

## Pengendalian Gratifikasi Berbasis Web

### Web-Based Gratification Control

Alexander Dharmawan<sup>1</sup>, Sinta Tridian Galih<sup>2</sup>, Yani Prihati<sup>3</sup>, Michael Soni Susanto<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas AKI

<sup>2</sup>Universitas AKI

<sup>3</sup>Universitas AKI

<sup>4</sup>Universitas AKI

<sup>1</sup>[alexander.dharmawan@unaki.ac.id](mailto:alexander.dharmawan@unaki.ac.id), <sup>2</sup>[sinta.tridian@unaki.ac.id](mailto:sinta.tridian@unaki.ac.id), <sup>3</sup>[yani.prihati@unaki.ac.id](mailto:yani.prihati@unaki.ac.id)

#### Abstrak

Keseriusan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dalam mengendalikan gratifikasi dimulai dengan Peraturan Gubernur Nomor 59 Tahun 2014 yang diubah dengan Peraturan Gubernur Nomor 24 Tahun 2021 tentang Pedoman Pengendalian Gratifikasi. Gratifikasi wajib dilaporkan kepada Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) apabila berkaitan langsung dengan jabatannya dan melanggar suatu kewajiban. Dapat dikatakan bahwa sistem pengendalian yang ada belum optimal, data pelaporan belum tersimpan dan terintegrasi pada media penyimpanan yang sama. Laporan gratifikasi dikumpulkan melalui *email* atau dengan mengisi formulir langsung di gedung Inspektorat. Pengaduan dari masyarakat dikumpulkan melalui website Inspektorat. Hal ini membuat proses rekap laporan menjadi kurang efisien. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem *e-government* untuk pengendalian gratifikasi yang terintegrasi. Sistem dibangun dengan *framework Bootstrap* dan didukung oleh fungsi PHP dengan penyimpanan berbasis MySQL. UPG Jateng dapat menghimpun informasi laporan gratifikasi dan pengaduan masyarakat terkait kasus gratifikasi di Pemerintah Provinsi Jawa Tengah.

**Kata kunci :** gratifikasi, *e-government*, UPG

#### Abstract

*The Central Java Provincial Government's seriousness in controlling gratification began with Governor Regulation Number 59 of 2014 which was amended by Governor Regulation Number 24 of 2021 concerning Guidelines for Gratification Control. Gratification must be reported to the Gratification Control Unit (UPG) if it is directly related to their position and violates an obligation. It can be said that the existing control system is not optimal, the reporting data has not been stored and integrated on the same storage media. Gratification reports are collected via email or by filling out a form directly at the Inspectorate building. Complaints from the public are collected through the Inspectorate website. This makes the report recap process less efficient. Therefore, we need an e-government system for integrated gratification control. The system is built with the Bootstrap framework and is supported by PHP functions with MySQL-based storage. Central Java UPG can collect information on gratification reports and public complaints regarding gratification cases in the Provincial Government of Central Java.*

[satu baris kosong]

**Keywords:** gratification, *e-government*, UPG

## 1. PENDAHULUAN

Hingga sekarang masih banyak berita yang berkaitan dengan tindak pidana korupsi. Menurut situs resmi KPK, pada semester I 2022, KPK telah melaksanakan 66 penyelidikan, 60 penyidikan,

71 penuntutan, 59 perkara *inkracht* dan menyelesaikan 51 kasus [1]. Ini mengindikasikan bahwa korupsi di Indonesia masih merupakan permasalahan serius yang harus diatasi bersama. Upaya pemberantasan korupsi telah dilakukan oleh pemerintah bersama dengan KPK dan lembaga peradilan. Keseriusan pemerintah dalam hal ini adalah Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dapat dilihat dengan dikeluarkannya Peraturan Gubernur tentang Pedoman Pengendalian Gratifikasi.

Dengan keseriusan Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan ditunjang dengan era keterbukaan informasi, terbuka peran serta warga negara untuk ikut serta mengawasi dan mencegah terjadinya tindak pidana korupsi. Pencegahan korupsi dapat dilakukan dengan mengendalikan gratifikasi.

Dalam pelaksanaannya Pemprov Jateng terkenal dengan prestasi dalam ketaatan pelaporan gratifikasinya. Tapi pada kenyataannya, pengendalian gratifikasi belum optimal karena data yang terkumpul belum terintegrasi dalam satu penyimpanan yang sama. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem berbasis web untuk dapat menggabungkan informasi gratifikasi dan pengaduan warga pada satu tempat penyimpanan yang sama. Sistem dibangun dengan *framework Bootstrap* dan didukung oleh fungsi PHP dengan penyimpanan berbasis MySQL. Metode pembangunan *website* ini menggunakan *water fall approach*.

## 2. DASAR TEORI /MATERIAL DAN METODOLOGI/PERANCANGAN

### 2.1 Gratifikasi

Gratifikasi adalah sesuatu yang diterima setiap orang dalam bentuk uang, barang, diskon, bonus, pinjaman tanpa bunga, tiket perjalanan, akomodasi, perjalanan, perawatan medis gratis, dan layanan lainnya. Praktek-praktek seperti itu lumrah terjadi dalam kehidupan bisnis sebagai bentuk penghargaan kepada mitra bisnis. Pemberian gratifikasi ini diakui secara luas oleh masyarakat, namun praktik ini erat kaitannya dengan praktik korupsi [2].

Ada beberapa kendala dalam penerapan peraturan gratifikasi. Karena masih banyak orang yang menganggap bahwa memberi hadiah adalah hal yang biasa. Secara sosiologis, pemberian adalah hal yang biasa, juga berperan sebagai perekat dalam masyarakat atau bahkan antar bangsa [3].

Namun seiring berjalannya waktu, kebiasaan menerima imbalan menjadi suatu keharusan, karena mereka yang berkuasa meminta imbalan, tanpa menyadari bahwa imbalan, ketika diberikan berdasarkan permintaan, menjadi pemerasan [2].

Sesuai dengan Peraturan Gubernur JawaTengah No. 59 Tahun 2014 tertulis bahwa Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) adalah unit yang dibentuk untuk memenuhi fungsi dan tugas proses pengendalian penerimaan, penolakan dan pemberian gratifikasi dan pelaporannya.

### 2.2 *Electronic Government (e-Government)*

*Electronic government (e-government)* atau *web-based government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat dan pihak lainnya. Informasi yang berkaitan dengan pelaksanaan tugas dan wewenang pemerintahan diproses melalui sistem informasi, yaitu kumpulan sistem yang mengumpulkan, mengklasifikasikan, mengolah, dan menafsirkan informasi serta mengambil informasi dari sarana penyimpanan, yang kemudian diteruskan dan/atau digunakan [4].

Pemerintah menggunakan sistem *e-government* untuk menyebarluaskan berbagai kebijakan, pemberdayaan masyarakat, termasuk kerjasama antara pemerintah, kota dan pelaku ekonomi, untuk menunjukkan potensi daerah dan pariwisata, dll. Pemanfaatan teknologi informasi banyak dibahas di berbagai majalah sebagai alat dalam pemberantasan korupsi dan sebagai pengabdian upaya masyarakat, seperti Yeni Denisa Lestari dalam jurnalnyanya Pengembangan *E-Governance* Melalui

Layanan Aspirasi Masyarakat di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Magelang [5]. Dalam jurnalnya Amareta juga menekankan Penerapan *E-government* Di Indonesia Sebagai Salah Satu Upaya Pemberantasan Korupsi [6] dan Loura Hardjaloka juga menulis Studi Penerapan *E-Government* Di Indonesia dan Negara Lainnya Sebagai Solusi Pemberantasan Korupsi di Sektor Publik [7]

### 2.3 Desain Web Responsif

Mobilitas dan keringkasan telah menjadi kebutuhan pokok bagi setiap orang yang menginginkan kebutuhan mereka menjadi serba fleksibel dan dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun mereka berada. Perangkat bergerak atau mobile device menjadi salah satu hal yang paling banyak digunakan karena memiliki fleksibilitas yang tinggi. Banyak orang mengakses situs web melalui perangkat bergerak mereka. Oleh karena itu, tampilan web yang responsif sangat diperlukan untuk memudahkan penggunaan internet melalui perangkat bergerak [8].

