

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TI menjadikan teknologi internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Dengan adanya teknologi internet akan mempermudah dan mempercepat pencarian informasi, salah satu sumber informasi yang dapat dijadikan rujukan adalah website. Pemerintah memiliki peran dalam menghasilkan kebijakan dan tindakan pada setiap sektor dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dalam mendukung kinerja layanan publik (e -Government). Untuk membangun pelayanan publik yang efisien, transparan, akuntabel, dan efektif, peran eGovernment sangat penting untuk membangun tata pemerintahan yang baik .

Menurut Watrionthos, Nasution, & Syaifullah (2019) E-Government dalam pemerintahan desa tidak hanya masalah website sebuah desa, tapi merupakan sistem terintegrasi oleh teknologi informasi sehingga menjadikan pemerintahan desa menjadi lebih efisien dan transparan sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Desa.

Konsep e-government secara umum terdapat 4 (empat) konsep interaksi antar pelaku dalam e-government yaitu G to C (Government to Citizens), G to G (Government to Governments), (Government to Business).

Dalam pengusulan model e-Government Desa ini, terdapat empat model tahapan pengembangan eGovernment yang dapat digunakan. Model ini terbagi atas dimensi kompleksitas teknologi dan organisasi dengan tingkat integrasi data dan informasi. Adapun tahapan pengembangan tersebut adalah: Cataloging, tahapan ini fokus kepada bagaimana pemerintah mampu memberikan berbagai bentuk informasi dan menpresentasikannya ke dalam website. Transaction, tahapan yang memiliki karakteristik ada sistem internal pada pemerintah yang terhubung langsung melalui antar muka (GUI) dan memberikan kesempatan masyarakat untuk mengaksesnya. Vertical Integration, tahapan yang memiliki karakteristik ada hubungan antara pemerintah lokal dan pusat dalam satu fungsionalitas pelayanan administrasi pemerintah. Horizontal Integration, tahapan yang memiliki karakteristik adanya integrasi pada lintas fungsi dan pelayanan.

Website adalah kumpulan dari halaman- halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam internet. (Abdulloh, Rohi. 2015).

Website juga dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang berisi data, baik data teks, gambar, suara dan lainya yang dapat diakses secara online. Terdapat banyak model pengembangan sistem yang bisa di manfaatkan untuk membangun website salah satunya model prototyping.

Desa adalah kesatuan masyarakat hukum yang memiliki batas- batas wilayah yurisdiksi, berwenang untuk mengatur dan mengurus tugas kepentingan masyarakat setempat berdasarkan asal usul dan adat istiadat

setempat yang diakui dan/atau dibentuk dalam sistem pemerintahan nasional dan berada di kabupaten/kota. (Josi, A. 2017).

Melalui situs <https://sumsel.bps.go.id> Pada wilayah Sumatera Selatan sendiri terdapat total 3.289 Desa. Sementara melalui situs <http://webdesa.sumselprov.go.id> desa yang mempunyai website baru 171 desa jadi hanya 0.05% saja yang baru mempunyai website desa. Disinilah merupakan titik penting untuk membuat salah satu website pada Desa Ujanmas Lama. Untuk mendapatkan keterbaharuan berita atau adanya informasi yang menarik bagi warga desa. Sehingga, nantinya satu per satu desa yang ada di wilayah Sumatera Selatan ini sudah ada website-nya sendiri-sendiri. Jadi, kebutuhan informasi warga terpenuhi, apalagi ditambah adanya informasi anggaran sehingga warga benar-benar merasa transparan terhadap Kantor Desa. Desa Ujanmas Lama merupakan salah satu Desa yang terletak di kecamatan Ujanmas Kabupaten Muara Enim.

Model prototyping yang mudah dimanfaatkan membuat pengembang banyak memanfaatkannya pengembang website termasuk instansi pemerintah, baik pemerintah provinsi ataupun pemerintah kota.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang didapat setelah melihat pada latar belakang yaitu antara lain :

Bagaimana mengembangkan web Desa Ujanmas Lama dengan metode prototyping?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian penulis ini adalah :

1. Mengembangkan web desa Ujanmas lama dengan metode prototyping.
2. Mengembangkan web desa dengan fitur menu yang terdiri dari Profi, Organisasi, Potensi, Informasi lain dan Login. dan fitur berita yang dilengkapi dengan komentar dan tombol like. Serta terdapat fitur untuk mengajukan surat domisili secara online.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Ruang lingkup pembahasan yang dibahas dalam penulisan ini memiliki beberapa batasan, antara lain :

