

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Badan Keuangan Daerah (BKD) salah satunya ada di pemerintahan Kabupaten Malaka, yang sudah memulai kegiatannya sejak tanggal 18 Desember 2016 bersamaan dengan berdirinya Kabupaten Malaka yang berkedudukan di kota Betun dan berperan untuk mengurus Keuangan dan Aset di Kabupaten Malaka. Badan ini juga merupakan badan penunjang daerah yang dipimpin oleh seorang kepala badan yang berada di bawah naungan dan bertanggung jawab kepada bupati melalui sekretaris daerah.

Teknologi informasi saat ini semakin berkembang dan maju dalam penyebaran informasi secara cepat dan luas. Teknologi informasi juga dapat digunakan dalam pengaksesan, pendayagunaan, dan pengolahan data serta informasi dalam volume yang besar secara cepat dan efisien, salah satunya adalah *website*. *Website* merupakan media informasi yang bersifat global dapat diakses dimana dan kapan saja selama terhubung dengan internet, *website* juga banyak dipakai disemua kalangan instansi baik di bidang pemerintahan maupun bidang swasta. Untuk saat ini penyampaian informasi Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka masih sangat minim, hal tersebut dikarenakan belum adanya sistem yang dapat mempermudah instansi-instansi kabupaten malaka dalam mengakses informasi mengenai kantor tersebut. Informasi-informasi yang dimaksud yaitu informasi mengenai Visi dan Misi, Agenda Kegiatan, Pengumuman, Berita, Layanan-Layanan, selain itu juga terdapat informasi Aset Gedung dan Bangunan, Mesin dan Peralatan dan Aset Tanah yang belum bisa diakses secara akurat oleh instansi-instansi pemerintahan kabupaten malaka, karena proses penyampaian informasi Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka untuk saat ini masih bersifat konvensional yaitu dengan menggunakan papan informasi. Oleh karena itu

diperlukan sebuah media informasi yang lebih efisien seperti halnya melalui pembuatan *website* tentang sebuah kinerja dari Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka.

Dengan masalah yang ada maka perlu dibuat sebuah *website* sehingga dapat memberikan informasi yang lengkap mengenai kantor ini kepada instansi-instansi pemerintahan kabupaten malaka. Berdasarkan latar belakang yang ada, maka judul yang diangkat dalam penelitian ini adalah **“RANCANG BANGUN WEBSITE KANTOR BADAN KEUANGAN DAERAH KABUPATEN MALAKA”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah informasi tentang pengumuman, agenda kerja, berita, layanan-layanan serta informasi aset tanah, gedung dan bangunan serta mesin dan peralatan yang belum bisa diakses secara akurat oleh instansi-instansi pemerintahan kabupaten malaka.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Data yang digunakan adalah data pengumuman, agenda kegiatan, berita, layanan-layanan serta data aset.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Waterfall*.
3. *Website* ini hanya digunakan oleh Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka.

## 1.4. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

### 1.4.1. Tujuan

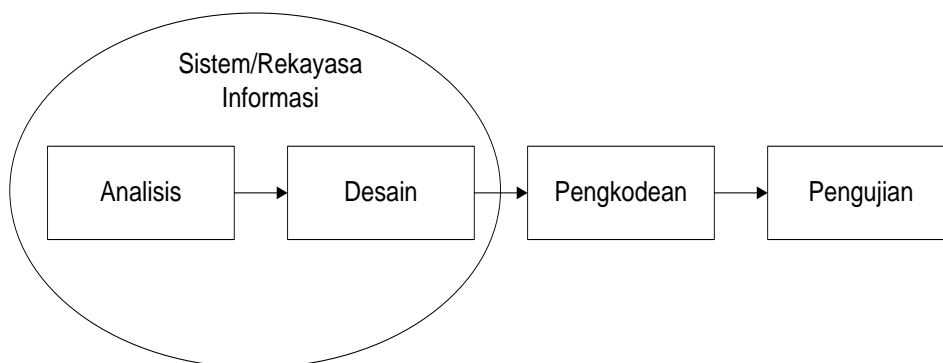
Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai sarana *online* untuk memudahkan dalam proses penyampaian informasi ke publik atau instansi-instansi pemerintahan kabupaten malaka, khususnya yang berhubungan dengan Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka.

### 1.4.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai media alternatif penyedia informasi, sehingga memudahkan pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan tentang Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metoda rekayasa perangkat lunak dengan model *waterfall*. *Waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model ini yang dijelaskan oleh (Rossa, 2016):



Gambar

1.1 Model *Waterfall* (Rossa, 2016).

#### a. Analisis

Tahapan analisis ini dilakukan analisis terhadap system yang sedang berjalan dengan maksud mengidentifikasi permasalahan dan hambatan yang terjadi dengan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (observasi), wawancara dan studi pustaka.

#### 1. Pengamatan (observasi)

Tahap pengamatan ini dilakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang sedang berjalan di Kantor Badan Keuangan Daerah Kabupaten Malaka.

#### 2. Wawancara

Tahap wawancara ini dilakukan pengambilan data dengan wawancara langsung dengan Kepala BKD Malaka.

#### 3. Studi Kepustakaan

Tahap Studi kepustakaan yaitu dengan membaca buku-buku, skripsi, jurnal dan media internet mengenai pembuatan *website* Kantor BKD Malaka. Adapun dalam tahap ini juga dilakukan analisis terhadap hal-hal sebagai berikut:

##### 1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas yang disediakan oleh sistem yang dibangun agar dapat memenuhi kebutuhan sistem.

##### 2. Analisis Peran Sistem

Peran dari sistem yang dibangun adalah mempermudah dalam mengelola, meng-*input*, mencari serta meng-*update* data secara efektif.

##### 3. Analisis Peran Pengguna

Sistem ini memiliki 2 (dua) peran pengguna yaitu Kantor BKD Malaka sebagai *Administrator* berfungsi untuk melihat, menginput, menambah, dan menghapus data Berita, Agenda-Kegiatan, Pengumuman, Layanan-Layanan

serta data Aset sedangkan Pengunjung biasa/*Guest* dapat Mengakses informasi tentang profil Kantor BKD Malaka akan tetapi tidak dapat melakukan operasi-operasi yang telah ditentukan oleh *administrator*.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean. Dalam pembuatan sistem ini, penggambaran untuk model data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan model proses digambarkan dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).

c. Pengkodean

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *database MySQL*.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara segi logis, fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

### **Bab II Landasan Teori**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

### **Bab III Analisis dan Perancangan Sistem**

Berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

### **Bab IV Implementasi Sistem**

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

### **Bab V Pengujian dan Analisis Hasil**

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

### **Bab VI Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam aplikasi.