BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi yang terus berkermbang membuat para pengembang teknologi dan penggunanya produk teknologi semakin cerdas dalam menyikapinya. Perkembangan teknologi ini juga mendorong manusia berlomba-lomba dalam memanfaatkan informasi sesuai dengan kebutuhannya. Pemanfaatan teknologi informasi dalam suatu perusahaan atau departemen tentunya disesuaikan dengan kebutuhan sistem dari perusahaan atau departemen tersebut. Teknologi saat ini tidak lagi dipandang sebagai pelengkap, tetapi sudah menjadi salah satu kebutuhan dan penentu atas terlaksananya sasaran dan strategi yang akan diusung. Pengelolaan data yang bersifat manual kini sudah semakin ditinggalkan, karena kurangnya efisiensi dalam pengelolaan dan dokumentasinya, sehingga sebagian besar perusahaan atau departemen yang sudah menggunakan teknologi informasi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Smartcity adalah contoh kota yang sudah menerapkan berbagai macam desain teknologi informasi untuk mempermudah dalam pengelolaan tata kota, data, dan mempermudah penduduknya dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Teknologi yang berperan aktif dalam suatu tatanan kota akan memberikan beberapa fasilitas tambahan yang lebih terjamin, contohnya seperti pengelolaan kemanan kota,

pengaturan dan sosialisasi tentang aturan atau kebijakan dalam kota, interaksi antar penduduk yang lebih efisien tanpa harus bertatap muka, dll.

Kabupaten jepara saat ini belum menerapkan teknologi informasi yang bisa memberikan kemudahan dalam pengelolaan kota khususnya dibidang keamanan dan interaksi antar penduduknya. Teknologi yang digunakan masih bersifat sekedar publikasi dimana hanya menggunakan komunikasi satu arah. Sebagaimana layaknya *smartcity* maka diperlukan komunikasi dua arah antara pemerintahan dan penduduknya. Komunikasi yang bersifat *real time* akan membuat interaksi lebih baik dan data yang didapat bisa digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam sistem pengambilan keputusan. Sifatnya yang *real time* dapat juga membantu dalam bidang keamanan kota, seperti memantau aktifitas penduduk maupun pendatang.

Dari pemaparan diatas peneliti ingin mencoba memberikan solusi dalam permasalahan di salah satu kelurahan di kabupaten Jepara. Fakta yang terjadi saat ini di RT 01 kelurahan kauman kabupaten jepara adalah persoalan kerukunan dan interaksi antar penduduk yang kurang terjalin dengan harmoni. Peduduk saat ini hanya berkomunikasi jika bertemu dalam kegiatan rutin yang diadakan oleh jajaran pengurus desa. Diluar kegiatan sifat penduduk masih dalam lingkup individualis dan kurang terjalin komunikasi yang baik, baik itu antar penduduk maupun penduduk dengan jajaran pengurus desa. Kurang harmoni ini juga dirasakan kepada program kerja yang disusun oleh jajaran pegawai yang bekerja di kelurahan dengan warganya, hal ini dikarenakan kurangnya masukan dari warga dalam penyusunan program-program kerja karena kurangnya komunikasi antar warga yang terjalin. Maka dengan

adanya *study* kasus permasalahan seperti ini penulis ingin memberikan solusi untuk mencoba menyelesaikan permasalahan yang ada. Penulis akan membuat sebuah aplikasi sistem informasi yang memberikan kemudahan untuk penggunanya dan memberikan solusi dari permasalahan komunikasi yang terjadi. Untuk membuat aplikasi sistem informasi ini penulis menggunakan metode yang berorientasi objek. Penerapan sistem informasi ini nantinya akan diuji coba di tingkat RT (Rukun Tetangga) terlebih dahulu. Hasil akhir dari pembuatan aplikasi ini diharapkan bisa menjadi sistem terapan baru yang bisa digunakan oleh semua warga yang tinggal dikabupaten Jepara untuk mengatasi masalah komunikasi dan kerukunan antar warganya. sebagaimana layaknya *smartcity* yang mulai menggunakan berbagai macam teknologi untuk kemanan dan kemudahan bagi masyarakatnya. Aplikasi ini juga nantinya diharapkan bisa menjadi alat pendukung dan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk mengatasi suatu permasalahan dan mencapai sasaran dari kebijakan-kebijakan dalam program yang diadakan dan bisa menjadi alat musyawarah *portable*.

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Pada umumnya perkembangan teknologi informasi tidak lepas dari permasalahan dalam aktivitas untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

dalam penerapan konsep penyelesaian masalah ini akan diterapkan aplikasi yang nantinya dapat mendukung dalam pengambilan keputusan, memberikan kemudahan dalam komunikasi warga, dan memberikan pelayanan secara efisien. Dari pemaparan diatas akan dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut.

1. belum adanya aplikasi yang membantu dalam pengelolaan keamanan dan interaksi antar penduduk.
2. belum adanya aplikasi untuk melakukan publikasi dan sosialisasi program kerja dan kebijakan kota kepada penduduk.
3. belum adanya aplikasi pengelola untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengelolaan penduduk, dan keamanan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. bagaimana merancang sistem informasi jepara command line yang berbasis web dan bersifat responsive agar bisa diakses melalui berbagai perangkat komunikasi.
2. bagaimana sistem informasi tentang tata kelola komunikasi yang baik bisa berjalan di Jepara dan menjadi lebih interaktif.
3. bagaimana mengimplementasikan sistem informasi dan sosialisai sistem baru kepada pengguna.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari perancangan jepara command line ini adalah untuk menyelesaikan masalah komunikasi dikelurahan kauman kabupaten jepara dan memberikan kemudahan bagi pihak pengelola untuk mengelola komunikasi penduduk dan keamanan serta memberikan kemudahan dalam sistem pengambilan keputusan.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. untuk menyelesaikan permasalahan komunikasi yang terjadi di RT 01 Kelurahan Kauman Kabupaten Jepara dan mengetahui sistem pengelolaan kota yang sedang berjalan di kabupaten jepara.
2. untuk merancang sistem informasi yang berbasis web sehingga bisa di akses oleh *user* secara *portable.*
3. untuk memberikan alat tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menggunakan fasilitas yang ada di *website* sebagai wadah dalam berdiskusi.

1.4. kegunaan Penelitian

Penelitian ini terdapat dua kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. bagi pengelola aplikasi

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi contoh dalam penerapan konsep *smartcity* yang sekarang sedang dilakasanakan di beberapa negara maju dan berkembang serta mengetahui cara dalam mengatasi permasalahan komunikasi yang terjadi diantara warga.

2. Bagi pengguna

memeberikan kemudahan terhadap pengaturan kota dan komunikasi antar penduduknya. Hasil penelitian ini juga berguna untuk memberikan alat bantu dalam pengambilam keputusan dan pengelolaan kependudukan dan keamanan kota.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. kegunaan akademis bagi jurusan sistem informasi sebagai penerapan pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah di dapat dari jurusan tersebut yang selama ini sudah dipelajari.
2. bagi penulis, penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan ilmu pengetahuan dan pengalaman agar dapat mengaplikasikan teori yang dimiliki untuk menganalisis fakta, gejala, dan peristiwa yang terjadi secara ilmiah dan objektif sehingga dapat ditarik kesimpulan untuk memberikan kemudahan dalam mengatasi suatu masalah yang terjadi.
3. bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi untuk bahan kajian lebih lanjut lagi di masa yang akan datang dan dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga aplikasi menjadi lebih kompleks dan multifungsi.

1.5. Batasan Masalah

Untuk menghindari agar penulisan tidak menyimpang dari maksud dan tujuan penulis tentang aplikasi *"Jepara Command Line"* ini maka akan diberikan batasan masalah yaitu :

1. pembangunan sistem hanya akan menangani masalah komunikasi interaktif, keamanan, dan penjelasan tentang berita serta program daerah yang menggunakan sistem informasi tersebut.
2. pembuatan fungsionalitas hanya terdiri dari 3 modul yaitu modul pendaftaran, modul pengaduan masyarakat atau komunikasi(chat), dan modul keamanan.
3. pengguna dapat melakukan pendaftaran, komunikasi, membaca berita dan pemantauan terhadap fasilitas keamanan. Admin dapat melakukan pengelolaan anggota dan melakukan *update,edit,* dan *delete* teradap content dari sistem informasi tersebut.
4. penerapan sistem informasi ini akan dicoba lingkup RT 01 Kelurahan Kauman Kabupaten Jepara.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Dalam pembuatan program penulis akan melakukan observasi pada lingkungan penduduk yang akan diteliti, pembuatan, dan pengujian program pada personal komputer penulis sebelum nantinya diajukan dan di ujicoba di kelurahan kauman kabupaten Jepara.

1.6.2. Waktu Penelitian

Penelitian dan pembuatan program dilakukan dari bulan September 2015 sampai dengan Januari 2015 seperti terlihat pada tabel dibawah.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian 2015

No	Aktivitas	September 2015				Oktober 2015				November 2015				Desember 2015				Januari 2016			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi kebutuhan sistem																				
2	Membuat Prototype																				
3	Menguji Prototype																				
4	Memperbaiki Prototype																				
5	Implementasi Prototype																				

1.7. Sistematika Penuliasan

Agar penulisan laporan skripsi menjadi ledih terarah maka penulis membagi menjadi beberapa bab yang sistematis dan urut antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan berisi tentang latar belakang penelitian, identifikasi, dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian yang terdiri dari kegunaan praktis dan kegunaan akademik, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang konsep sistem informasi, analisa dan perancangan sistem berorientasi objek, dan teori pendukung untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini akan berisi tentang onjek penelitian, metode penelitian, analisa sistem berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, dan implementasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.