

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini begitu pesat, seiring dengan pesatnya laju perkembangan ini dituntut adanya informasi yang cepat dan akurat. Sudah menjadi kewajiban umum bagi instansi, perusahaan swasta, atau perusahaan pemerintah sekalipun menggunakan jasa komputer untuk memudahkan pekerjaan, pencatatan, penyimpanan, dan perhitungan data baik aset maupun penyimpanan barang bahkan pelayanan dan pekerjaan lainnya.

Keinginan perusahaan untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan kegiatan sehari-hari mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Seperti Dinas Perhubungan yang merupakan unsur Pelaksana Pemerintah Daerah di bidang transportasi yang dipimpin oleh Kepala Dinas dan bertanggung jawab kepada Walikota yang bertugas untuk meningkatkan keselamatan, keamanan dan kenyamanan transportasi. Banyak teknologi yang ditunjukkan untuk memberikan kemudahan yang diinginkan hampir dalam segala hal bisa diperoleh dan dilakukan dengan internet dan sistem yang ada. Dengan adanya perkembangan teknologi sehingga memudahkan pekerja untuk melakukan penyimpanan, pencatatan, dan perhitungan aset data dan barang dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pada Kantor Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan masih menggunakan Microsoft Word dan Kalkulator untuk menghitung jumlah retribusi kendaraan yang menyebabkan kesulitan dalam meninjau dan mengecek pendataan

jenis kendaraan serta kesulitan dalam menghitung jumlah retribusi kendaraan sehingga mengalami keterlambatan dalam melakukan pekerjaannya.

Penggunaan aplikasi Visual Studio 2017 yang diharapkan dapat membantu pengguna dalam melakukan pendataan retribusi kendaraan yang ada di Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan. Dengan ini penulis akan membuat aplikasi menggunakan aplikasi Microsoft Visual Studio 2017. Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi dalam bentuk aplikasi Console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis ingin membuat tugas akhir ini dengan judul **“APLIKASI RETRIBUSI KENDARAAN PADA KANTOR DINAS PERHUBUNGAN PROVINSI SUMATERA SELATAN”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Sistem pendataan jenis kendaraan yang ada saat ini belum menyediakan sistem pendataan yang lebih baik. Yang mana pendataan jenis kendaraan masih menggunakan *Microsoft Word*.
2. Perhitungan jumlah retribusi kendaraan yang digunakan sehari-hari masih menggunakan alat bantu seperti kalkulator.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pengamatan diatas yang dilakukan oleh penulis dalam penelitian ini, maka perumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu bagaimana membuat rancangan aplikasi pendataan dan retribusi kendaraan jalan pada kantor Dinas Perhubungan dengan menggunakan bahasa pemograman C# dengan menggunakan aplikasi Visual Studio 2017.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan tugas akhir ini yaitu sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu syarat untuk pembuatan tugas akhir (TA) Jurusan D3 Manajemen Informatika.
2. Membuat Aplikasi Retribusi Kendaraan pada Kantor Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Penulis

1. Sebagai bahan pembuatan laporan Tugas Akhir Semester di Universitas Bina Darma Palembang.
2. Sebagai tolak ukur untuk pemahaman terhadap ilmu yang didapat dari Universitas Bina Darma Palembang.

2. Bagi Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan

1. Mempermudah proses data-data retribusi.
2. Mempermudah dan mempercepat admin dalam pencarian data dan penghitungan jumlah retribusi.

3. Bagi Universitas Bina Darma Palembang

1. Memberikan tambahan informasi dan referensi khususnya untuk mahasiswa yang akan menyusun tugas akhir.
2. Membantu pihak kampus Universitas Bina Darma untuk membimbing mahasiswa dan mahasiswi dalam melakukan penelitiannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada metode ini penulis menentukan lokasi dan waktu penelitian saat melakukan penelitian. Dalam penentuan lokasi dan waktu penelitian yang dilakukan penulis saat melakukan penelitian yaitu sebagai berikut;

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian yang penulis lakukan di Kantor Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan yang bertempat di Jl. Kapten A. Rivai No.51 Palembang, Sumatera Selatan 1132.

2. Waktu Penelitian

Adapun waktu penelitian dilakukan pada 14 Januari 2019 – 14 Maret 2019 dan pengambilan data dilakukan pada jam kerja saat proses Praktek Kerja Lapangan, di kantor Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi

Menurut Notoatmojo (dalam Sandjaja, 2011:1) bahwa observasi sebagai perbuatan jiwa secara aktif dan penuh perhatian untuk menyadari adanya rangsangan dalam menemukan fakta. Rangsangan tadi setelah mengenai indra menimbulkan kesadaran untuk melakukan pengamatan. Pengamatan tersebut tidak hanya sekedar melihat saja melainkan juga perlu keaktifan untuk meresapi, mencermati, memaknai dan akhirnya mencatat. Tindakan terakhir ini penting dilaksanakan, karena daya ingat manusia sangat terbatas untuk menyimpan semua informasi tentang apa yang akan diobservasi dan hasil pengamatannya.

2. Metode Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Esterberg dalam Sugiyono (2013:231).

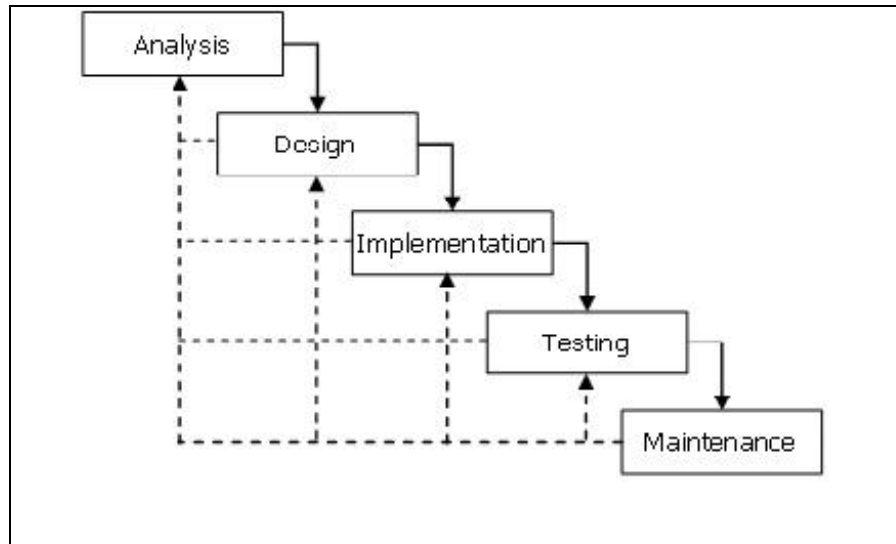
3. Metode Studi Literatur

Metode ini mengumpulkan data dengan mempelajari sumber-sumber buku yang berkaitan atau dokumen-dokumen sebagai acuan penulis.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan Waterfall Model yang merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Menurut Bassil (2012) disebut waterfall karena tahap demi tahap yang harus

dilalui menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, yang terdiri dari analysis, design, implementation, testing, dan maintenance.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Agar tugas akhir ini tersusun secara sistematis, maka tugas ini disusun dalam lima (5) bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dengan isi laporan tugas akhir dan aplikasi web yang akan dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep dasar yang mendukung penelitian dan langkah-langkah penyelesaian masalah.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil dari tampilan aplikasi yang sudah dirancang dan dibuat berdasarkan data penelitian yang ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan beberapa kesimpulan yang diperoleh penulis dalam tugas akhir ini, serta yang disampaikan kepada kantor untuk masa yang akan datang.