

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Surakarta atau disingkat DPMPTSP Kota Surakarta adalah dinas yang menangani masalah perizinan dan penanaman modal yang beralamat di Komplek Balaikota, Jl. Jendral Sudirman No. 2, Kp Baru, Pasar Kliwon, Kota Surakarta meliputi perizinan dan *non*-perizinan. Untuk memperbaiki layanan yang diberikan kepada masyarakat, DPMPTSP Kota Surakarta memilih sistem pelayanan terpadu satu pintu, mulai dari tahap permohonan sampai terbitnya dokumen dilakukan secara transparan dan secara terpadu dalam satu tempat. Pelayanan satu pintu memiliki kelebihan seperti kemudahan, biaya transparan dan ketepatan waktu penyelesaian.

Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu yang berada di Kota Surakarta dahulu berbentuk Unit Pelaksana Teknis (UPT). Kemudian Unit Pelaksana Teknis (UPT) meningkatkan bentuk lembaga dan kewenangannya menjadi Kantor Pelayanan Perizinan Terpadu (KPPT) yang didasari oleh Perda No. 6 Tahun 2008 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kota Surakarta. Selanjutnya pemerintah Kota Surakarta menggabungkan KPPT dengan Kantor Penanaman Modal (KPM) menjadi Badan Penanaman Modal dan Perijinan Terpadu atau disingkat BPMPT yang didasari oleh Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 14 Tahun 2011. Unit Pelaksana Teknis (UPT) sistem pelayanannya masih berbentuk pelayanan satu atap yang kemudian oleh Walikota Surakarta diubah menjadi sistem pelayanan satu pintu dengan diterbitkannya Peraturan Walikota No. 13 Tahun 2005. Kemudian pada tanggal 2 Januari 2017 Badan Penanaman Modal dan Perijinan Terpadu Kota Surakarta berganti nama menjadi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu saat ini melayani total 58 jenis perizinan dan dalam pelayanan perizinannya tidak lepas dari sistem informasi. Saat ini SIPINTER (Sistem Informasi Pelayanan Perizinan Terpadu) merupakan sistem informasi terbaru yang digunakan untuk pendaftaran pelayanan

perizinan, pendataan pelayanan perizinan, dan pengolahan data perizinan di DPMPTSP Kota Surakarta.

Tetapi dalam pelayanan perizinan terdapat kekurangan yang tidak mampu dilakukan oleh SIPINTER yaitu dalam pembuatan jadwal *survey* lapangan yang mana saat ini masih dilakukan secara *manual* yaitu dengan mencatat di buku, padahal data yang akan dibuat jadwal *survey* lapangan berada di *database* SIPINTER. Pembuatan jadwal *survey* menggunakan data pendaftaran dari pemohon izin yang terdapat di dalam *database* SIPINTER. Sistem *manual* membuat kinerja pegawai menjadi kurang efektif dan efisien. *Survey* lapangan adalah kegiatan untuk memeriksa langsung kebenaran dan keberadaan lokasi yang diajukan untuk diproses perizinannya. Setelah kegiatan ini dilaksanakan, maka akan diputuskan apakah perizinan yang diajukan berhak untuk dilanjutkan ke proses selanjutnya atau tidak berdasarkan ketentuan yang berlaku.

Oleh sebab itu dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini mengambil judul “Membangun Sistem Komputerisasi *Survey* Perizinan sebagai Sistem Pendukung “SIPINTER” di DPMPTSP Kota Surakarta Berbasis *Website*”. Sistem yang akan dibuat menggunakan *framework CodeIgniter* karena dalam fungsi keamanan yang bagus juga waktu eksekusi yang lebih cepat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana membangun sistem komputerisasi *survey* perizinan sebagai sistem pendukung “SIPINTER” di DPMPTSP Kota Surakarta berbasis *website*?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka batasan masalahnya sebagai berikut.

1. Perancangan Sistem Komputerisasi *Survey* ini hanya difokuskan untuk jadwal *survey* perizinan di DPMPTSP Kota Surakarta.
2. Data yang digunakan adalah data pendaftaran izin dari pemohon.

3. Informasi yang disampaikan adalah jadwal kegiatan *survey* lapangan.
4. Pembuatan sistem komputerisasi *survey* perizinan menggunakan *framework CodeIgniter* versi 3.1.4 dan *database MySQL* versi 10.1.37.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem komputerisasi *survey* perizinan sebagai sistem pendukung “SIPINTER” di DPMPTSP Kota Surakarta berbasis *website*.

2. Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini antara lain :

- a. Bagi Mahasiswa
 - 1) Mahasiswa mendapat pengetahuan dalam bidang yang diteliti baik secara teoritis maupun aplikasi.
 - 2) Mahasiswa lebih memahami pembuatan sistem informasi untuk peningkatan kinerja pegawai.
 - 3) Dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lain yang tertarik pada objek yang sama.
- b. Bagi Universitas Sahid Surakarta
 - 1) Universitas Sahid Surakarta dapat melihat sejauh mana mahasiswa dapat menerapkan teori yang sudah di dapat dalam bangku kuliah.
 - 2) Universitas Sahid Surakarta dapat meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman dalam melakukan penelitian ini.
- c. Bagi Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Surakarta
 - 1) Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Surakarta mendapat sistem yang baru dalam pembuatan jadwal *survey* perizinan.
 - 2) Sistem pembuatan jadwal *survey* perizinan dapat dilakukan dengan lebih mudah dari yang semula dilakukan secara *manual*.

- 3) Data komputerisasi *survey* perizinan dapat mudah dicari, diolah, dan disajikan.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terbagi atas beberapa jenis yaitu sebagai berikut :

- a. Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara mengajukan serangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan proses pekerjaan untuk memperoleh data dan informasi dalam perancangan sistem kepada pembimbing lapangan.

- b. Metode observasi

Observasi yang dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap pelaksanaan di lokasi proyek, guna mengetahui prosedur pelaksanaan mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap penyelesaian.

- c. Metode pustaka

Metode pustaka dilakukan untuk menunjang metode wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Pengumpulan informasi yang dibutuhkan dalam mencari referensi-referensi yang berhubungan dengan perancangan sistem ini.

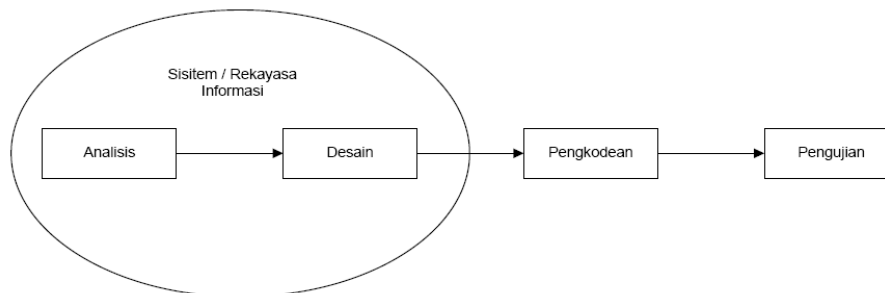
- d. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan buku-buku tentang pendapat, teori atau hukum yang berhubungan dengan masalah penelitian.

1.5.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah metode *waterfall*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018), model air terjun (*waterfall*) adalah model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain,

pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Pengembangan sistem metode *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem *Waterfall Model*
(Sukamto dan Shalahuddin, 2018)

Berikut merupakan cakupan aktifitas menggunakan pendekatan model *waterfall* menurut referensi Sukamto dan Shalahuddin.

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

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

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang *focus* pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengkodean. 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.

c. 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.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi *logic* dan fungsional untuk 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 dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak yang harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tetapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini secara garis besar akan diuraikan meliputi :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan tema, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulisan tugas akhir, yaitu mengenai tahapan dalam membangun sistem yang diperoleh dari beberapa buku literature, perpustakaan, dan jurnal. Bab ini meliputi tinjauan pustaka, kerangka berfikir dan teori pendukung.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai riwayat organisasi, prosedur yang sedang berjalan di DPMTSPSP Kota Surakarta, permasalahan yang terjadi dalam instansi, dan usulan pemecahan masalah pada instansi tersebut beserta perancangan dalam bentuk *diagram*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab ini menjelaskan mengenai penelitian yang dilakukan, sehingga dapat dibuat implementasi sistem yang diusulkan dan pengujian sistem, kemudian menganalisis hasil pengujian sistem.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan terhadap hasil akhir dari penelitian yang telah dibuat.