

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pemanfaatan teknologi menjadi kunci utama dalam peningkatan kualitas layanan publik. Salah satu layanan publik yang memerlukan perhatian khusus adalah layanan transportasi, terutama pada saat musim mudik, dimana peningkatan penumpang dan kendaraan seringkali menimbulkan berbagai tantangan bagi pemerintah dalam mengatur dan menyediakan layanan yang memadai.

Di Indonesia, pulang kampung sudah menjadi bagian dari budaya serta tradisi masyarakat, terutama dalam perayaan hari raya seperti Idul Fitri. Peningkatan jumlah penumpang dan kendaraan pada saat mudik seringkali mengakibatkan kemacetan lalu lintas, kepadatan di terminal dan stasiun, serta berbagai masalah lainnya yang dapat membahayakan keselamatan dan kenyamanan masyarakat.

Dalam rangka meningkatkan layanan publik dan mengatasi tantangan tersebut, Dinas Perhubungan memiliki peran yang sangat penting yaitu membuat pendaftaran mudik gratis. Meskipun begitu, teknologi terkadang masih belum dimaksimalkan penggunaannya. Masalah yang menarik perhatian penulis adalah permasalahan yang sebenarnya cukup sederhana yaitu data yang tersimpan di *google form* tidak sesuai rute perjalanan menyebabkan admin kesulitan dalam menyeleksi dan sistem pendaftaran yang masih menggunakan *google form* yang menyebabkan kapasitas server belum bisa menangani data yang besar. Kapasitas

pada *google form* hanya dapat menampung maksimal 10GB. Berdasarkan data pada Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan pada tahun 2024 kapasitas *google form* yang digunakan sebesar 1GB, dengan jumlah pendaftar sebanyak 700 orang dan yang lolos seleksi sebanyak 632 orang.

Penggunaan layanan website yang diharapkan Dinas Perhubungan dapat membantu mempermudah menyeleksi data para pendaftar dan masyarakat dapat melakukan pendaftaran mudik gratis secara online dengan lebih mudah dan efisien. Dengan ini penulis tertarik untuk mengembangkan website pendaftaran mudik gratis menggunakan bahasa pemrograman *Macromedia Dreamweaver 8* merupakan editor HTML profesional yang digunakan untuk merancang secara visual dan mengelola situs serta halaman web.

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis bermaksud menyusun tugas akhir ini dengan judul **“PENINGKATAN LAYANAN PUBLIK: PENGEMBANGAN WEBSITE PENDAFTARAN MUDIK GRATIS OLEH DINAS PERHUBUNGAN PROVINSI SUMATERA SELATAN”**

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan website agar bisa menangani kapasitas para pendaftar untuk menyimpan lebih banyak data, karena Dinas perhubungan ingin selalu menambahkan rute perjalanan setiap tahunnya dan mempermudah admin untuk menyeleksi data para pendaftar.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian tugas akhir ini, penulis membatasi permasalahan dalam ruang lingkup berikut:

1. pengembangan pendaftaran mudik ini dibangun dengan berbasis web.
2. pengembangan pendaftaran mudik ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan database *MySQL*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis bertujuan untuk membuat dan mengembangkan Website Pendaftaran Mudik Gratis Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat yaitu;

1. Manfaat Bagi Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan
 - a. Mempermudah admin dalam mengetahui data para pendaftar sesuai rute perjalanan.
 - b. Mempermudah menyeleksi data para pendaftar yang telah tersusun sesuai rute di website.
 - c. Mempermudah admin untuk menyimpan data dengan kapasitas besar agar bisa memperbanyak pendaftar setiap tahunnya.
2. Manfaat Bagi Penulis
 - a. Sebagai bahan untuk menyusun laporan Tugas Akhir Semester di Universitas Bina Darma Palembang.

- b. Sebagai tanda pemahaman terhadap pengetahuan yang telah didapatkan dari Universitas Bina Darma Palembang.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi para pembaca Universitas Bina Darma Palembang.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah Pendekatan ilmiah digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan manfaat yang spesifik. Dalam metode ini, penulis menentukan lokasi dan waktu penelitian yang akan dilaksanakan. Penentuan lokasi dan waktu penelitian oleh penulis adalah sebagai berikut:

1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah di Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan yang bertempat, Jl. Kapten A.Rivai No.51, Sungai Pangeran, Kec. Ilir Timur I, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti selama periode dua bulan, dimulai pada tanggal 18 Januari 2024 dan terakhir pada tanggal 18 Maret 2024

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Menurut Sugiyono (2020) "observasi adalah metode di mana peneliti melakukan pengamatan langsung untuk memahami konteks data dalam situasi sosial secara keseluruhan, sehingga mendapatkan pandangan holistik (menyeluruh)". Penulis mengamati aktivitas di kantor dengan meneliti data dan

memperhatikan kegiatan yang berlangsung untuk keperluan penyusunan tugas akhir.

2. Metode Wawancara

Menurut Sugiyono (2020) menyatakan bahwa "Wawancara merupakan Suatu dialog terstruktur antara dua individu, di mana mereka saling bertukar pikiran dan data melalui proses interogatif, bertujuan untuk mencapai pemahaman mendalam tentang suatu subjek spesifik." Untuk memperoleh informasi lebih mendalam mengenai penelitian yang telah dilakukan, penulis melakukan tanya jawab dengan narasumber atau karyawan di kantor Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan.

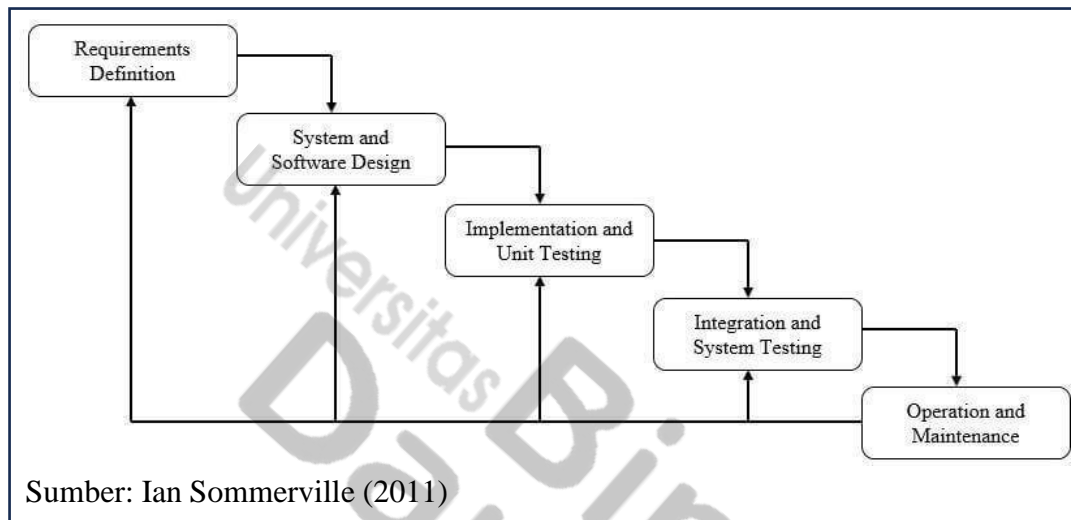
3. Metode Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2019) "Metode pengumpulan informasi yang melibatkan penelusuran berbagai sumber tertulis dikenal sebagai kajian literatur. Proses ini mencakup penggalan data dari beragam dokumen ilmiah, termasuk hasil riset terdahulu, publikasi akademis, tulisan dalam jurnal, serta karya tulis lain yang memiliki kaitan erat dengan subjek yang sedang diteliti". Dalam konteks ini, peneliti mendalami berbagai materi bacaan, mulai dari artikel jurnal dan berbagai bentuk publikasi lainnya yang berhubungan dengan topik penelitian.

1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan adalah Metode *Waterfall* yang kerap digunakan oleh para analis sistem pada umumnya. Menurut Shalahuddin, M. (2018) dalam Sirait (2021) "Metode *Waterfall* adalah model yang menawarkan pendekatan sistematis untuk siklus hidup perangkat lunak,

dimulai dari tahap analisis, desain, dan pengkodean, hingga pengujian." Metode *waterfall* memiliki tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Waterfall

1. *Requirement Analysis and Definition*

Tahap ini peneliti menggunakan informasi yang didapat dengan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk menganalisis sistem yang dibutuhkan di tempat penelitian

2. *System and Software Design*

Tahap ini yaitu merancang perangkat lunak. Proses desain ini menerjemahkan kebutuhan atau syarat yang telah dianalisis.

3. *Implementation and Unit Testing*

Desain perangkat lunak yang telah disusun diimplementasikan menjadi kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4. *Integration and System Testing*

Tahap ini, dilakukan pengujian untuk memastikan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan dan mampu memenuhi persyaratan pengguna.

5. *Operation and Maintenance*

Tahap terakhir ini adalah tahapan terakhir perangkat lunak, dimana sistem yang telah melewati tahap pengujian selanjutnya akan melakukan tahapan pemeliharaan agar sistem yang dibuat dapat berfungsi dengan maksimal.

1.6. **Sistematika Penulisan**

Berikut adalah susunan struktur penulisan laporan:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori-teori yang akan digunakan penulis sebagai dasar penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang tahapan metode penelitian, yang digambarkan dalam diagram UML .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan hasil tampilan aplikasi yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan data penelitian yang ada.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Menyajikan hasil dari penelitian, menjawab tujuan awal, dan memberikan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut

