

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi pada saat ini telah berkembang dengan pesatnya, dengan perkembangan ini kita dapat menemukan informasi dengan cepat bahkan menggunakan teknologi atau menerapkannya dalam suatu pekerjaan. Membuatnya dalam bentuk sistem informasi atau aplikasi inilah yang dapat mempermudah pekerjaan setiap orang, mempercepat segala proses pekerjaan salah satunya dalam permohonan Kartu Identitas Anak (KIA).

Kecamatan Jakabaring adalah bagian wilayah dan daerah Kabupaten/Kota yang dipimpin oleh Camat yang memiliki 5 Kelurahan yang meliputi Kelurahan 15 Ulu, Tuan Kentang, 8 Ulu, 9/10 Ulu, dan Silaberanti. Kantor kecamatan merupakan instansi pemerintahan yang berhubungan langsung dengan masyarakat dalam memberi pelayanan. Saat ini bagian umum dan pegawai pada Kecamatan Jakabaring adalah bagian mengurus permohonan KIA, salah satu program baru yang diterapkan Menteri Dalam Negeri pada kantor Kecamatan Jakabaring. Dalam sistem pendaftaran KIA, ini harus menyerahkan berkas atau persyaratan berupa, Fotocopy KK, Fotocopy KTP orang tua/wali, Akta Kelahiran, Pas foto Anak berwarna Ukuran 4 x 6 sebanyak 2 lembar dan ke kantor Kecamatan Jakabaring. Apabila telah dikumpulkan maka akan diberikan surat

keterangan bahwa telah mendaftarkan KIA. Pada bagian pendaftaran KIA masih berbentuk lampiran KIA yang di kelolah oleh di bagian pelayanan yang masih menggunakan lampiran kertas ditulis tangan untuk mengisi data KIA. Disinilah sering terjadi kehilangan berkas-berkas atau bahkan banyak yang berkas pemohon KIA, yang belum bisa dicetak dikarenakan berkas ada yang hilang.

Menurut Simarmata (2010 : 49) Web dapat diakses oleh perangkat lunak client Web yang disebut browser. Browser membaca halaman-halaman Web yang tersimpan dalam server Web melalui protokol yang disebut HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*). Sebagai dokumen hiperteks, dokumen-dokumen pada web dapat memiliki tautan (*link*) dengan dokumen lain, baik yang tersimpan dalam server Web yang sama maupun pada server Web lainnya. Tautan memudahkan para pengakses Web berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya dan “berkelana” dari satu server ke server lain. Kegiatan penelusuran halaman Web ini biasa disebut *browsing*. Namun ada juga yang menyebutkan *surfing* (berselancar).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis menggunakan sistem pemrograman WEB (PHP) yang diharapkan dapat membantu masyarakat dalam pendaftaran pemohon KIA dengan efektif dan cepat serta menghindari kehilangan berkas. Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk membuat tugas Akhir ini dengan judul “Sistem Informasi Pemohonan Kartu Identitas Anak (KIA) Pada Kecamatan Jakabaring”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ada “bagaimana membangun sistem informasi pemohonan Kartu Identitas Anak (KIA) pada Kecamatan Jakabaring berbasis Web?”.

## **1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian ini lebih terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan, maka penulis membatasi masalah pada pengembangan sistem informasi pemohon Kartu Identitas Anak (KIA) pada kecamatan jakabaring, untuk mempermudah dalam pemohon Kartu Identitas Anak (KIA).

## **1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian**

### **1.4.1 Tujuan penelitian**

Tujuan dari penelitian ini membangun system informasi permohonan KIA pada kecamatan jakabaring, yang nantinya untuk mempermudah dalam pengajuan dan pemrosesan data permohonan KIA.

### **1.4.2 Manfaat penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu :

1. Mempermudah masyarakat dalam pengajuan data permohonan KIA menggunakan website.
2. Mempermudah operator dalam bentuk pengolahan data KIA yang akan dicetak ke Dinas Kependudukan dan Catatan Sipil Palembang.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi**

Penelitian dilakukan pada Kantor Kecamatan Jakabaring yang berlokasi jalan. Danau OPI No.002 RT.58 RW.018

### **1.5.2 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan di bagian pelayanan Kantor kecamatan jakabaring selama 2 (dua) bulan yaitu terhitung mulai tanggal 14 Januari 2019 s/d 14 Maret 2019.

### **1.5.3 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data yang digunakan untuk program ini dengan metode-metode sebagai berikut.

