

# APLIKASI PENCARIAN PERATURAN REGULASI P4GN DI BNN JAWA BARAT

Dadan Ramdan<sup>1</sup>, Ade Mubarak<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: dadanramdan6996@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: adem@ars.ac.id

## Abstrak

Regulasi P4GN dikeluarkan berupa Peraturan Menteri, Kepala Badan atau Kepala Daerah. BNN Jawa Barat mengelola seluruh regulasi P4GN yang telah dikeluarkan oleh berbagai instansi baik itu Kementerian, Lembaga dan Wilayah. Saat ini jenis pengelolaan yang dilakukan masih berupa pengarsipan dokumen regulasi P4GN. Sehingga menyulitkan pencarian regulasi P4GN dan penelusuran beberapa dokumen regulasi P4GN yang telah dibentuk sebelumnya. Penulis bertujuan membangun sistem informasi berbasis *repository* yang dapat mengelola arsip regulasi P4GN agar mempermudah proses pencarian regulasi. *Metode* pengembangan sistem yang akan digunakan adalah *Metode waterfall*, sedangkan untuk perancang sistem yang digunakan *UML* dan pembangunan yang akan digunakan dengan bahasa pemrograman *PHP*. Maka hasil diperoleh pada permasalahan dapat memudahkan Pencarian Peraturan Regulasi P4GN dari berbagai instansi pemerintah baik kementerian, lembaga pemerintah dan pemerintah daerah, disimpan dalam sistem informasi pengelolaan regulasi P4GN Badan Narkotika Nasional ini dan regulasi tersebut dapat dikelola oleh *staff* Badan Narkotika Nasional untuk menjadi *repository*.

**Kata Kunci :** Pencarian Peraturan Regulasi P4GN, Sistem informasi *repository*.

## Abstract

*P4GN Regulations are issued in the form of Ministerial Regulations, Heads of Agencies or Regional Heads. West Java BNN manages all P4GN regulations that have been issued by various agencies such as Ministries, Agencies and Regions. Currently, this type of management is still in the form of archiving P4GN regulatory documents. This made it difficult to search for P4GN regulations and to search for some of the P4GN regulatory documents that had been previously established. The author aims to build a repository-based information system that can manage P4GN regulatory archives to facilitate the regulatory search process. The system development method that will be used is the waterfall method, while for system designers using UML and the development that will be used with the PHP programming language. Therefore, the results obtained from these problems can facilitate the Search for P4GN Legislations from various government agencies, both ministries, government agencies and local governments, stored in the National Narcotics Agency's P4GN management information system and these regulations can be managed by Agency staff. National Narcotics to be used as a storage area.*

**Keywords:** *P4GN Regulatory Rule Search, Repository Information System.*

## 1. Pendahuluan

Seiringnya penggunaan Narkotika di Indonesia semakin bertambah dari tahun ke tahun. Menurut Kepala Badan Narkotika Nasional (BNN) Komjen Pol Heru Winarko, selama tahun 2019 setidaknya ada sekitar 3,6 juta pengguna narkoba di Indonesia, meningkat kurang lebih 3% dari tahun

sebelumnya sebelumnya (Badan Narkotika Nasional, 2019). Kalangan remaja menjadi pengguna terbesar yakni 28%, meningkat 8% dari tahun sebelumnya.

Kalangan remaja diduga menjadi target utama karena mereka cenderung menggunakan dalam jangka waktu yang panjang. Padahal menurut Pasal 127

Undang-Undang Narkotika, sanksi penyalahgunaan narkoba bagi pengguna serendah-rendahnya adalah menjalani rehabilitasi medis dan sosial, serta setinggi-tingginya pidana penjara paling lama 4 tahun.

Seiring penyalahgunaan narkoba yang semakin menyebar dan merusak generasi bangsa, banyak upaya telah dilakukan oleh pemerintah dan masyarakat untuk mengurangi penyalahgunaan narkoba (Hartini, 2018). Pemerintah melalui DPR RI telah berupaya merevisi UU terkait Narkoba yang telah tertuang pada Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika. Selain itu, pemerintah melalui BNN membuat berbagai upaya pencegahan dan pemberantasan narkoba sebagai bukti komitmen negara dalam memerangi penyalahgunaan narkoba (Putra, 2017).

Salah satu upaya Badan Narkotika Nasional (BNN) dalam penyalahgunaan narkoba, maka dibentuklah Pencegahan dan Pemberantasan Penyalahgunaan dan Peredaran Gelap Narkotika dan Prekursor Narkotika (P4GN) serta diperkuat dengan lahirnya Inpres No. 6 Tahun 2018 pada 28 Agustus 2018 (Badan Narkotika Nasional, 2019). Sebagai tindak lanjut Inpres No. 6 Tahun 2018 maka disusunlah regulasi P4GN oleh BNN bersama dengan Kementerian dan Lembaga Pemerintahan lain di berbagai daerah.

Regulasi P4GN dikeluarkan berupa Peraturan Menteri, Kepala Badan atau Kepala Daerah. BNN Jawa Barat mengelola seluruh regulasi P4GN yang telah dikeluarkan oleh berbagai instansi baik itu Kementerian, Lembaga dan Wilayah. Saat ini jenis pengelolaan yang dilakukan masih berupa pengarsipan dokumen regulasi P4GN. Sehingga menyulitkan pencarian regulasi P4GN dan penelusuran beberapa amandemen regulasi P4GN yang telah dibentuk sebelumnya.

Selain itu, penelusuran lembaga yang sudah dan belum mengeluarkan regulasi P4GN pun sulit untuk dicari, padahal regulasi P4GN ini perlu dibuat dan diimplementasikan oleh setiap instansi. Dengan penggunaan teknologi informasi dalam setiap bidang sangat membantu dalam kegiatan sehari-harinya sangat membutuhkan (Mubarok, et al., 2018).

Beberapa kendala dalam pengelolaan regulasi P4GN di lingkungan BNN Jawa Barat ini menyebabkan perlu adanya sebuah sistem yang dapat

mengelola, mengarsipkan dan mencari regulasi P4GN yang telah dikeluarkan oleh berbagai instansi.

Sistem informasi *repository* dapat digunakan untuk mengarsipkan dokumen sehingga memudahkan dalam mencari dokumen yang diinginkan berdasarkan kriteria tertentu (Irwansyah, 2015).

*Repository* dapat berfungsi juga sebagai portal informasi yang transparan dimana dokumen dapat diunduh dan dibaca oleh berbagai pihak yang membutuhkan (Rengkung, Sentinuwo, & Karouw, 2015).

Sistem informasi *repository* ini dinilai dapat memudahkan pencarian sehingga dari sisi waktu lebih efisien dan dokumen dapat lebih mudah diunduh dan diakses oleh berbagai pihak sehingga lebih transparan.

## Landasan Teori

### Konsep Dasar Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan-kumpulan dari komponen yang membentuk satu kesatuan (Tyoso, 2016). menurut Indrajit dalam (Hutahaean, 2015), suatu sistem merupakan kumpulan-kumpulan komponen yang keterkaitan antara satu dengan yang lain.

### Model Pengembangan Sistem

Siklus hidup pengembangan sistem atau disebut juga *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah proses pembuatan sistem model dan mengembangkan sistem dengan menggunakan *metodologi* tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. Salah satu model pengembangan sistem yaitu, model *waterfall* (Fowler, 2015). *Model waterfall* merupakan penurunan dari satu *fase* ke *fase* lainnya, sebagai model air terjun (*waterfall*). Diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Analisis data
2. Perancangan perangkat lunak.
3. Implementasi
4. pengujian sistem
5. pemeliharaan

### Unified Modelling Language

Menurut (Fowler, 2015) bahwa *Unified Modelling Language* merupakan suatu keluarga notasi grafis, menggambarkan pada sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan *pemograman* berorientasi objek (OO).

### Penelitian Terkait

Penelitian yang dilakukan oleh (Fitriani & Pakpahan, 2018) berjudul "*Aplikasi* Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Pada Unit Pelayanan Pajak Dan

Retribusi Daerah Palmerah Jakarta”, yang membahas Dalam suatu organisasi peran teknologi informasi sangat diperlukan, terutama dalam hal data pemrosesan dalam organisasi di mana salah satunya adalah sistem manajemen arsip untuk mendukung kelancaran operasi suatu organisasi, untuk mempercepat proses kerja sehingga lebih *efektif* dan *efisien* serta manajemen dokumen fasilitasi menjadi lebih teratur. Pengelolaan arsip pajak BPHTB di Unit Pelayanan Pajak dan Retribusi Daerah Palmerah Jakarta masih menerapkan manual sistem *manajemen administrasi* arsip. Manajemen arsip pajak proses BPHTB masih sedang direkam, dengan cara atau dicatat ke dalam buku sebagai media penyimpanan arsip pajak sehingga jika suatu buku hilang atau rusak akan menyulitkan karyawan untuk melakukan pencarian dan pemeriksaan kembali semua arsip BPHTB diperlukan di kapan saja. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka petugas administrasi penulis dalam melakukan *manajemen* PT arsip, dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dengan cepat, dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas pekerjaan proses, serta merampingkan kegiatan organisasi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Endra, Rizal, & Ariani, 2016) yang berjudul “e-Arsip Berbasis *Image Archives Management Process Model* untuk Meningkatkan Efektifitas Pengelolaan Arsip”, penelitian ini membahas Arsip merupakan catatan sebagai memori keberadaan lembaga atau institusi. Peranan Arsip sangat penting dalam suatu lembaga karena Arsip merupakan sumber informasi.

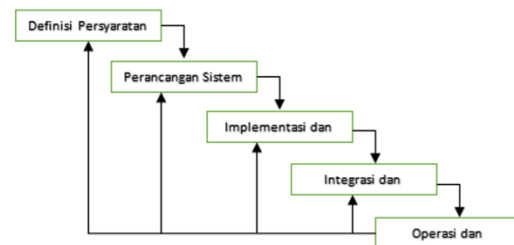
Pada penelitian pertama ini bertujuan untuk merancang dan mendesign sebuah *Aplikasi* berbasis *web* yang bersifat *Open Source* dengan melakukan analisis data, merancang *website*, merancang database, menguji aplikasi yang akan buat dan mengimplementasikan *website* tersebut.

Pada penelitian sebelumnya oleh peneliti pertama masih banyak kekurangan maka dengan penelitian kedua untuk bertujuan mengembangkan aplikasi Berbasis *Image Arsips Management Process* yang memiliki sistem *notifikasi* dan kontrol dengan media *sms* dan *email*, yang dapat secara *otomatis* penyimpanan Arsip. Maka hasil dari penelitian dapat dimanfaatkan oleh masyarakat yang berbasis *web service* dan mengembangkan *sistem* informasi perangsipan.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Hakim, 2016) yang berjudul “Omeka: sebuah Aplikasi Pengelola Arsip *Digital* dalam Berbagai *Format*”, dengan perkembangan sekarang yang terjadi, informasi tidak hanya disimpan dalam format tercetak, tetapi disimpan dalam format *digital*. Pengelolaan arsip *digital* merupakan peran yang sangat penting bagi lembaga arsip. Dengan membaca artikel ini penulis berharap membangun pengelolaan arsip *digital* dan deskripsi langkah-langkah dalam *aplikasi digital*.

## 2. Metode Penelitian

*Metodologi* penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *metode* pengembangan sistem *Waterfall*. Berikut penjelasan dari setiap tahapan *metode waterfall*:



Gambar 1, Metode *Waterfall*  
Sumber. (Fowler, 2015).

### Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Langkah pertama dalam membangun sistem informasi dengan metode model *waterfall* adalah dilakukan analisis sistem yang berjalan saat ini dan spesifikasi produk yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang ada. Seperti manajemen pengarsipan regulasi P4GN pada kementerian dan pemerintah daerah di Indonesia belum terkelola dengan baik, sehingga menyulitkan pencarian regulasi pada kementerian dan pemerintah daerah.

Dalam pengumpulan data untuk melengkapi penulisan dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan staf umum dan tata usaha serta staf khusus P4GN untuk mendapatkan informasi mengenai regulasi-regulasi yang telah dikeluarkan oleh berbagai kementerian dan pemerintah daerah untuk mengetahui kebutuhan data yang diperlukan.

Penulis juga melakukan studi pustaka untuk mencari teori-teori terkait yang relevan terhadap permasalahan yang ditemukan.

*Referensi* ini didapatkan dari buku, jurnal, artikel, maupun laporan penelitian yang lain dengan tujuan untuk memperkuat permasalahan yang ditemukan serta sebagai dasar teori dalam melakukan penelitian.

### Desain Software dan Sistem

Dalam tahap desain sistem pengarsipan regulasi P4GN ini, penulis membuat desain pemodelan sistem dan desain basis data. Berikut penjelasannya:

#### Desain Perangkat Lunak

Pada pemodelan sistem, penulis menggunakan beberapa contoh dari alat bantu perancangan berorientasi objek berbasis *Unified Modeling Language (UML)*, diantaranya:

##### A. Use Case Diagram

*Use case diagram* merupakan pemodelan kebutuhan (*requirements*) secara interaksi antara aktor dengan sistem. Dalam sistem pengarsipan regulasi P4GN ini, *use case diagram* digunakan untuk merancang kebutuhan sistem. Secara umum membahas apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem, dan secara khusus menjelaskan pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Pengguna aplikasi ini akan dibagi menjadi dua yakni administrator selaku pengelola *website* dan masyarakat umum selaku *end-user*.

##### B. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem. Pada sistem pengarsipan regulasi P4GN ini, *activity diagram* digunakan untuk menggambarkan keseluruhan alur dan proses bisnis pada setiap kebutuhan sistem yang sudah dirancang menggunakan *use case diagram* sebelumnya.

##### C. Desain Basis Data

Pada desain basis data, *Entity Relationship Diagram ERD* berfungsi untuk mendokumentasikan dalam sistem pengarsipan regulasi P4GN ini, *ERD* digunakan untuk menggambarkan entitas apa saja yang diperlukan serta hubungan antar entitas pada database.

