

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

E-KTP atau KTP Elektronik adalah dokumen kependudukan yang memuat sistem keamanan / pengendalian baik dari segi administrasi maupun segi informasi dengan berbasis pada database kependudukan nasional. Selain bermanfaat sebagai kartu tanda penduduk, juga dapat digunakan untuk meminimalisir identitas ganda atau KTP palsu. Karena di dalam kartu telah direkam data biometrik semua sidik jari penduduk, iris mata dan tanda tangan elektronik semua itu tersimpan pada chip yang tertanam dalam kartu sebagai alat penyimpan data secara elektronik.

Proses pembuatan KTP Elektronik bisa dikatakan masih sama prosedurnya dengan yang lama, yaitu mengambil nomer antrian yang akan digunakan untuk memanggil peserta pembuat KTP, setelah itu peserta menunggu pemanggilan nomer antrian agar tidak terjadi saling berebut dan pemanggilan nomer antrian sesuai sehingga pendataan tidak menjadi rumit, kemudian peserta setelah dipanggil menuju tempat loket yang telah disediakan oleh pihak penyelenggara.

Proses selanjutnya yang dijalankan untuk membuat KTP adalah penduduk datang ke tempat pelayanan dengan membawa surat panggilan yang telah diberikan oleh penyelenggara, petugas melakukan verifikasi data penduduk menggunakan database, proses pemotretan yaitu menggunakan foto (digital), kemudian melakukan tanda tangan pada alat perekam tanda tangan, perekaman sidik jari peserta (menggunakan alat perekam sidik jari) dan scan retina mata, petugas membubuhkan TTD dan stempel pada surat panggilan yang sekaligus sebagai tanda bukti bahwa penduduk telah melakukan perekaman foto dan perekaman sidik jari, kemudian setelah semua dilaksanakan penduduk diperbolehkan pulang untuk menunggu hasil **PROSES PENCETAKAN** oleh Ditjen Kependudukan (Program Nasional Penerangan e-KTP).

E-KTP sedang direalisasikan kepada masyarakat luas, tetapi tetap mempunyai kelemahan dan kekurangan pada sistem yang baru, salah satunya adalah masih adanya data penduduk yang salah.

Juga karena terkendala jumlah alat yang dipakai dan suplai listrik menyebabkan proses pencetakan dalam program nasional oleh pemerintah pusat, yang reguler di rencanakan oleh kabupaten atau kota penerbitan setelah dilaksanakan menjadi tertunda.

Karena begitu pentingnya kartu tanda penduduk atau KTP, maka pemerintah membuat program KTP Elektronik yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan dan aman digunakan karena sistem tersebut tidak dapat digunakan oleh orang lain untuk kepentingan tertentu dan mencegah terjadinya tindak kejahatan yang mengatasnamakan pemilik kartu sebenarnya.

Karena rendahnya pengetahuan di desa setempat, menyebabkan mereka enggan untuk membuat e-KTP, maka perlu dilakukan sebuah sosialisasi kepada semua desa terutama yang masih belum dapat informasi yang memadai.

Sekarang dibutuhkan solusi untuk memecahkan masalah tersebut, dengan bantuan multimedia sebagai sarana untuk membantu memberikan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat dengan tampilan, gambar dan informasinya disajikan lebih interaktif, sehingga dalam proses penyampaian materi oleh pihak penyelenggara dapat diterima dengan baik oleh pendengar, agar masalah dalam e-KTP dapat terselesaikan dengan baik.

Dengan adanya Sosialisasi e-KTP Dengan CD Interaktif ini diharapkan mampu memberikan informasi yang sebenarnya ingin dibutuhkan oleh masyarakat.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, maka masalah yang dirumuskan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana cara membuat sistem informasi tentang Sosialisasi e-KTP berbasis multimedia desktop?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, maka perlu diberikan batasan permasalahan sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya menampilkan tentang informasi e-KTP tingkat Kecamatan Bawang.
2. Sistem ini tidak menyangkut tentang pengelolaan data penduduk di daerah.
3. Sistem ini tidak menyangkut tentang penggajian petugas kabupaten.

4. Sistem ini hanya merealisasikan tentang apa yang ada di objek penelitian tentang e-KTP.
5. Sistem ini hanya menampilkan informasi syarat e-KTP,cara membuat e-KTP,fungsi e-KTP menggunakan CD Interaktif berbasis multimedia.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Mengacu pada permasalahan yang telah penulis ajukan di atas, maka tujuan dari adanya penelitian ini adalah :

1. Menyusun materi Sosialisasi e-KTP menggunakan media CD Intaktif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ini penulis capai dalam penelitian ini adalah:

##### **a) Manfaat Teoritis**

Dapat menambah ilmu pengetahuan secara praktis sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di perguruan Tinggi.

##### **b) Manfaat praktis**

1. Sosialisasi e-KTP menjadi lebih mudah, sehingga tingkat kesadaran masyarakat tentang e-KTP menjadi meningkat.

### 1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

#### 1. Pengambilan data

Data yang diambil dipergunakan sebagai bahan acuan dalam perancangan dan mendukung untuk penelitian. Dalam penelitian ini data dikumpulkan dan diambil langsung dari Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten BATANG.

Dalam metode ini terdapat beberapa cara yang akan digunakan sebagai pedoman yaitu:

##### a. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil dan kantor kecamatan Bawang.

#### b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan secara lisan sehingga penulis mendapatkan penjelasan secara langsung dengan pihak Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil.

#### c. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mengambil data-data dari arsip dan dokumen-dokumen yang ada pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Kabupaten BATANG PROVINSI JAWA TENGAH.

#### 2. Analisis Data

Menganalisis permasalahan lebih dalam dari apa yang telah didapatkan dan menentukan pemecahan masalah yang ada dari sistem, menggunakan metoda Analisis SWOT.

### 3. Perancangan Program

Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam mendesain program Sosialisasi e-KTP.

### 4. Pembuatan Program

Hasil rancangan program diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

### 5. Pengujian Program

Hasil akhir dari pembuatan program yang kemudian akan dilakukan uji coba program dengan menggunakan metoda "Unit Testing", hal ini dilakukan untuk mengevaluasi guna perbaikan sistem menjadi sesuai yang diharapkan.

#### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis kedalam 5 bab masing-masing diuraikan sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan,



**BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia, software, hardware, yang digunakan dan tinjauan pustaka.

**BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini menguraikan tentang cara kerja aplikasi yang ada sekarang, analisis sistem, dan perancangan aplikasi multimedia.

**BAB IV. TESTING DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengujian sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap untuk digunakan.

**BAB V. PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan bermanfaat bagi pihak lain untuk pengembangan oleh peneliti yang akan datang.