

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi saat ini Berkembang begitu pesat yang diiringi dengan perkembangan sistem informasi berbasis teknologi. Berkembang nya ilmu pengetahuan dan teknolgi pada saat ini, dan penerapan teknologi komputer dalam setiap aspek kehidupan sudah dianggap sebagai suatu kebutuhan, hal ini terjadi karena penerapan teknologi komputer mampu membuat suatu pekerjaan lebih cepat, mudah dan menghemat biaya.

Pada zaman modernisasi ini segala urusan akan berkaitan dengan kemudahan dalam pengolahan data tanpa memakan waktu yang lama dan juga dapat menghemat biaya. Perkembangan teknologi *mobile* sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, hal itu menjadi sebuah peluang bagi para pengembang *information teknologi* (IT) untuk mengembangkan Apikasi berbasis mobile. Dengan menggunakan perangkat *Handphone* informasi bisa didapatkan dengan mudah dalam waktu singkat.

Bicara mengenai Smartphone, sungguh salah satu jenis gedjet yang ini memiliki banyak sekali manfaat yang besar di dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya di pergunakan untuk saling berkomunikasi dengan teman, ataupun orang baru, nyatanya Smartphone memiliki fungsi yang sangat luas. Diantaranya, bisa menyelesaikan berbagai urusan, bisa digunakan sebagai fasilitas untuk usaha, mempermudah kita dalam mengetahui informasi dan masih banyak lagi.

Polri mengemban tugas-tugas kepolisian di seluruh wilayah indonesia yaitu memelihara keamanan, dan ketertiban masyarakat; menegakkan hukum dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan pada masyarakat. Seiring dengan perkembangan zaman pada saat

ini semakin menuntut pihak kepolisian untuk meningkatkan kualitas dan profesionalisme dalam melayani masyarakat. Sehingga dapat memberikan pelayanan yang sebaik mungkin.

Kepolisian sektor (polsek) adalah sektor kepolisian republik indonesia ditingkat kecamatan. Kepolisian sektor kecamatan diperkotaan biasanya disebut kepolisian sektor perkotaan (polsekta). Polsekta SU II atau sering juga disebut Polsekta IV adalah sektor kepolisian yang berada di jalan Ahmad Yani kecamatan seberang ulu II Palembang. Sesuai tugas dan fungsinya polsek SU II memiliki unit Sentra Pelayanan kepolisian Terpadu (SPKT) yang bertugas memberikan pelayanan kepolisian secara terpadu terhadap laporan/ pengaduan masyarakat, memberikan bantuan dan pertolongan, serta memberikan pelayanan informasi.

Saat ini pengaduan di polsek SU II Palembang masih dilakukan dengan cara konvensional yaitu dengan cara masyarakat mendatangi polsek SU II dan membuat pengaduan disana, setelah itu baru ditindaklanjuti oleh pihak kepolisian. Hal itu dirasa kurang maksimal karena memakan banyak waktu dan kurang efisien. Akibatnya masyarakat pun merasa kesulitan untuk melakukan pengaduan .

Dengan permasalahan tersebut, maka penulis akan membangun sistem android yang terkomputerisasi menggunakan *Extreme programming* (XP) untuk memudahkan masyarakat untuk melakukan pengaduan tanpa harus datang ke Polsekta SU II Palembang. *Extreme programming* (XP) merupakan pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode *Extreme programming* (XP) karena sifat aplikasi yang dikembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada, meliputi: Planning/ perencanaan, design/ perancangan, coding/ pengkodean, testing/ pengujian. (pressman, 2012:88).

Berdasarkan uraian dan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Aplikasi Pelayanan Pengaduan

Masyarakat Wilayah Polsek SU II Palembang Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Extreme Programming*".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang diatas maka dibuatlah suatu rumusan masalah yaitu "Bagaimana membangun aplikasi pelayanan pengaduan masyarakat di wilayah polsek SU II Palembang bwerbasis mobile menggunakan metode extreme programming?".

## **1.3. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penulis perlu membuat suatu batasan permasalahan yaitu :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Polsek Seberang Ulu II Palembang.
2. Penelitian ini menggunakan metode extreme programming
3. pengaduan ini berbasis android

## **1.4. Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk Membuat Aplikasi pelayanan pengaduan masyarakat di Wilayah hukum Polsek Seberang Ulu II Palembang.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Membantu pihak Polsek Seberang Ulu II dalam menerima pengaduan masyarakat di wilayah hukum polsek Seberang Ulu II Palembang.
- 2) Memudahkan masyarakat untuk dalam melakukan pengaduan di Polsek Seberang Ulu II Palembang.

- 3) Bagi penulis, hasil penelitian ini dapat menambah dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapat serta memberikan suatu wawasan untuk berfikir dalam membuat suatu sistem pendukung keputusan.

## **1.5. Sistematika penulisan**

Secara garis besar skripsi ini berisi 6 (enam) bab dengan beberapa sub bab. Uraian secara singkat mengenai isi tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian ini. dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini diuraikan tentang sejarah Objek, visi, misi dan Struktur organisasi yang ada di Polsek Seberang Ulu II Palembang. Dan penulis memsukkan teori-teori yang penulis pakai dalam skripsi ini tentu saja yang berkaitan dengan judul yang penulis paparkan. Meliputi pengertian sistem informasi, aplikasi, pelayanan, pengaduan, masyarakat, javascript, PHP, MySQL, HTML, UML dan Penelitian sebelumnya.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang Lokasi penelitian, Alat dan Bahan, metode pengumpulan data dan metode pengembangan perangkat lunak.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang analisis dan desain perancangan "Aplikasi Pelayanan Pengaduan Masyarakat Wilayah Polsek SU II Palembang Berbasis *Mobile* Menggunakan Metode *Extreme Programming*".

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas tentang hasil yang didapat dari tahap pengembangan sistem yang digambarkan dalam bentuk tampilan desain program.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisikan simpulan yang didapat dari penelitian yang dilakukan beserta saran-saran yang berhubungan dengan penelitian.