

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat. Terlebih lagi dengan munculnya internet sebagai salah satu sumber informasi yang tidak mengenal batasan ruang dan waktu. Pengguna teknologi informasi khususnya komputer untuk manajemen dan pembuatan laporan bertujuan untuk mempercepat dan mempermudah seluruh kegiatan dalam suatu instansi. Teknologi informasi sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting ini, seluruh kegiatan bisnis memerlukan informasi yang cepat dan akurat sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat disasarannya.

Dinas Perdagangan merupakan unsur pelaksana urusan pemerintah di bidang perdagangan yang mempunyai tugas membantu Bupati melaksanakan urusan pemerintahan bidang perdagangan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada daerah. Dinas Kabupaten Kudus dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Kudus Nomor 3 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat daerah Kabupaten Kudus. Beberapa tugas yang diberikan kepada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus yaitu mengenai pasar di kabupaten Kudus, penerbitan surat perizinan TDG (Tanda Daftar Gudang), penataan Pedagang Kaki Lima (PKL), UMKM, Ekspor Import dsb. Dalam pendaftaran pedagang kaki lima (PKL) masih dilakukan secara manual, sehingga dalam pencarian data atau berkas pendaftaran membutuhkan waktu yang lama dan ada kemungkinan data atau berkas pendaftaran hilang.

Pendaftaran yang dilakukan oleh Pedagang Kaki Lima (PKL) pun masih dilakukan secara manual yaitu dengan datang langsung ke dinas perdagangan untuk mengirimkan syarat-syarat atau berkas pendaftaran berupa Foto copy tanda penduduk, Surat keterangan dari kepala desa setempat, Foto hitam putih ukuran 4 x 6 sebanyak dua lembar, Surat pernyataan sanggup

mentaati peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hal ini juga akan memerlukan waktu yang lama dan memerlukan banyak tenaga. Dalam penentuan lokasi dagang, Pedagang Kaki Lima (PKL) juga harus menunggu konfirmasi oleh dinas perdagangan agar dapat nomer tempat berdagang yang sudah di fasilitasi oleh dinas. Hal ini tentunya menjadi permasalahan lagi bagi Pedagang Kaki Lima (PKL) yang sudah mendaftar di dinas perdagangan karena harus menunggu pedagang lain yang sudah terdaftar tidak berdagang lagi, agar bisa langsung menggantikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu aplikasi untuk mempermudah pendaftaran Pedagang Kaki Lima (PKL) sehingga dalam proses pendaftaran tersebut dapat terlaksana dengan cepat dan baik agar dapat mengurangi resiko kehilangan data maupun berkas pendaftaran. Hal ini dikarenakan banyaknya persyaratan yang harus dikumpulkan dan banyaknya pekerjaan yang dikelola oleh pegawai Dinas Perdagangan sehingga data bisa tertukar, dan juga dapat memberikan informasi Kuota tempat berdagang kepada Pedagang Kaki Lima (PKL) maka dari itu diperlukan suatu database yang terintegrasi dengan baik sehingga akan sangat mendukung kinerja pegawai Dinas Perdagangan yang berinteraksi langsung dengan system tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul “SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN PEDAGANG KAKI LIMA (PKL) PADA DINAS PERDAGANGAN KABUPATEN KUDUS BERBASIS WEB”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang sesuai dengan latar belakang yaitu bagaimana membuat sistem yang dapat membantu pedagang kaki lima (PKL) untuk mendaftar di Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus Berbasis Web sehingga mempermudah bagian program pada Dinas Perdagangan dalam pendaftaran dan pendataan PKL.

1.3 Batasan Masalah

Agar lingkup yang dibahas tidak meluas ke hal lain, maka penulis membatasi permasalahan pada:

1. Sistem yang dibangun mencakup tentang proses pendaftaran pedagang kaki lima (PKL) mulai dari penyerahan berkas atau syarat-syarat pendaftaran, Verifikasi pendaftaran oleh petugas dinas dan Pengantrian nomor tempat dagang.
2. Output yang dihasilkan berupa Informasi Kuota Tempat yang disediakan oleh dinas, Rekap pedagang kaki lima, Data-data pedagang kaki lima dan Surat Tanda Daftar Usaha (TDU).
3. Aplikasi Pendaftaran PKL ini dibuat berbasis WEB RESPONSIF.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk merancang dan membuat suatu system informasi Pendaftaran Pedagang Kaki Lima (PKL) pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus berbasis web yang dibuat untuk mempermudah pendaftaran bagi PKL.

1.5 Manfaat

1. Bagi Individu
 - a. Menambah wawasan, pengetahuan serta pengalaman bagi penulis.
 - b. Dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.
 - c. Membandingkan antara ilmu teori yang diperoleh dalam masa perkuliahan dengan permasalahan yang terdapat di lapangan.
2. Bagi Akademis
 - a. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dalam memahami dan menguasai ilmu yang telah diberikan.
 - b. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang diperoleh, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.

