

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa menyebutkan bahwa pengaturan desa bertujuan untuk meningkatkan pelayanan publik bagi warga masyarakat desa guna mempercepat perwujudan kesejahteraan umum. Dalam perencanaan pembangunan desa menetapkan prioritas, program, kegiatan, dan kebutuhan pembangunan desa berdasarkan penilaian terhadap kebutuhan masyarakat desa. Peningkatan kualitas dan akses terhadap pelayanan dasar dan peningkatan kualitas ketertiban dan ketentraman masyarakat desa berdasarkan kebutuhan masyarakat desa [1].

Pelayanan publik yang diberikan pada setiap instansi mempunyai bidang yang menangani tugasnya masing-masing. Salah satunya Desa Dayeuhkolot yang menangani izin kegiatan guna memenuhi kebutuhan masyarakat dalam proses pengajuannya. Pelayanan yang paling awal, yaitu warga/pemohon datang ke kantor desa terlebih dahulu untuk mengajukan izin kegiatan, sehingga warga yang jarak rumahnya berada jauh dari kantor desa akan memerlukan tenaga dan waktu untuk datang ke kantor desa. Syarat lainnya adalah untuk mendapatkan surat keterangan izin keramaian dari desa, untuk itu warga harus melakukan registrasi terlebih untuk dicatat data diri dan keperluan yang diajukan oleh pemerintah desa dalam buku registrasi serbaguna. Pencatatan yang dilakukan dengan buku tulis, menyebabkan pemerintah desa sulit dalam pemeriksaan data warga yang telah mendapat izin keramaian untuk tindak lanjut jika timbul masalah atau keributan. Peninjauan ke lokasi kegiatan yang dilakukan oleh pemerintah desa dilaksanakan ketika timbul masalah atau keributan sehingga tidak ada pencatatan dan pelaporan yang menyeluruh terkait proses jalannya kegiatan yang sedang berlangsung.

Pembangunan Aplikasi Pengajuan Izin Kegiatan di Desa Dayeuhkolot merupakan solusi pemasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang. Oleh karena itu,

pada pengerjaan proyek akhir ini diusulkan aplikasi yang diharapkan dapat membantu warga dalam menyalurkan pengajuan izin kegiatannya, membantu pemerintah desa dalam mengetahui warga yang telah mendapat surat izin keramaian untuk tindak lanjut dari peninjauan kegiatan. Membantu pemerintah desa dalam memonitoring kegiatan di desa, dan memfasilitasi proses pengajuan yang dapat memberitahu warga untuk jadwal pengambilan surat pengantar izin keramaian melalui pesan berupa SMS.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka diperoleh rumusan masalah untuk proyek akhir adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membantu warga dalam mengajukan izin kegiatan?
2. Bagaimana memfasilitasi desa melakukan persetujuan surat izin kegiatan?
3. Bagaimana memfasilitasi desa dalam memonitoring kegiatan di Desa Dayeuhkolot?
4. Bagaimana memfasilitasi desa dalam menginformasikan jadwal pengambilan surat pengantar izin kegiatan kepada warga?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan proyek akhir ini adalah membangun aplikasi yang memiliki kegunaan sebagai berikut :

1. Membantu warga dalam mengajukan izin kegiatan di Desa Dauyeuhkolot tanpa perlu datang ke kantor desa terlebih dahulu, terutama bagi warga yang jarak tempat tinggalnya jauh dari kantor desa.
2. Membantu memfasilitasi desa dalam melakukan persetujuan surat izin kegiatan yang telah ditandatangani dan diberi cap oleh kecamatan dan polsek setempat guna tindak lanjut untuk peninjauan atau *monitoring* kegiatan.

3. Membantu memfasilitasi desa dalam memantau atau *monitoring* kegiatan di Desa Dayeuhkolot, supaya adanya pemantauan pada saat kegiatan berlangsung.
4. Memfasilitasi desa dengan menambahkan fitur pemberitahuan untuk memberitahu jadwal pengambilan surat pengantar izin kegiatan yang sudah dibuat dengan cara mengirimkan pesan pemberitahuan berupa *SMS Gateway* kepada warga yang bersangkutan.

