



proceedings of

CITEE 2018

The 10th Conference on
Information Technology and Electrical Engineering

 Ramada Bintang
Bali Resort
24th-26th July 2018
Kuta, Bali



Organized by



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

**PROCEEDINGS OF
THE 10TH NATIONAL CONFERENCE ON
INFORMATION TECHNOLOGY AND
ELECTRICAL ENGINEERING
(CITEE 2018)**

Bali, 24 - 26 Juli 2018

DEPARTMENT OF ELECTRICAL ENGINEERING
AND INFORMATION TECHNOLOGY
FACULTY OF ENGINEERING
UNIVERSITAS GADJAH MADA

PANITIA 2018

Dewan Penasehat

Adhi Susanto (UGM)
T. Haryono (UGM)
Sasongko Hadi P. (UGM)
Tumiran (UGM)
Lukito Edi Nugroho (UGM)
P. Insap Santosa (UGM)

Penanggung Jawab

Suharyanto (UGM)
Hanung Adi Nugroho (UGM)

Komite Pelaksana**Ketua Umum**

Yusuf Susilo Wijoyo (UGM)

Sekretaris

Eny Sukani Rahayu (UGM)

Bendahara

Sigit Basuki Wibowo (UGM)

Panitia Program Teknis

Wayan Ariastina (Universitas Udayana)
Adha Cahyadi (UGM)
Rudy Hartanto (UGM)
I Wayan Mustika (UGM)
Husni Rois Ali (Imperial College London)
Ida Ayu Giriamtari (Universitas Udayana)
Mauridhi Purnomo (ITS)
I Made Yulistya Negara (ITS)
Lesnanto Multa Putranto (Hokkaido University)
Azkario Rizky P. (Univ. of Groningen)
Noor Akhmad Setiawan (UGM)
Sigit Basuki Wibowo (UGM)
Sunu Wibirama (UGM)
Widyawan (UGM)
Teguh Bharata Adji (UGM)
Risanuri Hidayat (UGM)
Ridi Ferdiana (UGM)
Eka Firmansyah (UGM)
F. Danang Wijaya (UGM)

KATA PENGANTAR

Atas nama seluruh panitia, saya ucapkan selamat datang kepada seluruh peserta dan pihak yang terlibat dalam acara The 10th National Conference on Information Technology and Electrical Engineering (CITEE) 2018. CITEE merupakan seminar nasional yang diselenggarakan setiap tahun oleh Departemen Teknik Elektro dan Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Gadjah Mada, yang pada tahun ini telah masuk pada tahun pelaksanaan yang ke sepuluh. Seminar ini mengangkat topik-topik penelitian di bidang Teknik Elektro dan Teknologi Informasi. Acara ini diharapkan dapat menjadi fasilitas bagi para peneliti, praktisi, maupun akademisi untuk bertukar informasi, ide, dan pengalaman-pengalaman yang telah dimiliki selama ini.

Menghadapi era industri 4.0, CITEE 2018 ini mengusung tema *Smart Technology for Better Society*. Makalah yang diterima dalam seminar ini mencakup beberapa bidang spesifik ilmu elektro, antara lain elektronika, informatika, ketenagalistrikan, isyarat, dan sistem informasi.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada para pembicara utama, mitra, penulis, dan peserta yang telah berkontribusi pada acara ini. Kami berharap semua pihak dapat memperoleh manfaat dari terselenggaranya acara ini yang juga merupakan bentuk partisipasi kita dalam memajukan penelitian pada bidang Teknik Elektro dan Teknologi Informasi di Indonesia.

Salam,

Dr. Lesnanto Multa Putranto
Chair of CITEE

Jadwal CITEE 2018

Bali, 24 – 26 Juli 2018

10.00 – 12.00	Registrasi
12.00 – 13.00	ISHOMA
13.00 – 13.30	<i>Workshop Opening</i>
13.30 – 14.30	<i>Workshop I</i>
14.30 – 15.30	<i>Workshop II</i>
15.30 – 15.45	Coffee Break
15.45 – 17.15	Sesi Paralel

SESI PARALEL

		Ruang					
		Pulau Bali	Pulau Nias	Pulau Sawu	Nakula	Sahadewa	Ballroom
Sesi 1	15.45 – 17.15	Comm-1	SIE-002	PS-001	TI-018	TI-004	TI-017
		Comm-4	SIE-003	PS-005	TI-029	TI-008	TI-019
		Comm-10	SIE-004	PS-006	PS-008	TI-011	TI-020
		SIE-005	SIE-009	PS-007	PS-010	TI-016	TI-027

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Komite	ii
Kata Pengantar	iii
Jadwal	iv
Daftar Isi	v

Plenary

1. Key-001	<i>CHA- based Biomedical Engineering: From Lab to Clinical Application and Its Future Perspectives</i> <i>Assoc. Prof. Ika Dewi Ana</i>	3
2. Key-002	<i>Optimizing Smart Power Systems With Renewable Energy Sources To Minimize Total Society Cost</i> <i>Prof. Toshihisa Funabashi</i>	4
3. Key-003	<i>Machine Learning Applications for Personal Service Robots</i> <i>Prof. Jun Miura</i>	5
4. Key-004	<i>What is Virtual Reality? : The Past, The Present, The Future and Its Application</i> <i>Prof. Kazuhiko Hamamoto</i>	6

Teknis

1. Comm-001	<i>Perancangan Rectangular Microstrip Antenna untuk Komunikasi 5G dengan Penambahan Elemen Parasitik</i> <i>Anugerah Galang Persada, Eny Sukani Rahayu, I Made Adhi Wiryawan, Katlia Vena Amethyst</i>	9
2. Comm-004	<i>Perancangan Antena Mikrostrip untuk Jamming Bluetooth</i> <i>Eny Sukani Rahayu, Anugerah Galang Persada, Maria Roulna Sitorus, Hanif Alfian Aliefananda, Reza Palupi Alkamil</i>	14
3. Comm-010	<i>Review pada Estimasi Spektral Daya pada Kawasan Frekuensi dan Arah Kedatangan Isyarat berbasiskan Pencuplikan Terkompresi</i> <i>Hasbi N. P. Wisudawan, Dyonisius Dony Ariananda, Risanuri Hidayat</i>	19
4. PS-001	<i>Pemanfaatan Motor Induksi Tiga Fasa 4 kw Sebagai Generator dengan Variasi Kapasitor</i> <i>Syamsul Wahyu, Abdul Multi</i>	31
5. PS-005	<i>Rancang Bangun Smart Energi Meter Digital Prabayar dengan Dukungan Teknologi Bluetooth</i> <i>Agung Budi Muljono, I Made Ari Nrartha, I Made Ginarsa, Sultan</i>	38
6. PS-006	<i>Analisis Perhitungan Indeks Ketidakpuasan Pelanggan pada PT. PLN (Persero)</i> <i>Priyatmadi, Avrin Nur Widiastuti, Novrizal Dwi Rozaq, Hariyanto Kaelan</i>	44
7. PS-007	<i>Analisis Indeks Kepuasan Pelanggan dan Performance-Importance untuk Peningkatan Kinerja PT. PLN (Persero)</i> <i>Avrin Nur Widiastuti, Priyatmadi, Pandu Lukhyswara, Hariyanto Kaelan</i>	49
8. PS-008	<i>Analisis Pemasangan Rooftop Photovoltaic System pada Sistem Elektrikal Bangunan</i> <i>Yusuf Susilo Wijoyo, Andrian Fauzi Halim</i>	57
9. PS-010	<i>Analisis Kinerja Standby Power System pada Sistem Kelistrikan Gedung karena Penambahan Rooftop Photovoltaic System</i> <i>Yusuf Susilo Wijoyo, Anugerah Nur Arif Wicaksono</i>	63
10. SIE-002	<i>Sistem Pengenalan dan Verifikasi Pembicara HMM</i> <i>Budi Darmawan, Suthami Ariessaputra</i>	68
11. SIE-003	<i>Implementasi LabVIEW sebagai Interface Dengan Arduino Uno untuk Kontrol dan Monitoring Jarak, Suhu, dan Pergerakan 2WD Mobile Robot</i> <i>Arif Ainur Rafiq</i>	74

12.	SIE-004	Pengembangan Perangkat Lunak untuk Menghitung Akurasi Algoritma Pengenalan Pelat Nomor (GMANPR) secara Otomatis <i>Addin Suwastono, Agus Bejo, Jonathan Eka Sulistya Putra</i>	79
13.	SIE-005	Perancangan Osilator Cincin <i>Quadrature</i> Berbasis Pembagi Frekuensi Terkunci-Injeksi <i>Prapto Nugroho</i>	84
14.	SIE-009	Pengembangan Algoritma <i>Matching</i> untuk Autentikasi Sidik Jari pada <i>Smartcard</i> <i>Agus Bejo, Arfianto Dwi Cahyo, Risanuri Hidayat</i>	88
15.	TI-004	Arsitektur Jaringan Informasi Keuangan pada Arus Distribusi Pangan Pokok dan Strategis di Jawa Barat <i>Indri Koesnadi</i>	92
16.	TI-008	Sistem Diagnosis Pneumonia Menggunakan Logika <i>Fuzzy</i> Tsukamoto <i>Elyza Gustri Wahyuni, Ahmad Syahriza Ramadhan</i>	97
17.	TI-011	Pengembangan Sistem Perangkat Lunak Simulasi Desain Warna Batik <i>Software Development of Batik Dyes Design Simulation System</i> <i>Prihanto Edy Sanjaya, Muhammad Arif Wibisono</i>	103
18.	TI-016	Penerapan Sistem <i>Dashboard</i> untuk Prediksi Penjualan pada Aplikasi Pengolahan Data Stok Ikan Berbasis Web di UPTD Pasar Ikan Kab. Tasikmalaya <i>Andi Nur Rachman, Cecep Muhamad Sidik Ramdani, Rahmi Nur Shofa</i>	108
19.	TI-017	<i>Optimized Dictionary Attack on MD5 Algorithm</i> <i>Sandromedo Christa Nugroho</i>	113
20.	TI-018	Perancangan <i>JavaCard Applet</i> dan <i>Prototype</i> Aplikasi eWallet pada <i>Smartphone</i> Android <i>Sujoko Sumaryono, Rilo Pambudi, Agus Bejo</i>	118
21.	TI-019	Uji Coba <i>Stemming ECS (Enhance Confix Stripping)</i> Ayat-Ayat Al Qur'an dan Hadist Terjemahan Bahasa Indonesia <i>Tristyanti Yusnitasari, Lily Wulandari, Irfan Humaini, Diana Ikasari</i>	124
22.	TI-020	<i>Software Engineering</i> Pengendalian Gratifikasi dengan menggunakan Kerangka Kerja YII2 pada Instansi Pemerintahan <i>Rasmila</i>	131
23.	TI-027	<i>LUMOS (Lighting Usage Management and Optimization System)</i> : Sistem Cerdas sebagai Solusi Manajemen Penggunaan Listrik pada Pencahayaan Bangunan di Indonesia <i>Iftitah Imawati, Tri Wahyu Utomo, Wisnu Kurniawan</i>	136
24.	TI-029	Rancang Bangun Fitur Pencarian Topik Penelitian dengan Metode TF-IDF (Kasus: <i>Website Grup Riset I-Sysis</i>) <i>Adhistya Erna Permanasari, Hirzi Chandani, Silmi Fauziati</i>	140

Software Engineering Pengendalian Gratifikasi dengan menggunakan Kerangka Kerja YII2 pada Instansi Pemerintahan

Rasmila

Universitas Bina Darma
Jl. Jendral A. Yani No. 3 Palembang 30264
rasmila@binadarma.ac.id

Abstract—Agricultural Quarantine Hall Class I Palembang is one of the government agencies in Palembang city. Sometimes employees from a government agency get gifts from some other people or agencies as a token of gratitude. Therefore, in order that the grant received by the employee of Agricultural Quarantine Hall of Class I Palembang can be recorded and known by all employees and certainly not a gratification because it is included in the crime, then in this study applied software engineering with PHP programming language and utilize Yii2 framework for establishing a gratification control system so that gifts received by employees can be assessed whether they are gratification or not. That way all the gifts received by employees can be recorded well and avoid the acceptance of gratuities.

Government agencies; gratification; software engineering; PHP; framework yii2 (key words)

Abstrak—Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang merupakan salah satu instansi pemerintahan yang berada di Kota Palembang. Terkadang pegawai dari suatu instansi pemerintahan memperoleh pemberian dari beberapa masyarakat atau instansi lainnya sebagai tanda terima kasih. Oleh karena itu, agar pemberian yang diterima pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang tersebut dapat terdata dan diketahui oleh seluruh pegawai serta dapat dipastikan bukan merupakan gratifikasi karena itu termasuk ke dalam tindak pidana, maka pada penelitian ini diterapkan software engineering dengan bahasa pemrograman PHP serta memanfaatkan framework Yii2 untuk membangun sistem pengendalian gratifikasi agar pemberian yang diterima oleh pegawai dapat dinilai apakah merupakan gratifikasi atau bukan. Dengan begitu seluruh pemberian yang diterima pegawai dapat terdata dengan baik serta menghindari terjadinya penerimaan gratifikasi.

Instansi pemerintahan; gratifikasi; software engineering; PHP; framework yii2 (kata kunci)

I. PENDAHULUAN

Salah satu instansi pemerintahan yang berada di Kota Palembang adalah Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang. Sebagai salah satu instansi pemerintahan terkadang pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang memperoleh pemberian baik dari masyarakat maupun instansi lainnya sebagai tanda terima kasih atas kerjasama dan bantuan mereka. Akan tetapi, tidak semua pemberian dapat langsung diterima oleh pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang, dikarenakan bisa saja diantara pemberian tersebut merupakan gratifikasi

yang merupakan salah satu tindak pidana. Gratifikasi dalam arti luas merupakan pemberian sesuatu barang atau jasa kepada pegawai instansi pemerintahan. Selama ini, pemberian yang diterima oleh pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang tidak terdata atau bahkan tidak diketahui oleh Pimpinan serta seluruh pegawai instansi pemerintahan tersebut.

Oleh karena itu, pada penelitian ini dilakukan penerapan *software engineering* untuk pendataan pemberian yang diterima oleh setiap pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang sehingga dapat diketahui apakah pemberian tersebut merupakan gratifikasi atau bukan. Pada penelitian ini digunakan bahasa pemrograman berbasis *web* dimana didukung juga dengan penggunaan Kerangka Kerja (*Framework*) Yii2. Yii2 memiliki kelebihan dari *framework* PHP yang lainnya, yaitu dalam hal efisiensi, kekayaan fitur dan kejelasan dokumentasi serta *framework* Yii2 juga sangat ringan untuk dioperasikan.

Penerapan *software engineering* dalam pendataan pemberian yang diterima pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang ini ditujukan agar dapat mengendalikan pemberian sehingga setiap pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang tidak menerima pemberian yang berupa gratifikasi. Dengan begitu, diharapkan sistem ini akan mengurangi tingkat penerimaan gratifikasi oleh pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang.

II. LANDASAN TEORI

A. Software Engineering

Software Engineering merupakan bidang yang berhubungan dengan perancangan, dan modifikasi perangkat lunak yang bertujuan meningkatkan kualitas, kegunaan, pemeliharaan, dan kecepatan pembuatannya. (Jatmika, 2010).

Software Engineering merupakan pembangunan dengan menggunakan prinsip atau konsep rekayasa dengan tujuan menghasilkan perangkat lunak bernilai ekonomi yang dipercaya dan bekerja secara efisien menggunakan mesin. (Rosa dan Shalahuddin, 2016).

B. Gratifikasi

Gratifikasi adalah pemberian dalam arti luas, yakni meliputi pemberian uang, barang, rabat (*discount*), komisi, pinjaman tanpa bunga, tiket perjalanan, fasilitas penginapan, perjalanan wisata, pengobatan cuma-cuma, dan fasilitas lainnya. Gratifikasi tersebut

baik yang diterima di dalam negeri maupun di luar negeri dan yang dilakukan dengan menggunakan sarana elektronik atau tanpa sarana elektronik". (Undang-Undang Republik Indonesia No.20, 2001)

C. Framework

Framework dapat diartikan sekumpulan perintah/program dasar di mana perintah dasar tersebut dapat digunakan lagi untuk menyelesaikan masalah yang lebih kompleks sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi baru atau aplikasi kompleks tanpa harus membuat program dari awal. (Hidayatullah dan Kawistara, 2014)

Beberapa keuntungan yang didapat dalam penggunaan *framework* adalah:

1. Menghemat waktu pengembangan

Dengan *library* yang telah disediakan oleh *framework* maka tidak perlu lagi memikirkan hal-hal dasar atau hal-hal umum yang sudah dibuat pada *library*, jadi anda hanya fokus ke proses bisnis yang akan dikerjakan.

2. Penggunaan ulang program/kode

Dengan menggunakan *framework* maka pekerjaan anda akan memiliki struktur yang baku, sehingga kita dapat menggunakan program/kode itu kembali untuk pekerjaan lainnya.

3. Bantuan komunitas

Pada umumnya setiap *framework* yang besar mempunyai komunitas dimana komunitas inilah yang siap membantu jika ada permasalahan, selain itu juga bisa berbagi ilmu sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemrograman anda.

4. Kumpulan program terbaik

Sebuah *framework* merupakan kumpulan program terbaik yang sudah teruji, sehingga dapat meningkatkan kualitas program/kode anda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *framework* adalah sekumpulan perintah dasar yang dapat digunakan secara berulang-ulang untuk membangun program baru yang lebih kompleks dengan cepat dan efisien.

D. Framework Yii2

Menurut Murya (2016), *Yii* adalah kerangka kerja (*Framework*) *open source* berbasis *php*. Nama *Yii* (dieja sebagai /i:/) singkatan dari "Yes It Is".

Menurut Badiyanto (2016), *Yii* adalah *framework* (kerangka kerja) *PHP* berbasis-komponen, dan kinerja terbaik untuk pengembangan aplikasi *web* berskala besar.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa *Yii2* adalah salah satu jenis *framework* yang sangat teruji dengan memiliki fitur lengkap dalam membangun sistem berbasis *web* yang dikemas menjadi satu kesatuan yang solid.

