

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

E-Government menjadi sesuatu system informasi yang sangat digunakan pada masa saat ini sejalan dengan berkembangnya system informasi dan komunikasi. Begitu juga dengan Desa Pakembangunan yang harus mengimplementasikan E-Government dengan strategi yang disesuaikan dengan kondisi social yang tujuan akhirnya diharapkan bisa meningkatkan kinerja perangkat desa terutama dalam hal pelayanan masyarakat sehingga bisa bermanfaat kepada masyarakat agar bisa mendapat informasi – informasi yang ada dengan cepat dan pasti.

Terutama pada masa pandemic ini yang mengharuskan semuanya melakukan kegiatan secara terbatas dengan tujuan untuk memperkecil penyebaran Virus Covid-19 di masyarakat . Maka dari itu sudah hampir semua aspek pemerintah dan penyedia jasa sudah menggunakan system E-Government . Menyadari hal ini dan besarnya manfaat system informasi saat ini maka diperlukan sebuah system baru yang harus diterapkan pada Desa Pakembangunan sebagai salah satu solusi untuk mengatasi pandemic dan mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi yang terbaru pada Desa Pakembangunan yang sebelumnya masih menggunakan system manual.

Dengan akan diterapkannya system E-Government pada Desa Pakembangunan diharapkan bisa mendapat dampak yang baik untuk semua dan menguntungkan untuk semua pihak yang berkepentingan . Misal dari sisi

pengguna , mereka bisa mengakses dan mendapat informasi setiap saat dan dimana saja tanpa harus dibatasi jam kerja perangkat desa dan tidak harus menempuh perjalanan untuk ke Kantor Desa Pakembinangun.

Dengan hal yang akan dan sudah terjadi saat ini maka perlu perancangan untuk membangun E-Government pada Desa Pakembinangun yang berbasis Web. Sistem Informasi E-Government berbasis web memberikan pelayanan pengaksesan informasi yang ada pada Desa Pakembinangun menjadi lebih akurat, cepat dan mudah. Dengan adanya system yang baru ini , maka diharapkan bisa meningkatkan kualitas dan kemajuan sumber daya yang ada di Desa Pkembinangun karena informasi akan mudah dibagikan dan didapatkan oleh masyarakat luas dengan cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengkaji latar belakang yang diuraikan dan dijelaskan diatas dan pengamatan pra penelitian , maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang ada di Desa Pakembinangun adalah bagaimana membangun system informasi yang berbasis web supaya bisa memudahkan masyarakat dan yang bersangkutan mendapatkan informasi dengan cepat.

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang dibahas pada skripsi ini adalah :

1. Sistem yang dibuat berbasis web
2. Bahasa pemrograman PHP dan pemrograman database yang digunakan adalah MySQL

3. Penelitian ini hanya berfokus untuk menampilkan informasi dan pengumuman .

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas , adapun tujuan yang akan dicapai adalah :

1. Menghasilkan Sistem Informasi yang dapat digunakan untuk sarana penyampaian informasi Pemerintahan Desa Pakembinangun dalam web supaya menjadi lebih mudah dan cepat.
2. Supaya membantu pemerintah dalam masa pandemi ini untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 , sehingga masyarakat yang membutuhkan informasi tidak harus semua berkumpul di Kantor Desa Pakembinangun.
3. Memenuhi Tugas Akhir Strata 1 (S1) pada Jurusan Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis skripsi diharapkan bisa menambah ilmu dan pengetahuan serta pengalaman dalam merancang sebuah system informasi.

2. Bagi Pembaca

- a. Sebagai referensi dalam melakukan penelitian dalam pembuatan web. Selain itu dapat menjadi motivasi dan gambaran umum kepada pembaca untuk menentukan topic penelitian

3. Bagi Desa Pakembinangun

- a. Mempermudah perangkat desa terutama dalam bidang pelayanan masyarakat dalam membagikan informasi yang ada.
- b. Mempermudah dan mempercepat masyarakat dalam mengakses dan menerima informasi yang ada di desa Pakembinangun.

4. Bagi Universitas

1. Memenuhi syarat dalam memenuhi studi di Universitas Amikom Yogyakarta Fakultas Ilmu Komputer prodi Informatika.

1.6 Metode Penelitian

Metode pelaksanaan yang dilakukan selama pembuatan skripsi ini , meliputi :

1. Metode Pengumpulan Data

- a. Metode Observasi

Metode ini merupakan teknik dengan cara melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan . Penelitian dilakukan langsung di Desa Pakembinangun yang akan menjadi lokasi penelitian untuk mendapatkan data dan

ketenangan.mengumpulkan data , dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian .

b. Metode Wawancara

Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan mengenai apa masalah yang ada dan yang bisa diselesaikan dengan system informasi , serta apa saja yang seharusnya bisa diakses secara online.

c. Kepustakaan (Library)

Pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku maupun ebook yang telah ada sebagai referensi dengan permasalahan yang dihadapi.

2. Analisa

a. Analisis

Analisis yang digunakan dalam pelaksanaan pembuatan skripsi adalah analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Treath*)

b. Perancangan

Metode perancangan system dalam penelitian ini menggunakan metode Waterfall, yaitu suatu cara atau metode untuk membuat rancangan sebuah system yang bersifat serial yang dimulai dari proses perancangan, analisa, desain, dan implementasi pada system.

1.7 Sistematika Penulisan

Skripsi ini dibuat dengan lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian , serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang alat dan bahan yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian , serta dijelaskan juga alur penelitian yang telah dilakukan .

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil yang dicapai selama melakukan penelitian , yang meliputi rancangan system, rancangan perangkat keras, perancangan perangkat lunak, alur produksi, pembuatan produk, hasil akhir produk dan hasil pengujian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran untuk system yang dibangun.