

# ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI EKSEKUSI ONLINE DENGAN FLUTTER SOFTWARE DEVELOPMENT PADA PENGADILAN NEGERI TANGGERANG

<sup>1</sup>*Meta Eri Safitri*

<sup>1</sup>*FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta,*

*dannie@itbu.ac.id*

## **Abstrak**

Kemajuan teknologi Android Java telah berdampak signifikan pada desain aplikasi web Android online yang dapat dieksekusi berbasis blackbox. Integrasi Java dengan sistem operasi Android telah memungkinkan penggunaan pendekatan Model-Driven Life Cycle (MDLC) dalam proses pengembangan, sehingga memudahkan pengembang untuk membuat aplikasi yang ramah pengguna dan berkinerja tinggi. Pendekatan MDLC dikombinasikan dengan Java dan sistem operasi Android menyediakan platform yang kuat untuk membangun aplikasi blackbox dengan kemampuan eksekusi online. Penggunaan alat pengkodean seperti Codigneter semakin menyederhanakan proses pengembangan, memungkinkan pembuatan aplikasi yang lebih efisien dan efektif. Secara keseluruhan, pengembangan teknologi Java Android telah merevolusi desain dan implementasi aplikasi web Android online yang dapat dieksekusi berbasis blackbox.

**Kata Kunci :** ckbox, eksekusi onlne , MDLC, Android, codigneter

## **1. PENDAHULUAN**

Pengadilan Negeri Tangerang merupakan Pengadilan Negeri Kelas I A Khusus yang berada dalam wilayah hukum Pengadilan Tinggi Banten. Wilayah hukum Pengadilan Negeri Tangerang meliputi seluruh daerah administratif Kabupaten Tangerang dan Kota Tangerang.

Pada awalnya Pengadilan Negeri Tangerang merupakan pemecahan dari Pengadilan Negeri Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pengadilan Negeri Tangerang pertama kali diresmikan pada 15 Juni 1966, berkantor di Jalan Daan Mogot No.15 Tangerang, yang merupakan bangunan yang didirikan pada zaman Belanda dan dikenal dengan sebutan LANDRAAD. Pengadilan Negeri Tangerang pertama kali dipimpin oleh R.SOEGONDO

KARTANEGARA, SH. sebagai Ketua dan M. SOEWARDI KARTOSENTONO sebagai Panitera Kepala. Pada 7 Februari 1983 kantor Pengadilan Negeri Tangerang berpindah lokasi di Jalan Taman Makam Pahlawan Taruna Tangerang sampai dengan sekarang, dengan luas tanah ± 4000 m<sup>2</sup>, yang diresmikan oleh Kepala Kantor Wilayah Departemen Kehakiman Jawa Barat yang saat itu dijabat oleh SOEHENDRO HENDARSIN, SH.

Pada prinsipnya Pengadilan Negeri adalah pengadilan yang menerima, memeriksa, mengadili, dan menyelesaikan perkara perdata dan perkara pidana bagi warga negara yang mencari keadilan dan haknya dirampas kecuali undang-undang menentukan lain (UU No. 4 tahun 2004 tentang kekuasaan kehakiman, kemudian wewenang dari pengadilan Negeri sendiri

adalah meliputi perkara pidana maupun perdata.

Yang menjadi landasan hukum keberadaan Pengadilan Negeri ini tercantum dalam Undang-Undang No. 8 tahun 2004 tentang perubahan atas Undang-Undang nomor 2 tahun 1986 tentang peradilan umum yaitu: a. Pasal 2 Undang-Undang No. 8 tahun 2004, “Pengadilan umum adalah dalam data pelaksanaan kekuasaan kehakiman bagi rakyat pencari keadilan pada umumnya”. 4 b. Pasal 3 ayat 1 Undang-Undang No. 8 tahun 2004, “Kekuasaan di lingkungan atau pelaksanaan kekuasaan kehakiman bagi rakyat pencari keadilan dengan pengadilan tinggi”. c. Kekuasaan kehakiman di lingkungan pengadilan umum berpuncak pada Mahkamah Agung sebagai pengadilan Negara tertinggi. Kaitannya dengan tugas dan wewenang Pengadilan Negeri maka tidak terlepas dari proses beracara dalam suatu persidangan, dimana dalam hukum acara pidana dijelaskan mengenai aturan-aturan yang memberikan petunjuk apa yang harus dilakukan oleh penegak hukum dan orang-orang yang terlibat di dalamnya (tersangka, terdakwa, penasehat hukum, dan saksi).

## 2. METODOLOGI

### 2.1 Jenis Penelitian

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D), adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki produk/desain. Yaitu rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk/desain baru atau menyempurnakan produk/desain yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan.

### 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode penelitian ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) Alasan mengapa penulis menggunakan metode tersebut dalam pengembangan sistem adalah karena metode ini cocok untuk

pengembangan sistem pada aplikasi multimedia dan tahap-tahapnya dapat saling bertukar posisi sesuai dengan kebutuhan penelitian. Multimedia Development Life Cycle terdiri dari enam tahap, yaitu Tahap pengonsepan (concept), Perancangan (design), Pengumpulan bahan (material collecting), Pembuatan (assembly), Pengujian (testing) dan Pendistribusian (distribution). Menurut Riyanto & Singgih, (2015), MDLC (Multimedia Development Life Cycle) merupakan metode pengembangan system yang cocok untuk pengembangan system berbasis multimedia.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Implementasi Antarmuka

#### 3.1.1 Tampilan Register



The screenshot shows the registration interface for the 'Aplikasi Eksekusi Online' (Online Execution Application) for the 'Pengadilan Negeri Tangerang Kelas 1 A Khusus'. It features a header with the application name and a 'Registrasi Pengguna' (User Registration) section. Below this, there are four input fields: 'Nama Lengkap' (Full Name), 'Alamat Email' (Email Address), 'Password', and 'Ulangi Password' (Repeat Password). A black 'Register' button is positioned below the fields. At the bottom, there is a footer with a home icon and the text 'Halaman Utama' (Home Page) and 'Sudah terdaftar? Klik disini untuk login.' (Already registered? Click here to login.). A small logo and the text 'Eksekusi Online' are also visible in the footer.

Gambar 3.1 Tampilan Register

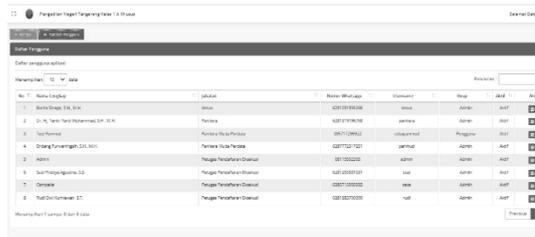
#### 3.1.2 Hasil Tampilan Login Admin



The screenshot shows the admin login interface for the 'Aplikasi Eksekusi Online'. It features a header with the application name and a 'Login Pengguna' (User Login) section. Below this, there are two input fields for 'Username' and 'Password'. A black 'Masuk Aplikasi' (Login Application) button is positioned below the fields. At the bottom, there is a footer with a home icon and the text 'Halaman Utama' (Home Page) and 'Belum terdaftar? Klik disini untuk daftar.' (Not registered? Click here to register.). Below this, there is a link for 'Lupa Password? silahkan tekan' (Forgot Password? please press) and a 'Reset Password' button.

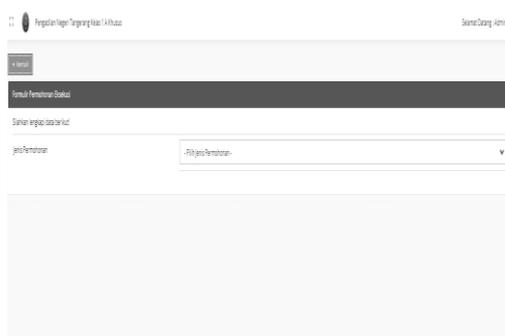
Gambar 3.2 Tampilan Login Admin

### 3.1.3 Tampilan *Setting Account*



Gambar 3.3 Tampilan *Setting Account*

### 3.1.4 Tampilan Permohonan



Gambar 3.4 Tampilan Permohonan

### 3.1.5 Tampilan Setting Pengguna



Gambar 3.5 Tampilan Setting Pengguna

## 4 KESIMPULAN

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian, aplikasi eksekusi berbasis web pada sistem operasi Android memiliki beberapa kelebihan, seperti kemudahan aksesibilitas dan fleksibilitas dalam menjalankan

berbagai tugas eksekusi dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. untuk membangun sebuah aplikasi berbasis web android yang bertujuan sebagai bentuk informasi terbuka atau dapat membantu para pihak berperkara mengetahui sampai proses putusan, perlu melakukan beberapa langkah seperti identifikasi tujuan dan sasaran, perencanaan dan desain, pemrograman dan pengembangan, pengujian dan validasi, dan penerapan dan pemeliharaan
2. Aplikasi sistem pemesanan E-Commerce jasa percetakan online dapat memaksimalkan kinerja perusahaan dalam melakukan sarana promosi penjualan secara online yang dapat memperluas daerah penjualan dan mampu meningkatkan volume penjualan produk yang ditawarkan.

### 4.2 Saran

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau sumber informasi bagi penelitian selanjutnya jika akan melakukan penelitian pembuatan aplikasi berbasis web android adalah sebagai berikut:

1. Pastikan tujuan dan sasaran aplikasi sudah jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Rencanakan dan desain aplikasi dengan baik, sehingga mudah untuk digunakan dan memiliki user interface yang menarik.
3. Pilih bahasa pemrograman yang sesuai dan gunakan framework yang tepat untuk mempermudah pengembangan aplikasi.
4. Lakukan pengujian dan validasi secara berkala untuk memastikan aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan spesifikasi.

5. Terus melakukan pemeliharaan dan peningkatan aplikasi agar selalu up-to-date dan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.
6. Memperhatikan keamanan dan privasi data pengguna dalam pengembangan aplikasi.
7. Pastikan aplikasi memiliki fitur yang interaktif dan mempermudah proses bisnis untuk menarik minat pengguna.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Riyanto, & Singgih. 2015. Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *Juita*, 3, 187–192