

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tuntutan transparansi dalam sistem pemerintahan semakin meningkat pada era saat ini, tanpa terkecuali pada Pemerintah Desa. Transparansi yang di maksud adalah memberikan informasi yang terbuka dan jujur kepada masyarakat berdasarkan pertimbangan bahwa masyarakat memiliki hak untuk mengetahui secara terbuka dan menyeluruh atas pertanggungjawaban pemerintah dalam pengelolaan sumber daya yang dipercayakan kepadanya dan ketaatannya pada peraturan perundang- undangan. Desa Bodeh adalah salah satu desa yang terletak di kawasan kabupaten Pati dan termasuk kedalam Kecamatan Pucakwangi.

Pada pemerintahan Desa bodeh dikepalai oleh seorang kepala desa yang dibantu oleh jajaran perangkat desa lainnya dalam mengurus setiap keperluan desa. Perangkat desa tersebut diantaranya adalah Badan Pemerintahan Desa (BPD), Sekretaris desa, pelaksana teknis desa dan pelaksana kewilayahan. Setiap jajaran memiliki fungsi dan tugasnya masing-masing. Dengan pembagian tugas diharapkan setiap jajaran bisa memaksimalkan kinerjanya.

Desa Bodeh memiliki luas wilayah 408.60 ha. Yang secara administrasi terbagi atas 10 RT dan 2 RW. Desa Bodeh mempunyai penduduk sampai pada akhir tahun 2019 sebanyak 3.656 jiwa. Dalam sistem pemerintahan desa bodeh yang bertugas melakukan pengelolaan bantuan ke masyarakat adalah sekretaris desa yang bekerjasama dengan ketua RT. Selama ini sistem transparansi yang berjalan guna mengawal pengelolaan bantuan tersebut adalah dengan cara sosialisasi ketika rapat bulanan yang dilaksanakan masing-masing RT.

Permasalahan yang terjadi dalam pengelolaan bantuan ke masyarakat akan berdampak bagi kehidupan sosial ekonomi masyarakat, dalam

pendistribusian bantuan yang kurang transparan bisa mengakibatkan kecemburuan sosial di kalangan masyarakat khususnya jika di rasa bantuan tersebut tidak tepat sasaran. Tidak adanya media lain yang digunakan pemerintah desa bodeh ditambah kesibukan warga desa bodeh yang menjadikan mereka tidak bisa menghadiri sosialisasi bantuan mengakibatkan banyak warga masyarakat desa bodeh yang kurang mendapatkan informasi mengenai bantuan ke masyarakat. Hal tersebut menjadi polemik dikalangan masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi pemerintah desa agar lebih terbuka dan bertanggung jawab didalam proses pengelolaan bantuan ini.

Berdasarkan permasalahan di atas, sistem informasi transparansi bantuan ke masyarakat pada desa bodeh berbasis web dapat dijadikan solusi efektif untuk membantu kinerja pemerintah desa bodeh dalam pengelolaan bantuan serta memudahkan masyarakatnya dalam mendapatkan informasi bantuan tersebut.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas maka didapatkan perumusan masalah yaitu bagaimana membangun “Sistem informasi transparansi bantuan ke masyarakat pada Desa Bodeh berbasis web”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk menghindari adanya penyimpangan ataupun pelebaran dari pokok pembahasan di atas maka penulis membatasi pada permasalahan :

1. Penelitian ini membahas tentang transparansi bantuan pada Desa Bodeh.
2. Masyarakat bisa mengetahui jenis program bantuan dari pemerintah serta bisa mengetahui siapa saja yang mendapatkannya.
3. Hasil akhir berupa aplikasi berbasis website.

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem informasi transparansi bantuan ke masyarakat pada desa bodeh dengan harapan dapat membantu kinerja pemerintah desa dalam dalam pengelolaan bantuan serta memudahkan masyarakatnya dalam mendapatkan informasi bantuan tersebut.

## **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian skripsi ini adalah :

### **1. Bagi Akademis**

- a. Dapat digunakan sebagai sumber rujukan tambahan bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan tema pembahasan yang sama, yaitu mengenai transparansi bantuan.

### **2. Bagi Penulis**

- a. Mengimplementasikan ilmu yang sudah didapatkan selama diperkuliahan.
- b. Membandingkan teori yang diperoleh selama diperkuliahan dengan masalah yang ada di lapangan.

### **3. Bagi Pengguna**

- a. dapat membantu kinerja pemerintah desa dalam dalam pengelolaan bantuan.
- b. memudahkan masyarakatnya dalam mendapatkan informasi bantuan tersebut.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan penelitian. Berikut adalah tiga cara yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data, antara lain :

#### **a. Studi Lapangan**

Merupakan salah satu kegiatan untuk memperoleh data dengan cara pengamatan langsung pada objek penelitian, yaitu dengan cara wawancara. Wawancara yang dimaksud adalah

tanya jawab atau komunikasi langsung untuk mengumpulkan informasi dari responden atau subjek penelitian. Penulis melakukan wawancara dengan pemerintah dan masyarakat desa bodeh dengan tujuan mendapatkan informasi terkait transparansi bantuan yang sedang berjalan.

b. Studi Pustaka

mencari metode teknik penelitian, baik dalam pengumpulan data, pengolahan dan menganalisa data serta mencari teori-teori yang telah berkembang dalam bidang ilmu yang berpengaruh dalam penelitian ini.

c. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi diperoleh dari subyek penelitian yaitu pemerintah desa dan masyarakat desa bodeh. Dengan tujuan untuk mendapatkan informasi terkait bantuan ke masyarakat yang dapat di pakai sebagai referensi penulisan laporan skripsi dengan cara mengamati dan menganalisa berkas atau dokumen yang ada yang berkaitan dengan transparansi bantuan.

### **1.6.2. Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis untuk mengembangkan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall*. Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dibulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*suppport*). (Rosa A.S dan M.Shalahudin, 2013).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna.



#### b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat di implementasikan program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang di hasilkan pada tahap ini juga perlu di dokumentasikan.

#### c. Pembuatan kode program

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

#### d. Pengujian

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

#### e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

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

Pada metode perancangan sistem menggunakan bahasa pemodelan *Unified Modelling Language* (UML). *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikan, menggambarkan, membangun dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. (Sukamto & Shalahuddin, 2013).

Diagram merupakan penjelasan secara grafis mengenai elemen-elemen dalam sistem. Untuk membuat model, UML menyediakan beberapa diagram visual yang menunjukkan berbagai aspek dalam system. Beberapa diagram grafis yang disediakan dalam UML diantaranya yaitu :

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. Business Use Case

Model ini akan menggambarkan apa yang dikerjakan organisasi, siapa di dalam organisasi, siapa yang di luar organisasi juga ruang lingkupnya.

c. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

d. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk

menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlihat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansikan menjadi objek itu.

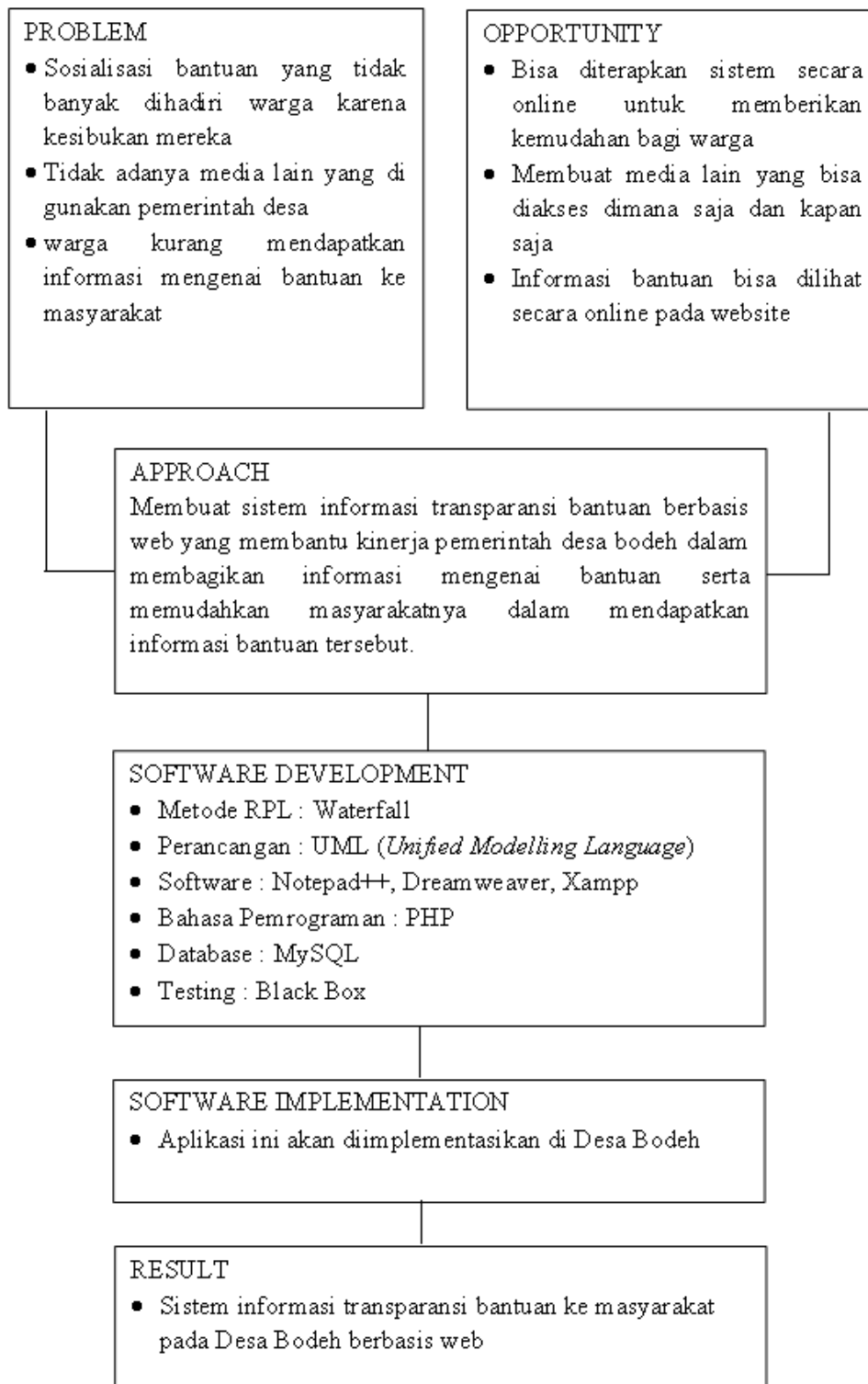
e. Activity Diagram

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

f. Statechart Diagram

Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Jika diagram sekuen digunakan untuk interaksi antar objek, maka statechart diagram digunakan untuk interaksi di dalam sebuah objek. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah.

## 1.7 Kerangka Pemikiran



**Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran**