

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemiskinan merupakan suatu masalah bagi Negara-negara di seluruh dunia, tidak terkecuali Negara Indonesia. Kemiskinan menjadi salah satu masalah di Indonesia sejak dulu hingga sekarang apalagi sejak terjadinya krisis moneter pada tahun 1998.

Kemiskinan adalah keadaan dimana terjadi ketidakmampuan untuk memenuhi kebutuhan dasar seperti makanan, pakaian, tempat berlindung, pendidikan, dan kesehatan. Kemiskinan dapat disebabkan oleh kelangkaan alat pemenuhan kebutuhan dasar, ataupun sulitnya akses terhadap pendidikan dan pekerjaan.

Seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, maupun perkembangan teknologi tersebut selanjutnya.

Dengan study kasus diatas penulis ingin membangun sebuah aplikasi berbasis android yang dapat mengirimkan data ke aplikasi berbasis *website* sebagai tempat penyimpanannya. Aplikasi ini yang berfungsi untuk mendata data kemiskinan yang terdapat di Indonesia khususnya di daerah Jawa Barat tepatnya dibagian Kabupaten Indramayu.

Melihat kurang efisiennya mengakses data secara manual oleh petugas di lapangan karena terbatasnya alat dan tempat, penulis ingin membuat aplikasi yang mempermudah mendata jumlah kemiskinan dengan menggunakan aplikasi berbasis android yang bisa dengan mudah di akses oleh petugas yang mendata menggunakan *smartphone*. Dengan adanya aplikasi berbasis android ini penulis berharap dapat membantu petugas daerah setempat untuk mendata jumlah

kemiskinan yang terdapat di daerah kabupaten indramayu dengan mudah dan dapat dilakukan dimana saja dengan menggunakan *smartphone* tanpa harus terhambat masalah perangkat komputer atau laptop.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek akhir ini adalah:

1. Bagaimana mengelola data kemiskinan penduduk di daerah Kabupaten Indramayu?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang mempermudah petugas untuk mengelola data kemiskinan?
3. Bagaimana membuat sarana yang dapat menyimpan data kemiskinan untuk keperluan laporan melalui aplikasi berbasis website?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi berbasis android yang dapat mengelola data kemiskinan penduduk di daerah Kabupaten Indramayu.
2. Membangun aplikasi berbasis android dengan fasilitas untuk input data penduduk.
3. Membangun aplikasi berbasis *website* yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan seluruh data kemiskinan guna keperluan laporan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah proyek akhir ini meliputi:

1. Aplikasi data kemiskinan ini hanya untuk mengelola data kemiskinan di daerah Kabupaten Indramayu.
2. Aplikasi yang dibangun merupakan aplikasi berbasis *web* dan android.

3. Aplikasi ini hanya untuk petugas Tim Koordinasi Penanggulangan Kemiskinan (TKPK) daerah Kabupaten Indramayu.
4. Aplikasi ini tidak membahas perangkat keras dan jaringan dalam pengoperasian aplikasi.
5. Admin tidak dapat mengelola data penduduk melainkan hanya melihat data penduduk dan mengelola data akun petugas.
6. Penentuan status ekonomi penduduk ditentukan oleh anggaran pengeluaran perbulan sebesar Rp.247.000/perkapita.

