

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Masalah

Teknologi dibuat dan dikembangkan oleh manusia untuk mempermudah setiap pekerjaan dan urusan. Banyak teknologi yang dikembangkan dan membawa manfaat bagi kehidupan. Salah satunya adalah teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya komputer sebagai alat bantu manusia dalam melakukan pekerjaan. (Janner Simarmata, 2009)¹

Saat ini komputer menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting, hampir bisa dijumpai di setiap kantor pemerintah, perusahaan, sekolah, atau bahkan di dalam rumah tangga. Perkembangan teknologi komputer, khususnya di bidang perangkat lunak, membuat komputer menjadi semakin mudah digunakan dan telah menjadikannya suatu kebutuhan bagi kalangan tertentu, misalnya kalangan bisnis. Dalam melakukan pekerjaan mereka sangat tergantung pada komputer. Komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai pengganti mesin tik ataupun alat hitung, namun kini juga banyak digunakan dalam membantu pembuatan

¹ <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20215/5/Chapter%20I.pdf>

keputusan penting. Tetapi tidak semua kantor pemerintahan menggunakan komputer secara maksimal. Contohnya dalam penyimpanan data dan pengambilan keputusan masih manual. Akibatnya dalam penyimpanan berkas menghabiskan tempat, pada saat karyawan melakukan pencarian data dan pengambilan keputusan hal ini akan sangat tidak efektif dan efisien karena membutuhkan waktu dan tenaga yang banyak. Sehingga dibutuhkan berbagai aplikasi untuk lebih efisien dalam mengambil berbagai data yang dibutuhkan untuk menggantikan sistem yang manual.

Aplikasi adalah program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi yang dirancang umumnya diciptakan dengan tujuan agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Aplikasi merupakan bagian dari sistem pakar yang kini biasa digunakan untuk membantu pekerjaan manusia yang mencakup segala bidang, seperti bidang teknologi, ekonomi bahkan hingga kesehatan, fisika, kimia, biologi dan *information technology*. (www.totalinfo.or.id).

Aplikasi yang baik harus dapat digunakan secara maksimal dan dapat dimanfaatkan secara terus menerus. Aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan secara efisien pada bidang yang ingin dituju. Seperti pada bidang matematika, aplikasi penghitung seperti kalkulator digunakan oleh berbagai tingkatan. Aplikasi yang dibuat dapat bermanfaat bagi khalayak yang ingin dituju. (Janner Simarmata, 2009).²

² Ibid

Sehubungan dengan sistem berkas yang masih manual di desa KALIDENGEN, sebagai mahasiswa yang mempunyai intelektual, harus berfikir bagaimana cara agar memberi kemudahan untuk *user* atau karyawan agar dapat berinteraksi dengan sistem yang berbasis pemrograman berorientasi obyek. Menyikapi dari proses pencarian secara manual atau menggunakan sebuah sistem maka akan lebih efektif dan efisien apabila menggunakan sistem sehingga yang dirancang dan dapat diaplikasikan dengan mudah untuk penyimpanan, pencarian dan pengolahan data dalam suatu pekerjaan. Selain itu dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat seperti pendataan penduduk yang lebih mudah dan efektif.

Sehubungan dengan diperlukannya suatu perancangan terkait sistem pendataan penduduk di Desa Kalidengen maka dipilih judul “Aplikasi Pendataan Kependudukan, Pendapatan, dan Pengeluaran Desa” sebagai judul tugas akhir dimana nantinya aplikasi ini akan mempermudah pekerjaan karyawan. Dengan programming segala sesuatu yang sulit akan menjadi mudah dan lebih efisien serta efektif, dengan harapan karyawan dapat bekerja dengan baik sehingga dapat memberikan pelayanan yang banyak membantu masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah yaitu :

1. Metode pencarian dan penyimpanan data secara dinamis sangat diperlukan, yang salah satunya menggunakan programming berbasis GUI.
2. Kebutuhan pengolahan data sangat berpengaruh dengan proses pembuatan system, sehingga tercipta berbagai macam fitur yang di butuhkan oleh Petugas Balai Desa.
3. Memaksimalkan sistem yang sudah ada, sehingga semua system dapat beroperasi dengan baik.
4. Kemudahan berinteraksi dengan sistem juga sangat dibutuhkan, maka sistem dibuat dan disajikan secara dinamis.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan programming sangat luas dengan sesuai fungsi penerapannya. Untuk memfokuskan pembahasan penulis membatasi ruang lingkup yang lebih sempit yaitu bagaimana memanfaatkan programming untuk membangun suatu aplikasi programming yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan karyawan khususnya pada Kepala Bagian yang bersangkutan di desa KALIDENGEN.

Bentuk dari aplikasi programming ini adalah programming interaktif dan dinamis yang didalamnya berisi tentang penyimpanan, pencarian dan pengolahan data kependudukan, pendapatan dan pengeluaran desa agar karyawan dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat dan tepat.

Software yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah netbean 6.9.1, xamp(mysql),jdk1.6.0_04, dan MS Exel sebagai software pendukung.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Maksud

Maksud dari penelitian pembuatan Aplikasi Pendataan Kependudukan, Pendataan Pendapatan dan Pengeluaran Desa sebagai syarat kelulusan selama belajar di STIMIK AMIKOM YOGYAKARTA

2. Tujuan

Aplikasi Pendataan Kependudukan, Pendataan Pendapatan dan Pengeluaran Desa yang dapat :

- Membuat alternatif metode penyimpanan, pencarian dan pengolahan data, dalam rangka menunjang proses kerja karyawan.
- Membantu karyawan khususnya di Desa KALIDENGEN agar dapat meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Agar data diperoleh dengan akurat dan juga mampu menyajikan pengolahan data informasi tentang data mobil, maka penyusunan menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu :

1. Metode Wawancara (*interview*).

Penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan berbagai pihak yang berhubungan dengan obyek penelitian.

2. Metode Dokumentasi.

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang dipecahkan.

3. Metode Kepustakaan.

Metode membaca dan mempelajari apa saja yang akan digunakan sebagai bahan penyusunan materi.

1.6 Sistemasi penulisan laporan

Laporan ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab, masing masing bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data, sistematika penulisan laporan dan jadwal kegiatan.

2. Bab II Dasar Teori

Menjelaskan tentang konsep dasar software yang digunakan dan aplikasi *hardware* yang digunakan, langkah-langkah pengembangan sistem programming.

3. Bab III Tinjauan Umum

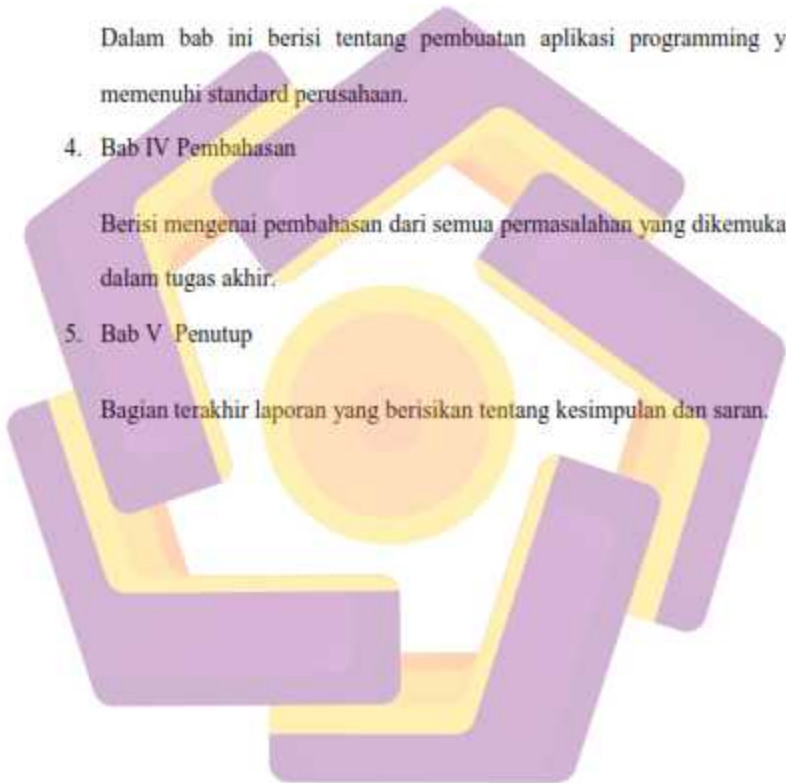
Dalam bab ini berisi tentang pembuatan aplikasi programming yang memenuhi standar perusahaan.

4. Bab IV Pembahasan

Berisi mengenai pembahasan dari semua permasalahan yang dikemukakan dalam tugas akhir.

5. Bab V Penutup

Bagian terakhir laporan yang berisikan tentang kesimpulan dan saran.



1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

No	Rencana Kegiatan	April 2010					Mei 2010					Juni 2011					Juli 2011				
		I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	V
1	Persiapan																				
2	Pengumpulan Data																				
3	Analisis																				
4	Perancangan																				
5	Pembuatan																				
6	Uji Coba																				
7	Laporan																				