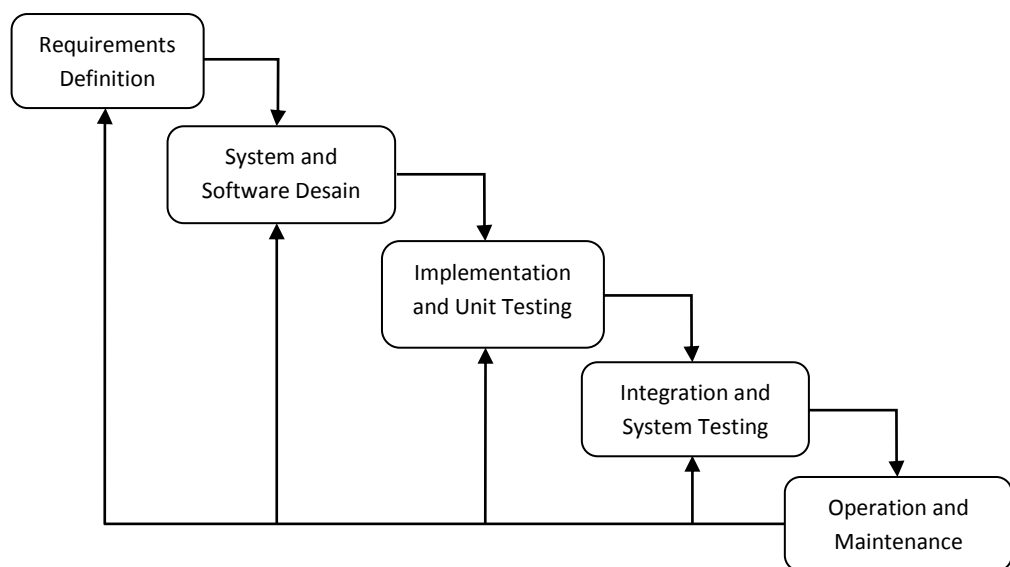
1.4 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah pada pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini belum terintegrasi dengan kecamatan maupun kepolisian.
2. Jenis pengajuan kegiatan dalam aplikasi ini hanya untuk pengajuan yang bersifat izin keramaian.
3. Dalam aplikasi ini, berkas izin keramaian yang diunggah kembali oleh warga merupakan berkas yang sama dengan surat pengantar izin kegiatan yang dikeluarkan oleh desa untuk warga, namun berkas izin keramaian merupakan berkas yang telah ditandatangani dan dicap oleh kecamatan dan polsek setempat.
4. Dalam aplikasi ini, pegawai desa yang bertugas memantau jalannya kegiatan, terlebih dahulu melakukan survei lapangan ketempat kegiatan berlangsung sebelum memasukkan kedalam laporan.
5. Dalam aplikasi ini, warga harus mengunggah kembali surat pengantar izin kegiatan yang telah ditandatangani dan diberi cap oleh kecamatan dan polsek setempat.
6. Tahapan dalam pengerjaan proyek akhir hanya mencapai *Integration and System Testing*.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan dalam pengerjaan pembangunan aplikasi ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan menggunakan metode model *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan terus mengalir ke bawah seperti air terjun, kegiatan tersebut sebagai fase terpisah seperti analisis kebutuhan, perancangan desain perangkat lunak, implementasi dan unit testing, integrasi dan pengujian [2].



Gambar 1 - 1 Model *Waterfall* [2]

Penjelasan dari tahap-tahap yang dilalui pada model perancangan *Waterfall* adalah sebagai berikut :

a. *Requirements Definition*

Tahap ini merupakan tahap pertama dalam pembangunan aplikasi yang dilakukan melalui beberapa metode, yaitu wawancara dan *study literature*.

1) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada Kepala Seksi Pemerintahan pada 18 September 2018. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses pengajuan izin kegiatan yang terjadi dalam birokrasi desa, dan persyaratan yang harus dipenuhi untuk mengajukan permohonan izin kegiatan.

2) *Study literature*

Study literature dilakukan guna mendapatkan acuan dalam perancangan aplikasi yang akan dibangun, dilakukan dengan mencari referensi yang berhubungan dengan penelitian melalui dokumen-dokumen, buku-buku, media, pakar maupun hasil penelitian dari pihak lain.

b. *System and Software Design*

Setelah proses pendefinisian kebutuhan dilakukan, berikutnya dilakukan perancangan berdasarkan hasil analisis yang didapatkan kemudian diimplementasikan pada tahap pengkodean. Metodologi terstruktur yang digunakan yaitu meliputi pembuatan *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Unified Modeling Language* (UML), dan perancangan desain *user interface* berupa *mockup*.

c. *Implementation and Unit Testing*

Rancangan yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman untuk kemudian diterjemahkan kembali hingga menjadi program yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini, menggunakan bahasa pemrograman PHP yang didukung *database* MySQL.

d. *Integration and System Testing*

Pengujian dilakukan terhadap fungsionalitas dari program yang telah dibuat secara menyeluruh. Pada tahap ini, pengujian dengan menggunakan metode *balck box* dan UAT.

e. *Operation and Maintenance*

Tahap ini merupakan tahap terakhir setelah sistem telah berjalan dan digunakan untuk memperbaiki jika terdapat kesalahan atau penambahan fitur pada sistem. Namun, dalam pengerjaan proyek akhir tahapan yang dilakukan hanya mencapai *Integration and System Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir yang dilakukan pada tahun 2018 sampai 2019.

Tabel 1 - 1
Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	Waktu Pengerjaan																																											
		September 2018				Oktober 2018				November 2018				Desember 2018				Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 2019				Juli 2019			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Analisis kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																																
2	Perancangan desain sistem					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■																				
3	Implementasi (pengkodean)									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
4	Pengerjaan laporan		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Pengujian aplikasi																																	■	■	■	■	■	■	■	■				