

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DLHK (Dinas Lingkungan Hidup dan Kebersihan) adalah salah satu perusahaan Dinas yang bergerak di bidang kebersihan yang menyediakan alat – alat kebersihan yang nantinya akan di salurkan ke tiap kecamatan khususnya di daerah kota Bandung. DLHK juga mempunyai visi dan misi. Visi dari DLHK adalah Bandung Ramah Lingkungan Menuju Kota Nyaman dan Berkelanjutan (Sustainable City). Dan misi dari DLHK adalah Meningkatkan upaya pengendalian dan pencegahan pencemaran dan kerusakan lingkungan hidup serta dampak negatif perubahan iklim.

Pada saat ini penulisan penilaian kang pisman masih bersifat manual, proses input penilaian kang pisman dilakukan di kantor DLHK dengan menginput data satu persatu secara berulang menggunakan Microsoft Excel, dimana penginputan data nilai perkomponen area kecamatan memakan waktu kurang lebih hingga 8 menit sehingga hal itu akan banyak menyita waktu dari petugas penilai kang pisman. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa sistem yang sedang berjalan saat ini menimbulkan ketidakefisienan karena menginput data satu persatu sehingga petugas sering kewalahan dan membutuhkan waktu yang lama pada saat menginput data nilai.

Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut ditemukan solusi untuk membuat sistem penilaian kangpisman berbasis desktop sehingga akan lebih cepat dan efisien dalam melakukan input data penilaian kangpisman. Pembangunan sistem penilaian berbasis desktop dinilai sesuai dengan kebutuhan di DLHK karena aplikasi tersebut hanya digunakan oleh petugas yang ditugaskan untuk mengisi nilai kangpisman.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dibuat di latar belakang maka identifikasi masalah dalam penulisan ini adalah Lamanya penginputan data nilai sehingga pegawai DLHK kewalahan saat menginput data nilai.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah sistem penilaian kang pisman berbasis desktop. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mempercepat proses penginputan nilai kang pisman yang sebelumnya memakan waktu kurang lebih 8 menit perkomponen area kecamatan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembangunan sistem penilaian kang pisman terdapat beberapa batasan masalah diantaranya sebagai berikut.

1. Masukan

Data masukan untuk aplikasi yang dibangun adalah data nilai dari tiap komponen area (pemukiman, pemukiman perumahan, pemukiman pinggri sungai, jalan, kantor kecamatan, kantor kelurahan, sekolah, saluran terbuka, taman wilayah, tps kecamatan, puskesmas, terminal dan pasar).

a. Pemukiman, Pemukiman Perumahan dan Pemukiman Pinggir Sungai

Untuk komponen area pemukiman, pemukiman perumahan dan pemukiman pinggir sungai memiliki isian data nilai yang sama. Nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area pemukiman, komponen nilai drainase, komponen nilai RTH (Ruang Terbuka Hijau), komponen nilai TPS (Tempat Pembuangan Akhir), komponen nilai pemilahan sampah, komponen nilai pengolahan sampah, komponen nilai peran serta masyarakat, komponen nilai pemanfaatan energi biogas serta komponen nilai kepal tentang honorarium RT/RW.

b. Jalan

Untuk komponen area jalan nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area jalan, komponen nilai RTH, komponen nilai drainase, komponen nilai PKL (Pedagang Kaki Lima) dan komponen nilai konservasi energi.

c. Kantor Kecamatan dan Kantor Kelurahan

Untuk komponen area kantor kecamatan dan kantor kelurahan, memiliki isian data nilai yang sama. Nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area perkantoran, komponen nilai drainase, komponen nilai RTH, komponen nilai TPS, komponen nilai pemilahan sampah, komponen nilai pengolahan sampah, komponen nilai keberadaan bank sampah, komponen nilai manajemen bank sampah dan komponen nilai bangunan fisik dan sarana bank sampah.

d. Sekolah

Untuk komponen area sekolah nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area sekolah, komponen nilai drainase, komponen nilai RTH, komponen nilai WC, komponen nilai TPS, komponen nilai pemilahan sampah, komponen nilai pengolahan sampah, komponen nilai manajemen bank sampah serta komponen nilai bangunan fisik dan sarana bank sampah.

e. Saluran Terbuka

Untuk komponen area saluran terbuka nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai badan air serta komponen nilai bantaran.

f. Taman Wilayah

Untuk komponen area saluran terbuka nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai kondisi taman, komponen nilai kebersihan area taman, komponen nilai pengelolaan area saranan taman, komponen nilai fungsi sosial serta komponen nilai pemilahan sampah.

g. TPS Kecamatan

Untuk komponen area TPS kecamatan nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai TPS, komponen nilai pengolahan sampah serta komponen nilai pemanfaatan energi biogas.

h. Puskesmas

Untuk komponen area puskesmas nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area puskesmas, komponen nilai drainase komponen nilai RTH, komponen nilai pengelolaan limbah, komponen nilai pengelolaan sarana puskesmas, komponen nilai wc, komponen nilai TPS limbah medis, komponen nilai TPS serta komponen nilai pemilahan sampah.

i. Terminal

Untuk komponen area terminal nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area terminal, komponen nilai drainase, komponen nilai RTH, komponen nilai pemilahan sampah, komponen nilai pengelolaan sarana terminal serta komponen nilai pedagang kaki lima.

j. Pasar

Untuk komponen area pasar nilai yang harus diisi yaitu komponen nilai area pasar, komponen nilai drainase, komponen nilai RTH, komponen nilai pengelolaan pasar, komponen nilai pedagang kaki lima, komponen nilai TPS, komponen nilai pemilahan sampah, komponen nilai pengolahan sampah serta komponen nilai pemanfaatan energi biogas.

