

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi perangkat lunak pada masa sekarang ini sangatlah pesat. Ini dapat dilihat dari kemunculan berbagai aplikasi-aplikasi yang dapat memudahkan *user* dengan menggunakan berbagai macam teknik pembuatan perangkat lunak. Dari sinilah perluasan pemanfaatan komputer yang semula hanya dimanfaatkan segelintir orang sekarang menjadi umum dan dengan seiringnya berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi juga semakin pesat tahun ke tahun dan semakin banyak muncul ide-ide baru dalam dunia teknologi informasi. Oleh karena itu untuk menghadapi masalah diatas Kantor Desa Cabang Madaprama Atau Kantor yang berada di Desa Madaprama, Kecamatan Woja, Kabupaten Dompu.

Menurut Haryanto (2016:2), Internet seperti benang maya yang menghubungkan satu orang dengan orang lain, meneruskan data dan menyampaikan data dari satu titik ke titik lain kehadiran internet di tengah-tengah peradaban manusia, telah mengubah banyak aspek pola laku manusia, baik dalam berinteraksi, berkomunikasi, bersosial dan berbudaya.

Sangat mudahnya orang-orang dalam mangakses internet menggunakan komputer maupun *smartphone*, menjadi pemicu media *online* terus di kembangkan maka dari itu hadirnya *website* portal kantor desa ini.

Saat ini proses penerbitan portal informasi mengenai kegiatan di instansi, masih dilakukan dengan cara manual. Kondisi seperti ini juga menimbulkan

masalah seperti, kurangnya di ketahuai oleh pegawai mengenai kegiatan yang ada di Kantor desa atau berita yang ada di kantor desa.

Oleh karena itu dari masalah diatas kantor membutuhkan suatu sistem/*website* portal informasi, sebab saat ini dunia internet sangat marak, dengan memiliki *website* sendiri maka setiap kegiatan dan berita bisa dengan cepat di sampaikan kepada pegawai. Dimana dengan adanya portal informasi ini diharapkan akan membantu, mempercepat berita Kantor desa Cabang madaprama.

Desa Madaprama merupakan salah satu bagian dari wilayah Kecamatan Woja, Kabupaten Dompu yang secara geografis desa Madaprama terbagi lagi menjadi 16 RT. Dalam hal pemerintahan, desa madaprama memiliki kantor desa sebagai sarana pelayanan publik kepada masyarakat termasuk pelayanan administrasi penduduk yang merupakan salah satu jenis pelayanan yang terpenting yang ada di setiap Desa.

Dalam perkembangan teknologi saat ini, penulis ingin membantu Kepala Kantor Desa Kabupaten Dompu Provinsi Nusa Tenggara Barat dalam hal menyelesaikan kegiatan instansi. Oleh karena itu di buatlah “rancang bangun *website* portal kantor Desa Madaprama menggunakan teknologi *codeigniter*”. Dalam Penelitian ini saya menggunakan metode pengembangan perangkat lunak (*waterfall*), PHP, *codeigniter* Dan MYSQL.

Metode *waterfall* adalah dalah suatu proses pembangunan perangkat lunak berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air

terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian.

*Codeigniter* Adalah Kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan Arsitektur yang terstruktur. *Codeigniter* memiliki Tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti *halpers and libraries* untuk mengimplementasikan tugas yang biasa dilakukan, dengan demikian pengembangan proyek menjadi lebih mudah dan cepat.

## 1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi permasalahan adalah “Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *website* portal informasi menggunakan metode pengembangan perangkat lunak (*waterfall*), *codeigniter*, Dan PHP.

## 1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti dapat menyimpulkan untuk ruang lingkup aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut:

1. *Website* ini hanya menampilkan ruang lingkup secara khusus tentang kantor desa cabang madaprana dan dapat membantu *staff* yang bertugas.

Informasi yang dapat dihasilkan, yaitu:

### a. Admin

- Data Pegawai
- Jadwal kegiatan kantor desa
- Sebagai media untuk menampilkan struktur organisasi yang ada di kantor desa maupun visi dan misi.

- Agenda

Dalam konten agenda ini merupakan fitur yang menampilkan informasi-informasi agenda seluruh kegiatan desa yang akan disebarluaskan

- Galeri

Dalam konten galeri ini merupakan fitur untuk menampilkan kegiatan di Kantor desa madaprama

b. Pengunjung/masyarakat desa

- Informasi

Dalam konten ini informasi yang menampilkan informasi-informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat desa madaprama misalnya: persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan saat Pembuatan surat Keterangan Tidak mampu

2. Bagi Instansi:

Sebagai media informasi pegawai dan masyarakat desa madaprama

3. Metode yang digunakan adalah *Waterfall*, PHP dan MySQL.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari dibuatnya penelitian ini yaitu untuk membantu dan membuat suatu aplikasi sebuah sistem informasi portal kantor Desa Cabang Madaprama, mampu membangun sebuah aplikasi *web* portal yang bisa dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi dengan efektif, dan menambah pengetahuan lebih dalam lagi tentang merancang bangun *website* portal kantor Desa Cabang Madaprama.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi penulis

1. Menambah wawasan dan pengalaman tentang dunia kerja yang akan di hadapi di masa yang akan datang.
  2. Mendapatkan pengetahuan bagaimana pentingnya sebuah sistem informasi pada sebuah kantor desa
  3. Menambah pengalaman dalam mengalisis sebuah permasalahan untuk membangun sebuah sistem informasi
  4. Sebagai sarana dan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang telah di dapatkan di bangku perkuliahan.
- b. Manfaat bagi kantor desa
- Dapat Membantu dan Meringankan pekerjaan admin dalam menemukan data.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “RANCANG BANGUN WEBSITE PORTAL KANTOR DESA MADAPRAMA” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

## BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

## BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

## BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

## BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang

sudah ada, serta hasil implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.