Dengan adanya kemudahan akses ke internet, aplikasi web menjadi pilihan banyak perusahaan. Selain kemudahan dalam meluncurkan versi terbaru, aplikasi sangat mudah dijangkau oleh pengguna di mana saja. Sebagai implikasinya, aplikasi web dapat digunakan untuk memberikan layanan informasi ataupun transaksi bisnis [9].

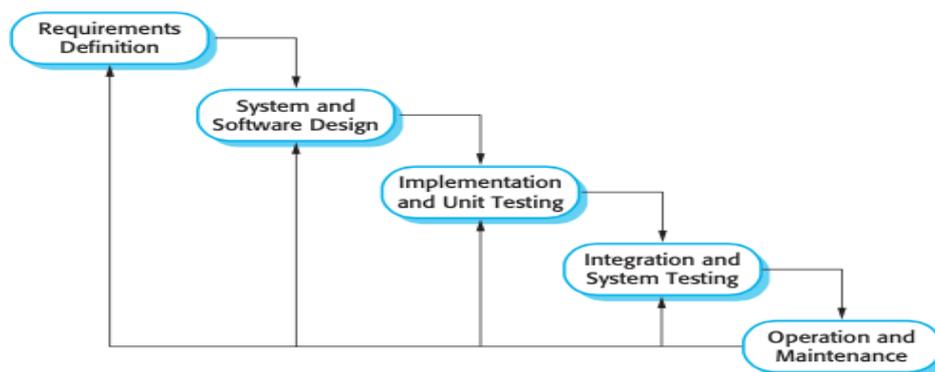
### 2.4 Metodologi/Perancangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian analisis kualitatif yang menghasilkan penelitian deskriptif. Metode ini lebih menekankan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan pemahaman masalah secara mendalam dan cenderung menggunakan analisis yang mengarah pada proses pemaknaan daripada angka-angka nilai konkrit.

Dan untuk pengembangan sistem informasi ini digunakan metode Pendekatan Air Terjun (*Waterfall Approach*) dan *Unified Modelling Language* (UML).

#### *Waterfall Approach*

Metode ini merupakan salah satu model daur hidup sistem yang terdiri dari beberapa tahapan dan dilakukan secara *top down* seperti yang dapat dilihat pada gambar 1 [10]



Gambar 1. Metode Pendekatan Air Terjun

Berdasarkan gambar 1 dapat dijelaskan tahapan-tahapan pada metode pendekatan *Waterfall Approach* adalah sebagai berikut:

1. Analisis Persyaratan (*Requirements*)

Pada fase ini, informasi yang ada dianalisis untuk mendokumentasikan persyaratan yang akan digunakan pada fase selanjutnya, Informasi digunakan sebagai masukan, yang kemudian diolah menjadi informasi yang berharga bagi pengguna sistem.

2. Desain Sistem (*Design*)

Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran tentang apa yang harus dilakukan dan seperti apa tampilannya, untuk membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem serta menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementasi sistem (*Implementation*)

Pada titik ini pemrograman selesai. Perangkat lunak ini dibagi menjadi modul-modul kecil yang kemudian dirakit. Selain itu, modul yang sudah selesai juga diperiksa apakah sudah menjalankan fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Integrasi dan Testing (*Verification*)

Pada tahap ini, modul-modul yang telah dibuat digabungkan dan diuji untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat sesuai dengan perencanaan dan apakah masih terdapat bug atau tidak.

5. Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Perangkat lunak yang siap digunakan dan melakukan perawatan, termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Persyaratan baru termasuk peningkatan pengenalan unit sistem dan peningkatan sistem layanan.

## UML

UML adalah alat yang andal untuk mengembangkan sistem berbasis objek. Ini karena UML menyediakan pemodelan visual yang memungkinkan perancang sistem membuat gambar yang mudah dipahami dengan mekanisme berbagi yang efisien [11]. Bahasa yang digunakan untuk memvisualisasikan, mendefinisikan, membuat dan mendokumentasikan menggunakan tiga konstruksi dasar untuk mendeskripsikan sistem/perangkat lunak yang akan dikembangkan, yaitu *think*, *relationship* dan *Diagram*.

## 3. PEMBAHASAN

### 3.1 Standar Pedoman Pengendalian Gratifikasi

Berdasarkan pedoman pengendalian gratifikasi yang tertulis pada Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 59 Tahun 2014 pasal 9 ayat 3 dan pasal 10 ayat 3, bahwa laporan gratifikasi paling kurang memuat data sebagai berikut:

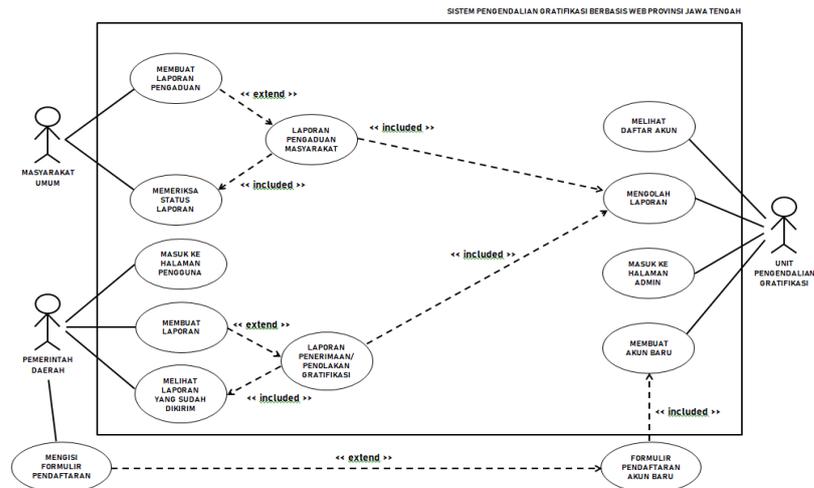
1. Nama lengkap dan alamat penerima dan pemberi gratifikasi,
2. Jabatan Pegawai Negeri atau Pejabat Pemerintah,
3. Tempat dan waktu penerimaan/penolakan gratifikasi,
4. Uraian jenis gratifikasi yang diterima/ditolak,
5. Nilai gratifikasi yang diterima/ditolak, dan
6. Kronologis peristiwa penerimaan/penolakan gratifikasi

### 3.2 Rancangan Sistem Informasi Pengendalian Gratifikasi

Sebagai langkah awal dalam pembuatan sistem informasi pengendalian gratifikasi berbasis web, diperlukan tahapan perancangan agar proses pembuatan sistem dapat lebih sistematis, efisien dan meminimalisir kesalahan atau celah terkait kerusakan dan keamanan sistem.

## Usecase Diagram

*Usecase Diagram* digunakan dalam perancangan untuk menjelaskan interaksi antar aktor dalam sistem informasi pengendalian gratifikasi berbasis web Provinsi Jawa Tengah. Dalam hal ini, aktor yang terlibat dalam *usecase diagram* adalah masyarakat umum, pemerintah daerah, dan UPG (Admin).



Gambar 2. Usecase Diagram

Dari *usecase diagram* di atas, dapat dijelaskan bahwa sistem ini memiliki 3 (tiga) perspektif, yaitu:

- a. Dari sudut pandang masyarakat umum  
Masyarakat umum dapat menyampaikan pengaduan dan melihat status pengaduannya apakah sudah diproses atau belum tanpa harus membuka halaman pengguna terlebih dahulu.
- b. Dari sudut pandang pemerintah daerah  
Pemerintah daerah harus terlebih dahulu membuka halaman pengguna untuk membuat laporan persetujuan/penolakan gratifikasi. Jika belum terdaftar, maka pemerintah daerah harus terlebih dahulu mengisi formulir pendaftaran Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) untuk membuat akun baru. Jika sudah terdaftar, maka pemerintah daerah dapat membuat laporan penerimaan/penolakan gratifikasi dan melihat laporan yang telah dikirim.
- c. Dari sudut pandang Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG)  
Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) sebagai pengelola sistem ini harus masuk ke halaman administrasi untuk mengolah laporan gratifikasi dan laporan pengaduan dari masyarakat, serta melihat daftar akun dan membuat akun baru

### 3.3 Desain Sistem Informasi Pengendalian Gratifikasi

Tampilan awal merupakan tampilan pertama yang akan muncul saat sistem dinyalakan. Halaman ini memiliki beberapa fungsi yaitu *report counter* atau loket laporan yang digunakan untuk menampilkan semua laporan yang disampaikan, dilacak, dibuat, pengaduan masyarakat di Halaman Pengaduan Masyarakat, menu *sign in* sebagai gerbang masuk ke Halaman Pengguna atau Halaman Admin, kontak untuk menghubungi admin yang mengelola sistem tersebut, dan *report tracking* atau pelacak laporan untuk melihat kembali status pengiriman laporan pengaduan masyarakat.

Halaman utama sistem informasi pengendalian gratifikasi berbasis web Provinsi Jawa Tengah terdiri dari

- a. Head Section yang berisi alamat email dan nomor telepon kantor Inspektorat,
- b. Navigation Bar dengan logo Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan menu seperti Home digunakan untuk kembali ke halaman utama, Laporan yang memiliki sub menu antara lain Pengaduan Masyarakat, Statistik, dan Lacak Laporan Tindak Lanjut dan dengan kotak

- menu Hubungi Kami yang mengarah langsung ke section kontak, dan menu *sign-in* untuk menuju ke Halaman Login,
- Header yang berisi ucapan selamat datang dan tombol Laporkan dan Pedoman Gratifikasi.
  - Penghitung laporan atau *report counter* terletak pada Halaman Utama dan digunakan untuk menunjukkan jumlah laporan yang digunakan untuk menampilkan jumlah laporan yang tercatat pada masing-masing status termasuk Terkirim, Dalam Proses Pemantauan, atau Selesai.
  - Kontak person terdapat pada Halaman Utama yang berisi tautan ke media sosial Facebook, Twitter, dan Website Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) Provinsi Jawa Tengah, lokasi map pada Google Maps, alamat kantor, alamat email, dan telepon kantor.
  - Report tracking* atau pelacakan laporan terletak bawah Halaman Utama bagian paling bawah yang digunakan untuk melacak status laporan yang masuk.

Halaman login sistem informasi pengendalian gratifikasi Provinsi Jawa Tengah masuk ke dalam admin atau pengguna yang telah terdaftar sesuai dengan jabatan yang tercatat pada daftar akun. Formulir halaman masuk terdiri dari Nomor Induk Pegawai (NIP) dan *password*, *fungsi* untuk menampilkan password dalam bentuk teks, serta tombol untuk submit form ke sistem atau ke halaman admin/pengguna dan tombol untuk kembali ke halaman utama.



Gambar 6. Halaman Utama

Halaman utama sistem informasi pengendalian gratifikasi berbasis web Provinsi Jawa Tengah terdiri dari:

1. Head Section, berisi email dan nomor telepon kantor Inspektorat,
2. Navigation Bar yang berisi logo Pemerintah Provinsi Jawa Tengah dan menu-menu seperti Home, Laporan, Hubungi Kami dan menu Sign-in untuk menuju ke Halaman Masuk,
3. Header yang berisi ucapan selamat datang dan tombol Laporkan dan Pedoman Gratifikasi.

**Formulir Pengaduan Masyarakat**  
tentang Kasus Gratifikasi di Provinsi Jawa Tengah

**Identitas Pelapor \***

Nomor KTP Anda Nama Lengkap Anda

Alamat Email Anda

**Lokasi \***

Saya setuju untuk membagikan lokasi saya, agar data yang saya kirim menjadi valid dan terpercaya.

**Identitas Pelaku Gratifikasi \***

Deskripsi Pelaku seperti : Nama / Ciri-Ciri / Jabatan

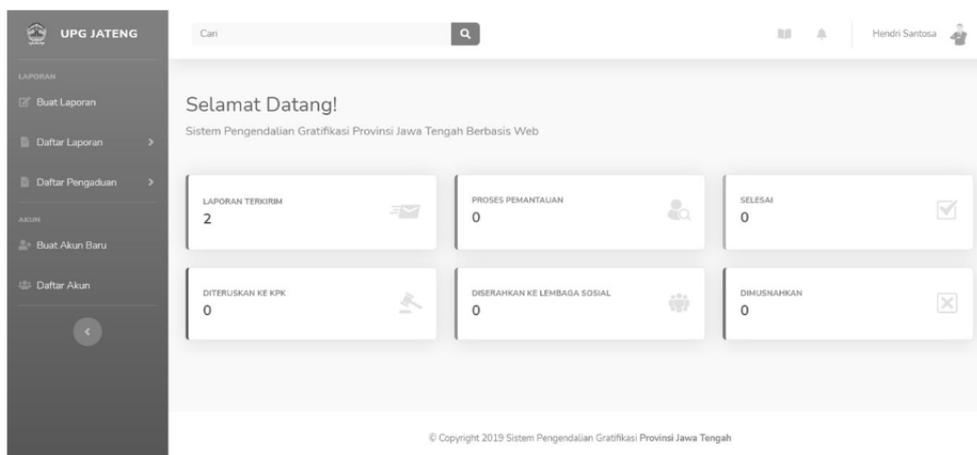
**Laporan \***

Kirim Kembali ke Halaman Utama

Gambar 7. Formulir Pengaduan Masyarakat

Kemudian untuk Formulir Pengaduan Masyarakat terdiri dari 4 *section* diantaranya :

1. Identitas Pelapor yang terdiri dari Nomor Induk Kependudukan (NIK), nama lengkap, dan alamat email.
2. Lokasi yang berupa pernyataan bahwa pelapor setuju untuk membagikan lokasi pelapor
3. Identitas Pelaku Gratifikasi yang berisi form teks untuk menjelaskan deskripsi pelaku yang terdiri dari ciri-ciri atau nama atau jabatan pelaku gratifikasi.
4. Laporan yang berisi form teks untuk menjelaskan kronologi peristiwa kasus gratifikasi



Gambar 8. Halaman Admin

Pengguna akun admin pada sistem ini adalah ketua, sekretaris, dan anggota Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) Provinsi Jawa Tengah. Pada halaman ini, terdapat fasilitas yaitu report counter atau penghitung laporan yang digunakan untuk melihat total laporan yang telah terkirim/sedang dalam proses pemantauan/ diteruskan ke KPK/diserahkan ke Lembaga Sosial/dimusnahkan, pemberitahuan notifikasi untuk melihat umpan balik dari aktifitas-aktifitas yang terjadi di dalam sistem, daftar laporan yang menampilkan laporan-laporan gratifikasi dan pengaduan masyarakat yang menampilkan daftar laporan pengaduan masyarakat.

Gambar 9. Formulir Laporan Gratifikasi

Formulir laporan gratifikasi terdiri dari 3 (tiga) section diantaranya:

1. Laporan yang berisi pilihan jenis gratifikasi, nilai gratifikasi, deskripsi pemberi gratifikasi, tempat dan waktu pemberian gratifikasi, dan kronologi peristiwa pemberian gratifikasi,
2. Bukti foto yang formatnya harus .jpg,
3. Lokasi yang berupa pernyataan bahwa pelapor setuju untuk membagikan lokasi pelapor, agar data yang dikirim menjadi valid dan dapat dipercaya yang wajib disetujui oleh pelapor.

Waktu Laporan	Nama Pelapor	Nilai Gratifikasi	Status Laporan	Aksi
2021-01-08 13:50:46	Hendri Santosa	Rp 1.000.000,00	Terkirim	Detail

**Gambar 10. Daftar Laporan Gratifikasi Yang Telah Dikirim**

Daftar laporan gratifikasi terdiri dari beberapa sub menu yaitu rekap laporan yang berfungsi untuk menampilkan seluruh daftar laporan yang telah dikirim, dan sub menu yang diambil berdasarkan status laporan yang berfungsi untuk menampilkan daftar laporan sesuai dengan kategori status tersebut. Kategori status yang dimaksud antara lain diteruskan ke KPK, diserahkan ke lembaga sosial, dan dimusnahkan. Terdapat juga sebuah tombol yang digunakan untuk mencetak daftar laporan pemerintah sesuai dengan isinya ke dalam bentuk *softcopy* (file komputer) atau *hardcopy* (cetak pada kertas). Hasil cetak tersebut akan disimpan ke dalam format .xls yang dapat dibuka dengan aplikasi Microsoft Excel

**4. KESIMPULAN**

Sistem ini dilengkapi dengan fungsi *report counter* yang membuat sistem lebih transparan dan fungsi *report tracking* yang dapat memberikan informasi mengenai status laporan yang masuk. Sistem ini dapat meningkatkan kinerja Unit Pengendalian Gratifikasi (UPG) Provinsi Jawa Tengah karena informasi yang masuk ke dalam sistem tersimpan dalam *database*, sehingga semua laporan gratifikasi dan pengaduan masyarakat terintegrasi dalam satu tempat penyimpanan.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] P. Y. Ernowo, "Semester I, KPK Menetapkan 68 Penanganan Perkara," *Info Public*, 2022. <https://infopublik.id/kategori/nasional-politik-hukum/662358/semester-i-kpk-menetapkan-68-penanganan-perkara>.
- [2] M. Dua, *Etika Antikorupsi Menjadi Profesional Berintegritas*. Jakarta: KPK, 2019.
- [3] A. Herarto, "Membangun Integritas Dengan Pengendalian Gratifikasi," *Sinergi*, Jakarta, 2014.
- [4] T. Sutabri, *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2012.
- [5] Y. D. Lestari, J. T. Nugraha, and N. M. Fauziah, "Pengembangan E-Government Melalui Layanan Aspirasi Masyarakat Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Magelang," *J. Ilmu Adm.*, vol. XVI, no. 2, pp. 163–178, 2019.
- [6] A. K. Kesumadewi, "Penerapan E-Government Di Indonesia Sebagai Upaya Pemberantasan Korupsi," *Wacana J. Ilmu Sos. dan Ilmu Polit.*, vol. VI, no. 1, pp. 101–116, 2019.
- [7] L. Hardjaloka, "Studi Penerapan E-Government Di Indonesia Dan Negara Lainnya Sebagai Solusi Pemberantasan Korupsi Di Sektor Publik," *Rechts Vinding*, vol. 3, no. 3, pp. 435–452, 2014.
- [8] L. Suryani and R. F. Waliulu, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Jasa Penitipan Paket Berbasis Website Menggunakan Framework Bootstrap (Studi Kasus Anbiya Jastip)," *J. Elektro Luceat*, vol. 07, no. 02, 2021.
- [9] A. Kadir, *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2014.
- [10] I. Sommerville, *Software Engineering*, 9th Editio. Boston: Pearson Education, Inc, 2011.
- [11] Munawar, *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek Dengan UML*. Bandung: Informatika, 2018.