Framework *Yii* menggunakan dua konsep yang paling penting, yaitu *Object-Oriented Programming (OOP)* dan *Model-View-Controller (MVC)*.

a. *Object Oriented Programming (OOP)* merupakan metode pemrograman yang berorientasi pada objek. Semua data dan fungsi metode ini dibungkus dalam

kelas-kelas atau objek-objek. *OOP* diciptakan untuk mengatasi keterbatasan pada bahasa pemrograman tradisional. (Badiyanto, 2016).

- b. *Model-View-Controller (MVC)* adalah model pembuatan program yang menerapkan arsitektur yang memisahkan proses, tampilan, dan bagian yang menghubungkan antara proses dan tampilan, (Badiyanto, 2016)
- c. *Model* merupakan kelas yang mendasari logika proses dalam aplikasi perangkat lunak dan kelas yang terkait dengannya. *Model* adalah suatu objek yang tidak mengandung informasi tentang *user interface*. *Model* juga suatu kelas yang berisi metode/fungsi yang merupakan kumpulan dari proses-proses.
- d. *View*, merupakan kumpulan dari kelas yang mewakili unsur-unsur dalam antarmuka user (semua hal *user* dapat melihat dan merespon pada layar, seperti tombol, tampilan kotak, dan sebagainya).
- e. *Controller* merupakan kelas yang menghubungkan *model* dan *view*, dan digunakan untuk berkomunikasi antara kelas dalam *model* dan *view*.

E. MySQL

MySQL merupakan *software RDBMS* (atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user (multi user)*, dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau bersama-sama (*multi-threaded*). (Budi Raharjo, 2011)

Structured Query Language (SQL) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelolah data pada *RDBMS*. *SQL* awalnya dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus. (Rosa dan Shalahuddin, 2016)

III. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi dilakukan pada Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang yang beralamatkan Jalan Kol. H. Burlian No. 78 KM 06 Palembang, dimana penulis mengumpulkan data penelitian dengan pengamatan terhadap mekanisme yang berjalan di Kantor Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang pada Sub Unit Pelayanan Gratifikasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

Hasil dari observasi yang diperoleh oleh penulis adalah salinan formulir pelaporan gratifikasi, daftar nama pegawai, daftar operator sub unit pengelola gratifikasi dan daftar pejabat sub unit pengelola gratifikasi.

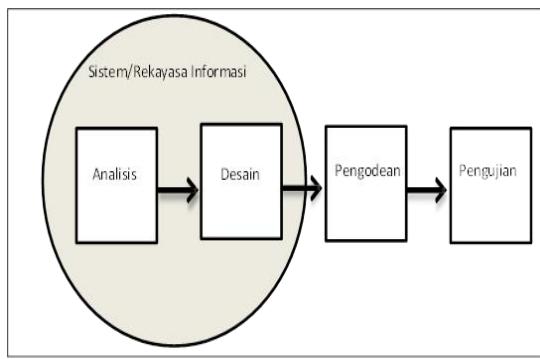
2. Wawancara

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan pelaporan gratifikasi pada Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang. Dilakukan dengan cara tanya jawab kepada pihak terkait di Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang secara langsung terhadap sub Unit Pengelola Gratifikasi Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang

3. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari teori-teori dari buku-buku ataupun dari referensi lain yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan tentang *software engineering*, gratifikasi, *framework*, *yii2* dan *MySQL*.

Pada penelitian ini juga menggunakan metode pengembangan sistem yaitu Model *Waterfall*. Model *Waterfall* terkadang disebut alur hidup klasik (*classic life cycle*) yang menunjukkan sistematika dan pendekatan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai dengan spesifikasi pelanggan, persyaratan serta kemajuan. Hal ini diproses melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyebaran yang berpuncak pada dukungan perangkat lunak yang telah selesai dibangun. (Pressman, 2015).



Gambar 1. Model Waterfall

Model ini memiliki tahapan yang berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean dan pengujian.

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain

Pada tahap ini fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak dan representasi antar muka.

3. Pengodean

Tahap ini merupakan terjemahan dari desain ke kode program perangkat lunak.