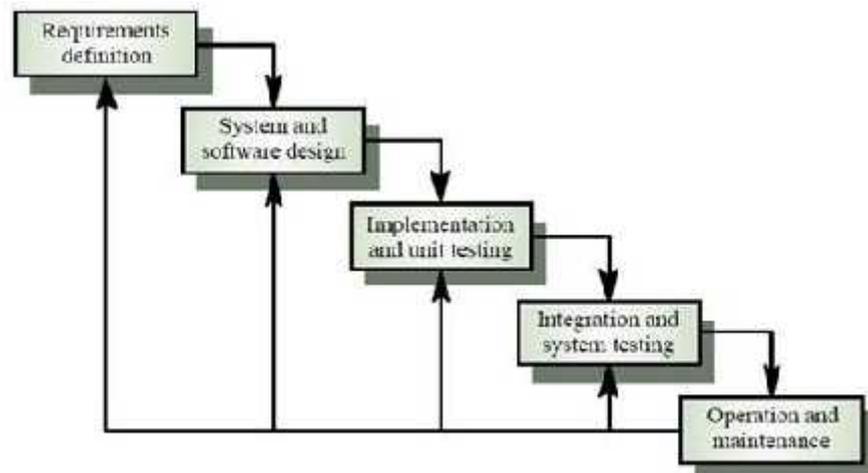
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Data Kemiskinan Kabupaten Indramayu Berbasis Web dan Android ini merupakan aplikasi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan petugas Tim Koordinasi Penanggulangan Kemiskinan (TKPK) di Kabupaten Indramayu dalam melakukan pendataan jumlah penduduk yang miskin. Data kemiskinan ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan program Petugas TKPK lainnya yang hanya berlaku untuk masyarakat yang termasuk kategori miskin. Misalkan, Pemerintah Daerah sedang mengadakan program Rutilahu (rumah tidak layak huni). Untuk Petugas terdapat fitur rekap laporan sesuai dengan program yang sedang dilaksanakan oleh Pemerintah Daerah setempat.

Aplikasi berbasis android diperuntukkan pada petugas pemerintah daerah setempat agar dapat mengelola data penduduk dimana saja melalui *smartphone* tanpa harus membawa perangkat komputer.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk mengerjakan Proyek Akhir ini dengan menggunakan metode *waterfall* atau siklus pengembangan perangkat *Software Development Life Cycle (SDLC)* dikarenakan pada model ini disusun secara berurutan dengan proses pengerjaannya dan juga dapat kembali ke urutan sebelumnya.



Gambar 1-1 Metode Pengembangan Sistem *Waterfall* [1]

1. Requirement and definition

Requirement and definition merupakan proses pengumpulan kebutuhan secara lengkap kemudian di analisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Tahap ini adalah tahap untuk mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna, kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna serta bahasa pemrograman apa yang sebaiknya digunakan. Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Petugas Tim Koordinasi penanggulangan kemiskinan (TKPK) di daerah Kabupaten Indramayu. Dari informasi yang didapat, user membutuhkan sebuah aplikasi yang lebih modern sesuai dengan perkembangan zaman yang dapat mempermudah user untuk mengelola data kemiskinan di daerah Kabupaten Indramayu. Dengan membangun sistem aplikasi berbasis android, petugas tidak lagi mendata secara manual melainkan bisa dilakukan dimana saja dengan menggunakan *smartphone*. Setelah mengetahui kebutuhan sistem maka langkah selanjutnya adalah merancang desain untuk pembuatan program yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan.

2. System and software design

Fase ini merupakan desain program yang akan dibuat setelah hasil kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap. Sistem akan di desain menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) untuk mengetahui rancangan jalannya sistem. Dengan menggunakan Usecase Diagram dan Activity Diagram dalam pembuatan perancangan sistemnya, serta menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk mengetahui hubungan antar tabel.

3. Implementation and unit testing

Tahap pengimplementasian perancangan sistem ke situasi yang nyata dan akan dilakukan pemilihan perangkat keras, penyusunan sistem informasi (pengkodean). Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean (*coding*) untuk membuat aplikasi data kemiskinan Kabupaten Indramayu berbasis android. Dalam proses pembuatan aplikasi ini, bahasa yang digunakan adalah pemrograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL*.

4. Integration and system testing

Pada tahap ini sistem yang akan dibuat akan dilakukan pengujian secara keseluruhan menggunakan pengujian *blackbox* apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, serta mendeteksi kesalahan yang terjadi dalam sistem yang akan dibangun. Jika masih tidak sesuai dengan kebutuhan dan masih terdapat kesalahan maka proses selanjutnya yaitu kembali ke tahap-tahap sebelumnya.

5. Operation and maintenance

Fase ini merupakan fase dimana sistem akan diterapkan atau diimplementasikan dilingkungannya dan dilakukan pemeliharaan. Pada Proyek Akhir ini tidak dilakukan implementasi.