

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi, serta peran teknologi diberbagai bidang sangat dibutuhkan untuk mempercepat pekerjaan. Kini instansi-instansi baik swasta maupun pemerintah memanfaatkan fasilitas teknologi dalam pengolahan data yang dulunya secara manual dengan pembukuan sekarang menggunakan sistem komputerisasi untuk itu dalam memudahkan proses pencarian data, pengolahan data secara cepat dan akurat, serta mampu menyimpan dan memberikan informasi yang dibutuhkan maka dari itu instansi modern memanfaatkan database untuk pusat datanya.

Adapun pada Pengadilan Tata Usaha Negara (PTUN) Palembang yang terletak di jalan ahmad yani no.64 plaju palembang, sumatra selatan. Pada PTUN Palembang dalam pengolahan data peminjaman berkas masih di data dalam pembukuan sebagai pendataan peminjaman berkasnya untuk mendata berkas yang dipinjam sehingga apabila pegawai yang ingin meminjam berkas perkara ditulis di buku terlebih dahulu, ini mengakibatkan proses lama tidak efektif dapat terjadi kesalahan kehilangan buku atau rusak sewaktu-waktu diperlukan. dan untuk mencari berkas nya pun lama harus melihat satu persatu letak berkas nya dalam

buku daftar berkas tentu mengakibatkan proses pencarian membutuhkan waktu lama.

Untuk membantu mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi pengolahan data peminjaman berkas perkara pada pengadilan tata usaha negara Palembang berbasis web sehingga dapat berjalan dengan efektif dan efisien yang dapat membantu dalam proses pengolahan data peminjaman berkas perkara dan pencarian berkasnya serta memudahkan dalam proses pembuatan laporan peminjaman, pengembalian dan laporan berkas perkara masuk. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk membuat tugas akhir ini dengan judul “ Aplikasi Pengolahan data peminjaman berkas perkara pada Pengadilan tata usaha negara Palembang”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “ bagaimana membuat aplikasi pengolahan data peminjaman berkas perkara pada pengadilan tata usaha negara Palembang Berbasis Web?”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul diatas, agar pembahasan masalah dapat dilakukan secara terarah agar sesuai apa yang harus dilakukan sesuai harapan, maka penulis membatasi ruang lingkup pokok permasalahan sebagai berikut ini:

1. Aplikasi yang dibangun yaitu aplikasi pengolahan data peminjaman berkas perkara yang meliputi proses pencarian berkas, dan data

peminjaman, pengembalian serta data berkas perkara yang masuk untuk disimpan.

2. Pemrosesan data-data yang akan menghasilkan sejumlah laporan data peminjaman, data pengembalian, serta laporan data berkas perkara yang masuk berdasarkan periode bulan dan tahun.

1.4 Tujuan Dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi pengolahan data peminjaman berkas perkara pada PTUN Palembang berbasis web sehingga dapat memudahkan dalam memperoleh informasi mengenai berkas yang dipinjam oleh pegawai atau sudah dikembalikn berkas tersebut.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian sebagai berikut ini:

1. Akademik

Sebagai ilmu, referensi maupun wawasan bagi institusi, seluruh mahasiswa dan masyarakat luas tentang aplikasi peminjaman dan pengembalian berkas perkara dan menjadi tambahan ilmu pengetahuan.

2. Penulis

Sebagai bahan pengembangan maupun pengimplementasian ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan mampu menerapkannya di lapangan kerja.

3. Pengadilan Tata Usaha Negara Palembang

- a. Dapat membantu menyelesaikan masalah mengenai pengolahan data peminjaman dan pengembalian berkas perkara.
- b. Memberikan kemudahan dalam pencarian data berkas perkara
- c. Lebih tertata tata letak berkas perkara yang disimpan
- d. Dapat memberikan sejumlah laporan yaitu; laporan peminjaman, laporan pengembalian perkas dan laporan berkas perkara berdasarkan periode bulan dan tahun.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada pengadilan tata usaha negara Palembang yang berlokasi di jalan Ahmad Yani no.67 plaju Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari sampai dengan Maret 2019.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan penulis adalah:

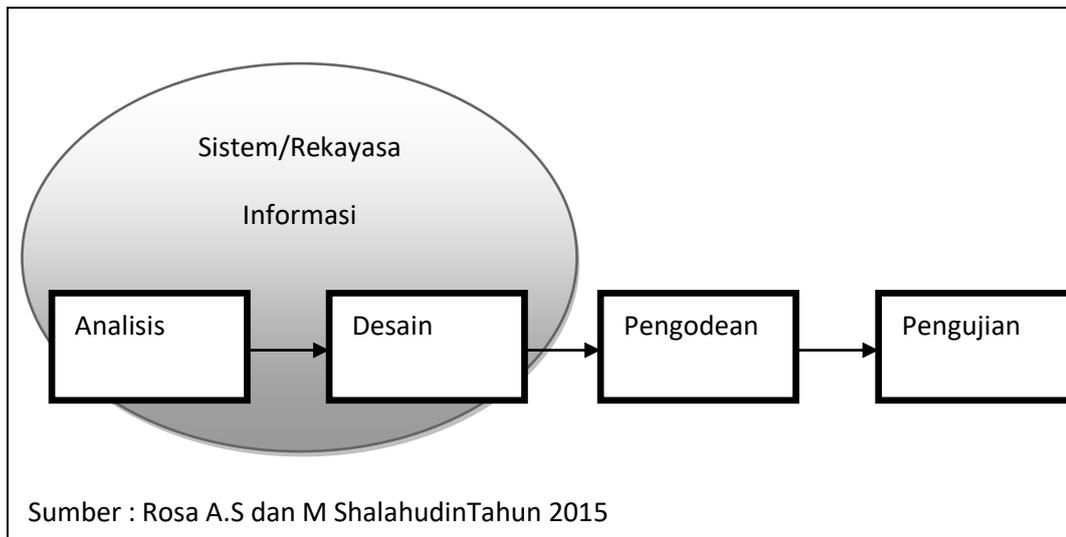
1. metode *observasi* yaitu kegiatan pengamatan di PTUN Palembang dengan meneliti cara kerja peminjamana yang berkaitan dengan berkas perkara.
2. Metode *interview* (wawancara) yaitu dengan menanyakan tanya jawab langsung dengan panmud hukum di PTUN Palembang.
3. Studi pustaka yaitu dengan mengumpulkan mempelajari buku-buku berkaitan dengan program yang akan dibangun.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin (2015:28-30) model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial liner (*sequence linear*)

atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut ini adalah gambar model air terjun:



Gambar 1.1 Ilustrasi model *waterfall*

Siklus pengembangan sistem waterfall dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan 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 mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan

menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini perlu didokumentasikan.

3. pembuatan kode program

desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain 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 meminimalisasikan kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran 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.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latarbelakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti penulis.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN

Pada bab ini berisi uraian mengenai analisis kebutuhan dan perancangan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV CODINGDAN TESTING

Pada bab ini menjelaskan hasil dan permasalahan dari rekayasa perangkat lunak “ aplikasi pengolahan data peminjaman berkas perkara pada pengadilan tata usaha negara Palembang” yang dibuat serta proses pengujian terhadap perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.