

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Sukapura adalah salah satu desa yang termasuk ke dalam Kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Desa ini berbatasan dengan wilayah-wilayah sebagai berikut, di sebelah Utara berbatasan dengan kota Bandung, di sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Bojongsoang, sebelah Selatan berbatasan dengan wilayah desa Citeureup dan di sebelah Barat berbatasan dengan wilayah Kelurahan Pasawahan [1].

Berdasarkan hasil wawancara pada lampiran 2(dua) kepada salah satu perangkat desa Sukapura yaitu Bapak Asep Miming Kriswendi S.Ud yang menjabat sebagai Kepala Kesmas dalam menjalankan aktivitasnya, Pemerintah Desa Sukapura perlu menyampaikan informasi kepada masyarakat. Pemerintah Desa Sukapura masih sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan informasi kepada warganya karena media yang digunakan masih terbatas pada papan pengumuman, melalui perantara pengurus RW atau RT, dan acara-acara yang dihadiri oleh perwakilan Pemerintah Desa. Warga desa masih mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan desa, terdapat program kerja yang tidak tersosialisasikan dengan baik kepada masyarakat, informasi penting yang terkait dengan warga sering terlambat, sehingga membuat warga tertinggal informasi yang seharusnya mereka dapatkan dari Pemerintah Desa dan belum adanya transparansi informasi dan data kepada masyarakat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dipandang perlu dibangun aplikasi berbasis web berupa portal desa yang dapat digunakan oleh Pemerintah Desa Sukapura, Sekretaris sebagai Admin, Kepala Kesmas sebagai Operator atau IT Center dan warga desa hanya sebagai member. Aplikasi ini digunakan oleh Pemerintah Desa Sukapura sebagai media informasi dengan warganya. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan mampu membantu Pemerintah Desa agar lebih mudah dalam menyampaikan informasi yang lengkap berkaitan dengan rencana pembangunan desa, agenda desa,

berita seputar desa, terkait dengan kegiatan desa dan layanan yang dapat digunakan oleh masyarakat di Desa Sukapura.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi warga desa untuk mengetahui berbagai informasi dan data yang terkait dengan Desa Sukapura?
2. Bagaimana memfasilitasi Pemerintah Desa Sukapura dalam menyampaikan informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan dan telah dilakukan oleh desa dalam rangka menciptakan transparansi dan keterbukaan informasi yang terkait dengan desa serta data-data tentang desa kepada warganya?

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai pada Proyek Akhir ini adalah membangun Portal Desa yang memiliki fitur sebagai berikut:

1. Dapat memfasilitasi warga untuk mengetahui berbagai informasi dan data yang terkait dengan Desa Sukapura.
2. Dapat memfasilitasi Pemerintah Desa Sukapura dalam menyampaikan informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan dan telah dilakukan oleh desa dalam rangka menciptakan transparansi dan keterbukaan informasi yang terkait dengan desa serta data-data tentang desa kepada warganya.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah:

1. Informasi dan data yang disampaikan dalam Portal berasal dari Pemerintah Desa Sukapura yaitu seperti berikut, informasi mengenai profil desa, pemerintahan, informasi, peraturan, statistik desa, kontak, pembangunan desa, dan layanan masyarakat.
2. Data yang disajikan dalam Portal ini terkait dengan desa Sukapura dimulai sejak tahun 2016

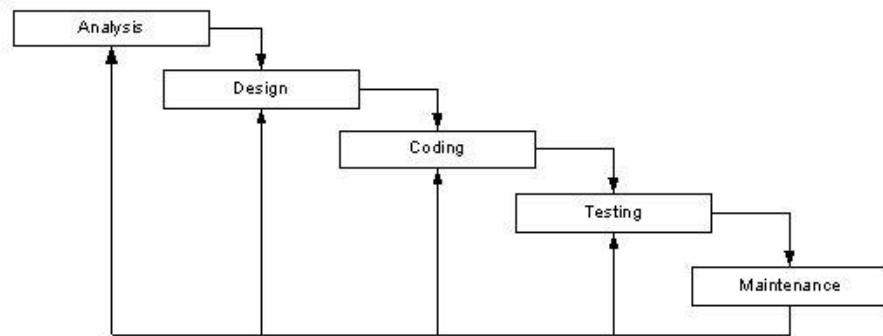
3. Respon yang dapat diberikan masyarakat hanya sebatas *comment* dan memberikan pesan ke dalam portal *web*.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Portal Desa berbasis *Web* ini adalah sebuah program yang membantu kinerja Pemerintah Desa Sukapura beserta perangkat-perangkatnya dan juga warga desa agar dapat tercipta transparansi dan keterbukaan informasi dan data yang terkait dengan desa. Pengguna Aplikasi ini adalah Sekretaris Desa yang bertugas sebagai *Admin* dan warga desa sebagai pengguna. Aplikasi berbasis *web* ini digunakan untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan informasi yang berkaitan dengan informasi seputar Desa Sukapura yang dilakukan oleh *Admin* kepada seluruh warga Sukapura. *Admin* mempunyai hak akses mengelola data laporan yang masuk dan mengolah data tersebut sehingga menjadi berubah menjadi sebuah informasi. *Admin* mempunyai hak akses untuk melaporkan kegiatan yang dilakukan untuk melaporkan kegiatan yang dilakukan yang berkaitan dengan desa seperti, profil desa, pemerintahan desa, informasi yang berkaitan dengan desa, peraturan-peraturan yang digunakan oleh desa, laporan statistik desa, pembangunan desa dan layanan masyarakat di Desa Sukapura. Warga desa hanya sebagai pengguna yang mempunyai hak akses untuk melihat informasi-informasi yang diberikan oleh *Admin* dan dapat memberikan sebuah *comment* dan dapat memberikan pesan ke dalam portal *web* tersebut apabila warga telah memiliki akun atau akun yang warga daftarkan telah di *approve* melalui *email* oleh *Admin*.

1.6 Metode Pengerjaan

Pada pembuatan aplikasi portal desa ini menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Terdapat 5 (lima) tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak yaitu *Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*. Dimana konsep dari metode ini adalah melihat suatu masalah secara sistematis dan terstruktur dari atas ke bawah [2]. Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar 1-1:



Gambar 1-1
Tahapan Metode *Waterfall* [2]

Adapun tahapan-tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*)

Analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam pembangunan suatu sistem. Pada tahap ini penulis melakukan indentifikasi masalah dan mengumpulkan semua data kebutuhan pengguna sesuai sistem yang akan dibangun. Indentifikasi masalah dan pengumpulan data dilakukan dengan cara:

1. Observasi, pada tahap ini penulis mengumpulkan data Laporan Tahunan Desa, Surat Sekretaris Daerah Kabupaten Bandung, Tupoksi (Tugas Pokok dan Fungsi) dengan meninjau secara langsung proses bisnis yang berjalan di Pemerintah Desa Sukapura dan Warga Sukapura.
2. Wawancara, pada tahap ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Pemerintah Desa Sukapura dan juga salah satu seksi yang ada di kantor Pemerintah Desa Sukapura beserta beberapa warga yang tinggal disekitar Desa Sukapura.
3. Studi pustaka, pada tahap ini dilakukan pemahaman tentang dokumen dengan melakukan studi *literature* melalui buku–buku, referensi, jurnal dan melalui internet.

b. Perancangan Aplikasi (*Design*)

Pada tahap ini akan dibuat desain sistem berdasarkan hasil analisis. Hasil desain aplikasi ini yaitu disajikan dengan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan *flowmap*.

- c. Pembuatan Kode Program (*Coding*)
 Pada tahap ini pembuatan kode dilakukan berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan menterjemahkannya ke dalam bahasa pemrograman.
- d. Pengujian (*Testing*)
 Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program yang selesai dibuat. Pengujian yang dilakukan bertujuan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan (*error*) yang ada. Sehingga menghasilkan *output* yang sesuai dengan harapan pengguna. Pada tahap ini pengujian dilakukan dengan *black box testing*. *Black box testing* sebagai strategi *testing* untuk memperlihatkan faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.
- e. Pemeliharaan (*Maintenance*)
 Proyek akhir tidak dilakukan sampai tahap ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir dimulai dari proses analisis kebutuhan pada bulan November 2016 sampai dengan proses Dokumentasi pada bulan Juni 2017. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 1-1 berikut :

Tabel 1-1
Pengerjaan Proyek Akhir

No	Kegiatan	November				Desember				Januari				Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		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	<i>Analysis</i>																																
2	<i>Design</i>																																
3	<i>Coding</i>																																
4	<i>Testing</i>																																
5	<i>Documentation</i>																																