2. Proses

Proses yang terjadi meliputi seluruh inputan dari data masukan akan diolah ke dalam database.

3. Keluaran

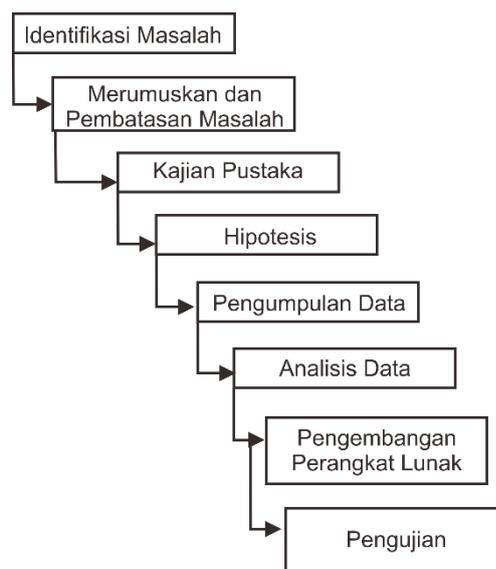
Data keluaran dari aplikasi yang dibangun adalah berupa laporan dan chart dari data nilai komponen area.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif. Dimana permasalahan yang terjadi adalah permasalahan yang saat itu sedang berlangsung. Sehingga data-data yang diperoleh berdasarkan fakta-fakta yang tampak atau apa adanya.

Terdapat ciri-ciri yang pokok pada metode deskriptif, antara lain adalah:

1. Memusatkan perhatian pada permasalahan yang ada pada saat penelitian dilakukan atau permasalahan yang bersifat aktual
2. Menggambarkan fakta tentang permasalahan yang diselidiki sebagaimana adanya, diiringi dengan interpretasi rasional yang seimbang.
3. Pekerjaan peneliti bukan saja memberika gambaran terhadap fenomena-fenomena, tetapi juga menerangkan hubungan, menguji hipotesis, membuat prediksi, serta mendapatkan makna dan implikasi dari suatu masalah.



Gambar 1.1 Skema Metode Deskriptif

1.5.1. Identifikasi Masalah

Pada tahap pertama yaitu melakukan identifikasi masalah. Dimana identifikasi masalah pada penelitian ini adalah lamanya penginputan data nilai yang dilakukan petugas karena proses yang dilakukan saat ini kurang efektif.

1.5.2. Merumuskan dan Pembatasan Masalah

Pada tahap kedua yaitu melakukan perumusan dan pembatasan masalah. Penulis menyadari bahwa pembangunan sistem penilaian kangpisman cakupannya sangat luas, oleh karena itu terdapat beberapa batasan masalah dalam pembangunan sistem penilaian kangpisman ini.

1.5.3. Kajian Pustaka

Pada tahap ketiga yaitu kajian pustaka. Kajian pustaka dilakukan guna mendapatkan referensi untuk mendukung dalam penyelesaian penelitian ini.

1.5.4. Hipotesis

Pada tahap ke empat yaitu hipotesis, yakni paraduga atau jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti.

1.5.5. Pengumpulan Data

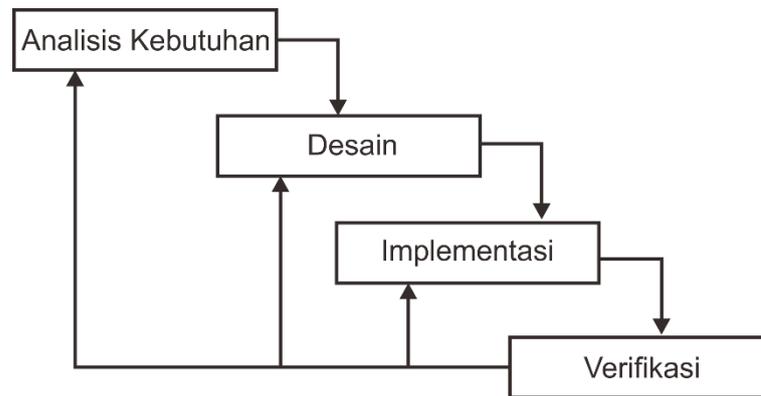
Pada tahap kelima adalah pengumpulan data. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data nilai berupa file excel dari hasil pengumpulan penilaian kangpisman.

1.5.6. Analisis Data

Pada tahap keenam adalah analisis data. Data yang sudah didapat kemudian dianalisis yang kemudian nanti ditemukan suatu solusi dari permasalahan.

1.5.7. Pengembangan Perangkat Lunak

Pada tahap ketujuh adalah pengembangan perangkat lunak. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall*. Metode *waterfall* dipilih karena menghasilkan sistem yang terstruktur dengan baik serta mudah untuk diaplikasikan



Gambar 1.2 Skema Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini menganalisis kebutuhan yang diperlukan pada saat pengembangan perangkat lunak, dimana diantaranya analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan nonfungsional, analisis kebutuhan perangkat keras dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

2. Desain

Pada tahap ini melakukan desain atau perancangan, diantaranya perancangan sistem, perancangan database dan perancangan antarmuka.

3. Implementasi

Pada tahap ini melakukan implementasi atau penerapan dari tahap sebelumnya.

4. Verifikasi

Pada tahap ini melakukan verifikasi, yakni apakah pengembangan perangkat lunak yang dilakukan hasilnya sesuai atau tidak.

1.5.8. Pengujian

Pada tahap terakhir yakni pengujian. Pengujian dilakukan terhadap fungsionalitas aplikasi dengan menggunakan metode black-box.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah serta metode penelitian.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang profile tempat penelitian dan landasan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB 3 PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem yang dibangun, analisis kebutuhan, perancangan, implementasi dan pengujian.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisis tentang hasil kesimpulan dari penilitan yang dilakukan, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.