#### **1. Metode Observasi**

Menurut Danang (2016 : 3), observasi adalah metode yang digunakan oleh peneliti dengan cara pengamatan langsung terhadap kegiatan yang dilakukan pada kantor Kecamatan jakabaring. Penulis melakukan observasi kegiatan yang ada di kantor dengan cara melihat data, melihat kegiatan-kegiatan yang ada untuk pembahasan nanti, Diharapkan untuk membantu dalam pengolahan data KIA.

#### **2. Metode Wawancara**

Menurut Danang (2016 : 22), wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara bebas baik terstruktur maupun tidak terstruktur dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara luas mengenai obyek penelitian. Penulis melakukan tanya jawab dengan narasumber atau pegawai yang ada di kantor Kecamatan jakabaring Palembang untuk

mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai penelitian yang dilakukan. Wawancara dilakukan dengan narasumber atau pegawai bagian SDM Umum dan Komunikasi Public dan bagian IT yang ada, dimana penulis menanyakan aplikasi apa saja yang sudah ada dan diterapkan untuk mempermudah pekerjaan, Wawancara dilakukan dengan Staff kepegawaian di bagian pelayanan, pelayanan di kantor Kecamatan jakabaring. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi tentang metode yang dilakukan dalam penyebaran informasi permohonan KIA.

### 3. Studi Pustaka

Adalah teknik yang diambil penulis melalui buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

#### **1.5.4. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang digunakan peneliti adalah air terjun (*waterfall*). Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2013:28-30) model SDLC air terjun (*waterfall*) atau sering disebut juga sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*) adalah model yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun (*waterfall*), yang dapat di lihat pada Gambar 1.1 .

Tahapan-tahapan pengembangan sistem dalam model *waterfall* ini meliputi:

### 1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### 2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranlasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisi kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### 3. Pembuatan Kode Program

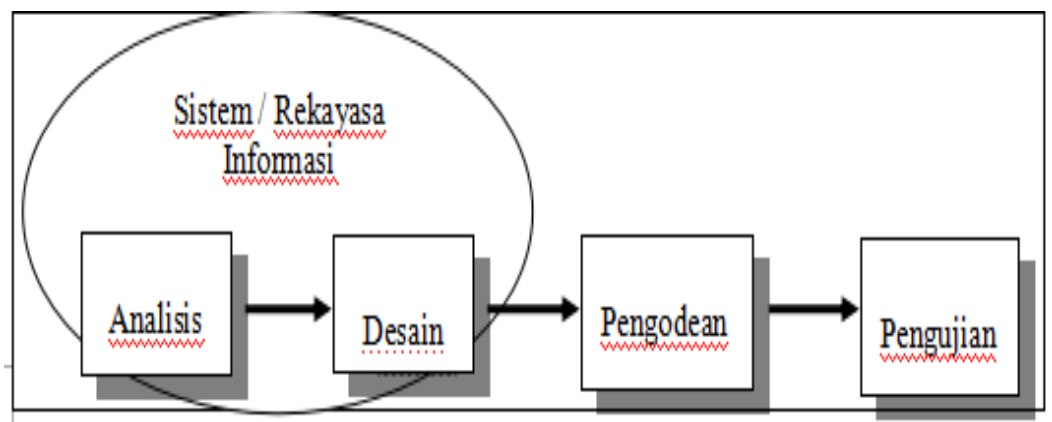
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan yang telah dibuat pada tahap desain.

### 4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan kelurn yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan

### 5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak membuat perangkat lunak baru.



Gambar 1.1 Ilustrasi Model *Waterfall*

## 1.6 Sistematika Penulisan

Agar Penulisan data terarah dan mudah dimengerti maka sistematika penulisan dibagi dalam beberapa sebagai berikut :

### BAB I – Pendahuluan

Bab ini akan menguraikan latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan juga sistematika penulisan.

## BAB II - Tinjauan Pustaka

Bab ini akan memuat landasan teori, kerangka konsep, pandangan umum serta berbagai definisi sebagai pengantar pada bab pembahasan.

## BAB III - Analisis dan Perancangan

Bab ini diuraikan mengenai analisa system yang sudah ada sebelumnya dan system yang akan dibuat serta menguraikan tentang perancangan system yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan system dengan UML diagram dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

## BAB IV - Hasil dan Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari data yang telah diperoleh.

## BAB V – Kesimpulan dan Saran

Bab ini menguraikan hasil kesimpulan jawaban atas fokus pertanyaan - pertanyaan pada fokus pengamatan dan jawaban pernyataan yang terdapat pada tujuan penulisan, dan memberikan saran atas dasar simpulan, pembahasan, dan implikasi. Menyatakan saran teoritis serta saran praktis yang terkait dengan penerapan ilmu pengetahuan.