

# Sistem Informasi Layanan Pengadilan Agama Boyolali Berbasis Android

Restu Winaldi Wibisono<sup>a,1,\*</sup>, Donna Setiawati<sup>b,2</sup>, Fera Tri Wulandari<sup>b,3</sup>

<sup>a</sup>Fakultas Komunikasi dan Teknik Informatika, Universitas Boyolali, Jalan Pandanaran no. 405, Boyolali 57314, Indonesia

<sup>1</sup>[restuwinaldi@gmail.com](mailto:restuwinaldi@gmail.com) \*; <sup>2</sup>[Donna.setiawati@gmail.com](mailto:Donna.setiawati@gmail.com); <sup>3</sup>[fera3w@gmail.com](mailto:fera3w@gmail.com)

\* Korespondensi penulis

## ARTICLE INFO

### Article history

Menerima 07 September 2020

Revisi 30 November 2023

Diterima 30 November 2023

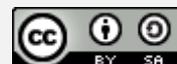
### Kata Kunci

Sistem Informasi  
Pengadilan Agama  
Berbasis Android

## ABSTRACT

*The Religious Court or often referred to as the Religious Court is one of the government institutions that carries out judicial functions in the field of religious law issues, especially Islam, such as marriage problems and inheritance issues in Islam. The religious court as a government institution is currently working to create information transparency and improve public services to the public. There are several services on the Boyolali Religious Court, this research focuses on making the Boyolali Religious Court Information System based on Android using a flutter framework from the client side, for the admin using the web created using codeigniter framework. Data collection methods include interviews, observation, literature study and questionnaires. The method uses the extreme programming method (XP). The result of this research is the construction of a web-based and android-based Boyolali Religious Court Service Information System which informs what services are available at the Boyolali Religious Court and features checking the Divorce Certificate online via android.*

This is an open access article under the [CC-BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. Pendahuluan

Peradilan Agama adalah badan pengadilan pelaku kekuasaan kehakiman untuk melaksanakan penegakan hukum dan keadilan bagi rakyat pencari keadilan dalam perkara tertentu antara orang beragama Islam di bidang sedekah, waris, perkawinan, wakaf, infaq, wasiat, hibah, zakat, dan ekonomi syariah [1] Pengadilan Agama Boyolali sebagai salah satu lembaga pemerintah saat ini turut berupaya agar terciptanya keterbukaan informasi dan peningkatan pelayanan publik yang lebih baik terhadap masyarakat. Keterbukaan informasi dan peningkatan pelayanan publik sangat berpengaruh pada tingkat pelayanan yang diberikan terhadap masyarakat hal ini sejalan dengan peneliti terdahulu [2]

Pengadilan Agama Boyolali dalam menciptakan keterbukaan informasi dan meningkatkan pelayanan publik ingin membuat suatu sistem informasi berbasis mobile. Kebutuhan masyarakat akan informasi dan kemudahannya untuk di dapatkan serta Kemajuan di bidang komunikasi berbasis mobile dengan munculnya media ponsel pintar atau lebih sering dikenal dengan Smart Phone melatarbelakangi Penulis untuk membangun suatu Sistem Informasi "SISTEM INFORMASI LAYANAN PENGADILAN AGAMA BOYOLALI BERBASIS ANROID". hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu [3] Dengan adanya Sistem Informasi tersebut diharapkan masyarakat yang mayoritas pengguna Android dapat mendapat informasi pelayanan dengan menginstal dan membuka aplikasinya pada android tanpa harus datang langsung ke Pengadilan Agama Boyolali serta turut dalam meningkatkan pelayanan publik dengan menciptakan keterbukaan Informasi peningkatan layanan Publik melalui Sistem Informasi tersebut.

## 2. Metode

Dalam pengembangan perangkat lunak terdapat beberapa pendekatan atau metode yang digunakan, dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah *Extreme Programming (XP)* untuk membangun Sistem Informasi Pengadilan Agama Boyolali Berbasis Android. *Extreme programming* merupakan salah satu metode pengembangan turunan dari *agile development*. *Agile development* adalah teknik pengembangan yang dapat dilakukan dengan cepat atau dalam artian pemenuhan kebutuhan perangkat lunak atau sistem informasi yang melibatkan pengguna dengan tujuan meminimalisir kesalahan pengembangan *Extreme Programming* memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planing*), desain (*design*), *Coding* dan pengujian [4]

Metode *Extreme Programming* terdiri dari empat tahap [5]:

- Perencanaan adalah bagian awal untuk memulai sebuah penelitian dengan menjabarkan kebutuhan yang digunakan, keluaran atau hasil. Pada tahap perencanaan dilakukan analisis kebutuhan apa saja yang digunakan untuk melakukan pengembangan Sistem Informasi Penyaluran Pengadilan Agama Boyolali, kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan Sistem Informasi tersebut. Dari wawancara dengan pihak Pengadilan Agama Boyolali yaitu Indra Permana, S. Kom selaku Kasubag Perencanaan, TI dan Pelaporan. bahwa sistem yang dibuat mampu memenuhi kebutuhan penginformasian layanan pada Pengadilan Agama Boyolali. Kemudian pengguna dapat menggunakan dan menikmati informasi terkait layanan yang ada pada Pengadilan Agama Boyolali.
- Perancangan adalah perancangan aplikasi yang mencocoki kebutuhan dari user. Pada tahap perancangan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang menggambarkan proses alur aplikasi. Dalam konteks UML [6]. Diagram *Use case* dapat dilihat pada gambar 1 *Use Case Diagram*.

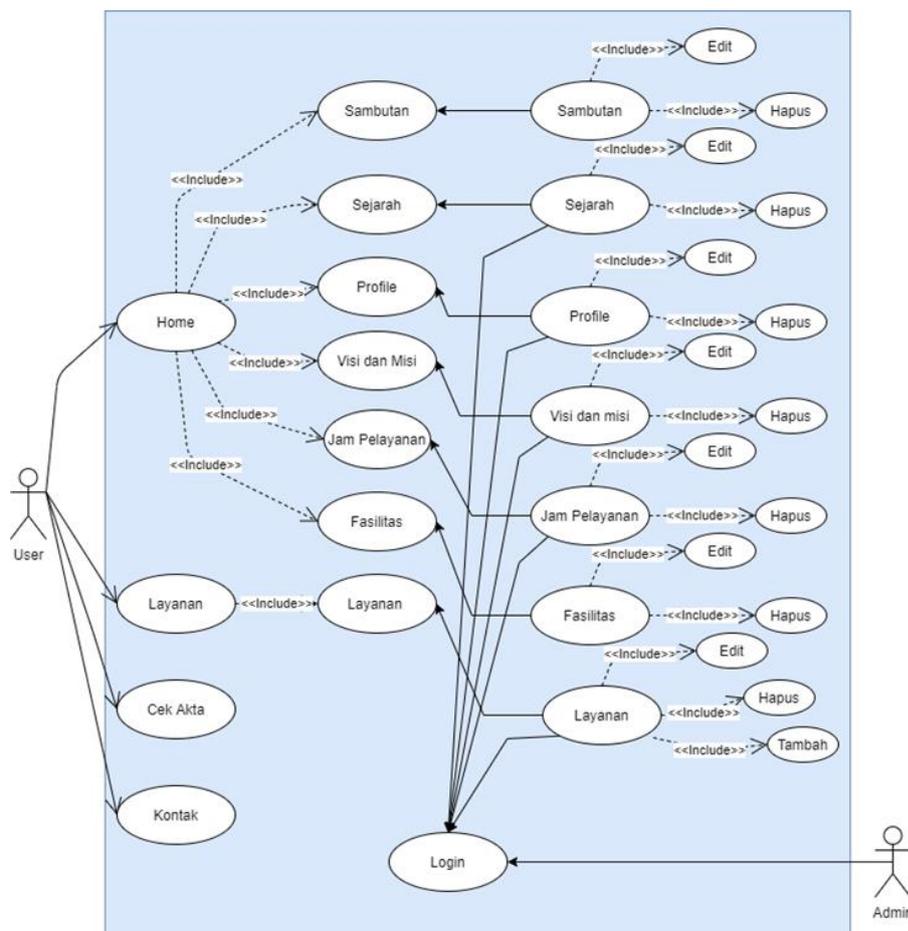
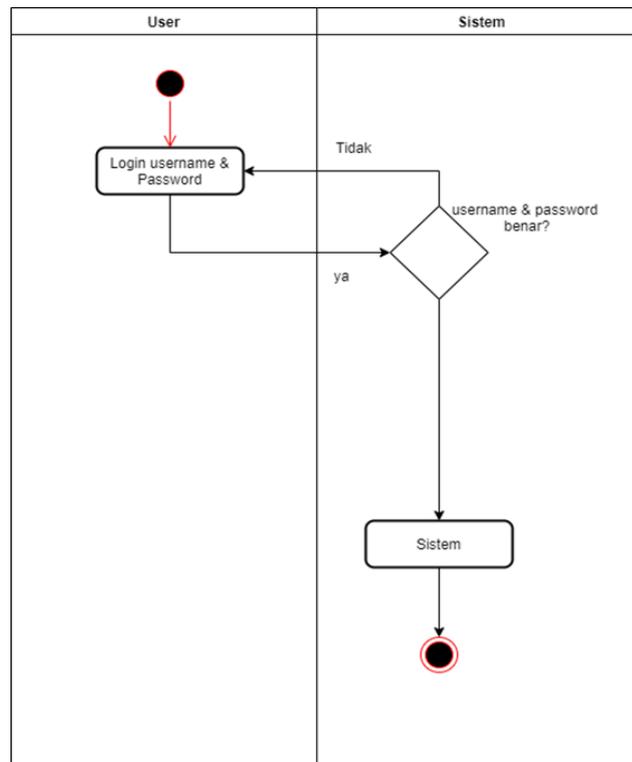


Fig. 1. Use Case Diagram

Setelah membuat *use case diagram* adalah pembuatan *activity diagram* untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh terhadap perilaku sistem untuk masing-masing *use case* yang tersedia. dapat dilihat pada gambar 2 *Activity diagram* admin ke sistem.



**Fig. 2.** Activity diagram admin ke sistem

- c. Pengkodean adalah tahapan dalam menyiapkan baris kode pada *software* yang digunakan dalam pengembangan sistem aplikasi agar dapat menjadi solusi dari masalah.
- d. Pengujian adalah tahapan akhir pengujian layanan dan fungsi yang terdapat pada sistem aplikasi yang dibuat.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap penerapan merupakan pengimplementasian hasil yang diperoleh bersumber dari analisa kebutuhan sampai dengan pembangunan untuk terwujudnya sistem informasi yang diajukan [7] Pengembangan sistem dilakukan dengan *software* visual studio, code bahasa pemrograman HTML, PHP serta dengan *framework* code igniter. Tujuan dari penelitian ini ialah membuat sebuah sistem informasi pelayanan di Pengadilan Agama Boyolali, menciptakan keterbukaan informasi dan meningkatkan pelayanan publik pada Pengadilan Agama Boyolali. Sistem Informasi Layanan Pengadilan Agama Boyolali Berbasis Android yang telah dibangun mampu meningkatkan pelayanan dengan kemudahan mendapatkan informasi seputar pelayanan. user dapat mengetahui pelayanan yang terbaru yang dilayani pada Pengadilan, informasi tersebut terdapat pada fitur menu android pelayanan dapat dilihat pada gambar 3 Implementasi halaman layanan android.

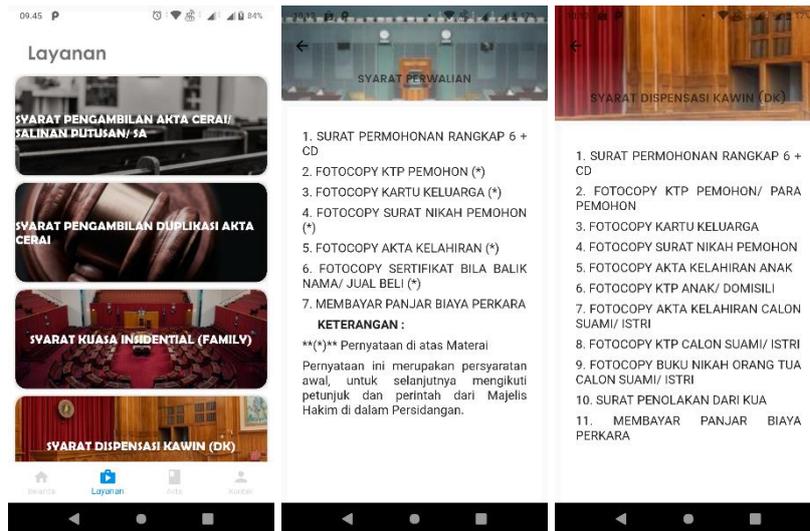


Fig. 3. Implementasi halaman layanan android

Halaman *home* android menampilkan menu yang berkaitan dengan informasi terkait profil Pengadilan Agama Boyolali terdiri dari sambutan ketua pengadilan, Profile pengadilan, sejarah, visi dan misi, jam pelayanan, fasilitas. Halaman home dapat diakses dengan menekan tombol home dibagian botoom bar. Informasi yang ada pada halaman home diupdate melalui website admin dapat diliha pada Gambar 4 Implementasi halaman android home. Halaman profil berisi pengaturan terkait profil Pengadilan Agaman Boyolali. Admin dapat megedit atau menambah isi profil denga langsung megisi atau megubah pada kolom text area kemudian menekan tombol simpan untuk melakukan penyimpanan dapat dilihat pada gambar 5 Implementasi halaman profil web.

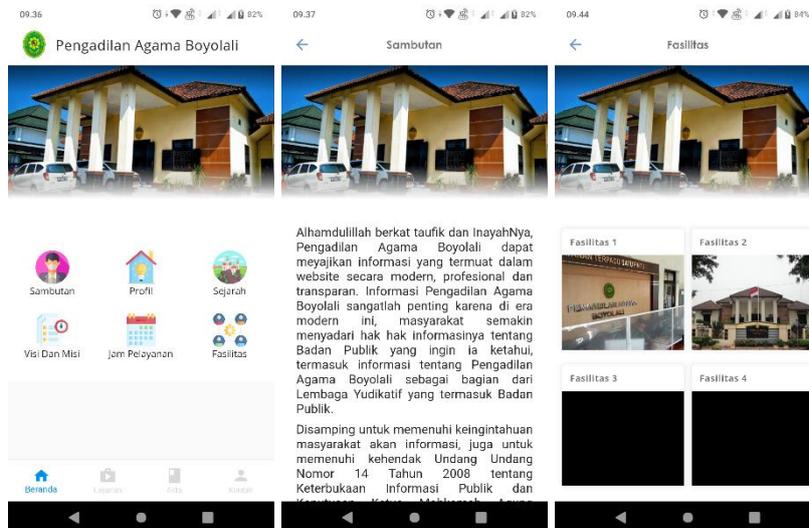


Fig. 4. Implementasi halaman *home* android

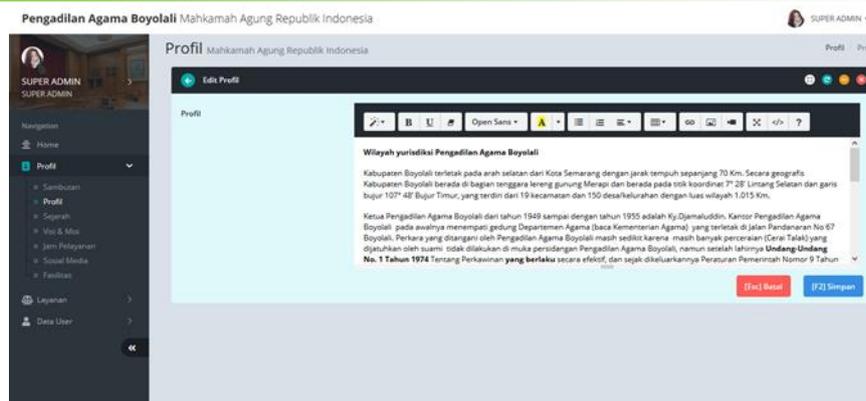


Fig.5. Implementasi halaman profil web

Pengujian bertujuan guna memastikan aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan harapan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Pengujian ini menggunakan pendekatan *black-box*. Pengujian *black box* merupakan pengujian sistem tanpa memperhatikan struktur logika dalam *software*. Metode ini dilakukan guna mengetahui *software* berfungsi dengan baik dan benar [8]. Uji coba pada sistem ini menunjukkan hasil yang sesuai dengan harapan. *Login* admin web berhasil, input ataupun editing *content* pada web berhasil. Android dapat menampilkan informasi yang sesuai dengan inputan yang ada di web.

#### 4. Kesimpulan

Pembuatan aplikasi Sistem Informasi Layanan Pengadilan Agama Boyolali Berbasis Android menggunakan metode Extreme Programming dengan tahapan Perancangan sistem, desain, pengembangan sistem, dan tahap pengujian. Sistem ini berhasil menciptakan keterbukaan informasi pada Pengadilan Agama Boyolali dan mempermudah para pengguna yang dalam tahap perceraian untuk dapat mengetahui keterangan mengenai surat cerai mereka.

Sistem informasi pengadilan agama boyolali besar potensi untuk dikembangkan menjadi lebih baik dan lengkap karena itu penulis memberikan saran yang dapat berguna bagi pihak pengadilan agama boyolali, saran tersebut antara lain dengan menambah fitur pengajuan pertanyaan user pada Sistem Informasi Pengadilan Agama Boyolali berbasis Android dan megembangkan Sistem Informasi Pengadilan Agama Boyolali Berbasis Android agar dapat melakukan pendaftaran antrian layanan secara online.

#### Daftar Pustaka

- [1] Saepullah, A. et al. (2016) "Kewenangan Peradilan Agama Di Dalam Perkara Ekonomi Syariah," Mahkamah: Jurnal Kajian Hukum Islam, 208(2), hal. 2502–6593. Tersedia pada: [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=471445&val=9464&xvctitle=KEWENANGAN PERADILAN AGAMA DI DALAM PERKARA EKONOMI SYARIAH](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=471445&val=9464&xvctitle=KEWENANGAN%20PERADILAN%20AGAMA%20DI%20DALAM%20PERKARA%20EKONOMI%20SYARIAH).
- [2] Yanti, E. dan Effiyandi (2019) "Layanan Persidangan Berbasis Web Pada Pengadilan Agama Jambi Kelas Ia," Jurnal Manajemen Sistem Informasi, 4(1), hal. 48-57.
- [3] Gauci, J. et al. (2018) "PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN MOBILE INFORMASI ADMINISTRASI AKADEMIK BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN WEBSERVICE (STUDI KASUS REG.B UNIVERSITAS TANJUNGPURA) Novi," Annals of Gastroenterology, 31(4), hal. 395-405. doi: 10.20524/aog.2018.0268.
- [4] Fatoni, Fatoni dan Dedi Irawan. 2019. "Implementasi Metode Extreme Programming dalam Pengembangan Sistem Informasi Izin Produk Makanan." Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer) 8(2):159.
- [5] Rusdiana, Lili. 2018. "Extreme Programming untuk rancang bangun aplikasi pengelolaan surat keterangan kependudukan." Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi 4(1):49.

- 
- [6] Nugroho Adi, 2009, *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*, Penerbit ANDI, Yogyakarta.
- [7] Jamaludin, A., Setiawati, D. dan Fariyono, F. (2020) “Sistem Informasi Perbaikan Komputer Di Aditama Computer Boyolali Berbasis Android,” *JITU: Journal Informatic Technology And Communication*, 4(2), hal. 34-40. doi: 10.36596/jitu.v4i2.110.
- [8] William, Laurie. 2006, *Testing Overview and Black Box testing technique*, 35-59