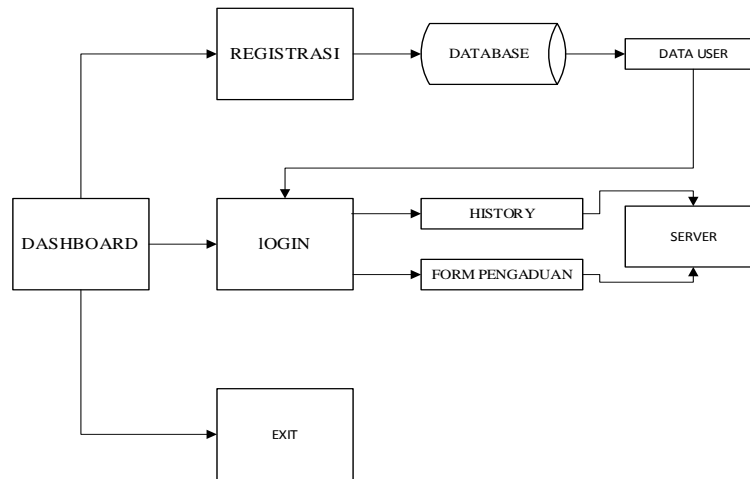
Kuisioner atau dapat juga disebut dengan istilah angket atau self administrated adalah Teknik pengumpulan data dengan cara mengirimkan sebuah daftar pertanyaan baik melalui media digital ataupun konvensional kepada responden untuk dapat diisi atau dijawab dengan sebenar-benarnya. Dalam Teknik ini penulis menggunakan kuisioner terbuka sehingga responden dapat menjawab pertanyaan dengan sangat terbuka tanpa terpaku dalam sebuah jawaban baku.

Tujuan penulis menggunakan Teknik ini adalah untuk mengetahui seberapa besar data dan perbandingan jumlah responden yang melaporkan kasus penipuan online ke jalur hukum dan responden yang memilih diam dan enggan melaporkan tindak kasus penipuan online.

### 3.3 Perancangan Data

Dalam proposal ini penulis merancang data-data yang telah didapatkan melalui dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan kuisioner. Perlu diketahui bahwa data-data yang didapatkan berupa data kualitatif dimana data-data tidak dalam bentuk angka tetapi berupa serangkaian informasi.

Maka dalam proposal ini penulis melakukan perancangan data sesuai dengan literatur-literatur yang tersedia. Berikut ini adalah perancangan data system informasi pelaporan kasus penipuan online melalui media social:



Gambar 3.1 Rancangan Data Sistem Informasi Pelaporan *Online*

### 3.4 Perancangan Proses

#### 3.4.1 Perancangan Proses *User*

1. Akses *Url*

Pada tahap ini *user* perlu mengakses *url* yang sudah disediakan oleh pengembang untuk dapat melakukan tindak pelaporan secara *online* melalui *website* yang telah disediakan.

2. Proses Registrasi

Proses registrasi ini dilakukan untuk dapat melanjutkan ke tahap proses *login* yang nantinya dapat untuk mengakses halaman *form* pengaduan tindak penipuan *online*, dalam proses registrasi *user* diharuskan menginput data diri sesuai dengan formulir yang telah disediakan.

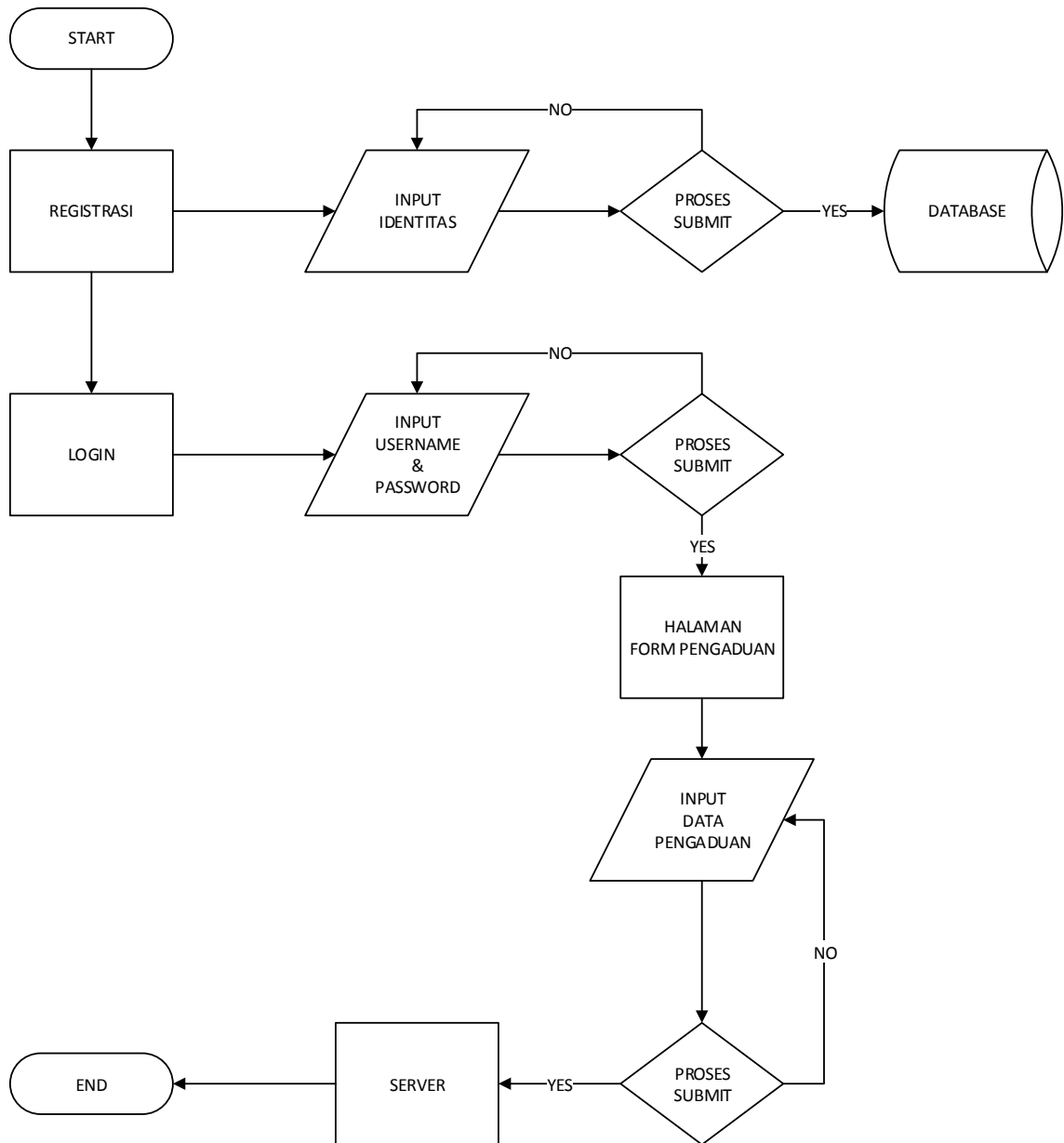
3. Proses *Login*

Proses *login* dilakukan berdasarkan *username* dan *password* yang telah di daftarkan pada proses registrasi tujuan dari proses *login* hak akses terhadap proses laporan nantinya.

4. Proses Pengaduan

Dalam proses pengaduan *user* diharuskan untuk memberi laporan dan bukti yang *valid*. Pada halaman ini *user* juga dapat melihat fitur riwayat pelaporan yang telah dilakukan serta dapat memantau perkembangan dari kasus yang telah dilaporkan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan dalam sebuah alur data yang dibentuk ke dalam sebuah *flowchart* sebagai berikut:



Gambar 3.2 *Flowchart Alur Data User*

### 3.4.2 Perancangan Proses Admin

#### 1. Akses Url

Pada tahap ini *admin* perlu mengakses *url* yang sudah disediakan oleh pengembang untuk dapat melakukan tindak pelaporan secara *online* melalui *website* yang telah disediakan.

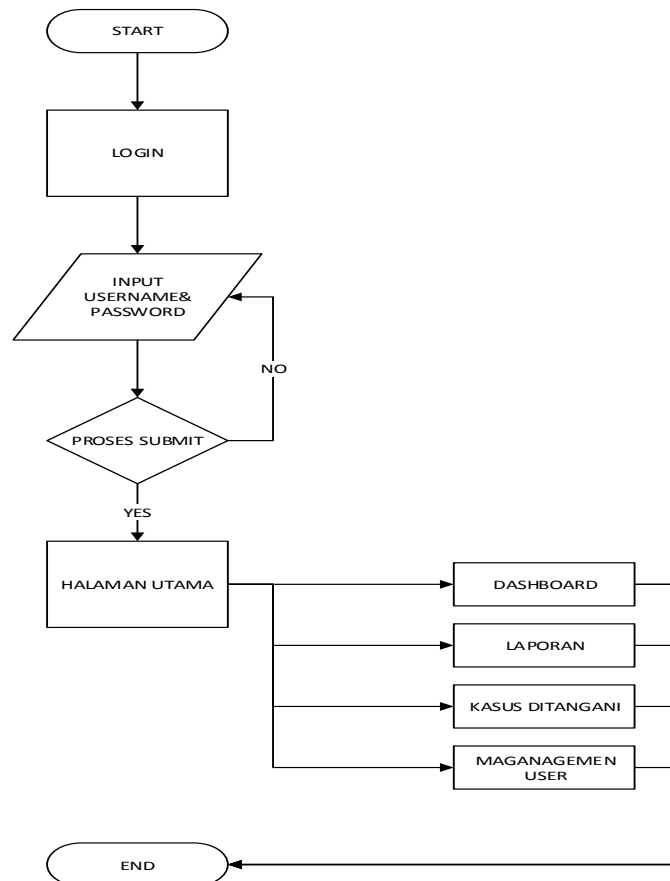
## 2. Proses *Login*

Proses *login* dilakukan berdasarkan *username* dan *password* yang telah di daftarkan pada proses registrasi tujuan dari proses *login* hak akses terhadap proses laporan nantinya.

## 3. Halaman Utama *Admin*

Pada tahap ini *admin* akan disuguhkan dengan beberapa fitur yang terdapat pada sistem informasi tersebut antara lain *Dashboard* yang berisi statistik jumlah laporan pada satu tahun terakhir, Laporan berisi data pelapor tindak penipuan, Kasus yang sedang ditangani berisi data pelaporan yang telah terverifikasi dan layak di tindaklanjuti ke ranah hukum, Manajemen *user* berisi data *user* yang telah melakukan registrasi.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan dalam sebuah alur data yang dibentuk ke dalam sebuah *flowchart* sebagai berikut:



Gambar 3.3 *Flowchart* Alur Data Admin



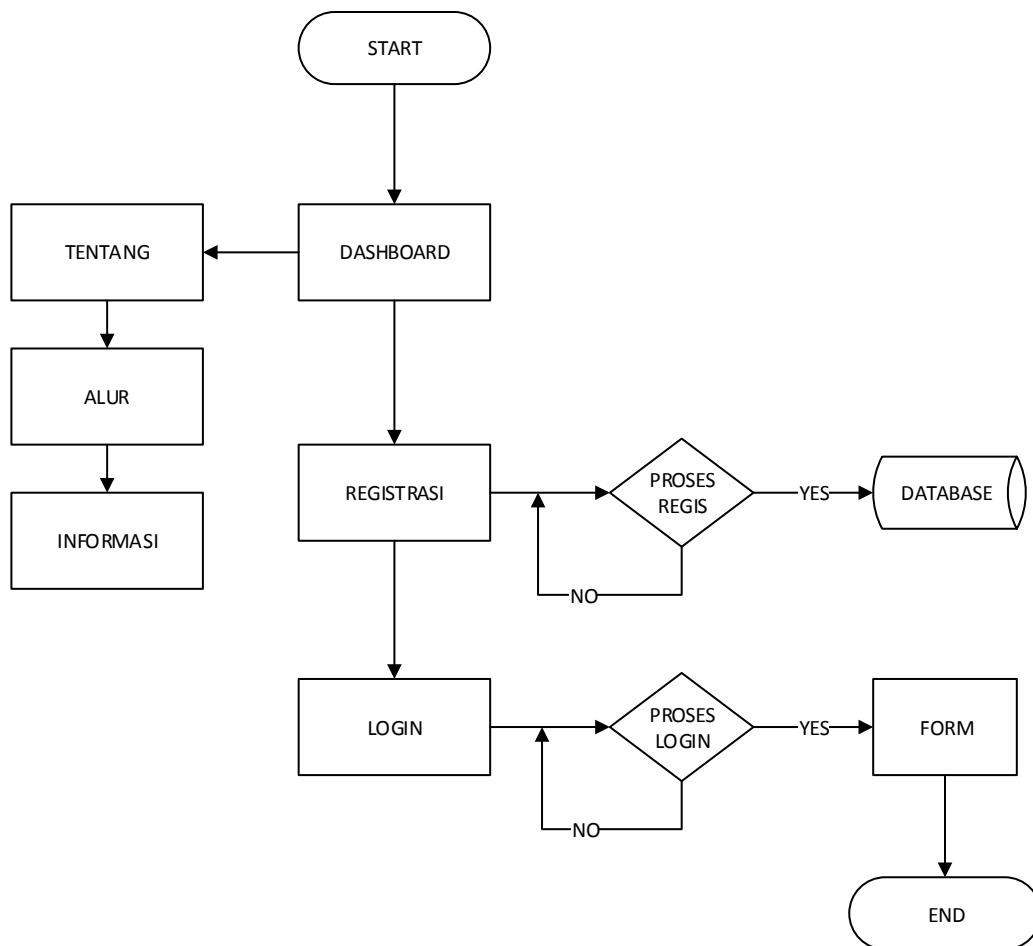
### 3.5 Perancangan Tampilan

Membahas sebuah *system* informasi berbasis *web* tidak terlepas dari *User Interface*, *User interface* adalah bagian *visual* dari *website*, aplikasi *software* atau *device hardware* yang memastikan bagaimana seorang user berinteraksi dengan aplikasi atau *website* tersebut serta bagaimana informasi ditampilkan di layarnya. *User interface* sendiri menggabungkan konsep desain *visual*, desain interaksi, dan infrastruktur informasi. Tujuan dari *user interface* adalah untuk meningkatkan *usability* dan tentunya *user experience*.

Dalam membuat sebuah *system* informasi berbasis *web* *user interface* merupakan bagian yang sangat perlu diperhatikan karena merupakan salah satu factor apakah seorang user tertarik untuk mengunjungi dan menggunakan *website* yang telah dirancang dan dibuat, tentu saja hal ini tidak melepaskan sebuah factor yang disebut dengan *user friendly* sehingga *website* tetap terlihat menarik namun juga sangat mudah dipelajari dan digunakan oleh *user*. Melihat berbagai aspek terciptanya sebuah *system* informasi berbasis *website* maka penulis merancang sebuah *system* informasi dengan tampilan sebagai berikut:

#### 3.5.1 Perancangan Tampilan User

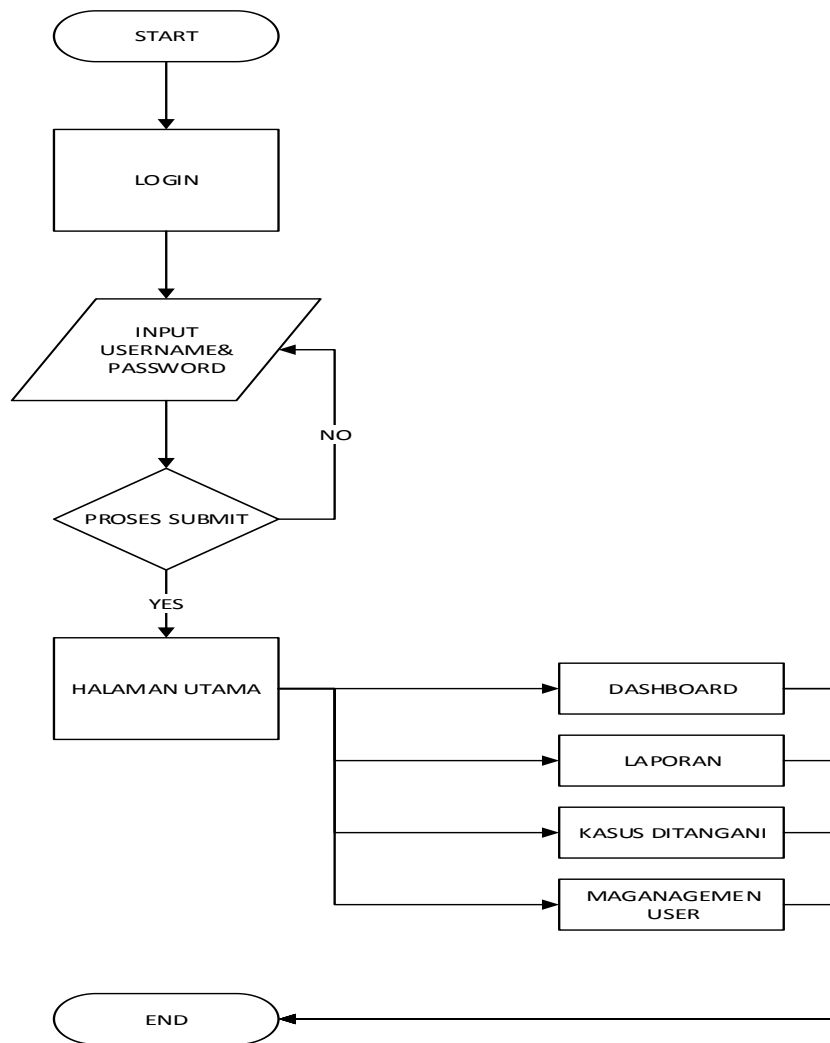
Pada tahap perancangan tampilan *user* penulis merancang sebuah tampilan yang minimalis namun dapat memberikan kesan *user friendly* dengan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagi *user* untuk melakukan *action* pada *website*. Berikut adalah perancangan tampilan *user* sistem informasi pelaporan kasus penipuan *online* dalam media social:



Gambar 3.4 *Flowchart Rancangan Tampilan User*

### 3.5.2 Perancangan Tampilan *Admin*

Tampilan *admin* adalah untuk mengubah isi konten *website*. pada halaman admin terdapat beberapa menu antaran lain sebagai berikut: *Dashboard*, *Pelaporan*, *Kasus ditangani* dan *user managemant*. Kelebihan admin dapat menghapus dan mengedit akun *user*. Berikut adalah perancangan tampilan *user system* informasi pelaporan kasus penipuan *online* dalam media social:

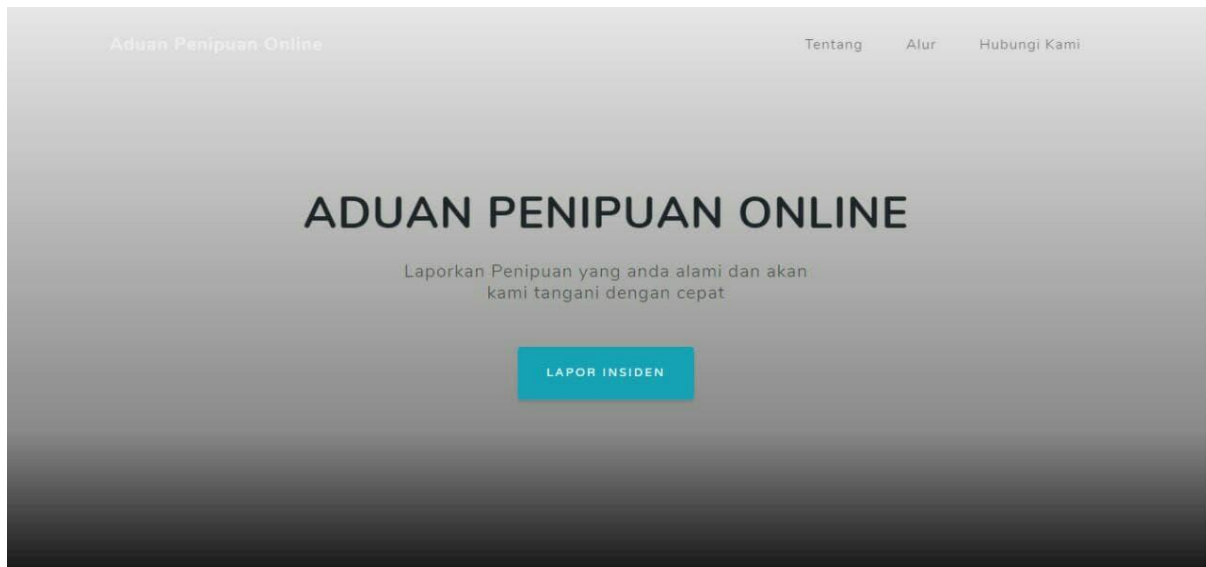


Gambar 3.5 Flowchart Rancangan Tampilan Admin

### 3.5.3 Hasil Implementasi Perancangan Tampilan

#### 3.5.3.1 Tampilan User

Pada tampilan *user* ini pertama kali akan disuguhkan *homepage* adalah halaman utama, halaman pertama, halaman pembuka dari suatu *website* / situs *web*. *Homepage* merupakan halman yang paling penting pada suatu *website* karena merupakan halaman utama dan halaman yang di *index* terlebih dahulu oleh *search engine* sebelum halaman-halaman yang lain pada suatu *website*. Gambar 3.6 terdapat beberapa menu yaitu: Lapor, Tentang, Alur dan Hubungi Kami.



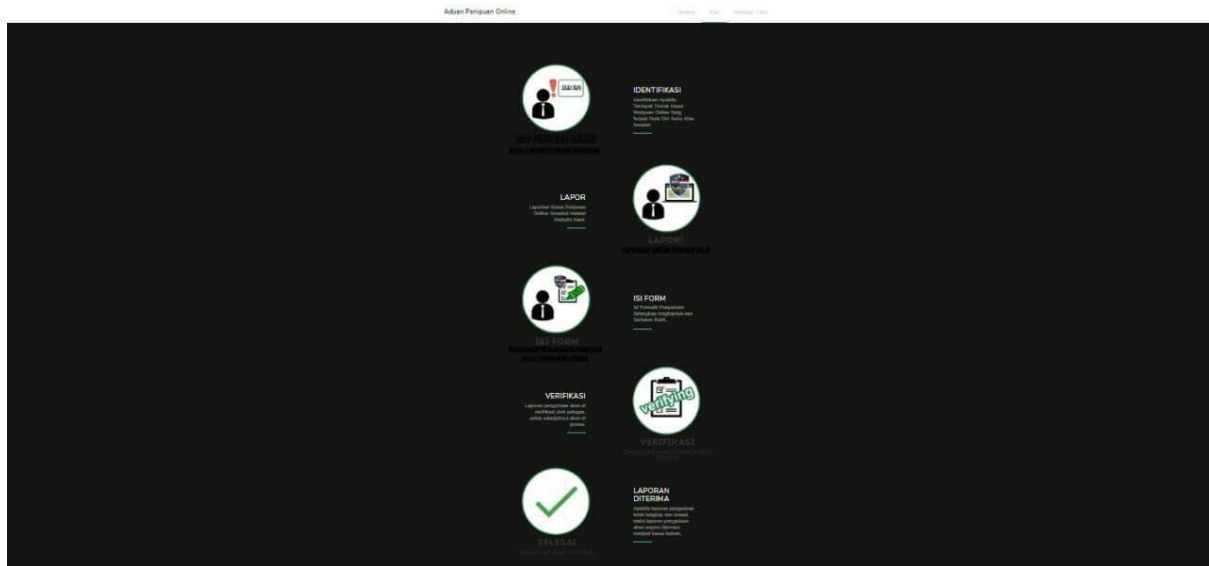
Gambar 3.6 Tampilan Utama *Homepage User*

Gambar 3.7 merupakan informasi tentang apa itu aduan penipuan *online* yang dijelaskan secara ringkas.



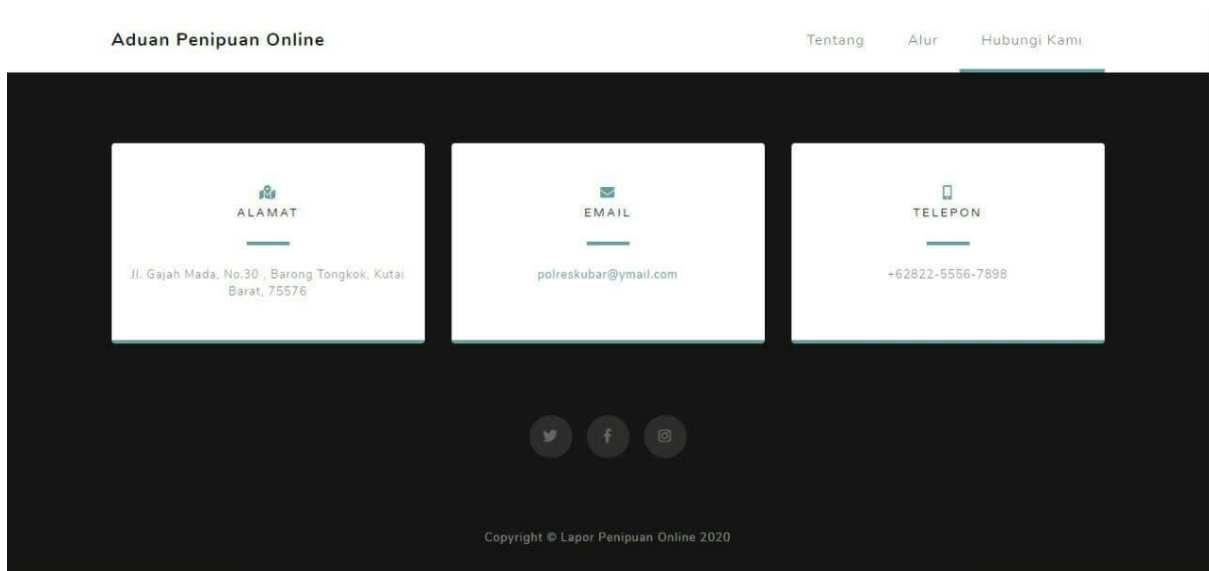
Gambar 3.7 Tampilan Fitur Menu Tentang Aduan Penipuan *Online*

Gambar 3.8 merupakan sebuah informasi yang dimana terdapat alur-alur dalam melakukan aduan pelaporan *online* secara jelas. Diharapkan nantinya pengguna tidak perlu kuatir tentang tata cara atau alur-alur pelaporan tindak penipuan *online*.



Gambar 3.8 Tampilan Menu Informasi Tentang Alur Pelaporan *Online*

Gambar 3.9 merupakan informasi kontak pihak POLDA KALTIM yang dapat dihubungi jika mana pengguna memerlukan informasi tersebut.



Gambar 3.9 Tampilan Menu Informasi Kontak POLDA KALTIM

Gambar 3.10 merupakan *form* untuk pengguna mendaftarkan identitas diri sebelum dapat melakukan pelaporan *online* dengan melakukan pendaftaran ini pengguna dapat memberikan laporan yang akurat dan dapat memantau perkembangan dari kasus yang sedang ditangani.

Gambar 3.10 Tampilan *Form* Untuk Registrasi User

Gambar 3.11 merupakan *form login* yang mana setelah melakukan registrasi maka pengguna diarahkan untuk *login* menggunakan akun yang telah teregistrasi.

Gambar 3.11 Tampilan *Form Login* User

Gambar 3.12 merupakan *form* untuk melakukan pelaporan *online* yang mana pengguna sudah memenuhi syarat registrasi dan *login*. Pengguna dapat melakukan pelaporan dengan mengikuti panduan *form* yang meliputi jenis klasifikasi, perkiraan waktu kejadian penipuan, deskripsi tentang penipuan, nama aset, lokasi, dan identitas pelapor sebagai penanggung jawab atas pelaporan dan pelapor diwajibkan menyertakan bukti berupa foto maupun file pendukung laporan.

Gambar 3.12 Tampilan *Form* Pengaduan Penipuan *Online*

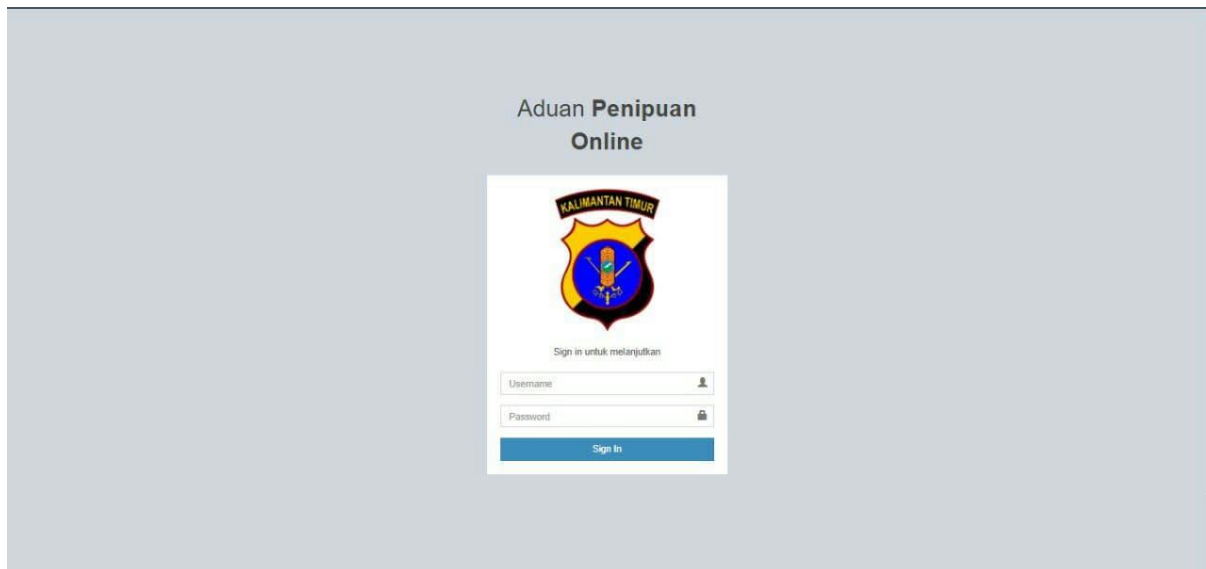
Gambar 3.13 merupakan tabel informasi tentang kasus pelapor yang sudah di laporkan ke pihak berwajib, pelapor dapat memantau kasus yang sedang ditangani baik itu sedang menunggu verifikasi, sedang ditangani ataupun sudah selesai.

Ticket	Waktu Laporan	Jenis Laporan	Status
KJW3F	2020-11-01 21:56:16	Online Fraud	Belum Di Verifikasi
V1FDA	2020-11-01 14:49:13	Online Fraud	Disatui Terverifikasi

Gambar 3.13 Tampilan Informasi Tabel Pelaporan *Online User*

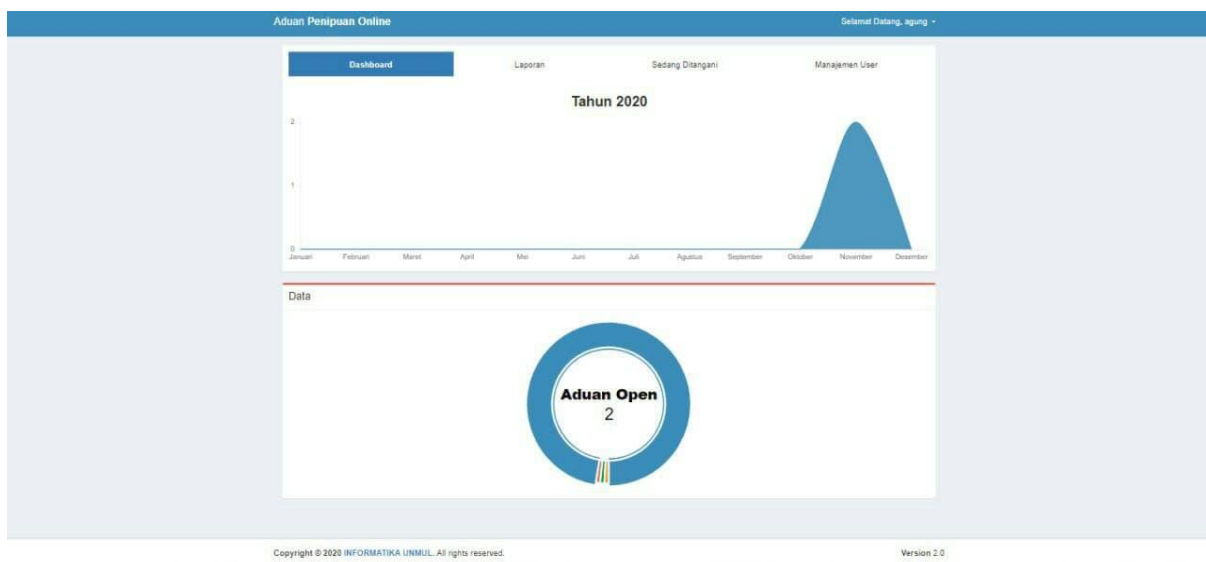
### 3.5.3.2 Tampilan *Admin*

Tampilan *admin* adalah untuk mengubah isi konten *website*. Gambar 3.14 adalah halaman untuk *login*.



Gambar 3.14 Tampilan *Login Admin*

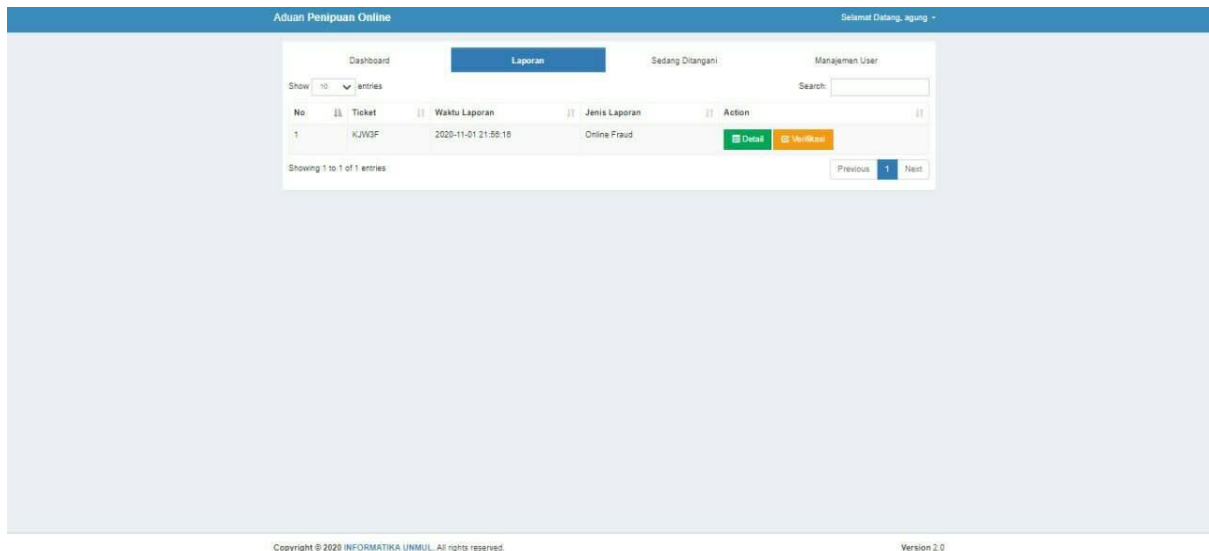
Gambar 3.15 merupakan informasi berupa tampilan grafik tentang tingkat pelaporan *online* sepanjang tahun 2020.



Gambar 3.15 Tampilan Informasi Grafik Tingkat Pelaporan *Online*

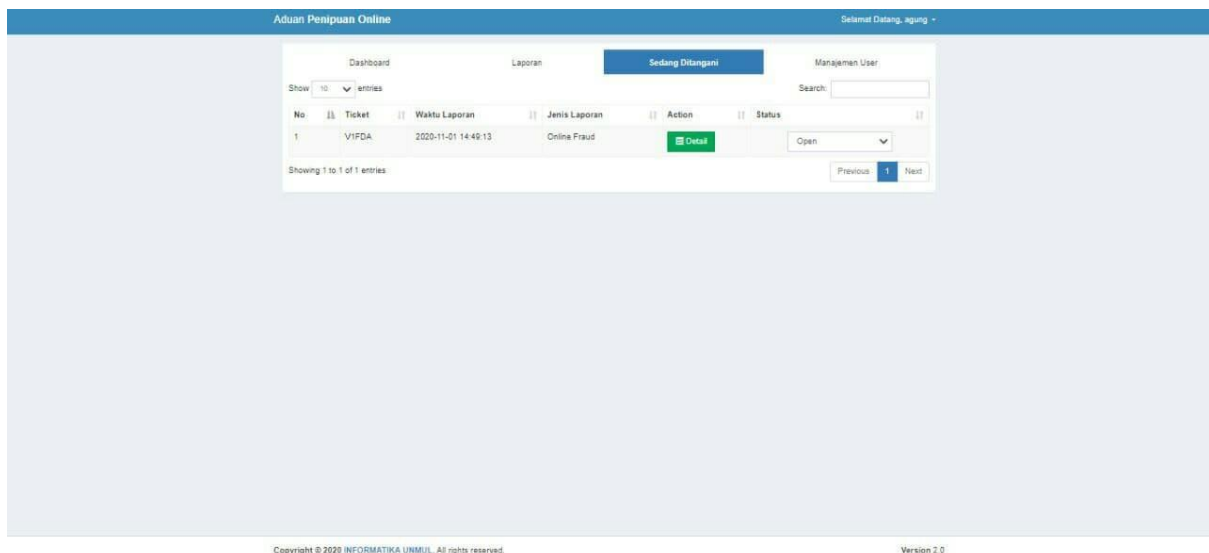
Gambar 3.16 merupakan tabel informasi yang dimana admin dapat melakukan pengecekan atau verifikasi berkas tentang aduan pelapor apakah layak untuk di tindak lanjuti atau tidak.





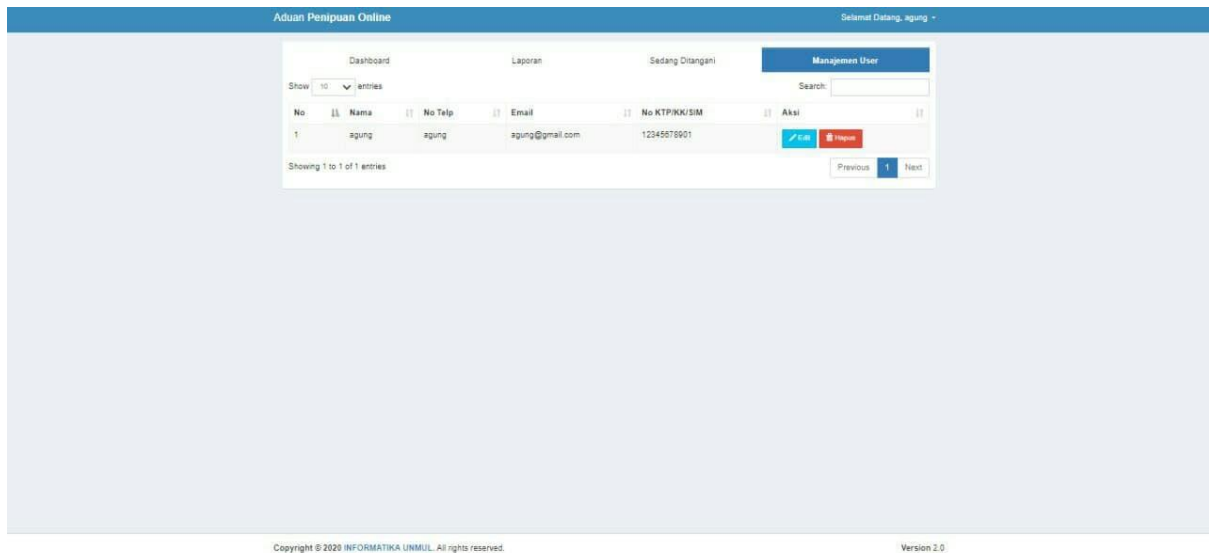
Gambar 3.16 Tampilan Informasi Verifikasi Kasus Pelaporan Penipuan

Gambar 3.17 merupakan tabel informasi yang mana *admin* dapat memberikan informasi terhadap pelapor tentang aduan yang sudah di laporkan apakah masih tahap penyelidikan, sudah selesai dan kasus penipuan tidak terselesaikan.



Gambar 3.17 Tampilan Tabel Informasi Tentang Tindak Kasus Penipuan

Gambar 3.18 merupakan tabel informasi yang mana *admin* dapat mengelola akun pengguna/pelapor apakah itu melakukan pengeditan data dan penghapusan data pengguna/pelapor.



Gambar 3.18 Tampilan Tabel Informasi Pengelolaan Akun *User*

### 3.6 Perancangan Pengujian

Al Fatta (2007:169), Pengujian sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan lingkungan yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian *bug*, ketidaksempurnaan program, kesalahan pada baris program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Metode pengujian yang dilakukan pada *system* ini menggunakan metode *black box* dilakukan dengan cara menguji beberapa aspek sistem dengan sedikit memperhatikan struktur logika internal sistem. Sistem dikatakan dapat berfungsi dengan baik yaitu pada saat *input* diberikan dan *output* memberikan hasil sesuai dengan spesifikasi sistem yang dibuat. Berikut pengujian dapat dilihat pada table 3.1 berikut:

Tabel 3.1 Perancangan Pengujian *Black Box*

Kasus pengujian	Nilai Input	Skenario Pegujian	Hasil	Keterangan
Registrasi	Benar	Mengisi <i>Form</i> Registrasi	Data Registrasi Tersimpan dalam <i>database</i> .	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>
<i>Login User</i>	Benar	Mengisi <i>Form</i> <i>Username</i> dan <i>Password</i> dan	Membaca Data dalam <i>database</i> , tabel <i>user</i>	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>

		menekan tombol <i>login</i>	dengan entitas <i>username</i> dan <i>password</i> dan melakukan <i>session</i> berdasarkan <i>username</i> dan menampilkannya di halaman <i>user</i> .	
Halaman Pengaduan	Benar	Mengisi Formulir pengaduan sesuai dengan identitas dan mengupload bukti berupa format gambar dan menekan tombol <i>submit</i> .	Data berhasil disimpan kedalam <i>database</i> dan mengirim data kepada <i>server</i> untuk di tinjau oleh <i>admin</i>	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>
<i>History</i>	Benar	Menampilkan data pengaduan yang telah diinputkan.	Membaca data pengaduan di dalam <i>database</i> dan mengupdate hasil verifikasi yang dilakukan oleh <i>admin</i> .	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>
<i>Login Admin</i>	Benar	Mengisi <i>Form Username</i> dan <i>Password</i> dan menekan tombol <i>login</i>	Membaca Data dalam <i>database table admin</i> dengan entitas <i>username</i> dan <i>password</i> dan melakukan <i>session</i> berdasarkan	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>

