

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa Sukapura adalah salah satu desa yang berada di Kecamatan Dayeuhkolot Kabupaten Bandung. Desa Sukapura memiliki enam RW (Rukun Warga) dan memiliki beberapa RT (Rukun Tetangga) di setiap RW-nya. Desa ini ditinggali oleh penduduk asli Desa Sukapura dan masyarakat pendatang dari berbagai daerah di Indonesia untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi karena salah satu perguruan tinggi swasta yaitu Universitas Telkom diapit oleh beberapa desa dan kelurahan. Salah satunya adalah Desa Sukapura.

Desa Sukapura berada di bawah lembaga pemerintah kabupaten untuk mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat setempat maupun hal-hal lain seperti infrastruktur dengan visi dan misinya. Komunikasi antara masyarakat dan pemerintah desa menjadi sangat penting untuk membangun Desa Sukapura sesuai visi dan misinya. Komunikasi itu bisa saja berbentuk pengaduan yang disampaikan oleh masyarakat kepada pemerintah desa atau informasi dari pemerintah desa kepada masyarakat.

Selama ini, untuk menyampaikan keluhan dan aspirasi, masyarakat hanya bisa datang langsung ke kantor Desa Sukapura. Kondisi ini yang menyebabkan komunikasi antara masyarakat dan pemerintah desa kurang lancar. Sebab, keluhan dan aspirasi masyarakat ini hanya bisa diterima pada jam operasional kantor Desa Sukapura yaitu pada pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB. Padahal ada masyarakat Desa Sukapura yang harus bekerja pada pagi hari dan pulang ke rumah pada sore hari.

Keluhan dan aspirasi pun tidak bisa dipantau dengan baik karena belum tersedia prosedur dan dokumen baku dari kantor pemerintah Desa Sukapura. Keluhan dan aspirasi hanya bisa disampaikan melalui lisan, pesan singkat (SMS), dan telepon

kepada perangkat desa secara pribadi. Sehingga keluhan dan aspirasi tersebut hanya diketahui antara pihak pelapor dengan pemerintah desa. Penyampaian respon atau tanggapan pun tidak terorganisir dengan baik, karena respon tersebut bisa disampaikan kepada pelapor oleh pihak yang tidak menguasai bidang keluhan dan aspirasi tersebut. Kepala desa pun kesulitan dalam melihat laporan atau rekapitulasi pengaduan masyarakat karena belum ada prosedur dan dokumen baku yang tersedia.

Permasalahan tersebut membuat komunikasi antara pihak pemerintah desa dengan masyarakat kurang lancar. Sehingga diperlukan adanya sebuah media yang mampu memfasilitasi penyampaian keluhan dan aspirasi, serta penyampain respon agar lebih efektif dan bisa digunakan oleh seluruh masyarakat Desa Sukapura. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi pengaduan masyarakat Desa Sukapura yang di beri nama “Sukalapor”. Aplikasi berbasis web ini digunakan sebagai media komunikasi antara pihak pemerintah desa dengan masyarakat Desa Sukapura. Dengan harapan, masyarakat bisa menyampaikan keluhan dan aspirasinya tanpa perlu datang ke kantor Desa Sukapura dan pemerintah desa dapat menyampaikan respon atau tanggapan yang bersifat publik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi penyampaian laporan masyarakat secara *online* maupun *on site*?
2. Bagaimana prosedur terkait pengaduan masyarakat agar data laporan masyarakat terorganisir?
3. Bagaimana memfasilitasi pemerintah desa dalam memberikan jawaban atas laporan masyarakat?
4. Bagaimana memfasilitasi kepala desa untuk mengetahui rekapitulasi dan laporan akhir terkait laporan dari masyarakat?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada maka tujuan proyek akhir ini membangun aplikasi yang mampu:

1. Memfasilitasi penyampaian laporan masyarakat secara *online* maupun *on site*.
2. Membuat prosedur terkait pengaduan masyarakat agar data laporan masyarakat terorganisir.
3. Memfasilitasi pemerintah desa dalam memberikan jawaban atas laporan masyarakat.
4. Memfasilitasi kepala desa untuk mengetahui rekapitulasi dan laporan akhir terkait laporan dari masyarakat.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada aplikasi yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Laporan berbentuk aspirasi, keluhan, dan saran.
2. Laporan dapat disampaikan melalui situs web dalam format teks, gambar, dan video dengan ukuran terbatas, juga melalui *handphone* dalam format SMS.
3. Laporan yang dikirim melalui pesan singkat memiliki panjang maksimal 160 karakter seperti SMS pada umumnya.

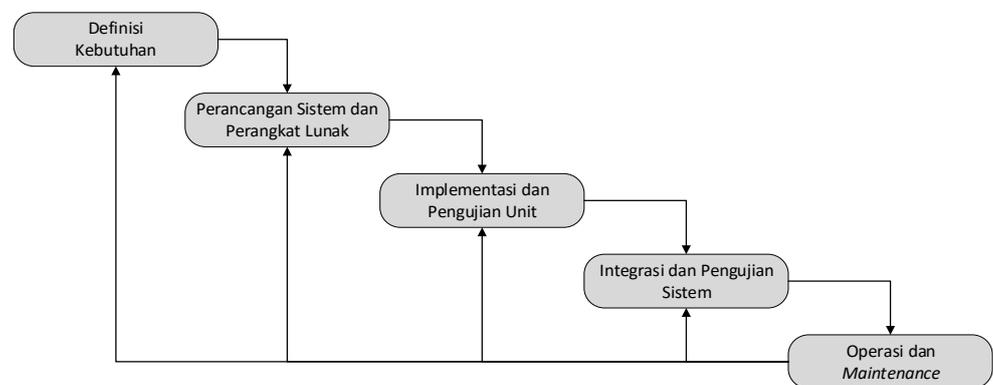
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pengaduan masyarakat Desa Sukapura merupakan sebuah aplikasi yang berjalan pada *browser*. Aplikasi ini membantu proses pengaduan yang disampaikan oleh masyarakat desa dan pemberian respon atau tanggapan oleh pemerintah desa. Dari admin, admin dapat mendaftarkan perangkat desa maupun ketua RT/RW, melihat laporan masyarakat, memberikan laporan kepada kepala desa dalam bentuk grafik. Dari perangkat desa, aplikasi ini dapat dipakai untuk melihat laporan

masyarakat, merespon laporan masyarakat, dan melihat grafik laporan masyarakat. Dari masyarakat, masyarakat bisa mendaftarkan akun, memberikan laporan, melihat laporan, melihat grafik mengenai permasalahan pada lingkungannya. Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang dibuat menggunakan PHP, HTML, CSS, juga Gammu untuk fitur SMS Gateway.

1.6 Metode Pengerjaan

Model pengembangan aplikasi yang digunakan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah model *Waterfall*, dengan tahapan sebagai berikut:



Gambar 1-1 Model *Waterfall* [1]

Gambar 1-1 merupakan diagram dari model *Waterfall* dalam mengerjakan proyek akhir ini. Berikut adalah penjelasan dari setiap tahapnya:

1. Definisi kebutuhan, yaitu tahap pengumpulan data-data sebagai sumber untuk mendukung proses pengembangan aplikasi dengan melakukan wawancara kepada pihak pemerintah desa Sukapura dan masyarakat Desa Sukapura.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak, yaitu perancangan sistem dan perangkat lunak berdasarkan data yang telah terkumpul menggunakan beberapa diagram yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, skema relasi, dan *mockup*.
3. Implementasi dan pengujian unit, yaitu pembuatan aplikasi berdasarkan hasil analisa serta perancangan sistem dan perangkat lunak menggunakan PHP,

HTML, CSS, Gammu untuk komputer menggunakan notepad++, *browser*, XAMPP.

4. Integrasi dan pengujian sistem yaitu pengujian pada perangkat lunak dengan menggunakan metode *blackbox testing*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan untuk menyelesaikan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

No.	Kegiatan	Tahun																											
		2016								2017																			
		Novemb er				Desemb er				Januari				Februari				Maret				April				Mei			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Definisi Kebutuhan	■	■	■	■	■	■																						
2.	Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
3.	Implementasi dan Pengujian Unit																	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4.	Integrasi dan Pengujian Sistem																											■	■