

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi pada zaman yang sudah maju ini membawa kemajuan yang sangat besar dalam berbagai bidang, perkembangannya kian hari makin berkembang dan persaingan juga semakin ketat. Kemajuan teknologi tentunya juga berkaitan dengan komputer. Komputer adalah salah satu fasilitas komunikasi yang bisa menolong dalam sistem tersebut. Perihal ini disebabkan kelebihan yang diperoleh jauh lebih besar dibanding dengan komponen ataupun perlengkapan yang lain. Pendataan penduduk ialah salah satu komponen yang wajib dipakai dan diuji coba oleh tiap Instansi Pemerintah sekalipun oleh Kelurahan dan Kecamatan.

Teknologi informasi ini dapat dimanfaatkan oleh berbagai Organisasi untuk melakukan proses kerja agar berjalan dengan baik sehingga menghasilkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Kelurahan Bekasi Jaya tepatnya di Kecamatan Bekasi Timur saat ini sudah mempunyai jumlah warga (-) jiwa dengan jumlah kepala keluarga (-) orang.

Sejalan dengan arah penyelenggaraan pendataan kependudukan, hingga registrasi penduduk serta pencatatan sipil selaku sub pilar kependudukan butuh ditata dengan sebaik-baiknya, sehingga dapat digunakan dalam perbaikan Pemerintahan serta pembangunan, dimana pengelolaan informasi penduduk ialah tanggung jawab Pemerintahan Kabupaten/ Kota, dalam pelaksanaanya dimulai dari RT/ RW/ Kelurahan serta Kecamatan sebagai ujung tombak pendataan penduduk.

Dengan semakin bertambahnya warga yang menghuni wilayah bekasi timur sangat diperlukan sistem pendataan warga yang cepat dan dikelola dengan baik, namun saat ini dalam melakukan pendataan warga masih menggunakan cara sederhana yaitu mencatat pada buku sehingga data yang diterima banyak terjadi ketidak akuratan data . Sistem data kependudukan sudah banyak dibesarkan oleh Pemerintah untuk menunjang pelayanan terhadap warga, sebagai salah satu media yang dimanfaatkan oleh Pemerintah merupakan media teknologi data.

**Tabel 1.1** Informasi Data Kependudukan

| No.                 | RW   | Jumlah RT  | Jumlah Penduduk | LK            | PR            |
|---------------------|------|------------|-----------------|---------------|---------------|
| 1                   | I    | 13         | 5190            | 2607          | 2042          |
| 2                   | II   | 9          | 3596            | 1806          | 1750          |
| 3                   | III  | 11         | 4391            | 2205          | 2286          |
| 4                   | IV   | 11         | 4790            | 2405          | 2384          |
| 5                   | V    | 9          | 3590            | 1804          | 1580          |
| 6                   | VI   | 10         | 3985            | 2006          | 1987          |
| 7                   | VII  | 12         | 4792            | 2256          | 2784          |
| 8                   | VIII | 14         | 5190            | 2605          | 2088          |
| 9                   | IX   | 12         | 4793            | 2405          | 2384          |
| 10                  | X    | 8          | 3193            | 1603          | 1989          |
| 11                  | XI   | 9          | 3593            | 1804          | 1780          |
| 12                  | XII  | 11         | 4394            | 2207          | 2186          |
| 13                  | XIII | 7          | 2794            | 1403          | 1591          |
| 14                  | XIV  | 9          | 3594            | 1804          | 1788          |
| 15                  | XV   | 10         | 3996            | 2154          | 2187          |
| 16                  | XVI  | 7          | 2795            | 1405          | 1391          |
| <b>Jumlah Total</b> |      | <b>162</b> | <b>64.676</b>   | <b>32.479</b> | <b>32.197</b> |

**Gambar 1.1** Informasi Penduduk



Berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik membuat sebuah penelitian tentang Sistem Informasi Warga, untuk itu penulis merumuskan penelitian dengan judul “Sistem Informasi Warga (*E-SISFORBEKTIM*) pada Kelurahan Bekasi Jaya berbasis *Web* Dengan *PHP* Dan *MySQL* Menggunakan Metode *Waterfall*”.

## 1.2. Identifikasi Masalah

1. Proses pencarian data kependudukan yang kurang efektif dan efisien.
2. Pengisian data kependudukan hanya dapat dilakukan oleh Pegawai Kelurahan dan Sekretaris Kelurahan, sehingga warga harus menyerahkan data-data yang diperlukan untuk melengkapinya.
3. Ketidakakuratannya data kependudukan yang diterima dengan data yang ada dilapangan / tidak sesuai realitanya.
4. Proses pencatatan penduduk yang masih manual dengan buku dan pencarian data penduduk secara manual dan membutuhkan waktu.

## 1.3. Rumusan Masalah:

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang sebuah sistem informasi data kependudukan yang efektif dan efisien sehingga memudahkan pihak kelurahan dan masyarakat”.

## 1.4. Batasan Masalah

Sebuah Sistem Informasi dalam menyampaikan informasinya harus memiliki media penyaji informasi. Media tersebut dapat berupa aplikasi / *software* dan perlengkapan *hardware* lainnya. Namun penulis membatasi sesuai dengan permasalahan yang terjadi maka penulis hanya membahas perancangan sistem informasi pendataan penduduk yang meliputi *entry* data, pencarian data dan pelaporan data penduduk pada Kelurahan Bekasi Jaya dengan menggunakan Metode *Waterfall* yang merupakan metode yang dapat digunakan khusus untuk perancangan sebuah Sistem Informasi.

### **1.5. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mempermudah pihak kelurahan dan masyarakat dalam proses pelaporan data kependudukan.
2. Dengan sistem ini data lebih terstruktur dan apabila dibutuhkan dapat ditemukan dengan cepat dan tepat
3. Untuk membuat data kependudukan agar lebih terstruktur dan akurat.
4. Untuk mempermudah Ketua RT dan RW dalam melihat data statistik kependudukan pada tiap wilayah masing-masing.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Kegiatan penelitian ini dapat membantu semua pihak yang memiliki kepentingan dalam proses pelaporan data kependudukan.
2. Meminimalisir tingkat pemborosan proses dan sumber daya yang diperlukan melalui perkembangan teknologi informasi terutama jaringan internet.
3. Dapat mengetahui data penduduk secara terperinci dan akurat.

### **1.7 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat Penelitian : Kelurahan Bekasi Jaya

Alamat : Jl. Raya Mekar Sari No.3 RT.008/RW.007, Bekasi Jaya, Kec. Bekasi Timur., Kota Bekasi, Jawa Barat 17112.

Waktu Penelitian : Bulan Januari sampai April 2021

### **1.8. Metode Penelitian**

Metodelogi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan :

#### **1.8.1 Metode Observasi**

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung atas kegiatan penginputan dan pencatatan data warga pada Kelurahan Bekasi Jaya.

#### **1.8.2 Wawancara**

Metode wawancara ialah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapat suatu informasi dengan detail mengenai hal-hal yang berhubungan dengan suatu penelitian yang akan dilakukan. Metode ini dilakukan untuk mempelajari serta menganalisis kebutuhan riset yang akan dirancang.

### 1.8.3 Metode Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan informasi data yang diperlukan dengan mencarinya di buku, artikel, internet, serta file file yang pastinya berhubungan dengan Sistem Informasi Warga berbasis website.

### 1.9. Metode Pengembangan perangkat Lunak

Berikut adalah metode penelitian yang penulis lakukan pada Kelurahan Bekasi Jaya dalam penelitian ini adalah :

Menurut (Ramadhan & Utomo, 2014) Metode *Waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak yang sequensial / secara berurut, dimana proses perancangannya mengalir dari atas ke bawah (seperti konsep air terjun) dengan tahapan diantaranya analisa kebutuhan, perancangan dan pemodelan, penerapan, pengujian, dan pemeliharaan. Agar mendapatkan informasi sesuai data yang dibutuhkan.

penulis memakai rancangan sistem *waterfall* yang tahapannya sebagai berikut :

- a. Analisa Kebutuhan Sistem Dibutuhkan sistem informasi warga berbasis website, dimana jika ingin membuat mendata warga tidak harus bertatap muka secara langsung, warga bisa mengirimkan via online.
- b. Penulis merancang sebuah website sistem informasi agar dapat digunakan untuk mempermudah pelayanan ataupun penyebaran informasi kepada seluruh warga, semua ini bermaksud agar mempermudah sistem informasi warga secara terkomputerisasi jadi satu kesatuan, penulis mendesign sistem menggunakan *UML (Unified modeling language)*.
- c. Implementasi mengubah desain kedalam bentuk program dan pemilihan bahasa pemrograman, serta menterjemahkan informasi yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Dalam sistem informasi ini bahasa program yang di pakai *Php (Hypertext Preprocessor)*, *Html (Hyper Text Markup Language)*. *Css (Cascading Style Sheet)*. *Javascript*, dan *database MySQL*.

d. Verifikasi pengujian bertujuan menemukan permasalahan yang terjadi pada sistem dan melakukan perbaikan sistem. Pada tahap ini penting untuk memastikan bahwa sistem terbebas dari kesalahan program / error. Pengujian sistem yang di buat menggunakan *Blackbox Testing*.

e. Tahapan pendukung ataupun pemeliharaan bisa diulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi buat pergantian perangkat lunak yang telah terdapat tetapi tidak membuat perangkat lunak baru sesi pendukung hardware untuk riset penelitian ini adalah satu unit laptop dengan sistem operasi Windows 10, sedangkan Software yang digunakan untuk pembuatan sistem ini menggunakan *Sublime Text* dan *Database*-nya menggunakan *XAMPP*, dan untuk publikasi-nya menggunakan *Domain* dan *Hosting*.

#### **1.10. Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Ada pula sistematika penyusunan pada laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut :

#### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang dan menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, metode pengembangan sistem, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas pada judul skripsi yang telah diteliti.

#### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang objek riset penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, serta analisa kebutuhan sistem.

## **BAB IV**

### **PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini menjelaskan mengenai perancangan aplikasi perangkat lunak berbasis web, menjelaskan pengujian aplikasi dan pengimplementasian sistem serta output dari sistem yang telah dirancang dan dibahas sebelumnya sesuai penelitian untuk menjawab permasalahan yang ada.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dan saran yang dibahas penulis sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan.

