BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kecamatan Bandung Kulon adalah sebuah instansi pemerintahan yang berfungsi memberikan layanan kepada masyarakat khususnya masyarakat yang berada di daerah Kecamatan Bandung Kulon dengan wilayah kerja meliputi 8 Kelurahan termasuk didalamnya Sentra Tekstil Cigondewah, 71 Rukun Warga (RW) dan 404 Rukun Tetangga (RT) dengan luas wilayah 638,808 Ha, kepadatan penduduk sebesar 181 jiwa perhektar. Letak geografis Kecamatan Bandung Kulon yang sangat strategis ini merupakan keuntungan bagi daerah Kota Bandung. Prasarana perhubungan berupa jalan Negara sepanjang 2 Km, jalan provonsi sepanjang 2 Km, jalan kota sepanjang 16 Km, jalan Kelurahan 5 Km, dengan kondisi jalan aspal sepanjang 25 Km.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di perusahaan tersebut yang diwakili oleh Ibu Marice selaku KaSubag Umum & Kependudukan, terdapat masalah – masalah yang timbul di instansi pemerintahan tersebut. Salah satunya adalah pengelolaan data Kartu Tanda Penduduk (KTP) dan Kartu Keluarga (KK). Dalam kegiatan kerja praktek yang dilakukan di Kecamatan Bandung Kulon, pengelolaan data untuk pelayanan pembuatan maupun perpanjangan KTP dan KK masih dilakukan secara manual. Namun sistem manual memiliki kekurangan, diantaranya yakni dalam pencarian data, memakan waktu cukup lama.

Melihat hal tersebut, dilakukan perubahan untuk meningkatkan mutu pelayanan masyarakat di Kecamatan Bandung Kulon dengan membuat sistem yang terkomputerisasi yakni sistem berbentuk aplikasi database.

1.2 Rumusan Masalah

Ditemukan masalah yang dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Pengelolaan data KTP dan KK di kecamatan Bandung Kulon masih manual sehingga pencarian data memaka waktu yang cukup lama.

2. Petugas bagian pelayanan mengalami cukup kesulitan dalam pembuatan laporan berkaitan dengan data kependudukan.
3. Minimnya *back up* data kependudukan sehingga risiko kehilangan data masih cukup tinggi.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan masalah yang diteliti, maka maksud dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah membangun Aplikasi Pengelolaan data KTP dan KK di Kecamatan Bandung Kulon.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari perubahan tersebut antara lain :

1. Mempercepat kerja petugas dalam mengakses data mengenai KTP dan KK.
2. Membantu petugas dalam pengelolaan data KTP dan KK.
3. Membantu petugas dalam mencetak data kependudukan.
4. Untuk menunjang sistem sebelumnya (sistem manual). Sehingga apabila data yang terdapat pada sistem manual hilang, maka data yang hilang tersebut dapat dicetak kembali oleh komputer karena data tersebut telah diinputkan sebelumnya di komputer. Begitu pun sebaliknya, bila data di komputer hilang, dapat diinputkan kembali karena data tersebut telah diinputkan secara manual.

1.4 Batasan Masalah

Melihat paparan di atas, maka batasan masalah dalam laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun dapat mengelola data KTP dan KK.
2. Perancangan dan pembangunan aplikasi ini berpatokan pada sistem sebelumnya (sistem manual).
3. Metode aliran data yang akan di gunakan adalah metode terstruktur yang terdiri dari data flow diagram (DFD) dalam menggambarkan model

fungsional dan entity relationship diagram (ERD) untuk menggambarkan model data.

4. Sistem ini hanya mengelola data KTP dan KK di wilayah kecamatan Bandung Kulon.
5. Sistem Operasi yang mendukung sistem yang akan dibangun ini adalah Microsoft windows XP.
6. *Tool* pembangun adalah Borland Delphi 7.
7. Basis data menggunakan Paradox 7.
8. Sifat dari aplikasi ini adalah *Stand Alone.*
9. Pengguna dari aplikasi ini adalah Bag. Pelayanan di Kec. Bandung Kulon.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membangun software ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Studi pustaka

   Teknik pengumpulan data dengan cara mencari informasi dengan bersumber pada buku-buku, serta bacaan lain yang dapat membantu menyelesaikan pembangunan aplikasi ini.

b. Observasi

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan terjun langsung ke lingkungan objek yang diteliti.

c. Wawancara

   Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung mengenai hal yang berkaitan dengan topik yang diambil.

