

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan di masyarakat, terdapat norma-norma yang mengatur berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Norma-norma ini bertujuan untuk menciptakan keteraturan, keadilan, dan transparansi dalam berbagai layanan publik. Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai pelanggaran terhadap norma tersebut, salah satunya adalah praktik pungutan liar (pungli).

Pungli merupakan praktik ilegal yang marak terjadi di berbagai sektor, termasuk di lingkungan akademik. Survei terbaru mengungkapkan bahwa 57,14% kampus di Indonesia masih mengalami praktik pungli dalam berbagai bentuk, seperti pungutan biaya tambahan tanpa dasar hukum dan pembayaran tidak resmi untuk layanan akademik. Praktik ini berdampak negatif pada mahasiswa karena menambah beban biaya yang tidak semestinya, mengurangi aksesibilitas pendidikan, serta menimbulkan ketidakadilan akademik. Selain itu, pungli juga berkontribusi pada lemahnya transparansi dan akuntabilitas institusi akademik, bahkan dapat menanamkan budaya korupsi sejak dini di lingkungan Pendidikan (Permana & Setiawan, 2024).

Pemerintah telah menerapkan berbagai kebijakan termasuk Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2016 tentang Satuan Tugas Sapu Bersih Pungutan Liar (Saber Pungli), namun implementasinya masih menghadapi tantangan, seperti minimnya pelaporan dari mahasiswa akibat kekhawatiran terhadap dampak negatif setelah melapor (Salipu, 2023). Oleh karena itu, diperlukan sistem yang efektif untuk mendeteksi, melaporkan, dan menindaklanjuti kasus pungli secara transparan dan efisien.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, sistem digital telah mampu memproses, mendapatkan, menyusun, dan menyimpan data dengan lebih akurat serta menghadirkan informasi yang lebih berkualitas untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif (Pratama dkk., 2023). Aplikasi pelaporan

telah menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan transparansi dan akuntabilitas di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Dengan adanya sistem pelaporan digital, masyarakat termasuk mahasiswa dapat dengan mudah melaporkan berbagai pelanggaran seperti pungutan liar. Selain mempermudah proses pelaporan, sistem ini juga mendorong keterbukaan dalam institusi akademik, sehingga berpotensi mendukung upaya minimalisasi praktik pungutan liar. Keberadaan aplikasi pelaporan diharapkan dapat mengurangi keraguan pelapor karena memberikan keamanan data serta menjamin kerahasiaan identitas bagi pihak yang berwenang untuk tindak lanjut. Dengan demikian, teknologi pelaporan digital menjadi alat yang efektif dalam mendukung pemberantasan pungli dan menciptakan lingkungan akademik yang lebih transparan dan bersih.

Contoh Implementasi aplikasi pelaporan adalah SIDULI (Sistem Informasi Pengaduan Pungutan Liar) yang diluncurkan oleh Kementrian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah masyarakat dalam melaporkan praktik pungli secara langsung, cepat, dan transparan. Dengan fitur pemantauan proses penanganan laporan secara *real-time*, SIDULI memastikan bahwa setiap laporan dapat segera ditindak lanjuti oleh Satgas Saber Pungli. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam menciptakan layanan publik yang bersih dan bebas dari pungli.

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, teknologi informasi memainkan peran penting dalam meningkatkan transparansi dan akuntabilitas. Penggunaan aplikasi berbasis mobile dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi permasalahan pungli di lingkungan kampus. Dengan aplikasi yang mudah diakses dan digunakan, mahasiswa dan staf dapat melaporkan kejadian pungli secara langsung dan *real-time*. Selain itu, pemanfaatan teknologi *cloud* seperti *Firebase* dapat mendukung pengelolaan data laporan secara aman dan terstruktur. *Firebase* menyediakan berbagai fitur yang mendukung pengembangan aplikasi pelaporan, seperti *Firebase Firestore* untuk pembaruan data secara *real-time*, *Firebase Cloud Messaging* untuk *push notifications*, dan *Firebase Storage* untuk penyimpanan gambar (Cahyadi dkk., 2019).

Pada penelitian ini Flutter dipilih sebagai *framework* pengembangan aplikasi karena fleksibilitasnya dalam membangun aplikasi *mobile* yang dapat berjalan di berbagai platform dengan performa yang optimal. Flutter memungkinkan pengembang untuk menulis satu basis kode yang dapat dijalankan di Android dan IOS, sehingga lebih efisien dibandingkan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang berbeda untuk setiap sistem operasi. Aplikasi berbasis flutter juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang mulus dan responsif, mendukung interaksi cepat dan optimal dalam pengelolaan laporan (Nursobah dkk., 2023).

Studi kasus yang diambil dalam penelitian ini adalah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Purwakarta, yang telah berkomitmen dalam membangun Zona Integritas (ZI) menuju Wilayah Bebas dari Korupsi (WBK) dan Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (WBBM). Dalam konteks perguruan tinggi, implementasi ZI bertujuan untuk menciptakan lingkungan akademik yang bebas dari korupsi, kolusi, dan nepotisme (KKN), serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam tata kelola universitas. Sebagai institusi akademik yang terus berkembang, penerapan Zona Integritas di UPI Kampus Purwakarta menjadi dasar utama dalam pengambilan studi kasus ini, karena kampus ini membutuhkan sistem pelaporan yang modern untuk mendukung transparansi, akuntabilitas, serta pencegahan praktik pungli. Meskipun terdapat alur pelaporan pungutan liar yang bersifat konvensional, metode tersebut masih memiliki keterbatasan signifikan dalam hal efisiensi, aksesibilitas dan jaminan anonimitas bagi pelapor, sehingga seringkali menghambat keberanian mahasiswa untuk melapor. Oleh karena itu, untuk mendukung dan memperkuat implementasi Zona Integritas, UPI Kampus Purwakarta membutuhkan sistem pelaporan berbasis digital yang mendukung transparansi, akuntabilitas, serta pencegahan praktik pungli secara lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pelaporan pungli berbasis mobile menggunakan Flutter dan Firebase. Sistem ini diharapkan mampu memberikan solusi yang efisien dalam mendokumentasikan laporan, mengelola bukti-bukti pendukung seperti gambar, serta mempermudah pihak berwenang dalam menindaklanjuti setiap laporan yang masuk. Selain itu, sistem ini

juga mendukung upaya penerapan zona integritas di lingkungan akademik, khususnya di UPI Kampus Purwakarta, dengan menciptakan sistem pelaporan yang lebih baik transparan dan bebas dari praktik korupsi, termasuk pungutan liar.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan aplikasi pelaporan pungli berbasis mobile menggunakan Flutter dan Firebase?
2. Bagaimana hasil analisis pengujian kelayakan aplikasi menggunakan metode blackbox testing pada aplikasi pelaporan pungutan liar berbasis mobile?
3. Bagaimana hasil analisis pengujian pada aspek usability dengan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk aplikasi pungutan liar berbasis mobile?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi pelaporan pungli berbasis mobile menggunakan Flutter dan Firebase.
2. Melakukan analisis hasil pengujian kelayakan aplikasi menggunakan metode blackbox testing untuk memastikan semua fitur aplikasi pelaporan pungutan liar berbasis mobile berfungsi sesuai spesifikasi yang telah ditentukan.
3. Melakukan analisis hasil pengujian pada aspek usability dengan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi pelaporan pungutan liar berbasis mobile.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi informasi dalam pemberantasan pungli dengan menunjukkan bagaimana teknologi berbasis mobile dan cloud dapat diterapkan secara efektif dan efisien dalam sistem pelaporan. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi akademik untuk studi selanjutnya yang ingin mengembangkan sistem pelaporan berbasis mobile di sektor

Pendidikan maupun sektor lainnya. Dengan adanya analisis metode blackbox testing dan *System Usability Scale* (SUS) dalam penelitian ini, wawasan tentang penerapan metode pengujian aplikasi juga dapat meningkat, sehingga dapat membantu penelitian di bidang rekayasa perangkat lunak dan usability testing.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

Secara praktis, manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, penelitian ini memberikan pengalaman dalam menerapkan teknologi mobile dan cloud dalam pengembangan aplikasi pelaporan serta pemahaman mengenai metodologi pengujian perangkat lunak.
2. Bagi mahasiswa dan tenaga pendidik, penelitian ini menyediakan sistem pelaporan yang mudah digunakan dan aman untuk meningkatkan transparansi serta mengurangi praktik pungutan liar.
3. Bagi universitas, penulisan ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menerapkan kebijakan berbasis teknologi untuk pengawasan pungli serta menyediakan data pendukung dalam pengambilan keputusan.

#### **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian bersifat eksperimental dan hanya mencakup pengembangan aplikasi berbasis flutter.
2. Fitur utama yang dikembangkan meliputi pelaporan berbasis lokasi, unggah gambar, dan status penanganan laporan pungutan liar.
3. Penelitian berfokus pada mahasiswa di UPI Kampus Purwakarta sebagai sasaran pengguna aplikasi.