

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini telah menghasilkan berbagai perubahan signifikan dalam kehidupan manusia, mencakup aspek sosial, budaya, dan ekonomi. Hal serupa juga terjadi pada sistem informasi di berbagai jenis entitas seperti perusahaan, lembaga, dan organisasi, di mana transformasi dari pendekatan manual ke komputerisasi telah terjadi. Meskipun banyak yang telah mengadopsi penggunaan komputer, masih terdapat tantangan dan masalah yang perlu diatasi.

Sebelumnya dikenal sebagai Golongan Karya (Golkar) dan Sekretariat Bersama Golongan Karya (Sekber Golkar), Partai Golongan Karya (Partai Golkar) adalah salah satu partai politik yang telah lama berdiri di Indonesia. Partai yang didirikan pada tanggal 20 Oktober 1964 oleh Soeharto dan Suhardiman ini kini memiliki anggota sebanyak 145 orang, terdiri dari anggota reguler dan non-reguler. Partai Golkar berkomitmen untuk mewujudkan masyarakat Indonesia yang bersatu, berdaulat, memajukan diri, modern, damai, adil, sejahtera, beriman dan berakhlak mulia, memiliki kesadaran hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mempertahankan martabat dalam hubungan internasional.

Seperti yang terjadi di DPD Partai Golongan Karya (GOLKAR) Provinsi Sumatera Selatan. Saat ini, terdapat beberapa permasalahan dalam mengelola data anggota. Sistem informasi yang sedang digunakan belum sepenuhnya sesuai dengan harapan. Kendala yang dihadapi mencakup kesulitan dalam pendataan anggota karena formulir yang sulit untuk ditemukan kembali. Hal ini terjadi karena kendala dalam penataan dokumen dan arsip kantor yang tidak optimal. Selain itu, pencarian data anggota, baik yang masih aktif maupun alumni, juga menjadi sulit dilakukan.

Pada situasi terkini di DPD Partai Golongan Karya (Golkar), sistem pendataan anggota masih menggunakan format buku atau lembaran kertas.

Hal ini mengakibatkan hambatan dalam proses penyusunan laporan, karena seringkali dokumen-dokumen hilang atau tidak terorganisir dengan baik. Ketika terjadi pergantian pengurus di lembaga ini, sering kali muncul masalah dalam mengelola data menggunakan sistem yang sudah ada. Bahkan, dalam beberapa kasus, pengurus yang baru lebih memilih membangun sistem baru daripada melanjutkan penggunaan sistem lama. Praktik ini dapat mengurangi efisiensi lembaga dari segi waktu dan biaya, karena pembangunan sistem baru memerlukan waktu yang cukup lama.

Maka dari itu, penulis mengambil inisiatif untuk ikut serta dalam pembuatan sistem informasi untuk mengelola data anggota. Dengan langkah ini, tujuan penulis adalah agar sistem yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan dalam proses pendataan anggota, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi sesuai dengan yang diinginkan.

Dari penjelasan di atas, penulis mengambil judul tentang **“Aplikasi E-Anggota DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di Provinsi Sumatera Selatan Berbasis Mobile Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Tantangan yang dihadapi berdasarkan konteks adalah bagaimana merancang sistem aplikasi elektronik untuk mengelola data anggota DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di wilayah Sumatera Selatan.

1.3 Batasan Masalah

Berikut permasalahan yang dapat diidentifikasi dari penelitian ini:

1. Aplikasi ini dirancang khusus untuk pengguna di DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di Provinsi Sumatera Selatan.
2. Aplikasi ini memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian data anggota berdasarkan lokasi, termasuk Kabupaten, Kecamatan, dan desa yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi pendataan anggota yang diharapkan dapat membantu Partai Golkar Sumsel dalam melakukan penginputan, pendataan, dan pencarian data anggota agar lebih efektif dan efisien.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yang di harapkan sebagai berikut:

Dengan adanya aplikasi mobile web ini. diharapkan akan terjadi penyederhanaan dalam mengelola serta memasukkan data anggota DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di wilayah Sumatra Selatan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efisiensi dalam operasional Partai Golongan Karya (Golkar) di daerah tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dan tempat dilaksanakan penelitian sebagai berikut:

a. Waktu penelitian

Pelaksanaan penelitian tugas akhir ini direncanakan di Palembang pada bulan april 2022 sampai bulan januai 2023

b. Tempat Penelitian

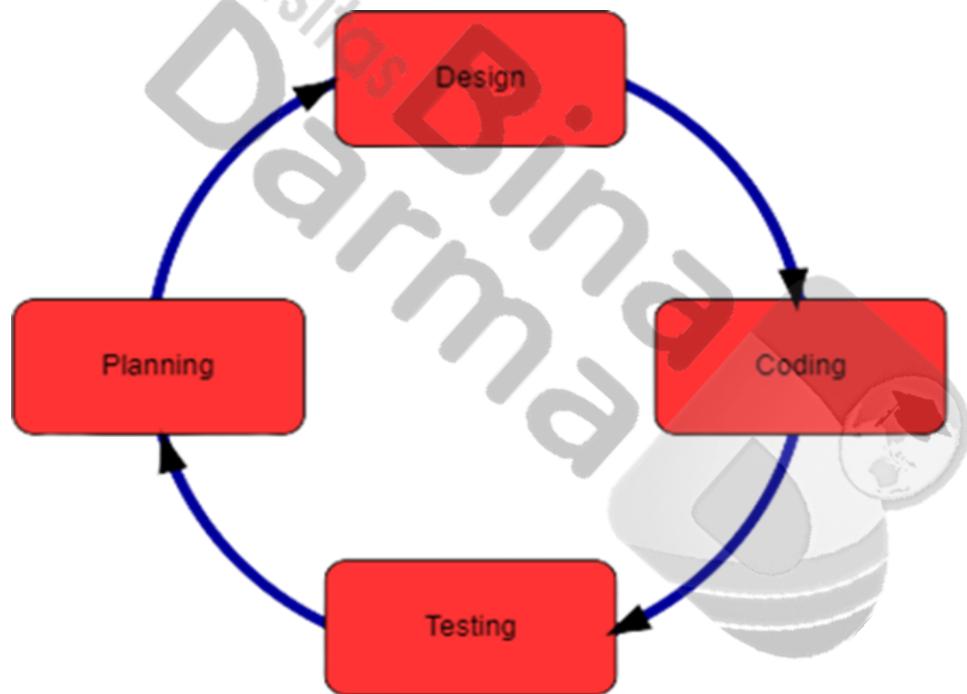
Penelitian ini dilakukan di DPD Partai Golongan Karya (Golkar) di Provinsi Sumatera Selatan.

1.5.2 Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan studi literatur dan wawancara. Pendekatan ini melibatkan pengumpulan informasi dan sumber data yang relevan dengan masalah penelitian melalui pencarian referensi dari jurnal, buku, sertasumber-sumber terkait yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang diterapkan dalam pengembangan sistem pada penelitian ini adalah pendekatan Extreme Programming, dimana tahap-tahapnya Planning, Design, Coding, Testing. Dalam Metode pengembangan sistem extreme programmings dapat meminimalkan kesalahan dalam proses pengembangan sistem dikarenakan metode ini melibatkan pelanggan dalam proses pengembangan dan saling 4 berkonsultasi dan berdiskusi untuk memenuhi sistem yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan (Suryantara dkk., 2017).



Gambar 1. 1 Tahap Extreme Progamming

a. Rencana (Planning)

Tahap perencanaan adalah awal dari setiap proyek XP. Tim pengembang bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk memahami kebutuhan pengguna, menentukan tujuan organisasi, dan mengidentifikasi fitur-fitur yang akan dikembangkan

b. Rancangan (Design)

Mengilustrasikan algoritma dari aplikasi mobile web yang akan dibuat. Diagram ini akan menguraikan urutan tindakan yang dilakukan oleh administrator terhadap pengguna.

c. Pengkodean (Coding)

Setelah tahap perancangan selesai. Tim pengembang mulai melakukan programan. Pemrograman berpasangan (pair programming) menjadi praktik umum dalam XP, dimana dua pengembang bekerja sama pada satu computer. Pemrograman berpasangan membantu dalam meningkatkan kualitas kode, meminimalkan kesalahan, dan berbagi pengetahuan antar anggota tim.

d. Pengujian (Testing)

Pengujian merupakan komponen penting dalam XP. Tim pengembang melakukan pengujian kontinuitas selama proses pengembangan. Setiap perubahan kode harus diuji secara otomatis. Untuk memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sebagaimana mestinya. Pengujian yang terus-menerus membantu dalam mendeteksi masalah dengan cepat dan memastikan bahwa perangkat lunak memiliki kualitas yang baik

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini menggambarkan secara garis besar yang akan diuraikan menjadi 5 bab, yang akan dijabarkan dibawah ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini mengupas mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan-batasan permasalahan, dan pendekatan penulisan yang terstruktur.

BAB II TIJAUAN PUSTAKA

Di bagian ini, akan dijelaskan dasar teoritis yang mencakup temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dengan

masalah yang sedang diselidiki, serta berfungsi sebagai panduan konseptual dalam proses pembelajaran.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Di bagian ini, akan diuraikan mengenai analisis dari sistem yang sedang diimplementasikan, karakteristik sistem itu sendiri, perencanaan struktur basis data, perancangan tampilan antarmuka, dan output dari tahap perancangan tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bagian ini, akan dipaparkan hasil pelaksanaan penerapan aplikasi sistem informasi beserta uji coba yang melibatkan rencana pengujian serta evaluasi setiap aspek yang terdapat dalam sistem tersebut.

BAB V PENUTUP

Di bagian ini, akan diuraikan rangkuman mengenai kesimpulan terkait aplikasi dan sistem informasi, serta disampaikan saran-saran untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi tersebut.

Universitas Bina
Dharma