1. Pembuatan Website Desa Ujanmas Lama ini memiliki menu yang terdiri dari Profil yang mencakup sejarah wilayah geografis dan Surat Keterangan Domisili, Organisasi yang mencakup struktur organisasi dan visi misi, Potensi yang mencakup kependudukan anggaran dan produk unggulan, Register, Galeri, Informasi lain dan Login.
2. Pembuatan website desa ini menggunakan bahasa pemrograman php dengan framework laravel.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Penulis

Manfaat untuk Desa Ujanmas Lama, website ini dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tentang Desa Ujan Mas Lama dan dapat untuk

mempromosikan tempat wisata atau tempat lain yang berpotensi untuk menjadi daya tarik masyarakat.

b. Bagi Masyarakat

Website ini menjadi tempat untuk mencari informasi secara resmi dari Desa Ujan Mas Lama.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yaitu :

1.6.1. Metode Penelitian Kuantitatif

Untuk mendapatkan data yang tepat dan akurat guna kesempurnaan aplikasi sistem yang akan dibuat maka diperlukan suatu metode penelitian. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif.

Metode Penelitian Kuantitatif Metode penelitian kuantitatif adalah dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. (Sugiyono. 2009: 14).

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan penelitian ini,

penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut :

a) Studi Lapangan

1. Observasi

Pengumpulan data dikumpulkan secara langsung di Kantor Kepala Desa Ujanmas Lama untuk melihat sistem yang berjalan dan mencatat hasil observasi untuk menentukan proses yang akan berjalan kedepannya.

2. Wawancara

Pengumpulan data diperoleh dengan cara melakukan wawancara kepada pegawai Kantor Kepala Desa Ujanmas Lama untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

3. Studi Pustaka

Metode studi pustaka adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, jurnal penelitian, maupun sumber-sumber elektronik yang berkenaan dengan masalah dan tujuan penelitian.

1.6.3. Metode Pengembangan Aplikasi

Metode Pengembangan Aplikasi Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan aplikasi *Prototype*. Pada metode ini memiliki tahapan dari tahapan analisis kebutuhan hingga tahap pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode *Prototype* adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

2. Membangun prototyping

Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat *input* dan contoh *outputnya*).

3. Evaluasi prototyping

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka *prototyping* diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan system

Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji system

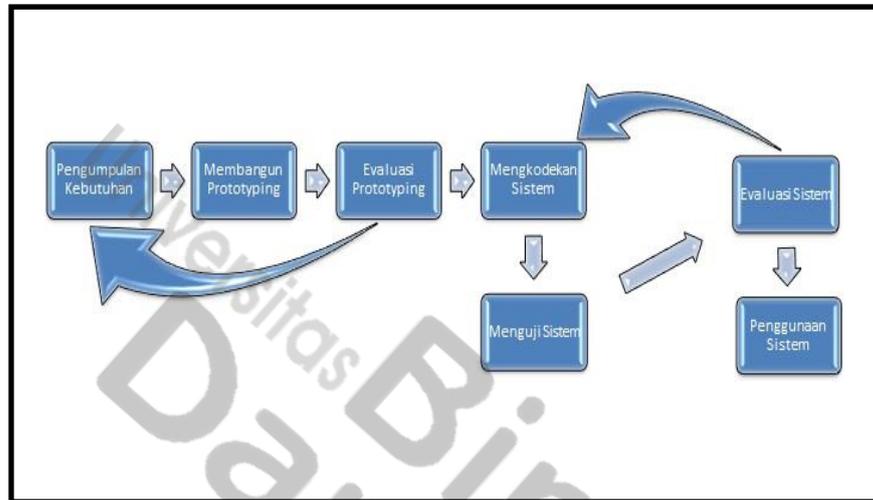
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *White Box*, *Black Box*, *Basis Path*, pengujian arsitektur dan lain-lain.

6. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

7. Menggunakan system

Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan. (Efren Manalu. 2019)



Gambar 1. Tahapan Metode Prototype

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini, secara garis besar terdiri atas beberapa bagian yang terdiri dari :

Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini, penulis membuat bahasan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Ruang Lingkup dan Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan

Bab II Kajian Teori

Dalam bab ini, penulis memuat hasil-hasil penelitian sejenis terdahulu yang menginspirasi pelaksanaan penelitian ini.

Bab III Metodologi Penelitian

Dalam bab ini, penulis membahas tentang metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan penelitian.

Bab IV Pembahasan

Dalam bab ini, penulis menyajikan hasil-hasil yang diperoleh dan meliputi kelebihan dan kekurangan serta pengujiannya.

Bab V Penutup

Dalam bab ini, penulis membuat kesimpulan atas hasil yang telah dicapai dan membuat saran untuk pengembangan yang lebih lanjut.