4. Pengujian

Fokus pada perangkat lunak dari segi logis dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan

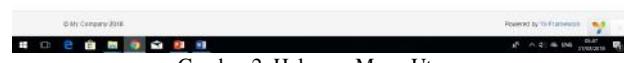
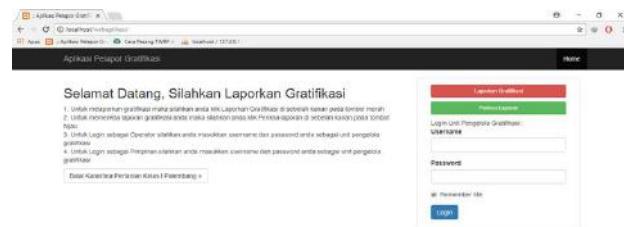
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh berupa Perangkat Lunak Pengendalian Gratifikasi Menggunakan *Framework* *Yii2* pada instansi pemerintahan dimana pada penelitian ini dipilih Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang.

Berikut ini adalah beberapa tampilan perangkat lunak yang telah dibangun :

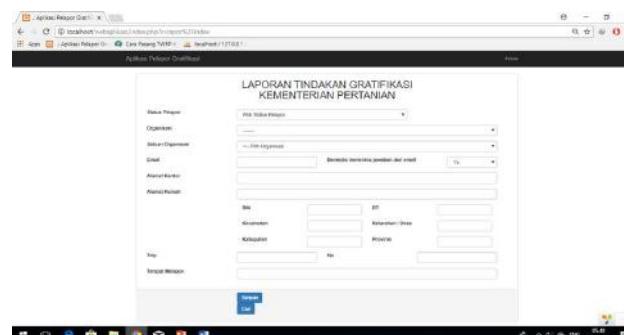
A. Halaman Menu Utama

Menu halaman utama ini dapat diakses dengan membuka link sistem pelaporan gratifikasi. Adapun menu halaman utama ini terdiri dari menu *home* dan kolom *login user*.



B. Form pelaporan Gratifikasi

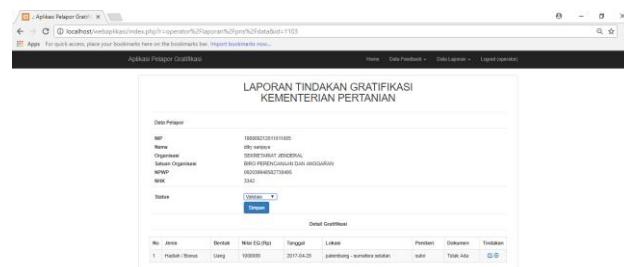
Pada halaman yang berupa *form* ini akan diisi sesuai dengan data penerima gratifikasi yang akan dilaporkan. Berikut ini adalah bentuk dari tampilan *form* pelaporan gratifikasi.



Gambar 3. Form Pelaporan Gratifikasi

C. Halaman Menu Operator

Halaman menu operator digunakan untuk validasi data penerima gratifikasi yang telah dilaporkan oleh operator.



Gambar 4. Halaman Menu Operator

D. Halaman Periksa Laporan

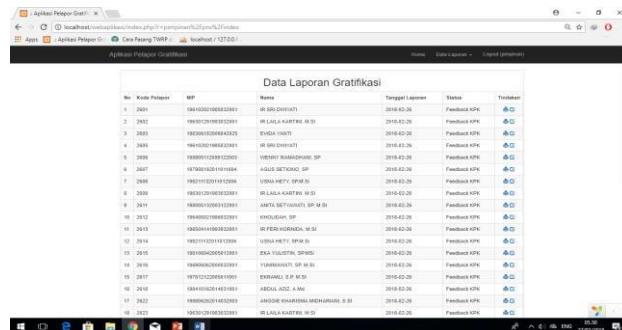
Pada halaman periksa laporan ini untuk pelapor memeriksa hasil laporannya sudah diproses sampai dimana dan kejelasan akan hasil dari laporannya.



Gambar 5. Halaman Periksa Laporan

E. Halaman Menu Pimpinan

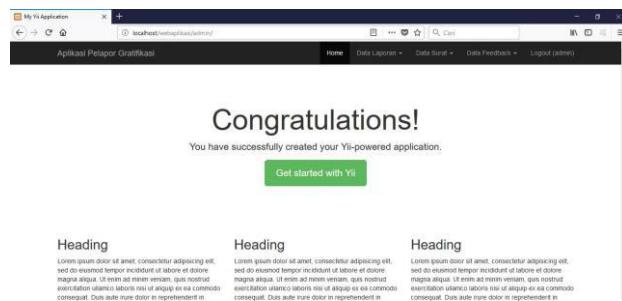
Pada halaman menu pimpinan ini merupakan halaman dimana pimpinan dapat melihat setiap laporan dan *feedback* dari pelaporan penerimaan gratifikasi yang kemudian dapat ditindaklanjuti.



Gambar 6. Halaman Menu Pimpinan

F. Halaman Menu Admin

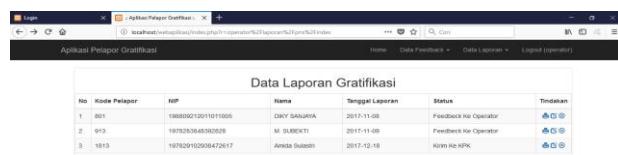
Pada halaman menu admin ini *user* yang menjadi admin dapat melakukan pembaharuan ataupun pengelolaan terhadap sistem pengendalian gratifikasi pada Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang.



Gambar 7. Halaman Menu Admin

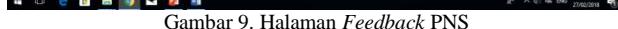
G. Halaman Data Laporan Gratifikasi

Pada halaman ini, dapat dilihat data laporan penerima gratifikasi yang baru masuk yang dikelola oleh operator.



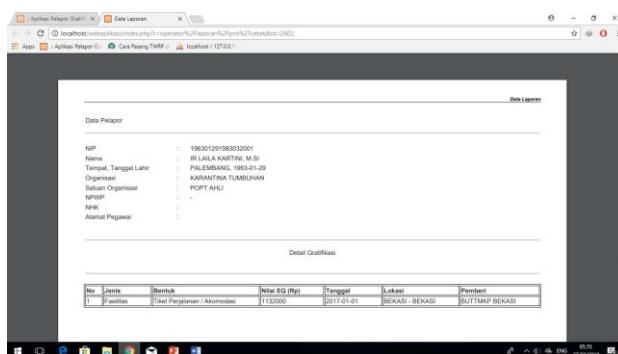
H. Halaman Feedback PNS

Pada halaman ini terdapat hasil dari semua laporan gratifikasi oleh PNS dan status laporannya.



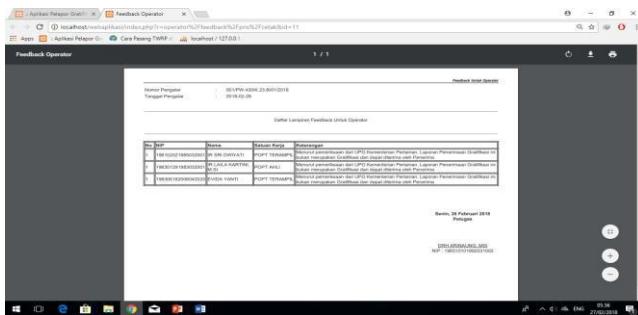
I. Halaman Cetak Data Laporan Gratifikasi

Pada halaman ini merupakan halaman yang menampilkan detail laporan penerima gratifikasi serta dapat dicetak.



J. Halaman Cetak Feedback Operator

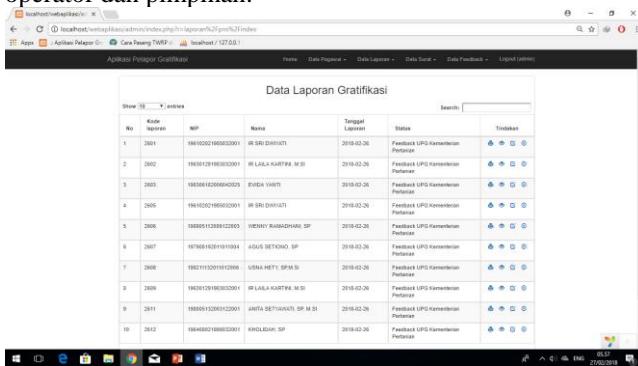
Halaman cetak *Feedback* Operator ini untuk mencetak data laporan gratifikasi yang telah mendapatkan *feedback* dari UPG Kementerian Pertanian.



Gambar 11. Halaman Cetak *Feedback Operator*

K. Halaman Data Laporan Gratifikasi Admin

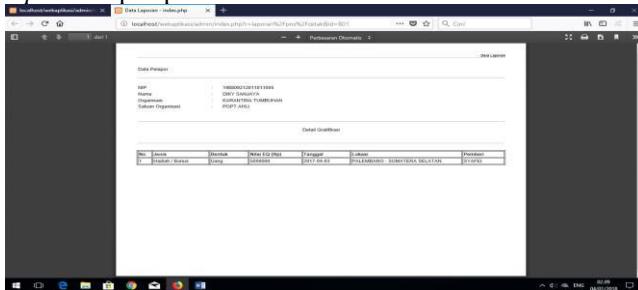
Halaman data laporan gratifikasi admin merupakan hasil dari proses lanjutan yang telah diproses oleh operator dan pimpinan.



Gambar 12. Halaman Data Laporan Gratifikasi Admin

L. Halaman Cetak Data Laporan Gratifikasi Admin

Pada halaman cetak data laporan gratifikasi admin ini menghasilkan detail data laporan gratifikasi yang telah di *input* oleh pelapor.



