

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor Pertanahan Kota Pangkalpinang adalah badan pemerintahan nonkementerian yang berkedudukan di Pangkalpinang, yang tugasnya melaksanakan pendaftaran bidang tanah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kantor Pertanahan Kota Pangkalpinang beralamat di Jl. Kacang Pedang No. 26, Kacang Pedang, Kec. Gerunggang, Kota Pangkalpinang, Kepulauan Bangka Belitung 33684. Jumlah pegawai 50 sampai dengan 60 orang semua divisi. Pengenalan kegiatan dan aktifitas yang ada di Kantor Pertanahan ini biasanya di publikasikan melalui media sosial yaitu *instagram*, *youtube* dan *facebook*. Tugas dari Kantor Pertanahan Kota Pangkalpinang ini tidak hanya untuk menyusun dan menetapkan kebijakan di bidang pertanahan, akan tetapi lembaga ini juga bertugas dalam melakukan proses peminjaman warkah. Warkah merupakan dokumen berupa sarana pembuktian fisik dan keterangan sah dari bidang tanah yang menjadi dasar pendaftaran tanah. Jenis warkah terdiri dari warkah balik nama lelang, konstataasi, pengukuran ulang dan pengembalian batas, pengganti karena hilang, hapus hak, pemecah/penggabungan/pemisah, pendaftaran pertama kali, balik nama waris dan roya.

Salah satu tugas dari Kantor Pertanahan Kota Pangkalpinang yaitu menyimpan arsip warkah tanah. Warkah disimpan di dalam tempat khusus dimana tempat tersebut hanya dapat digunakan oleh pegawai yang merupakan seksi penanggungjawab peminjaman warkah dari kantor pertanahan tersebut karena dokumen warkah bersifat rahasia. Warkah dipinjam apabila ada permasalahan dalam hak atas tanah. Proses peminjaman warkah dilakukan oleh pegawai yang bersangkutan, pegawai meminjam dengan bantuan petugas yang memilih dan mencari warkah yang dibutuhkan pada ruang arsip warkah dan mencari di rak yang sudah tertulis tahun dan nomor warkah, setelah itu pegawai mengisi data peminjaman, rentang waktu peminjaman warkah tergantung dibutuhkannya

berapa lama dalam menyelesaikan permasalahan hak tanah. Warkah tanah hanya dapat dipinjam di dalam kantor pertanahan saja tidak bisa dibawa keluar kantor. Jika sudah selesai meminjam warkah tanah, maka pegawai mengembalikan warkah pada petugas kemudian petugas meletakkan warkah di rak dan mencatat data pengembalian di *Microsoft Excel*.

Proses peminjaman warkah saat ini masih dilakukan dengan pencatatan dalam *Microsoft Excel*. Pada dasarnya pencatatan di *Microsoft Excel* akan sering terjadinya kehilangan pada data dan juga tidak efektif. Jika pegawai ingin meminjam warkah pun harus mencari data warkah di *Microsoft Excel* yang akan membutuhkan waktu yang lama dalam proses pencarian.

Berdasarkan uraian diatas mengenai proses peminjaman warkah yang masih menggunakan media *Microsoft Excel*, maka penulis ingin melakukan analisa dan rancangan sistem informasi yang dapat menunjang proses peminjaman warkah, pencarian warkah dan pembuatan laporan warkah agar lebih terstruktur. Sistem informasi berbasis web ini dirancang menggunakan model *Framework for the Application of System Thinking* (FAST). Model FAST digunakan karena merupakan model yang tangkas, kemampuannya untuk mendukung tidak hanya mengembangkan aplikasi yang baik, tetapi juga mendukung teknis yang lainnya, seperti analisis sistem yang terstruktur, informasi desain, dan analisis desain berorientasi objek. Merancang sistem informasi peminjaman warkah menggunakan model ini dapat membantu dalam proses peminjaman warkah secara *online*, data warkah dapat ditemukan tanpa harus membutuhkan waktu yang lama, pembuatan laporan terlihat rapi dan jelas.

Berdasarkan beberapa masalah penelitian yang telah diuraikan penulis dan adanya kebutuhan pegawai dan petugas untuk dapat mengakses layanan peminjaman warkah, pencarian data warkah dan pembuatan laporan warkah, maka penulis mengangkat judul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN WARKAH BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MODEL FAST PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA PANGKALPINANG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisa dan merancang sistem informasi peminjaman dan pengembalian warkah ?
2. Bagaimana membuat laporan peminjaman dan pengembalian warkah untuk kepala seksi penetapan hak dan pendaftaran secara akurat ?

1.3 Batasan Masalah

Pengembangan sistem informasi layanan akses peminjaman warkah pada Kantor Pertanahan Kota Pangkalpinang ini akan fokus pada berikut ini :

1. Sistem informasi ini dapat diakses oleh petugas yang ditugaskan di dalam ruangan penyimpanan warkah.
2. Sistem informasi ini dapat diakses oleh pegawai yang bersangkutan dalam hal peminjaman warkah.
3. Sistem informasi ini dapat memudahkan pengakses dalam mencari data warkah, peminjaman warkah, pengembalian warkah dan juga membuat laporan warkah.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

1. Dapat menganalisa merancang sistem informasi peminjaman warkah.
2. Membantu pegawai dalam melakukan peminjaman warkah agar lebih tertata dan terstruktur.
3. Membantu petugas dalam membuat laporan peminjaman warkah.
4. Membantu pegawai mengakses peminjaman warkah melalui *website* yang dapat diakses di dalam lingkup kantor.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Mempermudah pegawai yang berkepentingan dalam melakukan peminjaman warkah.
2. Mempermudah petugas dalam mencari warkah yang ingin dipinjam.
3. Mempermudah dalam penyimpanan data dan *backup* data warkah.
4. Mempermudah dalam pembuatan laporan peminjaman warkah.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk menyusun skripsi ini, penulis menggunakan model dan metode pendukung yaitu :

1.5.1 Model *Framework For the Application of System Thinking (FAST)*

Framework for the Application of Systems Thinking (FAST) adalah proses standar yang menyediakan ringkasan data dengan kualitas terbaik dalam garis waktu yang cukup singkat. Menganalisis data menggunakan langkah-langkah sistematis. Prosesnya dimulai dengan mengorganisir informasi dari lapangan, mengolah hasil penelitian dengan berpikir kritis, dan menyajikannya sebagai informasi yang dapat dipahami orang lain.

1.5.2 Metode *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)*

Metode OOAD juga disebut analisa dan desain objek yang merupakan cara berpikir baru untuk memecahkan masalah dengan model berdasarkan konsep nyata. Pendekatan ini didasarkan pada penggunaan objek sebagai representasi gabungan dari struktur data dan perilaku dalam satu kesatuan. Konsep OOAD mencakup analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD). OOA adalah teknik analisis yang mengkaji persyaratan sistem berdasarkan kelas dan objek dalam domain. Sementara itu, OOD melibatkan pengaturan arsitektur perangkat lunak berdasarkan manipulasi objek atau subsistem.

1.5.3 Tools Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah standar industri untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML memberikan pedoman dan notasi yang umum digunakan dalam pemodelan sistem.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam memudahkan pemaparan hasil skripsi ini, maka tulisan ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang deskripsi penelitian yaitu latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori yang digunakan berdasarkan topik yang diangkat dalam penelitian ini. Selain itu, penulis membahas tentang konsep analisis dan teori yang berkaitan dengan bahasa pemrograman.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode dan model yang digunakan yaitu model FAST (*Framework for the Application of System Thinking*), metode OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) dan *tools* yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML) dan *framework codeigniter*.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan deskripsi organisasi, analisis proses yang sedang berjalan, identifikasi kebutuhan, desain sistem, desain *database*, dan desain antarmuka pengguna yang diimplementasikan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari analisa dan perancangan sistem.