			<i>username</i> dan menampilkannya di halaman <i>admin</i> .	
<i>Dashboard Admin</i>	Benar	Menampilkan <i>Widget</i> Dalam Bentuk <i>Chart</i> dan statistic Pengaduan satu tahun terakhir	Membaca data dalam <i>database</i> dengan <i>query sum table</i> pengaduan dan menampilkannya kedalam <i>chart</i> dan diagram.	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Sukses [ <input type="checkbox"/> ] Invalid
Laporan	Benar	Menampilkan Data laporan yang dikirim oleh <i>user</i> dan menekan tombol detail untuk melihat detail laporan dan menekan tombol verifikasi untuk menindaklanjuti laporan.	Membaca data dalam <i>database</i> pengaduan dan menampilkannya kedalam sebuah <i>table</i> . Dan mengirimkan hasil verifikasi kasus ke halaman <i>user</i>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Sukses [ <input type="checkbox"/> ] Invalid
Sedang Ditangani	Benar	Menampilkan Data laporan yang telah diverifikasi dan menekan tombol detail untuk melihat detail laporan dan memilih <i>combobox</i> perkembangan kasus.	Membaca data dalam <i>database</i> pengaduan dan menampilkannya kedalam sebuah <i>table</i> . Dan mengirimkan hasil kasus ke halaman <i>user</i>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Sukses [ <input type="checkbox"/> ] Invalid
<i>Managemen user</i>	Benar	Menampilkan Data <i>user</i> yang telah	Membaca data dalam <i>database</i>	[ <input checked="" type="checkbox"/> ] Sukses [ <input type="checkbox"/> ] Invalid

		melakukan registrasi dan menekan tombol <i>edit</i> untuk mengedit data <i>user</i> dan hapus untuk menghapus data <i>user</i> .	dalam <i>table user</i> dan menampilkannya kedalam sebuah <i>table</i> .	
<i>Logout</i>	Benar	Mengakhiri <i>seasson</i>	Merefresh halaman dan melakukan intents ke halaman <i>login</i> .	[ ✓ ] Sukses [ ] <i>Invalid</i>

Proses pengujian pada penelitian ini melibatkan pengembang dan pengguna. pengembang melakukan pengujian untuk memastikan sistem berjalan dengan baik sesuai proses yang ditentukan. pengguna yang melakukan proses pengujian dengan cara mencoba menggunakan sistem ini untuk memberikan evaluasi dalam bentuk kritik dan saran terhadap sistem yang sudah dibuat. hasil evaluasi dari pengguna dijadikan pertimbangan bagi pengembang untuk ditindaklanjuti dalam proses perbaikan *system*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdulloh, R. (2016). *Easy & Simple Web Programming* (R. Abdulloh (ed.); 1st ed.). PT. Gramedia.
- [2] Anggi Anugraha Putra, Oky Dwi Nurhayati, I. P. W. (2016). *PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI INFORMATION MANAGEMENT SYSTEM MENGGUNAKAN FRAMEWORD ISO/IEC 20071*. 4(1), 60–66.
- [3] Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi* (E. Risanto (ed.); 1st ed.). CV. ANDI OFFSET.
- [4] Antoni, A. (2018). Kejahatan Dunia Maya (Cyber Crime) Dalam Simak Online. *Nurani: Jurnal Kajian Syari'ah Dan Masyarakat*, 17(2), 261–274.  
<https://doi.org/10.19109/nurani.v17i2.1192>
- [5] Ardiyanti, H. (1986). *Cyber-Security Dan Tantangan Pengembangannya Di Indonesia*. 95–110.
- [6] Aulianida, D., Liestyasari, S. I., & Ch, S. R. (2019). PENCEGAHAN PRAKTIK PENIPUAN INTERNET (INTERNET FRAUD) MELALUI MEDIA SOSIAL SEBAGAI BENTUK CYBER CRIME DITINJAU DARI PERSPEKTIF HUKUM INTERNASIONAL. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- [7] Dai, R. H. (2017). Rancang Bangun Aplikasi E-Report Pengaduan Masyarakat Design Public Complaint E-Report Application. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16421>
- [8] Daryono, D., & Sugiantoro, B. (2017). Pengembangan Framework Pelaporan Cyber Crime. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 1(3), 133.  
<https://doi.org/10.14421/jiska.2017.13-05>
- [9] Dewan Teknologi dan Komunikasi Nasional. (2018). Pengembangan keamanan siber nasional. *Policy Paper*.
- [10] Hukum, F., Sebelas, U., & Surakarta, M. (2016). *PERKEMBANGAN KEJAHATAN TEKNOLOGI INFORMASI ( CYBER CRIME ) DAN ANTISIPASINYA DENGAN PENAL POLICY*. 5(1).
- [11] Jayanti, N. K. D. A., & Sumiari, N. K. (2018). *Teori Basis Data*. January, 132.
- [12] Mayangky, N. A., & Suharyanto, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Pada Polsek Citeureup Cimahi. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 67. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v7i1.295>

- [13] Muhamad Muslihudin, O. (2016). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML* (A. Pramesta (ed.); 1st ed.). CV. ANDI OFFSEt.
- [14] Okutan, A., & Çebi, Y. (2019). A Framework for Cyber Crime Investigation. *Procedia Computer Science*, 158, 287–294. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.054>
- [15] Permatasari, R. A., Priyambadha, B., & Arwan, A. (2018). Pengembangan Sistem Aplikasi Pelaporan Masyarakat Berbasis Web di Kabupaten Pekalongan. *J-Ptiik*, 2(11), 5604–5610.
- [16] Putri, F. R. (2017). *PERANCANGAN DESAIN INSTRUKSIONAL CARA MELAPORAN PENIPUAN TRANSAKSI ONLINE KE POLISI*. 5, 3301705.
- [17] Rusmana, A. (2015). Penipuan Dalam Interaksi Melalui Media Sosial. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 3(2), 187–194.
- [18] Sumenge, M. (2013). Penipuan Menggunakan Media Internet Berupa Jual-Beli Online. *Lex Crimen*, 2(4), 102–112.
- [19] Tukino, & Amrizal. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Transaksi Berbasis Web Pada PT Pos Indonesia Batam. *Teknosi*, 03(01), 199–210.
- [20] zakia, hanifa. (2019). *Penerapan Sistem Informasi Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/5arwe>