

BAB I

PENDAHULUAN

2.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini terus mengalami kemajuan yang sangat pesat dari waktu ke waktu, teknologi informasi menjadi salah satu elemen yang sangat penting dalam kehidupan manusia, teknologi informasi dapat digunakan dalam pengaksesan, pendayagunaan, dan pengolahan data serta informasi dalam *volume* yang besar secara cepat dan efisien, salah satunya adalah *website*. *Website* merupakan media informasi yang bersifat *global* dapat diakses dimana dan kapan saja selama terhubung dengan *internet*.

Kantor Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Timor Tengah Selatan (TTS) yang bertempat di jalan Gunung Mollo No.47 merupakan salah satu instansi pemerintah yang merupakan unsur penunjang urusan pemerintahan di bidang perencanaan yang berkedudukan di bawah Bupati dan bertanggung jawab kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah yang dipimpin oleh seorang Kepala Badan. Mempunyai tugas membantu pemerintah melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan bidang perencanaan serta tugas pembantuan yang diberikan kepada kabupaten. Dari 44 Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) di Kabupaten TTS, Kantor Bappeda adalah instansi yang bertanggung jawab terhadap pembuatan laporan hasil evaluasi Rencana Kerja Pembangunan Daerah (RKPD). Proses pengolahan data hasil evaluasi RKPD di Kabupaten TTS dilakukan secara komputerisasi, namun penggunaannya masih standar umum yaitu menggunakan *microsoft excel*. Proses ini dimulai dari penginputan data

kedalam *microsoft excel* dari setiap SKPD, dimulai dari penginputan data program dan kegiatan, jumlah dana dan realisasi untuk setiap jenis belanja, setelah itu akan dilakukan penjumlahan untuk memperoleh presentase belanja, total dana belanja, total realisasi dan total presentase, kemudian pihak SKPD akan menyerahkan data yang telah diinput sebelumnya ke Bappeda. Proses selanjutnya dilakukan oleh pegawai Bappeda, yaitu melakukan perekapan keseluruhan data yang telah diterima dari setiap SKPD. Proses perekapan dimulai dari penjumlahan untuk mendapatkan total anggaran, total realisasi, dan total presentase dari semua SKPD. Pada sistem yang berjalan ini terdapat beberapa kendala yang dialami pegawai yang bertugas dalam mengelolah data hasil evaluasi RKPD, diantaranya proses yang cukup lama pada saat penginputan dan perekapan data karena prosesnya dilakukan satu-persatu dan secara berulang-ulang menggunakan *microsoft excel*. Kendala lain yaitu banyaknya penumpukan data pada komputer dan juga penyimpanan data yang tidak tersusun secara rapi sehingga pegawai akan mengalami kesulitan mencari data pada saat dibutuhkan. Pelayanan informasi yang berjalan pada Kantor Bappeda TTS juga terbilang masih sangat minim, dimana selama ini penyebaran informasi masih dilakukan melalui radio lokal.

Dengan melihat kelemahan dan kekurangan berdasarkan latar belakang di atas, maka diberikan suatu solusi yakni perlu dibuatnya sebuah **“Aplikasi Laporan Hasil Evaluasi Rencana Kerja Pembangunan Daerah Berbasis Web”**. Dengan adanya aplikasi berbasis *web* ini maka akan mempermudah untuk pengolahan data hasil evaluasi RKPD bagi pegawai kantor Bappeda

maupun pegawai SKPD di Kabupaten TTS dan juga akan mempermudah pengaksesan informasi pada kantor Bappeda Kabupaten TTS.

2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Proses *penginputan* dan perekapan data hasil evaluasi RKPD memakan waktu yang cukup lama karena prosesnya dilakukan satu-persatu dan secara berulang-ulang menggunakan *microsoft excel*.
2. Banyaknya penumpukan data pada komputer dan juga penyimpanan data yang tidak tersusun secara rapi sehingga pegawai akan mengalami kesulitan mencari data pada saat dibutuhkan.
3. Minimnya Pelayanan informasi yang berjalan pada Kantor Bappeda TTS, dimana selama ini penyebaran informasi masih dilakukan melalui radio lokal.

2.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka diberikan batasan masalah yang akan dibahas sehingga tidak menyimpang dari tujuan yang hendak dicapai.

Lingkup penelitian ini hanya membahas mengenai :

- a. Pembuatan aplikasi pengolahan data hasil evaluasi Rencana Kerja Pembangunan Daerah (RKPD) berbasis *web*.
- b. Pembuatan *website* dinamis yang dapat digunakan pegawai Kantor Bappeda TTS dalam penyampaian informasi kepada masyarakat, dimana menyediakan informasi antara lain: galeri video dan foto kegiatan, visi dan misi, tugas pokok dan fungsi, struktur organisasi,

berita aktual, informasi pegawai, agenda kegiatan, pengumuman, dokumen dan laporan dalam bentuk *pdf* dan *excel* sesuai dengan tugas pokok dan fungsi.

2.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah membangun sebuah aplikasi berbasis *web* yang dapat digunakan untuk:

1. Mempermudah pengolahan data hasil evaluasi RKPD bagi pegawai Kantor Bappeda dan juga bagi pegawai SKPD di kabupaten TTS.
2. Mengurangi penumpukan data pada komputer karena data disimpan secara terstruktur di dalam *database*, dan juga mempermudah pegawai dalam mencari data yang dibutuhkan.
3. Membantu mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi pada Kantor Bappeda TTS dan juga membantu pegawai kantor Bappeda TTS dalam pelayanan informasi kepada masyarakat.

2.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Instansi:
 - a. Membantu mempermudah pegawai pada Kantor Bappeda TTS dalam pengolahan data hasil evaluasi RKPD.
 - b. Membantu mempermudah pegawai dari setiap SKPD di Kabupaten TTS dalam proses penginputan data hasil evaluasi RKPD.
2. Bagi Masyarakat:

Mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai aktifitas dan kinerja kerja pada Kantor Bappeda TTS.

3. Bagi Mahasiswa :
 - a. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman mahasiswa selama di bangku kuliah.
 - b. Sebagai syarat memperoleh nilai seminar.
 - c. Mengembangkan kemampuan dalam menjalin hubungan dengan dunia kerja yang nyata.
4. Menjalinkan hubungan kerja sama antar instansi pemerintah dengan lembaga pendidikan.

2.6 Metodologi Penelitian

Untuk metode penelitian yang digunakan, adalah metode *SDLC (System Development Life Cycle)* model *waterfall* (Pressman 2015). Model *waterfall* atau sering disebut model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun software, model ini seringkali disebut dengan sekuensial linier atau alur hidup klasik. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari perancangan, analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan.

Langkah-langkah model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Tahapan ini merupakan kegiatan awal untuk membuat sistem yang akan dibangun. Kegiatan tersebut meliputi :

a. Observasi

Observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara turun langsung ke Kantor Bappeda TTS untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah yang dihadapi untuk dibuat

pemecahannya.

b. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang berwenang atau terkait untuk mendapatkan informasi yang jelas dan lengkap mengenai masalah yang ada pada Kantor Bappeda TTS.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan masalah yang diambil, perancangan *database*, dan panduan cara membuat *website*.

2. Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan analisa terhadap hal-hal atau kebutuhan yang diperlukan untuk pembuatan *website* yang meliputi:

a. Analisis Peran Sistem

Tahap ini menganalisis tentang peranan sistem yang akan dibangun.

b. Analisis Peran Pengguna

Tahap ini menganalisis tentang peran dari pengguna sistem.

c. Analisis Perangkat Pendukung

Tahap ini menganalisis tentang perangkat pendukung yang dibutuhkan untuk membangun sistem. Terdapat 2 perangkat pendukung yang dibutuhkan yaitu :

1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
2. Perangkat Lunak (*Software*)

3. Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan proses akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum *coding*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan *website* seperti perancangan sistem. Dalam tahapan ini merancang kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum *coding* dimulai seperti bagan alir (*flowchart*), *Data Flow Diagram (DFD)* dan *ER-Diagram (ERD)*.

4. Pengkodean (*Coding*)

Tahap pengkodean (*coding*) merupakan proses penerjemah data atau pemecah masalah ke dalam baris-baris kode program, aplikasi ini dikembangkan dengan *sublime-text* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai *Database Management System*.

5. Pengujian (*Testing*)

Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodean.

2.7 Sistematika Penulisan

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi penjelasan mengenai gambaran umum tentang laporan penelitian yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab 2 Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep - konsep dasar dari hal – hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab 3 Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab 4 Implementasi Sistem

Pada bab ini berisi penjelasan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem.

Bab 5 Pengujian dan Analisis Hasil

Pada bab ini berisi penjelasan tentang tahap pengujian yang digunakan dan analisis hasilnya.

Bab 6 Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir.