

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, lingkup masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Rukun Warga (RW) adalah lembaga kemasyarakatan mitra kerja pemerintah kelurahan yang dibentuk oleh dan untuk masyarakat setempat berdasarkan musyawarah mufakat. Terdapat beberapa tugas Rukun Warga (RW) yang sudah ditetapkan diantaranya yaitu melakukan pendataan penduduk dan pelayanan administrasi pemerintahan, membantu sosialisasi program-program pemerintah daerah kepada masyarakat [WAL13]. Tetapi dalam pelaksanaannya terdapat berbagai hambatan, diantaranya terbatasnya waktu luang yang dimiliki antara pengurus RW dan warga di lingkungan RW dalam melakukan pelayanan administrasi yang dapat menimbulkan ketidakpuasan warga dengan pelayanan yang diberikan oleh pengurus RW, tidak tersampainya informasi-informasi secara merata kegiatan masyarakat di lingkungan RW ataupun kegiatan atau program pemerintah daerah sehingga terdapat warga di lingkungan RW tidak ikut andil dalam kegiatan atau program tersebut, pendataan penduduk yang tidak konsisten seperti terdapat warga yang sudah pindah domisili akan tetapi masih terdaftar sebagai warga tetap.

Semakin berkembangnya teknologi terutama dibidang informasi dan komunikasi, masyarakat pada umumnya sudah mengenal *smartphone* (Ponsel Cerdas), yaitu sebuah perangkat ponsel genggam yang mempunyai kemampuan dengan penggunaan dan fungsi yang menyerupai komputer. Pada umumnya masyarakat mengenal *smartphone* adalah sebuah perangkat ponsel genggam yang dapat menunjang setiap kegiatan-kegiatan yang dilakukan sehari-hari seperti berkomunikasi, melakukan pekerjaan, mencari informasi yang dibutuhkan, belanja, melakukan hobi yang biasa dilakukan, dan lain-lain. Salah satu jenis *smartphone* yang banyak digunakan oleh kalangan masyarakat adalah *android*. Hal tersebut dikemukakan oleh Presiden Direktur Ericsson Indonesia, beliau menyatakan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 38% dan diperkirakan akan meningkat setiap tahunnya. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) juga melakukan survei terkait pengguna internet di Indonesia, APJII menyatakan bahwa pengguna internet di Indonesia pada tahun 2014 mencapai 34,8% dan 85% menggunakan media telepon seluler. APJII juga menyatakan bahwa yang dilakukan oleh masyarakat Indonesia dengan media internet diantaranya sebagai media komunikasi. Dari hasil survei diatas maka dapat dikemukakan masyarakat Indonesia sudah melibatkan *smartphone* sebagai suatu perangkat yang dapat menunjang kegiatan masyarakat Indonesia.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* berbasis *android* dapat menunjang layanan yang ada di lingkungan RW terutama pada pendataan penduduk dan administrasi pemerintahan serta penyampaian informasi kegiatan baik yang ada di lingkungan RW itu sendiri bahkan kegiatan atau program pemerintah daerah dengan sebuah perangkat lunak yang dapat

digunakan pada *smartphone* berbasis *android* tersebut, sehingga warga dan pengurus RW dapat melakukan layanan dan warga dapat memperoleh informasi kegiatan yang disampaikan oleh pengurus RW dimanapun dan kapanpun.

Mobile Government atau yang lebih dikenal dengan singkatan *m-government* merupakan penerapan *e-government* dengan menggunakan perangkat bergerak (*mobile*) sebagai media pendukung untuk melayani masyarakat dalam melakukan layanan pemerintahan. *M-Government* bertujuan untuk memudahkan pemberian layanan kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat menerima pelayanan yang diberikan dimanapun dan kapanpun [HAN13]. *E-Government* merupakan penggunaan teknologi digital untuk mentransformasi kegiatan-kegiatan pemerintah yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian layanan kepada masyarakat. Konsep dasar dari *e-government* yakni bagaimana memberikan pelayanan pemerintahan melalui media elektronik, seperti melalui media internet, jaringan telepon atau seluler, komputer, serta multimedia [SHO11]. *M-Government* dan *e-government* bukanlah dua entitas yang terpisah. Keduanya merupakan entitas yang saling terkait dimana *M-Government* menyediakan alat akses tambahan untuk *e-government* dan proses penggunaan teknologi nirkabel dan perangkat *mobile*. Sehingga *m-government* akan sangat membantu dan memudahkan warga dan pengurus RW dalam melakukan layanan dan warga dapat memperoleh informasi kegiatan yang disampaikan oleh pengurus RW dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan paparan di atas, penulis bermaksud untuk membuat perangkat lunak untuk layanan warga yang ada dilingkungan RW kemudian mengangkat topik Tugas Akhir yang berjudul “Perangkat Lunak untuk layanan warga berbasis *android* menggunakan konsep *m-government*”.

