

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (P3AP2KB) adalah suatu instansi pemerintahan di Kabupaten Kudus yang terletak di Desa Mlati Kidul Kecamatan Kota Kabupaten Kudus yang bertugas sebagai penyelenggara kebijakan, program dan kegiatan di bidang pelayanan rehabilitasi sosial, bantuan perlindungan dan jaminan sosial, pemberdayaan kelembagaan sosial dan keluarga miskin, pemberdayaan perempuan dan perlindungan anak, pengendalian penduduk dan keluarga berencana. Dinas Sosial P3AP2KB memberikan berbagai layanan bagi masyarakat diantaranya memberikan bantuan santunan kematian, bantuan santunan yatim piatu dan bantuan sosial bedah rumah.

Dinas Sosial P3AP2KB memberikan bantuan santunan kematian kepada warga Kabupaten Kudus yang memiliki kondisi ekonomi yang kurang mampu, pihak keluarga dapat mengajukan bantuan santunan kematian ke Dinas Sosial P3AP2KB dengan datang langsung dengan membawa berkas persyaratan yang telah ditentukan. Setelah pengajuan bantuan disetujui oleh pihak dinas maka pihak keluarga tersebut berhak menerima santunan kematian sebesar 1.000.000.

Selain bantuan santunan kematian Dinas Sosial P3AP2KB juga memberikan bantuan santunan anak yatim piatu dibawah usia 15 tahun yang diajukan oleh pihak desa dengan datang ke dinas membawa berkas persyaratan berupa Surat Keterangan Tidak Mampu (KTM), Kartu Keluarga (KK) dan tiap anak akan mendapat santunan sebesar 250.000 dalam 1 tahun.

Bagi warga Kabupaten Kudus yang memiliki tempat tinggal tidak layak huni dapat mengajukan bantuan sosial bedah rumah ke Dinas Sosial P3AP2KB dengan membawa Kartu Tanda Penduduk (KTP), Kartu Keluarga (KK), foto kondisi rumah yang ditempati, surat permohonan dan sertifikat tanah jika ada.

Dengan adanya berbagai layanan bantuan sosial yang ada di Dinas Sosial P3AP2KB ini diharapkan dapat membantu anak yatim piatu, warga Kabupaten Kudus yang berada dalam kondisi kurang mampu serta warga yang berada di

lingkungan tempat tinggal kurang layak. Namun dalam proses pengajuan bantuan sosial mengalami kesulitan ketika warga harus datang berulang kali ke dinas untuk mengetahui apakah ajuan santunannya disetujui atau tidak karena ketika berkas persyaratannya kurang lengkap maka warga harus melengkapi berkas persyaratannya dulu dan mengajukan berkasnya lagi dengan datang ke dinas. Selain itu dikarenakan banyaknya warga yang mengajukan bantuan sosial terjadi penumpukan berkas di kantor dinas yang membuat pihak dinas mengalami kesulitan dalam pencarian berkas pengajuan bantuan sosial untuk diverifikasi. Pihak Dinas juga mengalami kesulitan dalam mengecek apakah data warga yang sudah mendapatkan bantuan sosial dan yang belum pernah mendapat bantuan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melihat data satu per satu warga yang telah mendapatkan bantuan selain itu juga untuk meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pendataan sehingga warga yang sudah pernah mendapat bantuan akan mendapatkan lagi untuk yang kedua kalinya. Ketika pihak dinas membuat laporan mengenai data warga yang telah mendapatkan bantuan sosial untuk diserahkan ke Kepala Dinas juga mengalami kesulitan karena harus menulis data satu per satu dan tentunya hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Oleh karena itu, untuk membantu memudahkan warga Kabupaten Kudus yang akan mengajukan bantuan sosial ke Dinas Sosial P3AP2KB serta memudahkan pihak Dinas Sosial P3AP2KB dalam memberikan bantuan sosial kepada warga yang berhak menerima bantuan sosial dan juga untuk memudahkan dalam merekap dan mencetak laporan data maka penulis akan membangun sebuah sistem informasi pemberian bantuan sosial di Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (P3AP2KB) berbasis web menggunakan notifikasi sms.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi pemberian bantuan sosial di Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana

(P3AP2KB).. Sehingga memudahkan warga dan pihak dinas dalam memberikan bantuan sosial dan memudahkan warga dalam mengajukan bantuan sosial.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar dapat lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibuat untuk pengajuan bantuan sosial yaitu: bantuan santunan kematian, bantuan santunan yatim piatu dan bantuan sosial bedah rumah.
2. Dalam sistem ini warga Kabupaten Kudus dapat melakukan pengajuan bantuan sosial dan melengkapi berkas persyaratan secara online.
3. Dalam sistem ini petugas administrasi dari dinas dapat melakukan verifikasi dan menyetujui pengajuan bantuan sosial yang telah diajukan warga.
4. Sistem ini hanya diakses oleh warga yang akan mengajukan bantuan sosial, perangkat desa, petugas administrasi dan Kepala Dinas.
5. Sistem ini dilengkapi dengan notifikasi SMS menggunakan zanziva.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menghasilkan sistem informasi yang dapat membantu warga dalam pengajuan bantuan sosial kepada Dinas Sosial P3AP2KB.
- b. Menghasilkan suatu sistem yang dapat membantu pihak dinas dalam mendata warga yang mengajukan bantuan sosial dan memvalidasi berkas persyaratan yang diajukan oleh warga.
- c. Menghasilkan sistem yang memudahkan Kepala Dinas dalam melihat laporan bantuan sosial yang telah diberikan kepada warga yang membutuhkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Warga Kabupaten Kudus dapat melakukan pengajuan bantuan sosial kepada Dinas Sosial P3AP2KB secara online .
2. Memudahkan pihak dinas mengetahui warga yang berhak menerima bantuan sosial dengan memverifikasi berkas yang ada di sistem.
3. Dapat memberikan bantuan sosial kepada warga Kabupaten Kudus dengan proses yang mudah dan cepat.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, siapa sumbernya, dan apa alat yang digunakan.

a. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden namun dapat mengetahui kondisi atau keadaan dalam permasalahan yang ada. Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar. Sehingga untuk pengambilan objek dalam penelitian ini diperlukan terjun langsung ke lapangan.

Dengan melihat langsung saat observasi, penulis mengamati ketidak efektifitas saat pengajuan bantuan sosial yaitu saat verifikasi berkas pengajuan bantuan sosial antara warga yang sudah mendapat bantuan dan yang belum pernah mendapat bantuan membutuhkan waktu yang cukup lama karna harus melihat data satu per satu. Dengan dibuatnya sistem, maka akan membantu memudahkan pihak dinas dalam mengelola data pengajuan bantuan sosial oleh warga dan juga dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pendataan sehingga warga yang sudah pernah mendapat bantuan akan mendapatkan lagi untuk kedua kalinya.

b. Wawancara

Langkah yang harus dilakukan dalam proses pembangunan dan pengembangan sistem informasi adalah mengidentifikasi kebutuhan sistem

yang merupakan kegiatan analisis umum dari situasi yang ada untuk dapat menemukan masalah yang nyata dan dalam waktu yang bersamaan menghubungkan dengan penyebab dari masalah – masalah tersebut. Teknik wawancara adalah salah satu cara yang paling baik yang bisa digunakan dalam penelitian ini. Dengan teknik wawancara yang baik tidak hanya akan bisa didapatkan masalah yang nyata ada, namun juga dapat mengetahui bagaimana sikap dari masing-masing orang yang terlibat didalamnya.

Sumber : Sri Wahyuni, S.H, M.M

Waktu : 24 September 2020 – 24 Februari 2021

Tempat : Kantor Dinas Sosial, Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana Kabupaten Kudus.

Melihat banyaknya warga yang mengajukan bantuan sosial membuat pihak Dinas mengalami kesulitan dalam mengelola data pengajuan bantuan sosial yaitu pengajuan santunan kematian, pengajuan santunan yatim piatu dan pengajuan bantuan bedah rumah. Teknik wawancara dilakukan dengan mengumpulkan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Seperti wawancara dengan petugas administrasi dan kepala unit balinjamsos.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

(Pressman, 2012). Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirement Analisis*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan menganalisa masalah yang ada pada objek yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung di ketiga objek.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (hardware) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit *testing*.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi setelah itu selesai.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, munculah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu Unified Modelling Language (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan

pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Sukamto dan Shalahuddin, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram Unified Modelling Language (UML) antara lain:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

4. Statechart Diagram

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (events) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

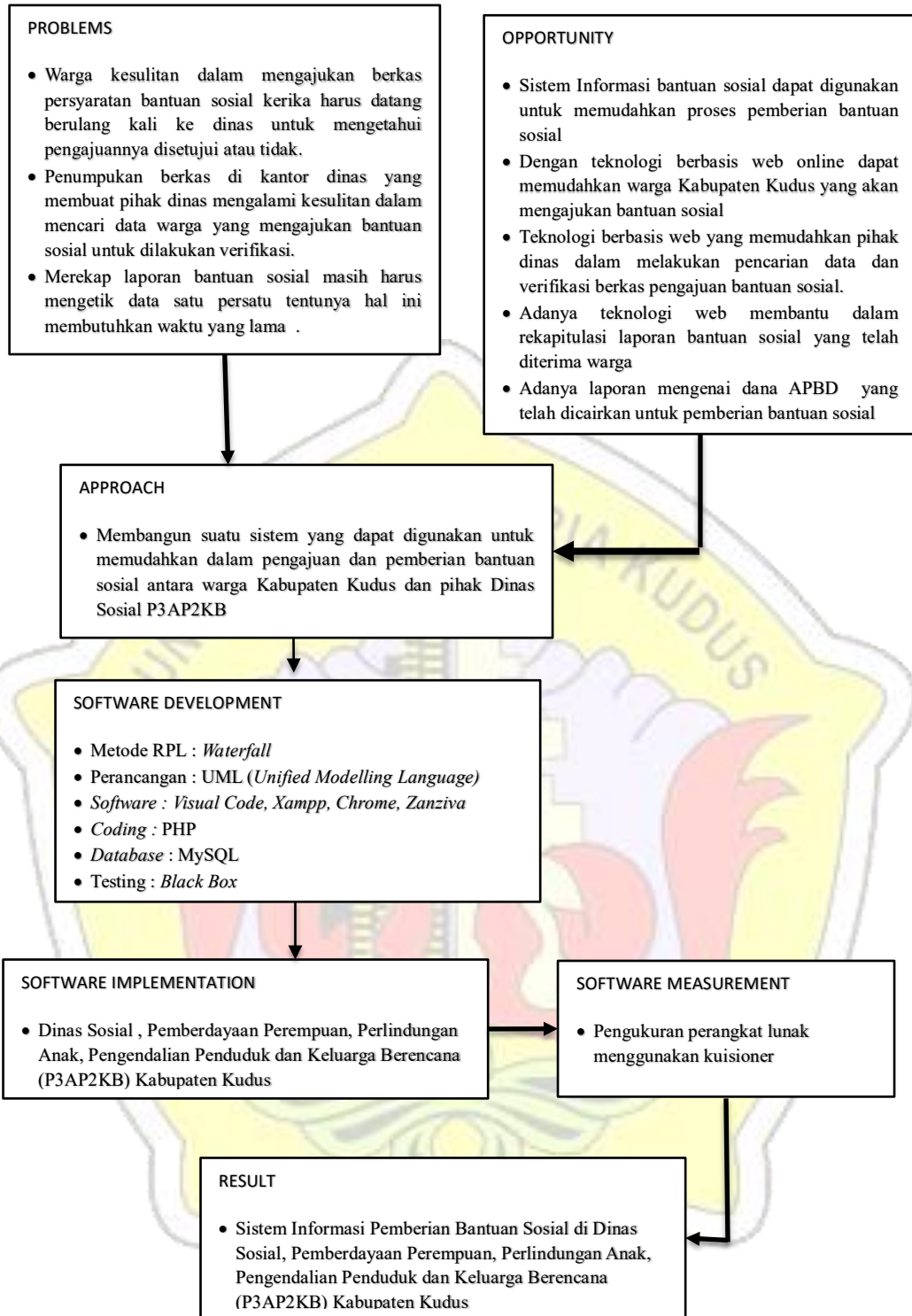
5. Activity Diagram

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan workflow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

1.7 Kerangka Pemikiran

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :





Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran