

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pemerintahan pada semua tingkatan di Indonesia memiliki permasalahan kualitas pelayanan publik yang rendah sehingga berdampak pada kurangnya partisipasi masyarakat. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media tradisional yang identik dengan *paper-based administration* dalam penyebaran informasi ke masyarakat dan ketergantungan terhadap petugas pelayanan dalam memberikan umpan balik terhadap keluhan atau pertanyaan warga. (Randa, 2021)

Bantuan Langsung Tunai (BLT) dapat dipahami sebagai pemberian sejumlah uang (dana tunai) kepada masyarakat miskin setelah pemerintah memutuskan untuk menaikkan harga BBM dengan jalan mengurangi subsidi namun selisih dari subsidi itu diberikan kepada masyarakat miskin. BLT merupakan implementasi dari Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2008 tentang pelaksanaan program bantuan langsung tunai (BLT). (Selviana, 2020)

Penerapan konsep *Knowledge Management System* bagian dari strategi dalam mengelola sirkulasi data aset pada bidang keilmuan tertentu, data yang di dapat akan lebih mudah dicerna dan ditelusuri, selanjutnya digunakan untuk pengembangan disiplin ilmu sehingga bidang keilmuan dapat berkembang secara maksimal.

Di dalam sebuah perusahaan, pengetahuan sangatlah penting karena semakin banyak pengetahuan yang dimiliki oleh orang yang berkerja pada

perusahaan tersebut maka akan semakin baik kualitas dan kinerja perusahaan. Dari berbagai sumber daya di dalam perusahaan, *knowledge* merupakan sumber daya yang paling penting karena mencakup hal-hal yang sulit untuk dikembangkan. *Knowledge Management* adalah pengelolaan *Knowledge Management* pada sebuah organisasi untuk menciptakan nilai dan menghasilkan keunggulan bersaing atau kinerja yang prima dari sumber daya manusia dalam organisasi. *Knowledge Management* pada Kantor Desa adalah hal yang sangat penting karena dapat mempengaruhi dalam hal pengembangan dan kepercayaan masyarakat terhadap kinerja pemerintahan desa kedepannya. (Tegar Priambudi : 2019).

Pada penelitian skripsi ini, penulis akan melakukan penelitian terhadap Kantor Desa Manunggal, yaitu sebuah instansi yang bergerak dalam bidang pelayanan kepada masyarakat umum. Kantor Desa Manunggal dalam menjalankan fungsi dan tugasnya memiliki permasalahan dalam dalam pendataan bantuan sosial masyarakat dimana dalam melakukan penginputan data bantuan sosial masyarakat masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga sering terjadi penggandaan data masyarakat penerima bantuan, sulitnya Kantor Desa dalam penyampaian bantuan sosial kepada masyarakat dikarenakan masyarakat diwajibkan datang langsung untuk membaca informasi yang menerima bantuan sosial serta sulitnya administrasi kantor desa dalam membuat laporan masyarakat yang telah menerima bantuan sosial untuk dilaporkan kepada Kepala Desa.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pengelolaan bantuan sosial ke masyarakat maka penulis akan merancang sebuah *Knowledge Management*

System berbasis web yang dapat melakukan pengolahan data bantuan sosial, sehingga dapat memudahkan masyarakat dapat mengakses informasi tentang bantuan sosial serta memudahkan Kantor Desa Manunggal dalam melakukan penyampaian informasi Bantuan Sosial Masyarakat.

Untuk itu penulis mengambil judul skripsi **“Perancangan *Knowledge Management System* Bantuan Sosial Masyarakat Pada Kantor Desa Manunggal Berbasis Web “.**

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemui dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah :

1. Penginputan data bantuan sosial masyarakat masih menggunakan *Microsoft Excel* sehingga sering terjadi penggandaan data masyarakat penerima bantuan pada Kantor Desa Manunggal.
2. Sulitnya Kantor Desa dalam penyampaian bantuan sosial kepada masyarakat dikarenakan masyarakat datang langsung untuk membaca informasi yang menerima bantuan sosial.
3. Sulitnya administrasi kantor desa dalam membuat laporan masyarakat yang telah menerima bantuan sosial untuk dilaporkan kepada Kepala Desa.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas timbulah suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem yang dapat mengatasi penggandaan data masyarakat penerima bantuan pada Kantor Desa Manunggal?
2. Bagaimana memudahkan Kantor Desa dalam menyampaikan bantuan sosial kepada masyarakat dikarenakan masyarakat diwajibkan datang langsung untuk membaca informasi yang menerima bantuan sosial ?
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi dalam membuat laporan masyarakat yang telah menerima bantuan sosial untuk dilaporkan kepada Kepala Desa ?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu :

1. Data input meliputi data kepala desa dan data masyarakat, data jenis bantuan yaitu Bantuan langsung tunai (BLT), Peduli Anak Yatim, Bantuan Lansia dan dhuafa serta permohonan bantuan.
2. Data Output meliputi laporan informasi dan bantuan masyarakat.
3. Bahasa *pemograman C#* yang akan diterapkan dan menggunakan *Asp.Net* untuk mengembangkan *asitektur website*. *Database* menggunakan *SQL Server 2008 R2*.

4. Perancangan yang digunakan dalam *Knowledge Management System* Menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem yang dapat mengatasi penggandaan data masyarakat penerima bantuan pada Kantor Desa Manunggal.
2. Merancang sebuah *Knowledge Management System* yang dapat memudahkan Kantor Desa dalam menyampaikan bantuan sosial kepada masyarakat dikarenakan masyarakat datang langsung untuk membaca informasi yang menerima bantuan sosial.
3. Merancang sebuah aplikasi yang dapat membuat laporan masyarakat yang telah menerima bantuan sosial untuk dilaporkan kepada Kepala Desa.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Terciptanya aplikasi sistem yang dapat mengatasi penggandaan data masyarakat penerima bantuan pada Kantor Desa Manunggal.
2. Terciptanya aplikasi *Knowledge Management System* yang dapat memudahkan Kantor Desa dalam menyampaikan bantuan sosial kepada masyarakat dikarenakan masyarakat diwajibkan datang langsung untuk membaca informasi yang menerima bantuan sosial.

3. Terciptanya sebuah aplikasi yang dapat membuat laporan masyarakat yang telah menerima bantuan sosial untuk dilaporkan kepada Kepala Desa.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metodologi Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

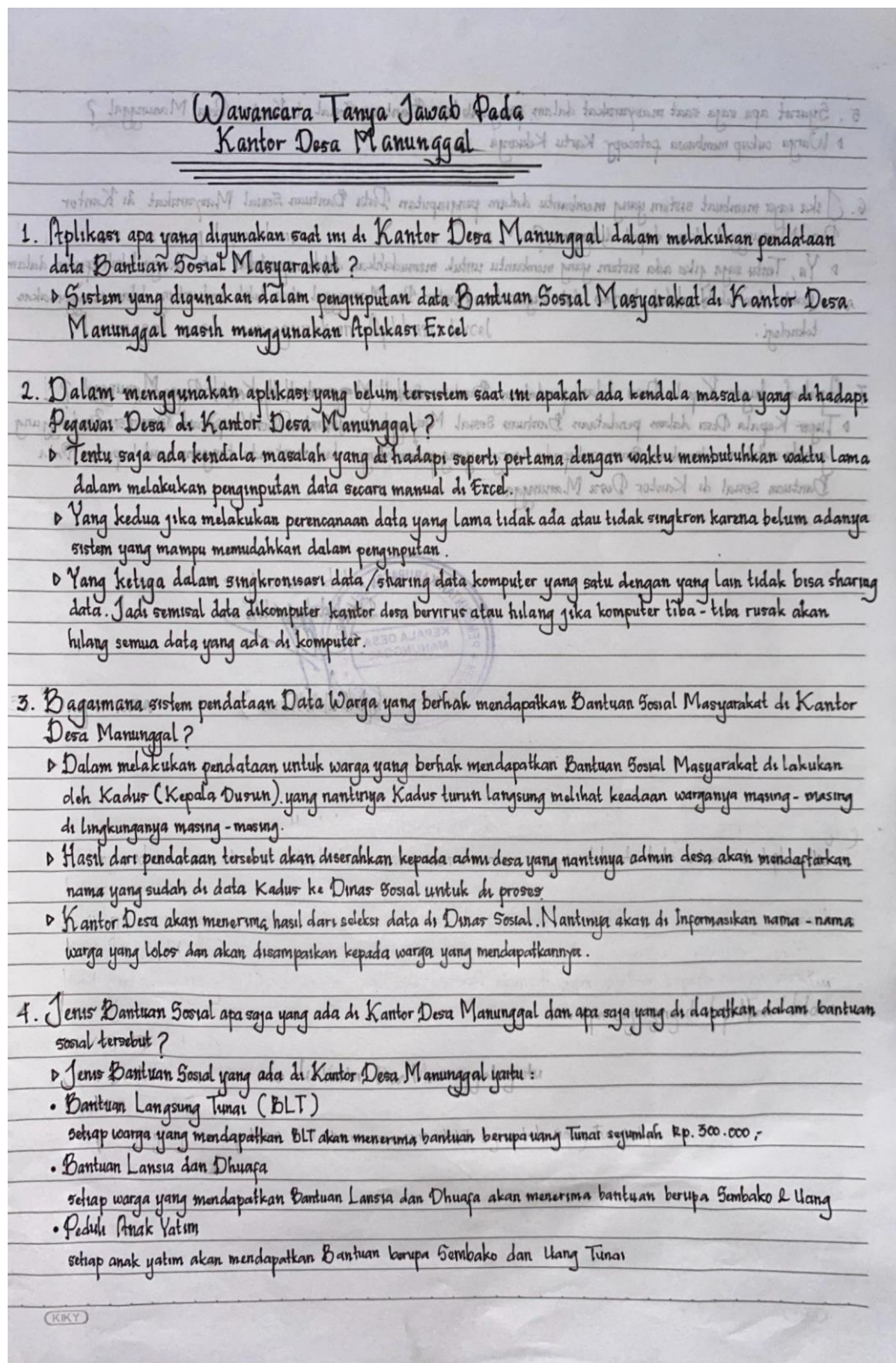
Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

- a. Pengamatan (*Observation*)

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap data bantuan sosial masyarakat di Kantor Desa Manunggal.

- b. Wawancara

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme sistem yang digunakan pada perusahaan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat. Adapun nara sumber wawancara di Kantor Desa Manunggal yaitu dengan Ibu Rini Triwandani selaku Kaur Umum. Adapun pertanyaan yang diajukan adalah :



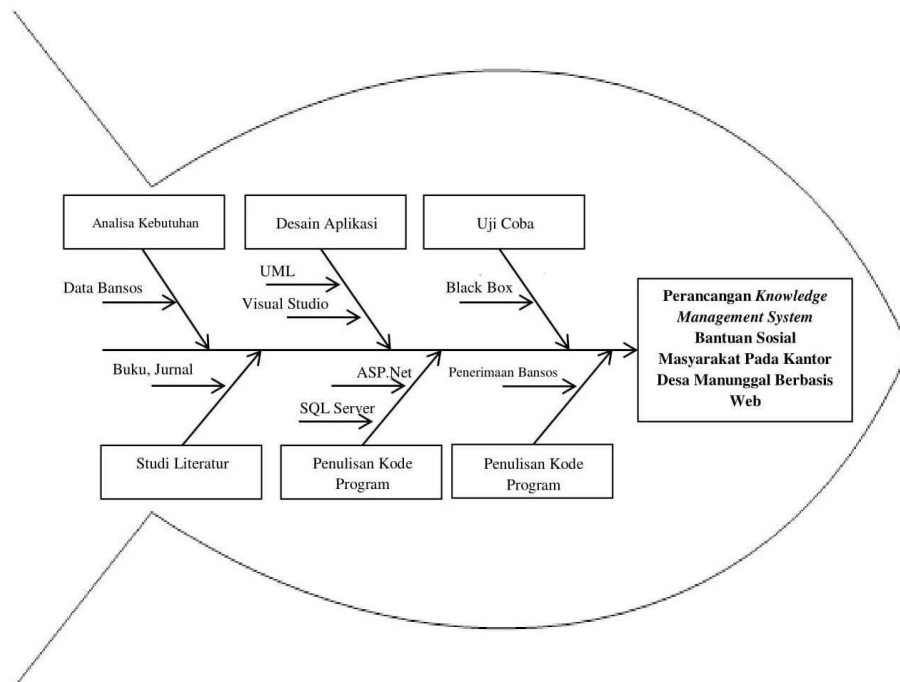
Gambar I.1. Hasil Wawancara

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku panduan pembuatan aplikasi *Active Server Page (ASP)*, manajemen data, dan buku atau jurnal yang membahas tentang konsep *Knowledge Mangement System*.

I.4.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan perancangan adalah sebagai berikut:



Gambar I.2. Prosedur Perancangan *Fishbone*

Keterangan :

1. Analisis Kebutuhan

Adapun yang dibutuhkan dalam analisis data yaitu data aktual bantuan sosial masyarakat.

2. Studi Literatur

Tahap ini merupakan tahap dimana penulis melakukan / mencari bahan bacaan tentang metode yang digunakan berupa referensi jurnal.

3. Desain Aplikasi

Tahap ini merupakan tahap permodelan sistem menggunakan permodelan UML diantaranya *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Setelah dilakukan permodelan sistem dilanjutkan dengan perancangan tampilan (*layout*) seperti tampilan input, proses dan output dari sistem yang akan dibangun dengan menggunakan *ASP.Net*.

4. Penulisan Kode

Tahap ini membutuhkan perangkat lunak yang sesuai kebutuhan sistem dengan spesifikasi sebagai berikut:

a. Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan antara lain: *Microsoft Visual Studio 2010*, *Sql Server 2008 R2*.

5. Uji Coba

Uji coba sistem digunakan yaitu dengan menerapkan *Blackbox*

6. Implementasi

Pada tahap ini penerapan *Knowledge Management System* telah melewati tahap pengujian dan validasi sehingga dapat digunakan pada sistem *Knowledge Management System*

I.5. Kontribusi Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan terhadap penelitian sejenis yang pernah dilakukan. Adapun Kontribusi Penelitian yang penulis angkat yaitu :

Menurut (Lilik Joko Susanto: 2018), yang berjudul “Penerapan *Knowledge Management System* dalam Manajemen Data Kegiatan Hidroponik (Studi Kasus: Komunitas Hidroponik Bandar Lampung)”. Tujuan dari penelitian ini yaitu *Website knowledge management* komunitas hidroponik Bandar Lampung ini akan memberikan informasi kepada *user* dan memberikan wadah untuk berdiskusi, berinteraksi maupun bertukar informasi mengenai teknik hidroponik. *Website knowledge management* komunitas hidroponik Bandar Lampung ini memudahkan kepada anggota, pengurus dan masyarakat dalam mengakses *website* ini dengan cepat dan akurat dapat diakses melalui perangkat *personal computer* dan juga perangkat *smartphone* yang tersambung ke jaringan *internet* tidak terbatas ruang dan waktu.

Menurut (Randa Bias Efrima: 2021), yang berjudul “Analisis Dan Perancangan *Knowledge Management System* Berbasis Android Pada SMPN 8 Kota Jambi” Penelitian ini bertujuan untuk perancangan *knowledge management system* berbasis android yang dapat memfasilitasi penyimpanan sehingga memudahkan pertukaran *knowledge* pada SMPN 8 Kota Jambi, Sistem yang dirancang diharapkan dapat membantu proses mengumpulkan penyimpanan, pendistribusian *knowledge* antar guru sehingga mendukung proses kegiatan sekolah.

Pada penelitian yang dilakukan penulis dimana hasil dari sistem yang akan dibangun nantinya dapat melakukan penginputan data masyarakat, jenis bantuan sosial dan data permohonan bantuan sosial masyarakat serta sistem dapat melakukan berbagi pengetahuan informasi bantuan sosial berbentuk file yang dapat di download masyarakat.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kantor Desa Manunggal Jl. Veteran No. 80 Psr. VIII Desa Manunggal Kode Pos. 20373 email. desa.manunggal@yahoo.com, No Telp. (061) 88809098

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sstem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.