Gambar 13. Halaman Cetak Data Laporan Gratifikasi Admin

Dari hasil penelitian di atas dapat dijelaskan bahwa untuk menjalankan perangkat lunak ini memanfaatkan *xampp* yang berfungsi sebagai *server php* dan koneksi *database* dengan *mysql*. Kemudian operasikan *browser mozilla firefox* serta buka link *localhost/webaplikasi*, maka akan ditampilkan halaman menu utama yang digunakan untuk melaporkan gratifikasi dan melakukan

login untuk masuk sebagai pimpinan / admin / operator / user.

Dengan dibangunnya sistem pengendalian gratifikasi pada Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang ini, maka dapat mendata lebih detail pemberian yang diterima oleh pegawai Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang sehingga apabila pemberian itu merupakan gratifikasi, maka akan ditindaklanjuti oleh KPK dengan pelaporan dari operator dan surat pengantar dari Pimpinan Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang.

V. KESIMPULAN

Penelitian dengan menggunakan Rekayasa Perangkat Lunak Pengendalian Gratifikasi menggunakan *framework* yii2 pada instansi pemerintahan (studi kasus Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang) menghasilkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil laporan pengendalian gratifikasi yang diterima oleh Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang dapat dikelola lebih efektif dan efisien dari sebelumnya.
 2. Memudahkan Pelapor gratifikasi di instansi Balai Karantina Pertanian Kelas I Palembang untuk melaporkan gratifikasi.
 3. Adapun atribut yang di pergunakan untuk proses data antara lain atribut pelapor, gratifikasi, kode serta bentuk gratifikasi, jenis gratifikasi, pemberi gratifikasi di gunakan sebagai *class* untuk proses pengolahan data untuk mengelola data laporan gratifikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S, Rosa, dan M. Shalahuddin. 2016. Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung: Informatika.
 - [2] Badiyanto. 2016. Mastering Framework Yii. Yogyakarta: Mediakom.
 - [3] Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhari Khairul Kawistara. 2014. Pemrograman Web. Bandung: Informatika.
 - [4] Jatmika, Bambang. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Yudhistira.
 - [5] Murya, Yosef. 2016. Framework PHP Yii2 Develop Aplikasi Web Dengan Cepat dan Mudah. Bandung: Jasakom.
 - [6] Pressman, R.S. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
 - [7] Raharjo, Budi. 2011. Membuat Database Menggunakan Mysql. Bandung: Informatika.
 - [8] Republik Indonesia. 2001. Undang-Undang No. 20 Tahun 2001 tentang Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi Pasal 12B ayat (1). Lembaran Negara RI Tahun 2001. Jakarta : Sekretariat Negara.

JOINT CONFERENCE



CERTIFICATE

This certificate is awarded to

Rasmila

Universitas Bina Darma

in recognition of invaluable support and participation in

Joint Conference 2018

held on 24 - 26 July 2018, organized by Department of Electrical Engineering and Information Technology,

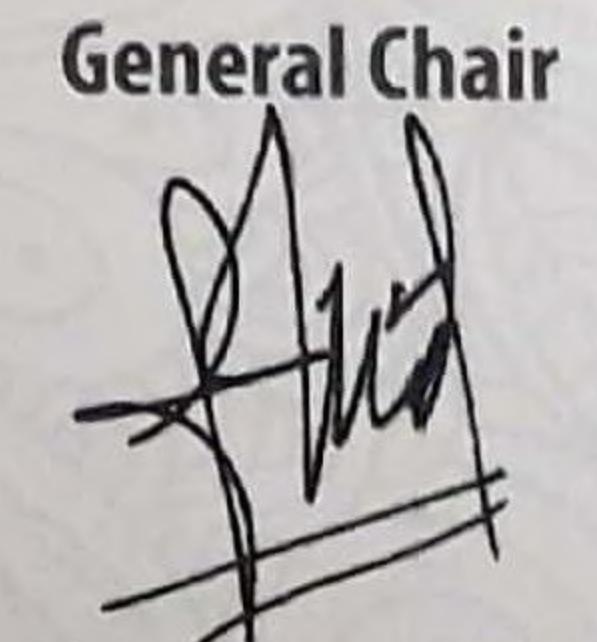
Faculty of Engineering, Universitas Gadjah Mada, as

author/presenter/participant in The 10th National Conference on
Information Technology and Electrical Engineering

Bali, 26 July 2018



Hanung Adi Nugroho, S.T., M.E., Ph.D.



Dr. Eng. Igi Ardiyanto, S.T., M.Eng.