Dengan Perangkat Lunak dan penggunaan konsep tersebut, diharapkan pengguna dapat dimudahkan dalam melakukan proses administrasi yang dikelola oleh RW dan mendapatkan informasi-informasi kegiatan yang ada dilingkungan RW itu sendiri atau kegiatan pemerintah daerah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, terdapat beberapa poin dari permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak berbasis *android* untuk layanan warga dilingkungan Rukun Warga (RW)?
2. Bagaimana menerapkan konsep *M-Government* pada pembangunan perangkat lunak untuk layanan warga berbasis *android*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, yaitu :

1. Membangun perangkat lunak berbasis *android* untuk layanan warga dilingkungan Rukun Warga (RW).
2. Memahami penerapan *M-Government* pada pembangunan perangkat lunak untuk layanan warga berbasis *android*.

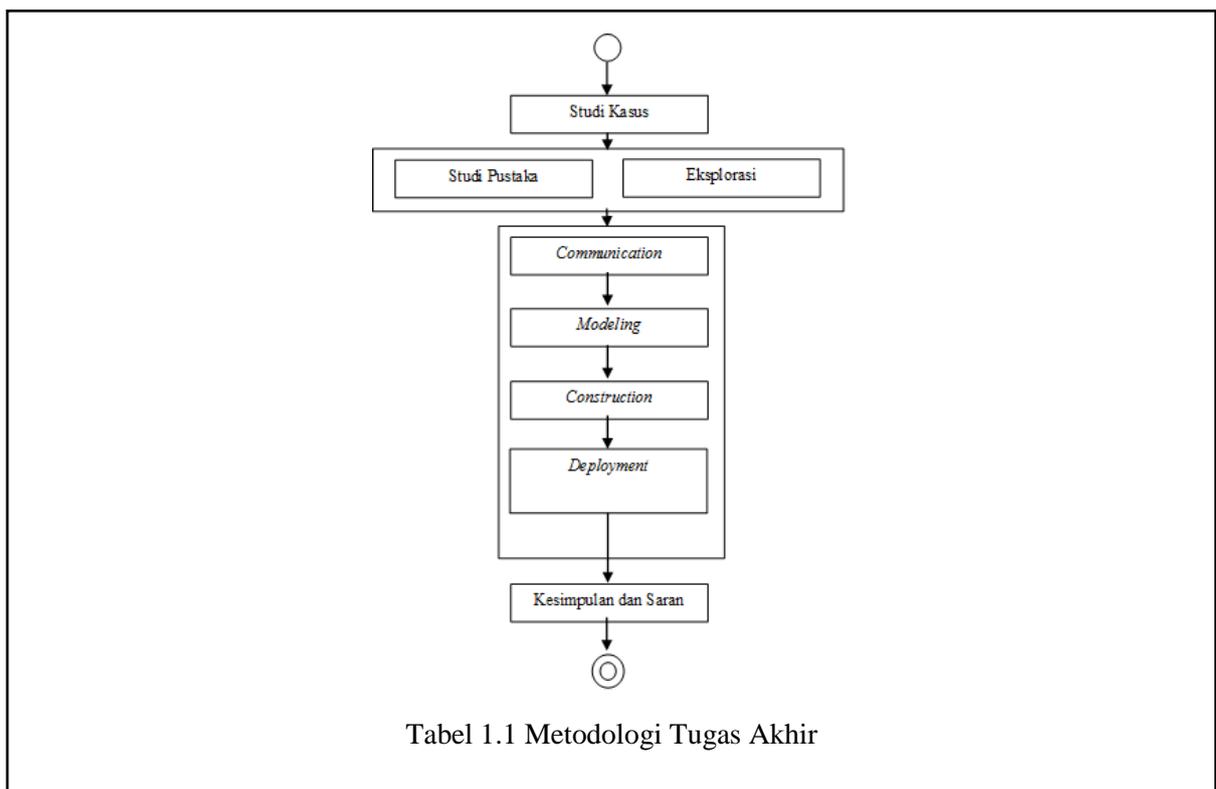
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Lingkup Pengerjaan Tugas Akhir ini adalah membangun perangkat lunak yang dapat mengelola administrasi untuk warga, mengelola data penduduk, dan memberikan informasi kepada warga di lingkungan RW 10 Kelurahan Sukabungah Kota Bandung. Adapun lingkup dan batasan perangkat lunak yang akan dibangun diantaranya yaitu:

1. Perangkat lunak yang dibangun terdiri dari 2 mode, yaitu mode pengurus RW dan mode warga. Mode pengurus RW mempunyai fitur memberikan masukan data administrasi yang sudah dilakukan oleh warga. Sedangkan mode warga mempunyai fitur dapat melihat informasi-informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang ada di lingkungan RW serta mempunyai fitur melihat status pengelolaan administrasi yang berkaitan dengan warga tersebut dan mempunyai fitur melakukan permintaan permohonan layanan administrasi. Pada penulisan tugas akhir ini difokuskan pada pembangunan perangkat lunak untuk mode warga dengan menggunakan perangkat *android*.
2. Metodologi pembangunan perangkat lunak menggunakan model proses *waterfall*. Model proses tersebut merupakan model proses pembangunan perangkat lunak yang umum digunakan pada pembangunan suatu perangkat lunak.
3. *Web Service* yang digunakan pada tugas akhir ini dibangun secara terpisah dengan pembangunan perangkat lunak.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini ini merupakan metodologi pengerjaan tugas akhir. Metodologi ini merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan penulisan tugas akhir. Berikut ini gambar langkah-langkah dalam penulisan tugas akhir yang digambarkan pada gambar 1.1 di bawah ini.



Tabel 1.1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini merupakan penjelasan mengenai Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir :

1. Studi Kasus

Mengkaji permasalahan yang akan dibahas pada Tugas Akhir.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi dan mempelajari materi serta sumber-sumber data yang berhubungan dan terkait dengan Tugas Akhir.

3. Pembangunan Perangkat Lunak

Melakukan pembangunan perangkat lunak berdasarkan metodologi *Prototyping*. Dalam metode tersebut terdapat beberapa tahapan diantaranya:

a. *Communication*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk melakukan komunikasi dengan *stakeholder*. Komunikasi yang dilakukan yaitu mendiskusikan tujuan perangkat lunak, menganalisis, dan mengidentifikasi kebutuhan (*requirements*) perangkat lunak.

b. *Modeling*

Tahapan ini merupakan tahapan untuk memodelkan atau merepresentasikan aspek-aspek pembangunan perangkat lunak yang akan dibangun dan mengarah ke pembangunan antarmuka.

c. *Construction*

Tahapan ini merupakan tahapan pembangunan perangkat lunak sesuai dengan rancangan yang sudah dibangun pada tahap sebelumnya.

d. *Development*

Tahapan ini merupakan tahapan pemberian perangkat lunak yang sudah selesai dibangun untuk digunakan oleh *Stakeholder*. Pada tahapan ini juga *Stakeholder* akan mengevaluasi perangkat serta memberikan *Feedback* (umpan balik) untuk menyempurnakan perangkat lunak.

4. Kesimpulan dan Saran

Membuat kesimpulan dan saran berdasarkan hasil dari pembangunan perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini dibagi menjadi beberapa bab, diantaranya :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memberikan penjelasan umum mengenai tugas akhir yang dilakukan, penjelasan tersebut meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi penilitan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan mengenai teori yang mendasari penyusunan tugas akhir, yang akan digunakan sebagai dasar pemecahan masalah dalam penelitian.

BAB 3 SKEMA PENELITIAN

Bab ini menguraikan mengenai rancangan penelitian, analisis relevansi solusi, peta analisis, analisis penggunaan konsep, dan profil studi kasus.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan mengenai penggambaran kebutuhan perangkat lunak, kemudian melakukan analisis terhadap kebutuhan tersebut hingga perancangan terhadap perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan awal dan hasil dari analisis.

BAB 5 KONSTRUKSI DAN PENERAPAN

Bab ini menguraikan tentang mengimplementasikan daftar kebutuhan, hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang telah dibuat sebelumnya sehingga menjadi sebuah perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan diawal dan setelah itu dilakukan proses penerapan perangkat lunak yang sudah selesai dibangun dan dilakukan pengujian untuk diterapkan pada lingkungan sesungguhnya hingga *user* dapat menggunakannya.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang bagaimana kesimpulan dan saran setelah semua pembahasan tugas akhir selesai.