

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat kini telah memberikan manfaat ke hampir seluruh sektor kehidupan manusia, tak terkecuali sektor pemerintahan. Begitu pula Pemerintah desa tanjung dalam, dimana desa tanjung dalam adalah sebuah desa di Kabupaten Ogan Komering Ulu, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia dengan mayoritas sukunya adalah Ogan, yang memanfaatkan teknologi informasi dalam urusan pemerintahannya, salah satunya menyediakan wadah untuk menampung laporan permasalahan dari masyarakat. Wadah tersebut berupa aplikasi berbasis android dimana warga desa tanjung dalam dapat melaporkan permasalahan di aplikasi tersebut.

Interaksi masyarakat yang dulunya dilakukan secara fisik, sekarang mulai beralih ke elektronik, karena secara elektronik interaksi yang dilakukan relatif dapat dilakukan secara efisien, akurat dan nyaman. Misalnya sejak dulu hingga sekarang masyarakat memberikan informasi atau melaporkan sesuatu yang terjadi di lingkungan mereka harus mendatangi tempat yang menangani masalah tersebut. Ironisnya cara demikian tidak efektif karena harus menghabiskan waktu untuk mendatangi tempat tersebut dan tidak membawa bukti yang nyata.

Maka dari itu penulis mendapatkan ide untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yaitu sebuah Perancangan Aplikasi Pengaduan Masyarakat di desa tanjung dalam Menggunakan Android. Penulis merencanakan pembuatan aplikasi hanya digunakan untuk masyarakat tanjung dalam. Pada aplikasi ini, masyarakat dapat memberikan laporan dengan cepat disertai dengan bukti seperti foto, video, atau dokumen.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah dalam perancangan aplikasi pengaduan layanan masyarakat pada desa tanjung dalam sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi Pengaduan layanan masyarakat pada desa tanjung dalam?
2. Bagaimana cara merancang tampilan aplikasi agar mudah dimengerti oleh masyarakat ?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemantauan dari setiap pelaporan kejadian.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus terhadap tujuan, maka penelitian ini dibatasi dengan batasan masalah, sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya digunakan untuk smartphone berbasis android.
2. Ruang lingkup aplikasi yang dibuat hanya menangani pengaduan layanan masyarakat desa tanjung dalam.
3. Aplikasi ini bersifat online karena digunakan untuk masyarakat umum. Aplikasi ini digunakan untuk melaporkan kejadian untuk masyarakat dan mengolah data untuk admin.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah aplikasi yang dapat melakukan pemantauan atau pengontrolan terhadap laporan kejadian yang diberikan masyarakat.
2. Membuat aplikasi online yang lebih efektif dan efisien dalam melakukan pelaporan kejadian yang terjadi di lingkungan masyarakat Desa Tanjung Dalam

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang aplikasi android untuk pengaduan layanan masyarakat pada desa tanjung dalam
2. Merancang tampilan aplikasi agar mudah di mengerti masyarakat

3. Membangun aplikasi android yang dapat mengolah data pengaduan layanan masyarakat

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis kurang lebih selama 3 bulan, mulai dari bulan Mei 2022 – Agustus 2022 yang akan dilakukan dengan mengunjungi tempat kantor kepala Desa Tanjung Dalam untuk mengumpulkan data yang tepat sesuai dengan penelitian.

1.5.2 Alat dan Bahan

Dalam melakukan penelitian ini alat dan bahan yang digunakan yakni sebagai berikut:

1. Alat

- a. Perangkat Keras (*Hardware*) terdiri dari :
 - 1) *Lenovo Ideapad Z410*
 - 2) *Printer Canon Pixma 280*
 - 3) *Ssd 240 GB*
 - 4) *Harddisk 500 GB*
 - 5) *RAM 8 GB*
 - 6) *Processor Intel(R) Core(TM) i5-4200M CPU @ 2.5GHz*
- b. Perangkat Lunak (*Software*) terdiri dari :
 - 1) *Sistem Operasi Windows 10*
 - 2) *Microsoft Word 2007*
 - 3) *Android studio 4.3*

2. Bahan

Subjek yang di gunakan untuk melakukan penelitian yaitu:

- a. Buku – buku Referensi
- b. Jurnal
- c. Data – data layanan Desa Tanjung Dalam

1.5.3 Metode Penelitian

Metode Weighted Product menggunakan perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan". Produk Tertimbang (WP) adalah keputusan analisis multi-kriteria yang populer dan merupakan metode pengambilan keputusan multi-kriteria. Seperti semua metode FMADM, WP adalah himpunan berhingga dari alternatif keputusan yang dijelaskan dalam istilah beberapa kriteria keputusan. Vertikal serah terima masalah keputusan dapat dinyatakan sebagai bentuk matriks dan setiap baris i sesuai dengan jaringan kandidat i dan setiap kolom j sesuai dengan atribut.

- Metode Weighted Product (WP) menggunakan perkalian untuk menghubungkan rating atribut, dimana rating setiap atribut harus dipangkatkan dulu dengan bobot atribut yang bersangkutan.
- Proses ini sama halnya dengan proses normalisasi.
- Preferensi untuk alternatif Aidiberikan sebagai berikut:
- **Penentuan nilai bobot W**

$$W_j = \frac{w_j}{\sum w_o}$$

W_j adalah pangkat bernilai positif untuk atribut keuntungan, dan pangkat bernilai negative untuk atribut biaya

1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data skripsi yang digunakan terdiri dari tiga macam teknik pengumpulan data:

- a. Wawancara (*Interview*) yaitu dengan cara mengadakan wawancara dan konsultasi secara langsung pada Kepala Desa Tanjung Dalam Bapak Herson, S.H yang berwenang memberikan informasi dan keterangan tentang data yang diperlukan.

- b. Pengamatan (*Observasi*) yaitu dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti penulis pada Kantor Kepala Desa Tanjung Dalam.
- c. Studi Literatur (*Literature Research*). Yaitu melakukan penelitian dengan cara mempelajari buku, jurnal, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan data persediaan obat.

1.5.5 Metode Pengembangan Aplikasi

Metode SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulaidari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut ini adalah tahapan penelitian yang dilakukan berdasarkan waterfall model :

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

- b. 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.

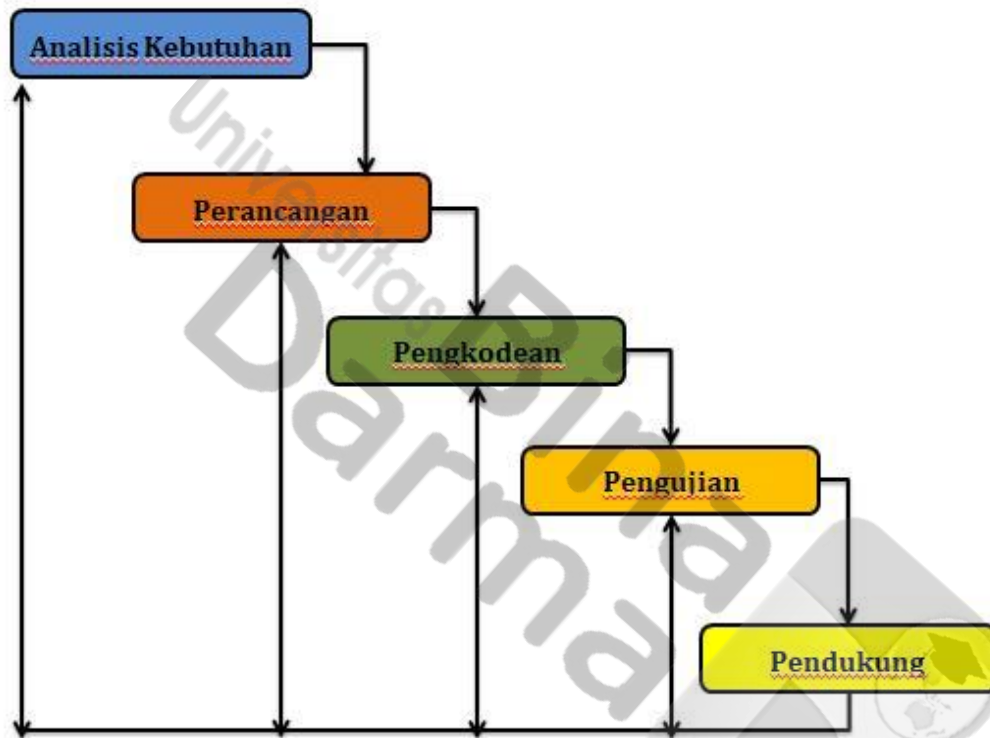
- c. Pembuatan kode program

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

- d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji.

- e. Pendukung (support) Pemeliharaan (maintenance) tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. (Shalahuddin, M. dan Rossa A.S. 2019).



Gambar 1.1 Ilustrasi Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan dikelompokkan kedalam lima bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan landasan teori yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilakukan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan analisis dan desain sistem yang meliputi perangkat pendukung sistem baik *software* maupun menjelaskan tentang *hardware* dan perancangan *user interface* dan penjelasan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang hasil dari perancangan sistem yang dilakukan dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian kesimpulan dari keseluruhan bab yang telah dibuat serta mencoba memberikan saran-saran yang mungkin berguna untuk mengatasi masalah yang dihadapi.