1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam membangun aplikasi ini, digunakan model *Waterfall* sebagai model pembangunan perangkat lunaknya yang meliputi:

a. Rekayasa Sistem

   Kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem serta menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.

b. Analisis Sistem

   Merupakan tahap setelah pengumpulan data dengan menganalisis seluruh kebutuhan termasuk kegunaan dan batasannya.

c. Perancangan Sistem

   Memberikan gambaran bagaimana tampilan perangkat lunak yang akan dibangun untuk mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

d. Implementasi Sistem

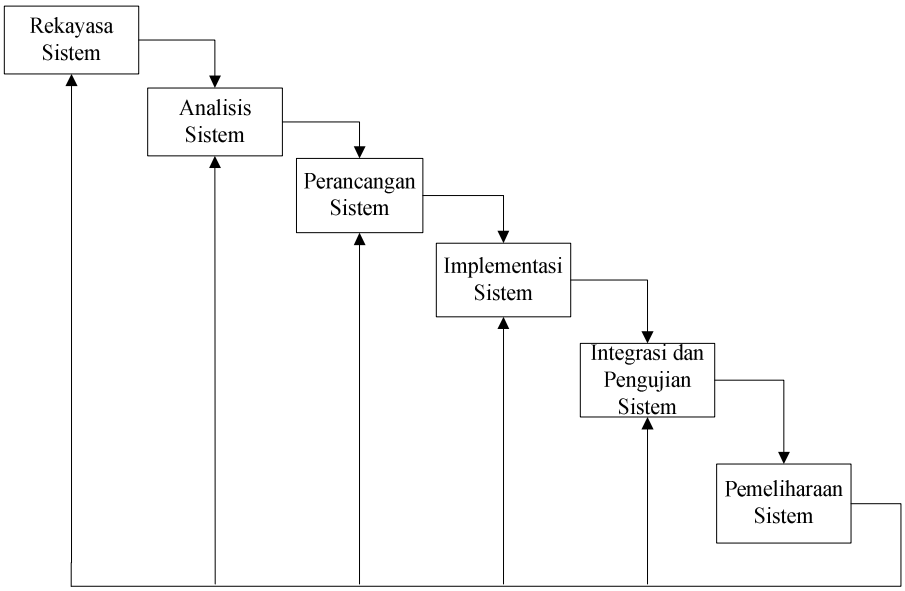
   Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi beberapa modul yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu, dalam tahap ini dilakukan pemeriksaaan terhadap modul yang dibangun,

e. Integrasi dan Pengujian Sistem

   Tahap penggabungan modul-modul yang sudah dibangun dan dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah perangkat lunak telah sesuai dengan rancangannya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

f. Pemeliharaan Sistem

   Tahap akhir dimana perangkat lunak yang sudah dibangun dapat mengalami perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.



Gambar 1.1 Metodologi *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

1.2 Rumusan Masalah

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

1.3.2 Tujuan

1.4 Batasan Masalah

1.5 Metodologi Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Tempat Kerja Praktek

2.1.1 Sejarah Instansi

2.1.2 Struktur Organisasi Dan Job Description

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Data

2.2.2 Sistem Informasi

2.2.3 Basis Data

2.2.4 Borland delphi

2.2.5 Database Desktop Paradox

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Analisis dan Perancangan Sistem

3.1.1 Analisis Sistem

3.1.2 Perancangan Sistem

3.2 Implementasi

3.2.1 Perangkat Lunak Pembangun

3.2.2 Perangkat Keras Pembangun

3.2.3 Implementasi Antarmuka

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

4.2 Saran