- c. Diharapkan dapat memperbanyak studi-studi tentang system informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.
3. Bagi Instansi
 - a. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan akan berdampak dalam memberikan kemudahan bagi pegawai di dinas perdagangan kabupaten kudus untuk lebih mengefisiensikan aktifitas pendaftaran pedagang kaki lima didalam instansi.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, *reliable*, dan akurat, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui Tanya jawab, pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Sumber data primer dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pegawai yang mengurus penerbitan surat perizinan TDG pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus dan pegawai pegawai lainnya Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Misalnya, bagaimana alur proses permohonan izin TDG pada Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus yang meliputi syarat-syarat apa saja yang diperlukan sampai diterbitkan surat izin TDG yang dikeluarkan oleh Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus.

b. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung untuk mengetahui proses pendaftaran pedagang kaki lima di dinas perdagangan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku, dokumentasi, dan literatur-literatur meliputi:

a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan misalnya buku-buku, laporan-laporan yang berkaitan dan dapat dijadikan dasar teori serta dapat dijadikan bahan perbandingan dalam penelitian yang akan dilakukan.

b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku atau sumber lainnya.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin, (2016), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

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. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2016) *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. 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. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML yaitu:

1. *Use Case Diagram*

Pola interaksi antara sistem dengan aktor dalam sebuah domain aplikasi. Aktor dan *use case* adalah 2 elemen utama dalam deskripsi. Aktor dan *use case* dapat terhubung satu sama lainnya, dan dapat saling melengkapi dalam struktur *use case* diagram.

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*

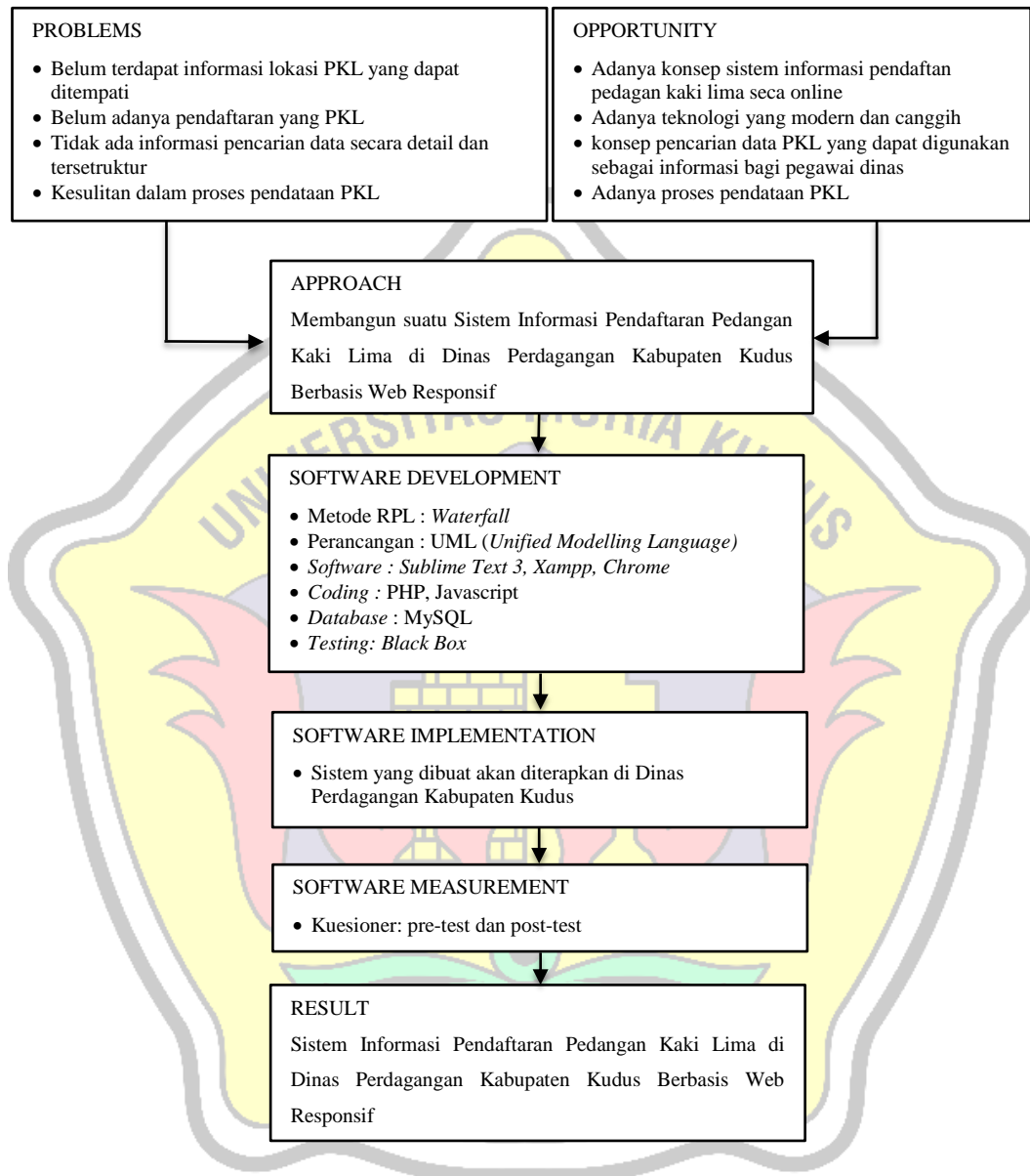
Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*)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

5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan 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 adalah sebagaiberikut :



Gambar 1.1 Kerangka pemikiran Sistem Informasi Pendaftaran Pedangan Kaki Lima di Dinas Perdagangan Kabupaten Kudus Berbasis Web Responsif