

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan perubahan sistem pemerintahan berkembang dengan pesat. Kedua hal itu bermuara pada upaya pelaksanaan tugas, fungsi pengayoman dan pelaksanaan pada masyarakat. Hal itu mendorong Pemerintah untuk mengambil langkah penyesuaian dengan cepat sejalan dengan dinamika pembangunan yang terjadi. Salah satunya melalui pendataan penduduk. Pendataan penduduk harus dilakukan dengan sangat baik. Penanganan pendataan penduduk yang baik akan berguna untuk menunjang pengambilan kebijakan pembangunan. Pelaksanaan kebijakan pembangunan tidak lepas dari peranan instansi pemerintah. Dengan demikian, pemerintah melakukan pendataan penduduk yang dilakukan oleh Kantor Kelurahan.

Kantor Kelurahan merupakan satu instansi pemerintahan yang melakukan Pendataan Penduduk terutama Pendataan Kartu Keluarga (KK) dan Kartu Tanda Penduduk (KTP). Untuk itu Kantor Kelurahan membutuhkan Aplikasi yang dapat mempermudah dalam pendataan tersebut. Kelurahan Arung Dalam merupakan suatu instansi pemerintah di Bangka Tengah yang mempunyai banyak data penduduk, namun masih menggunakan sistem yang manual dalam pemrosesan data. Hal tersebut mempunyai banyak kelemahan antara lain banyak data yang tidak tersip dengan baik, pencarian data memakan waktu karena harus mencari satu persatu dan keterbatasan tempat untuk menampung *file – file* atau data Kelurahan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukan suatu solusi yaitu dengan menggunakan aplikasi kependudukan yang terkomputerisasi berbasis Android. Aplikasi ini banyak keunggulan, diantaranya membantu proses pendataan penduduk di Kelurahan Arung Dalam terutama pada proses pembuatan Kartu Keluarga (KK) dan Kartu Tanda Penduduk yang memerlukan kecermatan dan ketelitian tinggi. Sehingga dalam waktu yang singkat pembuatan laporan pendataan penduduk tersebut diatas dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi.

Beberapa penelitian yang terkait dengan Aplikasi Pendataan Penduduk. Penelitian^[1] mengenai Pengembangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Tingkat Desa. Penelitian^[2] mengenai Aplikasi Pendataan Kependudukan Desa Minomartani Sleman Yogyakarta. Penelitian^[3] mengenai Perancangan Sistem Informasi Pendataan Penduduk Berbasis WEB menggunakan model *waterfall* pada Desa Bogorejo Kecamatan Gendongtataan. Penelitian^[4] mengenai Sistem Informasi Kependudukan di Kantor Kecamatan Agrapura Kabupaten Majalengka. Penelitian^[5] mengenai *Cutomizable* Sistem Pendataan Berbasis Android.

Dengan adanya aplikasi ini penulis berharap agar warga dapat memperoleh informasi data dengan mudah dan bisa mempermudah pihak kelurahan melakukan pendataan Peduduk di Kelurahan Arung Dalam. Oleh karena itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi dengan judul “**Aplikasi Informasi dan Pendataan Penduduk di Kelurahan Arung dalam berbasis Android**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang maka masalah yang dihadapi adalah:

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android yang dapat membantu pihak kelurahan dalam mendata penduduk dan memberikan Informasi data kepada warga?
2. Bagaimana Warga mendapat informasi data di Kelurahan Arung Dalam dengan sangat mudah?

1.3. Batasan Masalah

Membatasi masalah lingkup penelitian agar tidak meluas dan semakin terarah. Adapun batasan tersebut adalah :

1. Tempat penelitian yang digunakan dalam aplikasi ini adalah Kelurahan Arung Dalam dan dilaksanakan pada tahun 2017.
2. Aplikasi ini dibuat dengan berbasis android.
3. Aplikasi ini hanya membahas tentang informasi dan pendataan penduduk yang ada di Kelurahan Arung Dalam.

4. Aplikasi ini tidak membahas tentang web server kependudukan tapi hanya membahas aplikasi berbasis android.
5. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pihak Kelurahan.

1.4. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi pendataan penduduk penulis menggunakan beberapa metodologi penelitian yaitu :

1. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah Model *Waterfall*. Langkah-langkah di dalam model waterfall adalah sebagai berikut:

- a. Pemodelan
- b. Analisis Kebutuhan sistem
- c. Design
- d. Coding
- e. Pengujian/Verifikasi
- f. Pemeliharaan

2. Metode Pengembangan Sistem

Di penelitian ini penulis menggunakan metode berorientasi objek (*Object-oriented programming*) karena merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek, dimana Semua data dan fungsi di dalam *class-class* atau objek-objek. Setiap objek dapat memberikan pesan, memproses data, mengirim, menyimpan dan memanipulasi data.

3. *Tools* Pengembangan Sistem

Pengembangan Aplikasi pendataan penduduk berbasis android ini nantinya akan dikembangkan dengan menggunakan *tools* UML (*Unified Modelling Language*), yang akan berupa diagram-diagram UML yang nantinya akan diterjemahkan menjadi kode program pada tahapan pengkodean. Pada rancangan aplikasi pendataan penduduk berbasis android ini nantinya akan dideskripsikan dengan berbagai diagram, yaitu:

- a. *Use Case Diagram*

- b. *Sequence Diagram*
- c. *Activity Diagram*
- d. *Class Diagram*

1.5. Tujuan Penelitian

Dengan mengetahui masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Memudahkan pihak kelurahan dalam mendata penduduk di Kelurahan Arung Dalam.
2. Memudahkan warga untuk mengetahui informasi data KTP dan KK warga yang bersangkutan.

1.6. Sistematika penulisan

Pada penulisan Skripsi ini adapun sistematika penulisan sebagai berikut

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang pembuatan Skripsi, permasalahan yang dihadapi, tujuan yang diharapkan untuk mengatasi permasalahan, batasan dari masalah yang dibahas, metodologi penelitian dan sistematika penulisan Skripsi serta penelitian terdahulu dari skripsi ataupun jurnal.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan konsep dan teori teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi ini mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas perangkat lunak yang digunakan untuk Aplikasi Informasi dan Pendataan Penduduk di Kelurahan Arung Dalam berbasis Android.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan mengenai Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Informasi dan Pendataan Penduduk di Kelurahan Arung Dalam Berbasis Android.

BAB IV Pembahasan dan Hasil

Bab ini membahas mengenai permasalahan yang ada dan cara penyelesaiannya, *activity diagram*, *use case diagram*, rancangan basis data, rancangan layar, *sequence diagram*, serta algoritma penyelesaian masalah.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terhadap seluruh kegiatan Skripsi yang telah dilakukan.