

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa adalah sebuah aglomerasi pemukiman di area perdesaan, istilah desa merupakan pembagian wilayah administratif di Indonesia yang di bawah kecamatan, yang di pimpin oleh kepala desa. sebuah desa merupakan kumpulan dari beberapa kampung atau dusun. Dengan adanya pengembangan teknologi sekarang ini, maka terbentuknya suatu teknolgi yang bernama “Smart Village”. Smart village atau desa cerdas, merupakan suatu pengembangan teknologi pada desa. Smart village merupakan suatu konsep pengembangan, penerapan, serta implementasi teknologi yang dapat diterapkan pada suatu desa, yang dapat membantu sebagai sebuah bentuk interaksi. Oleh karena itu sebuah desa dapat di katakan cerdas jika desa tersebut sudah menerapkan suatu teknologi pada salah satu aspek yang ada di desa tersebut. Teknologi tersebut nantinya akan berbentuk aplikasi yang berbasis web.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Agit selaku Kepala Desa Keden, terdapat permasalahan berupa keluhan dari masyarakat yang harus mengisi form yang sudah tersedia serta mengumpulkan form ke tempat yang telah ditentukan, tetapi masyarakat terkendala dalam waktu dan jarak untuk pengumpulan form tersebut. Sehingga perlu media yang dapat memudahkan penyampai keluhan tersebut. Demikian pula dengan permohonan surat dari masyarkat, dengan adanya wabah covid-19 semakin merajarela dimana-mana, maka untuk mencegah penyebaran virus lebih meluas dan mempermudah warga dalam melakukan pengajuan surat, maka pelayanan Desa Keden perlu difasilitasi dalam bentuk pelayanan *online*.

Aplikasi ini merupakan pengembangan dari Aplikasi serupa milik pemerintah RI yaitu Lapor.go.id agar lebih mudah digunakan untuk masyarakat di Desa Keden, Pedan, Jawa Tengah yang nanti akan dikelola oleh Kantor Kepala Desa Keden sehingga diharapkan pengelolaan dan penanganannya lebih cepat dan akurat.

Laporan ini akan berfokus pada modul petugas desa atau instansi, yang nantinya aplikasi ini akan dapat membatu kinerja petugas serta dapat mengatur seluruh laman Aplikasi Pelayanan Masyarakat secara keseluruhan dan mengelola data pelaporan user/masyarakat yang akan di plottingkan ke unit bagian dalam Kantor Kepala Desa Keden guna peninjauan dan penanganan lebih lanjut.

Berdasarkan hasil wawancara petugas Desa Keden, petugas Desa Keden merasa sulit untuk melayani serta merespon setiap keluhan dan permintaan surat dari masyarakat. Petugas tersebut berpendapat bahwa arsip data surat masih dilakukan secara manual serta tanggapan dari pelaporan masih di tangani secara manual.

Oleh karena itu dengan adanya aplikasi ini, mengharapkan kinerja petugas desa lebih maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan permasalahan berupa bagaimana memfasilitasi petugas desa dalam merespon atau menjawab setiap laporan atau pengaduan dari masyarakat dan membuat surat sesuai permintaan dari masyarakat?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi pelayanan masyarakat untuk Desa Keden agar mempermudah kinerja petugas maupun masyarakat. Dengan memberikan layanan kepada masyarakat berupa menanggapi keluhan atau kendala yang dirasakan oleh masyarakat, serta membuat surat sesuai dengan permintaan yang diajukan oleh masyarakat. Dengan demikian petugas akan menerima keluhan dari masyarakat dengan lapang dada agar membuat masyarakatnya aman dan nyaman.

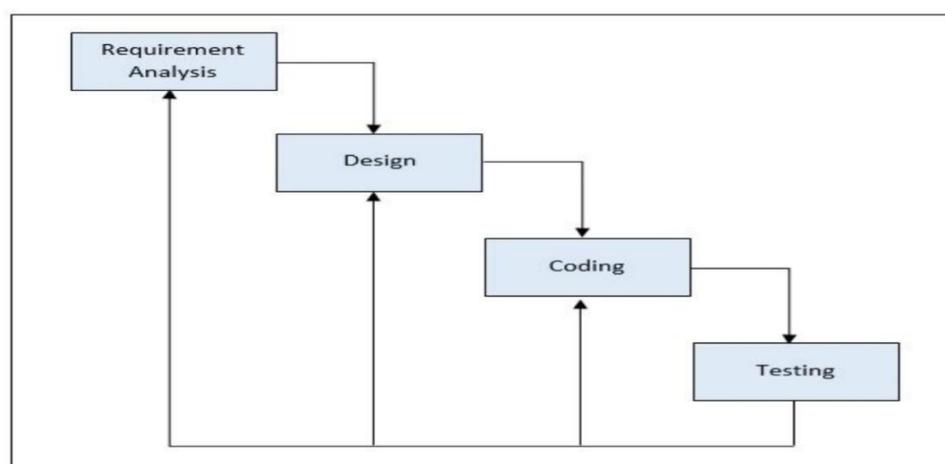
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah :

1. Aplikasi Pelayanan Masyarakat ini berfokus pada pelayanan masyarakat seperti pelaporan tentang fasilitas umum yang rusak, dan kendala yang di hadapi masyarakat, serta tidak mengelola terkait keuangan.
2. Aplikasi Pelayanan Masyarakat ini dikhususkan untuk petugas Desa Keden yang digunakan untuk melayani masyarakat Desa Keden.
3. Nomer surat yang berada pada Aplikasi Pelayanan Masyarakat pada bagian surat menyurat hanya dapat diisi oleh petugas, karena yang memiliki hak mengisi nomer surat adalah petugas.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang di gunakan dalam pengerjaan untuk membangun Aplikasi Pelayanan Masyarakat yaitu dengan menggunakan metode *Software Development Life Cycle* dengan model *waterfall*. *SDLC Waterfall* sesuai namanya *SDLC* ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain layaknya air terjun. Metode *waterfall* merupakan suatu metode dalam pengembangan *software* dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep ,pemodelan(*design*) ,implementasi ,pengujian dan pemeliharaan [1]. Model *waterfall* dipilih karena model ini cocok untuk pembangunan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Pada model *waterfall*, terdapat lima aktivitas yang harus dilakukan pada pembangunan perangkat lunak, yaitu :



Gambar 1-1 Metode Pengerjaan

Proses *waterfall* modelling akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada proyek akhir ini:

- A. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait.
- B. Observasi yaitu melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung terhadap Kantor Kepala Desa Keden
- C. Tinjauan pustaka yaitu mempelajari buku, dan situs yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibuat.

2. Design

Desain merupakan tahap perancangan sistem dan perangkat lunak. Setelah melakukan pengumpulan data dan melakukan perubahan bentuk analisa kebutuhan perangkat lunak ke representasi desain agar dapat dijadikan model aplikasi perangkat lunak nantinya. Proses bisnis desain digambarkan dengan BPMN yaitu sebagai penggambaran jalannya alur bisnis. Selain itu, *use case* juga digunakan sebagai gambaran interaksi antara *user* dan *system*. Perancangan basis data digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram*(ERD) dan Database yang digunakan adalah MySQL yakni untuk menyimpan semua data. Dalam perancangan *software design* menggunakan mockup yang merupakan gambaran *interface* sistem aplikasi dengan pengguna.

3. Pembuatan Kode Program

Selama tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta MySQL sebagai *Database Management System*. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4. Pengujian (testing)

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak serta untuk memastikan semua fungsionalitas yang disusun bekerja sesuai dengan proses bisnis pengelolaan pencapaian kinerja dosen bidang pengajaran. Pengujian aplikasi dengan metode *Blackbox Testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan

Tabel 1-1 Tabel Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2020				2021			
	Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
Analisis Kebutuhan								
Desain Sistem								
Pembuatan Kode Program								
Pengujian								
Pelaporan								