##### D. Desain Antar Muka

Pada desain antar muka membahas tentang rancangan antar muka sistem informasi yang akan digunakan sebagai perantara user dengan perangkat lunak. Berikut proses dari desain antar muka:

Tabel 1. Desain Antar Muka

No	Halaman	Keterangan
1.	<i>Login</i>	Untuk mengakses Sistem Informasi ini, user harus melakukan proses <i>login</i> dengan cara memasukan <i>email</i> dan <i>password</i> . Apabila <i>user</i> belum mempunyai akun untuk melakukan <i>login</i> , <i>user</i> dapat melakukan <i>registrasi</i> terlebih dahulu agar <i>email</i> dan <i>password</i> dapat terdaftar.
2.	Pengelolaan Regulasi	Pengelola <i>website</i> dapat mengelola regulasi-regulasi yang telah dikeluarkan oleh kementerian dan pemerintah daerah.
3.	Pengelolaan Kementerian dan Pemerintah Daerah	Pengelola dapat mengelola kementerian dan pemerintah daerah yang telah mengeluarkan regulasi P4GN pada halaman.
4.	Halaman Pencarian Regulasi P4GN	Masyarakat umum dapat mencari regulasi P4GN secara mandiri pada laman <i>website</i> .

### Implementasi dan Pengujian Unit

Dalam tahap *Implementasi*, desain yang sebelumnya telah dibuat harus ditranslasikan ke dalam *program* perangkat lunak dengan kode atau bahasa pemrograman tertentu yang dimengerti oleh mesin komputer. Maka kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

#### a. Pembuatan Database

Pembuatan database menggunakan *mySQL* yang diawali dengan pembuatan tabel, dilanjutkan dengan menginput entitas dari setiap tabel tersebut lalu selanjutnya menentukan *primary key* dan *foreign key* di dalam tabel tersebut.

#### b. Pembuatan Sistem Informasi

Pembuatan Sistem Informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*.

Selain itu, dilakukan juga pengujian secara fungsional pada setiap unit dari sistem informasi tersebut. Apabila sudah berfungsi dan dapat digunakan sebagaimana mestinya, dilakukan pengujian ke bagian unit yang lainnya. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

#### Pengujian Sistem

Tahap selanjutnya adalah tahap pengujian sistem. Pada tahap ini, pengujian sistem yang dilakukan yaitu dengan cara pengujian keseluruhan sistem informasi yang telah dibuat. Metode pengujian sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu metode *black box*. Pengujian dengan menggunakan metode *black box* merupakan pengujian yang berfokus pada fungsionalitas dari sebuah sistem. Dalam pengujianya, pertama membuat test case untuk menguji setiap fungsi yang ada pada sistem tersebut, dan membuat test case untuk menguji apakah alur kerja suatu fungsi pada sistem informasi tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna.

Dalam pengujian sistem, dapat disimpulkan bahwa untuk menampilkan hasil terbaik dari sistem pengarsipan regulasi P4GN ini, diperlukan *minimum requirement* alat pendukung pengembangan sistem informasi, seperti:

##### 1. Software Penunjang

- a. Sistem Operasi Windows 10 Pro (64-bit)
- b. Google Chrome v83.0.4103.106 (32-bit)

##### 2. Hardware Penunjang

- a. Processor AMD A10 1.8 GHz
- b. Memori DDR3 8 GB

Sistem pengarsipan regulasi P4GN ini juga dapat diakses dengan baik pada browser Mozilla Firefox v77.0.1 (32-bit) dan tampilan mobile. Untuk browser Internet Explorer v11.0.9600.17842 tampilan antar muka tidak berfungsi dengan baik, seperti beberapa icon dan gambar yang tersedia tidak muncul.

#### Operasional dan Pemeliharaan

Tahap akhir dari metode *waterfall* adalah tahap Operasional dan Pemeliharaan. Tahap ini dapat diartikan sebagai tahap penggunaan perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Tahap perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk dengan tahap pengembangan. Maka perangkat lunak tersebut dapat digunakan dan memiliki kekurangan seperti kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian. Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengembangan pada sistem perangkat lunak yang sudah dibuat, untuk meningkatkan kualitas pada sistem informasi tersebut.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Berbagai macam kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun, memerlukan pengembangan perangkat lunak. Oleh karena itu tahap analisa kebutuhan perangkat lunak yang merupakan proses menganalisis dan mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan sistem yang sesuai dengan informasi, sistem kerja, dan tampilan antar muka yang diinginkan, guna menentukan solusi perangkat lunak yang akan dibangun. Berikut ini merupakan tahapan analisa kebutuhan perangkat lunak pada sistem usulan ini :

##### 3.1.1. Tahap Analisis

Terdapat beberapa pengguna utama dalam sistem informasi regulasi P4GN ini, yakni *administrator* selaku pengelola website dan pengguna selaku *end user* dari website regulasi P4GN. Berikut ini merupakan spesifikasi kebutuhan perangkat lunak berdasarkan jenis pengguna:

##### A. Administrator

Berikut ini merupakan kebutuhan perangkat lunak bagi *administrator* yang merupakan pengelola dari sistem informasi ini:

1. *Administrator* dapat masuk ke dalam sistem informasi
2. *Administrator* dapat mengelola kementerian
3. *Administrator* dapat mengelola lembaga pemerintah
4. *Administrator* dapat mengelola pemerintah daerah
5. *Administrator* dapat mengelola regulasi

##### B. Pengguna

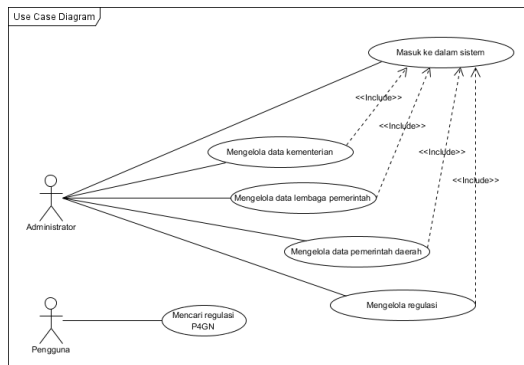
Berikut ini merupakan kebutuhan perangkat lunak bagi pengguna yang

merupakan *end user* dari sistem informasi ini:

1. Pengguna dapat mencari regulasi P4GN

### 3.1.2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

*Use Case Diagram* menggambarkan *fungsi* yang diharapkan dari sistem. Berikut ini merupakan *Use Case Diagram* dan *deskripsi Use Case* yang menggambarkan sistem informasi ini:

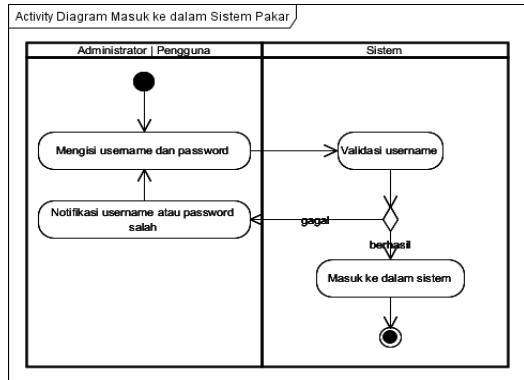


Gambar 2. Use Case diagram

### 3.1.3. Activity Diagram

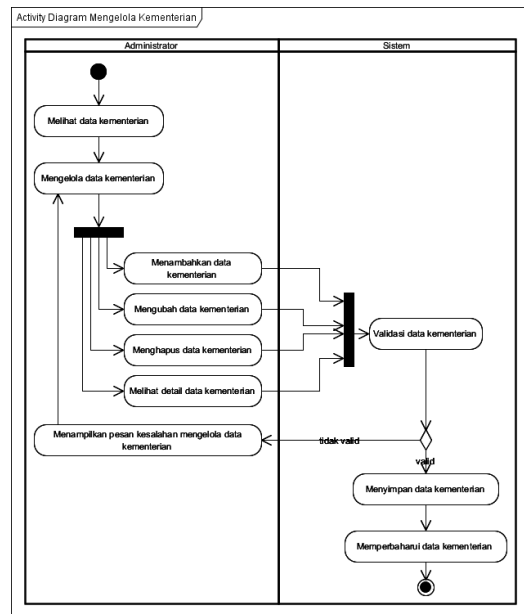
*Activity Diagram* adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Berikut ini merupakan *Activity Diagram* yang menggambarkan Sistem Informasi:

1. *Activity Diagram* Masuk ke dalam Sistem Informasi



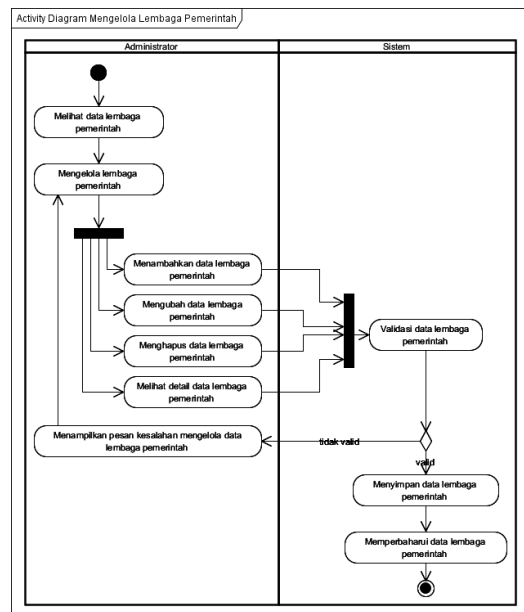
Gambar 3. Activity Diagram Masuk Ke dalam sistem Informasi

## 2. Activity Diagram Mengelola Kementerian



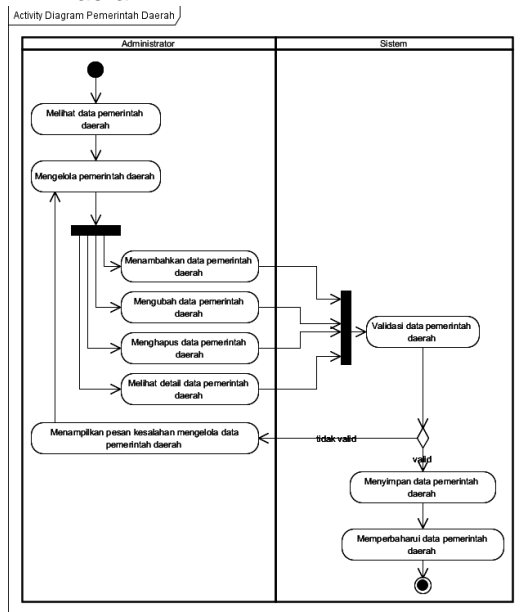
Gambar 4. Activity Diagram Mengelolah Kementerian

## 3. Activity Diagram Mengelola Lembaga Pemerintah



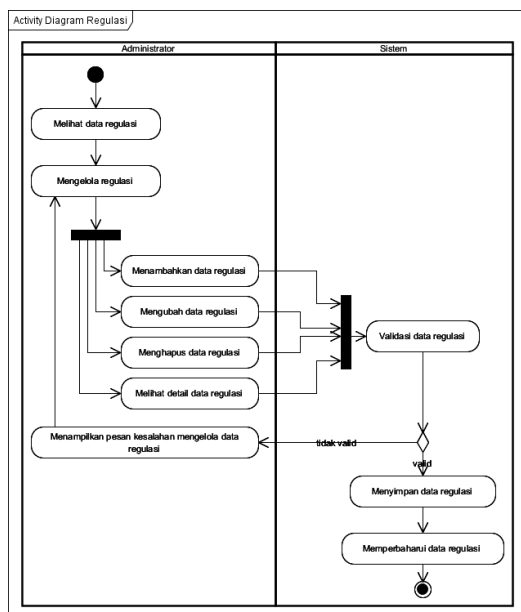
Gambar 5. Activity Diagram Mengelola Lembaga Pemerintahan

4. Activity Diagram Mengelola Pemerintah Daerah



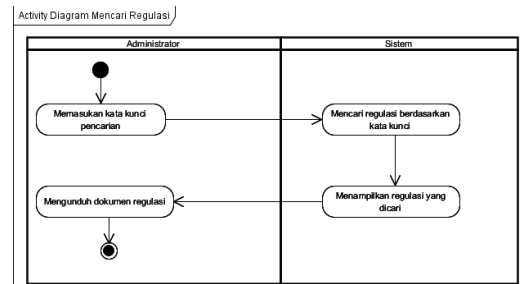
Gambar 6. Activity Diagram Mengelola Pemerintah Daerah

5. Activity Diagram Mengelola Regulasi



Gambar 7. Activity Diagram Mengelola Regulasi

6. Activity Diagram Mencari regulasi P4GN



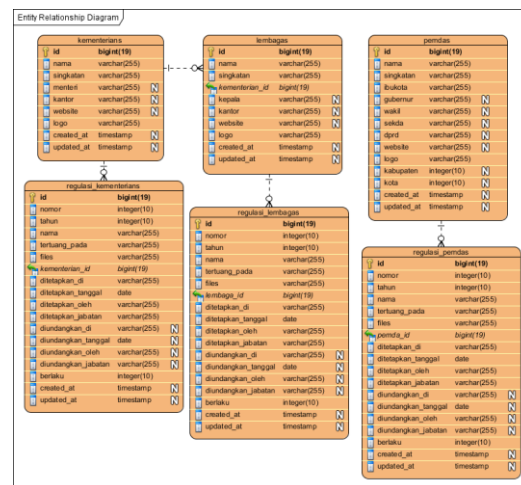
Gambar 8. Activity Diagram Mencari regulasi P4GN

3.2. Desain

Tahap desain akan menterjemahkan Kebutuhan - kebutuhan software yang sudah dianalisa pada tahap sebelumnya ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum pengkodean

3.2.1. Desain database

Desain database menggambarkan tabel-tabel serta relasi antar tabel. Penulis menggambarkan tabel beserta relasinya menggunakan Entity Relationship Diagram atau biasa disebut dengan ERD.



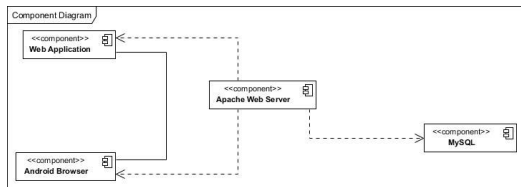
Gambar 9. Desain database

3.2.2. Software Architecture

Software Architecture menggambarkan desain sistem dari sistem yang akan dibuat. Untuk menggambarkan arsitektur perangkat lunak dari sistem yang akan dibuat maka penulis menggunakan component diagram dan deployment diagram.

### A. Component Diagram

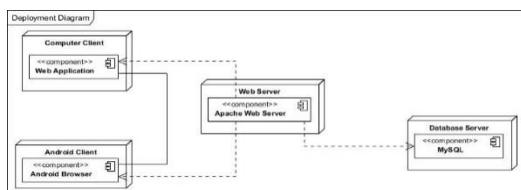
Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen. Berikut ini merupakan Component Diagram dari website yang akan dibuat :



Gambar 10. Component Diagram

### B. Deployment Diagram

Pada Tahap ini *Deployment Diagram* digunakan untuk menunjukan alokasi artefak pada node dalam desain fisik sebuah sistem. Yang mewakili sebuah gambaran ke dalam struktur artefak suatu sistem. Berikut ini merupakan *Deployment Diagram* dari *website* yang akan dibuat :



Gambar 11. Deployment Diagram

#### 3.2.3. User Interface

Desain *User Interface* memperlihatkan bagaimanakah bentuk dari perangkat lunak yang akan dibangun nantinya berdasarkan struktur aplikasi yang sudah dibuat. Perancangan antar muka ini meliputi perancangan tampilan input dan perancangan tampilan *output*.

##### 1. Halaman Awal

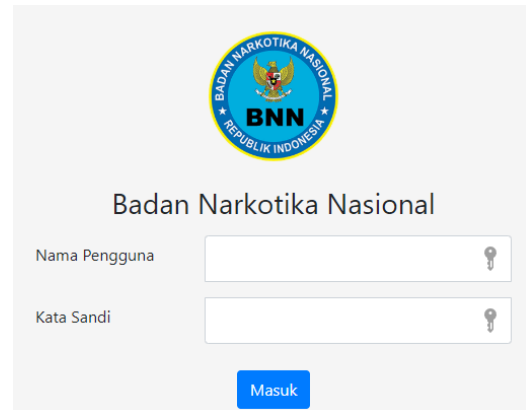
Halaman awal adalah halaman yang pertama kali muncul pada saat website pertama kali dibuka. Pada halaman ini juga digunakan untuk mencari regulasi P4GN.



Gambar 12. Halaman Utama

##### 2. Halaman Login

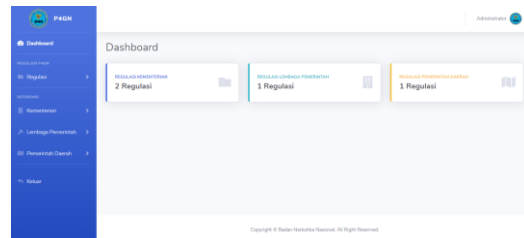
Halaman Login digunakan untuk autentikasi pengguna Sistem Informasi, apakah administrator atau pengguna. Pada halaman login akan menampilkan email yang berfungsi sebagai username dan kata sandi yang perlu diisikan oleh pengguna kemudian divalidasi oleh sistem. Apabila username dan kata sandi cocok, maka dapat akses ke Sistem Informasi.



Gambar 13. Halaman Login

##### 3. Halaman Dashboard

*Halaman dashboard* adalah halaman yang pertama kali muncul pada saat administrator berhasil masuk ke dalam sistem. Dalam *halaman dashboard* dapat dilihat beberapa rekap total regulasi untuk setiap lembaga.



Gambar 14. Halaman Dashboard

##### 4. Halaman Kelola Kementerian

Halaman ini digunakan untuk mengelola kementerian. Pada laman ini administrator dapat menambahkan, mengubah dan menghapus data kementerian.



Daftar Kementerian

Nama Kementerian	Menteri	Website	Aksi
Kementerian Agama Republik Indonesia	Fachrul Razi	<a href="https://kemenag.go.id/">https://kemenag.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Kementerian Agama dan Tata Ruang/Kepala Badan Pertahanan Nasional	Sofyan Abdul Djalil	<a href="https://www.abtpr.go.id/">https://www.abtpr.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Kementerian Dalam Negeri Republik Indonesia	Tito Karnavian	<a href="https://www.kemendagri.go.id/">https://www.kemendagri.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Kementerian Perhubungan Republik Indonesia	Budi Karya Sunardi	<a href="http://www.dephub.go.id/">http://www.dephub.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Kementerian Riset, Teknologi, dan Badan Riset Inovasi Nasional Republik Indonesia	Bambang Brodjonegoro	<a href="http://ritedik.go.id">http://ritedik.go.id</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Nama Kementerian	Menteri	Website	Aksi

Showing 1 to 5 of 5 entries

Gambar 15. Halaman Kelola Kementerian

## 5. Halaman Kelola Lembaga Pemerintah

Halaman ini digunakan untuk mengelola lembaga pemerintah. Pada laman ini administrator dapat menambahkan, mengubah dan menghapus lembaga pemerintah.

Daftar Lembaga Pemerintah

Nama Lembaga	Koordinasi	Kepala	Website	Aksi
Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia	Kementerian Riset, Teknologi, dan Badan Riset Inovasi Nasional Republik Indonesia	Laksana Ti Handoko	<a href="http://lipi.go.id">http://lipi.go.id</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Nama Lembaga	Koordinasi	Kepala	Website	Aksi

Showing 1 to 1 of 1 entries

Gambar 16. Halaman Kelola Lembaga Pemerintah

## 6. Halaman Kelola Pemerintah Daerah

Halaman ini digunakan untuk mengelola pemerintah daerah. Pada laman ini administrator dapat menambahkan, mengubah dan menghapus pemerintah daerah.

Daftar Pemerintah Daerah

Nama Daerah	Ibu Kota	Gubernur	Website	Aksi
Jawa Timur	Surabaya	Khofifah Indar Parawansa	<a href="http://jatimprov.go.id/">http://jatimprov.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Lampung	Bandar Lampung	Ir. H. Arinal Djunaidi	<a href="https://lampungprov.go.id/">https://lampungprov.go.id/</a>	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Nama Daerah	Ibu Kota	Gubernur	Website	Aksi

Showing 1 to 2 of 2 entries

Gambar 17. Halaman Kelola Pemerintah Daerah

## 7. Halaman Kelola Regulasi

Halaman ini digunakan untuk mengelola regulasi. Pada laman ini administrator dapat menambahkan, mengubah dan menghapus regulasi.

Regulasi Kementerian

Nomor	Judul Regulasi	Kementerian	Tanggal	Aksi
Nomor 1 Tahun 2020	Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Standar Operasional Prosedur dan Pembentukan Perukungan dan Penerimaan Gelas Narkotika (P4GN) dan Publikasi di Sektor Transportasi	Kementerian Agama Republik Indonesia	2020-06-30	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Nomor 07 Tahun 2012	Peraturan Menteri Perhubungan Republik Indonesia Standar Operasional Prosedur dan Pembentukan Perukungan dan Penerimaan Gelas Narkotika (P4GN) dan Publikasi di Sektor Transportasi	Kementerian Perhubungan Republik Indonesia	2012-09-12	[Edit] [Hapus] [Tambah]
Nomor	Judul Regulasi	Kementerian	Tanggal	Aksi

Showing 1 to 2 of 2 entries

Gambar 18. Halaman Kelola Regulasi

## 3.3. Testing

Pada Proses pengujian atau testing dilakukan untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Dengan pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai kebutuhan. Untuk melakukan pengujian ini, penulis menggunakan metode Black Box untuk menguji website yang sudah dibuat.

## 4. Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, perancangan, implementasi dan pengujian, maka diperoleh kesimpulan bahwa:

1. Untuk Memudahkan Pencarian Peraturan Regulasi P4GN dari berbagai instansi pemerintah baik kementerian, lembaga pemerintah dan pemerintah daerah, disimpan dalam sistem informasi pengelolaan regulasi P4GN Badan Narkotika Nasional ini. Regulasi tersebut dapat dikelola oleh *staff* Badan Narkotika Nasional untuk menjadi repository.
2. Sistem Informasi Pencarian Regulasi P4GN Badan Narkotika Nasional ini dapat diakses seluruh masyarakat publik melalui jaringan *internet* sehingga dapat memudahkan publik untuk mendapatkan informasi terkait regulasi P4GN.

## Referensi

- Badan Narkotika Nasional. (2019, Agustus 12). *Penggunaan Narkotika di Kalangan Remaja Meningkat*. Diambil kembali dari Badan Narkotika Nasional: <https://bnn.go.id/penggunaan-narkotika-kalangan-remaja-meningkat/>
- Endra, R. Y., Rizal, U., & Ariani, F. (2016). E-ARSIP BERBASIS IMAGE ARCHIVES MANAGEMENT

- 
- PROCESS MODEL UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PENGELOLAAN ARSIP. *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 22-32.
- Fitriani, Y., & Pakpahan, R. (2018). Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Arsip Pada Unit Pelayanan Pajak Dan Retribusi Daerah Palmerah Jakarta . *Jurnal Paradigma*, 51-56.
- Fowler, M. (2015). *UML Distilled Second Edition*. New York: Addison Wesley.
- Hakim, H. B. (2016). OMEKA: APLIKASI PENGELOLA ARSIP DIGITAL DALAM BERBAGAI FORMAT. *Jurnal Pengembangan Kearsipan*, 23-35.
- Hartini, S. (2018). PENDIDIKAN NARKOBA TERHADAP PELAJAR UNTUK MEWUJUDKAN GENERASI BEBBAS NARKOBA. *Journal LPPM Universitas Jenderal Soedirman Purwokerto*.
- Irwansyah, M. (2015). Sistem Informasi Repository Digital Beban Kerja Dosen. *Jurnal Edukasi dan Penelitian Teknik Informatika*.
- Mubarok, A., Riana, D., Sanjaya, R., Prasetyo, R. T., Ramdhani, Y., & Ali. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Online di Mapolresta Bandung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Putra, W. S. (2017). UPAYA BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) JAWA TIMUR DALAM MEMBERANTAS PENYALAHGUNAAN NARKOBA DI KOTA SURABAYA. *Jurnal Novum*.
- Rengkung, R., Sentinuwo, S. R., & Karouw, S. (2015). Pembangunan Sistem Informasi Repository Berbasis Teknologi Web Component Studi Kasus GMIM Bukit Moria Winangun. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*.