

BAB I

PENDAHULUAN

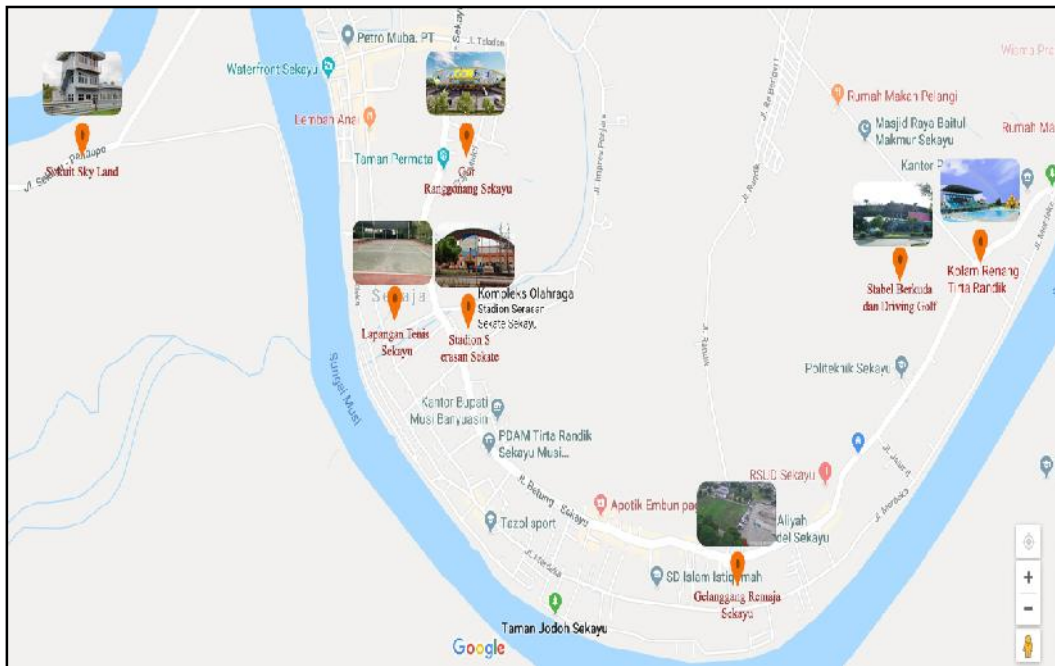
1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi atau komputer telah mengubah cara kerja manusia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Teknologi Informasi telah membawa perubahan yang sangat fundamental bagi organisasi baik swasta maupun publik. Hal ini terjadi karena teknologi komputer mampu berkolaborasi dengan banyak bidang ilmu lainnya, termasuk di bidang pemerintahan. Pada instansi pemerintahan tidak bisa dilepaskan pentingnya teknologi informasi apalagi di zaman yang modern ini segala informasi sangat cepat bisa diakses melalui jaringan internet baik dengan menggunakan komputer, *mobile phone* atau media elektronik lainnya.

Teknologi informasi juga dapat membantu dalam bidang pemerintahan baik dalam hal mengumpulkan, mengelola, maupun melaporkan suatu informasi sebagai bahan evaluasi aktifitas kerja secara elektronik yang dikenal dengan istilah *E-Monitoring*.

Menurut Peraturan Pemerintah Nomor 39 Tahun 2006, disebutkan bahwa monitoring merupakan suatu kegiatan mengamati secara seksama suatu keadaan atau kondisi, termasuk juga perilaku atau kegiatan tertentu, dengan tujuan agar semua data masukan atau informasi yang diperoleh dari hasil pengamatan tersebut dapat menjadi landasan dalam mengambil keputusan tindakan selanjutnya yang diperlukan (Yumari, Mulyono:2017).

Pemerintah Daerah Kabupaten Musi Banyuasin melalui Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata adalah unsur penunjang Pemerintahan Daerah di bidang Sarana dan Prasarana Olahraga senantiasa berupaya meningkatkan potensi Penggunaan Sarana dan Prasarana melalui *venue-venue* olahraga yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.



Sumber : Data Venue Dispora Musi Banyuasin tahun 2016

Gambar 1.1 Peta Letak Venue Olahraga Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin

Meningkatnya penggunaan *venue-venue* olahraga yang ada di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin melalui bidang Sarana Prasarana mempunyai tugas yang berperan dalam pengawasan, pendataan, pemeliharaan, pemanfaatan retribusi perizinan tempat rekreasi dan *venue* olahraga yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.

Banyaknya jadwal perizinan peminjaman dan pemakaian *venue-venue* olahraga membuat Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin melalui bidang Sarana Prasarana kesulitan dalam mengawasi, mendata, memelihara dan mengelolah hasil pembayaran retribusi perizinan tempat rekreasi dan *venue* olahraga sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Musi Banyuasin Nomor 14 Tahun 2018 Tentang Retribusi Tempat Rekreasi dan Venue Olahraga.

Dalam melaksanakan proses tersebut pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin masih memakai cara yang konvensional seperti menggunakan blanko pelaporan dan surat perizinan dikertas untuk pembayaran retribusi yang membutuhkan waktu yang lama. Selain itu proses pencarian data menjadi lebih sulit sehingga menyebabkan sering terjadinya kesalahan pada setiap pelaporan per tahun nya.

Dari kendala yang ada pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin dalam hal mengawasi, mendata, memelihara dan mengelola hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian *venue* olahraga perlu sebuah solusi yaitu dengan memanfaatkan teknologi informasi seperti pembuatan sebuah aplikasi perangkat lunak untuk membantu dalam proses mengawasi, mendata, memelihara dan mengelola hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian *venue-venue* olahraga secara elektronik (*E-Monitoring*).

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini penulis akan melakukan penelitian dengan judul *E-Monitoring* Retribusi Perizinan Pemakaian *Venue* Olahraga pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat

membantu dinas terkait dalam hal mengawasi, mendata, memelihara dan mengelolah hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian *venue* olahraga dan menjadi sebuah solusi untuk permasalahan yang ada pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana membangun aplikasi *e-monitoring* retribusi perizinan pemakaian *venue* olahraga pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin ?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan maka ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas yaitu :

1. Perangkat lunak dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySql*.
2. Perangkat lunak yang dibuat dapat diakses menggunakan perangkat berbasis *mobile*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi monitoring untuk mengawasi, mendata, memelihara dan mengelolah hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian tempat rekreasi dan *venue* olahraga

pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin secara elektronik (*E-Monitoring*).

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

- 1) Mempermudah dalam proses monitoring, mendata, memelihara dan mengelola hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian tempat rekreasi dan *venue* olahraga yang ada pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin.
- 2) Menjadi media yang transparan dalam menyampaikan data hasil pembayaran retribusi perizinan pemakaian tempat rekreasi dan *venue* olahraga.
- 3) Bagi penulis dapat menambah wawasan dan mencari alternatif pemecahan masalah yang berhubungan dengan rekayasa perangkat lunak.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Akademik 2018/2019, yaitu antara bulan Juni 2019 sampai dengan bulan September 2019. Penelitian ini bertempat di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten

Musi Banyuasin yang beralamat di Jl. Kolonel Wahid Udin Lk.VII Kelurahan Serasan Jaya Kecamatan Sekayu.

1.6.2 Data Penelitian

Dalam melakukan penelitian dengan judul *E-Monitoring* Retribusi Perizinan Pemakaian *Venue* Olahraga pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin maka data yang dibutuhkan yaitu:

- 1) Data *Venue* Olahraga
- 2) Data Tarif Retribusi
- 3) Data Pemakaian *Venue*

1.6.3 Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode deskriptif. Dimana metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

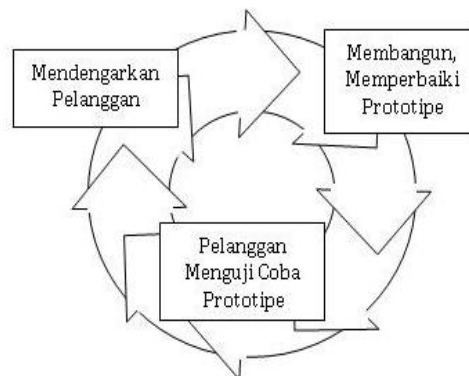
1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

- 1) Studi Pustaka, mempelajari buku, artikel, jurnal, dan situs-situs *internet* yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibuat. Selain itu, mempelajari beberapa teori lainnya yang dirasakan perlu.
- 2) Dokumentasi, Mencari dokumen-dokumen yang ada hubungannya dengan pembahasan masalah-masalah serta melengkapi data-data yang diperlukan dalam penulisan penelitian ini.
- 3) Wawancara, Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dengan Kepala Seksi Perizinan Sarana Prasarana Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin mengenai objek penelitian dan berbagai kebutuhan user yang akan menggunakan perangkat lunak ini.

1.6.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode Pengembangan yang digunakan oleh penelitian ini adalah metode *Prototype*. *Prototype* adalah bagian dari produk yang mengekspresikan logika maupun fisik antarmuka eksternal yang ditampilkan. Konsumen potensial menggunakan *prototype* dan menyediakan masukan untuk tim pengembangan sebelum pengembangan skala besar dimulai (Simamarta, Janer 2010).



Gambar 1.2 Tahapan *Prototype*

Tahapan-tahapan dalam Prototyping adalah sebagai berikut :

1. Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari system dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu system yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana system yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. Membangun, Memperbaiki *Prototype*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype system*. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan system yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan misalnya dengan membuat input dan format *output*.

3. Pelanggan Menguji Coba *Prototype*

Pada tahap ini, *Prototype* dari system diuji coba oleh pelanggan atau pengguna. Kemudian dilakukan evaluasi kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali mendengarkan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *Prototype* yang ada dengan mengulangi langkah 1 dan 2.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan dan kejelasan mengenai penulisan hasil penelitian. Oleh sebab itu sistematika penulisan yang akan digunakan adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang bagian yang mengemukakan latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori singkat tentang hal-hal yang berhubungan dengan judul dan pembuatan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai analisis kebutuhan untuk sistem yang akan dibuat sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah perangkat lunak berbasis *mobile* yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dari uraian proses pembangunan sistem informasi serta saran-saran guna pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.