BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini cukup berkembang sangat pesat. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah banyak diterapkan di berbagai tempat dan bidang kehidupan masyarakat. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat membantu dalam kegiatan masyarakat. *E-Government* adalah salah satu bentuk pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh institusi pemerintahan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh pemerintahan dalam *E-Government* tentunya akan mempermudah kegiatan pelayanan kepada masyarakat dan meningkatkan partisipasi masyarakat pada kegiatan pemerintahan, masyarakat mendapatkan kemudahan dalam pelayanan publik yang dapat diandalkan dan terpercaya, serta mudah dijangkau secara interaktif tanpa batasan birokrasi, waktu dan tempat dan bagi aparat pemerintahan tentunya akan tercipta tata kelola pemerintahan yang baik, serta kemudahan dalam pengambilan kebijakan pemerintah.

Wujud dari *E-Government* adalah aplikasi pelayanan publik yang membantu kegiatan aparat pemerintahan dalam tugasnya memberikan pelayanan publik kepada masyarakat. Keberadaan aplikasi pelayanan publik ini akan membantu masyarakat dalam proses administrasi pemerintahan agar sesuai dengan peraturan yang ditetapkan oleh perundangan yang berlaku, membantu aparat dalam mengelola data tentang pelayanan publik, transparasi proses yang terhindar dari kegiatan korupsi yang merugikan dan menghasilkan

riwayat tentang aktifitas pemerintahan dan masyarakat sehingga dapat digunakan dalam pengambilan kebijakan pemerintah dalam rangka pelaksanaan pembangunan di wilayahnya.

Pengembangan aplikasi *e-government* dapat mengikuti paradigma rekayasa perangkat lunak yang secara umum terdiri dari kegiatan pendahuluan yaitu analisis kebutuhan, kemudian lanjut pada kegiatan perancangan sistem yang meliputi perancangan proses, basisdata dan dialog antarmuka, melakukan pengkodean dengan metransformasi hasil perancangan menjadi aplikasi, melakukan pengujian aplikasi dan melakukan penerapan operasional aplikasi. Hasil aplikasi *e-government* diharapkan sesuai dengan kebutuhan yang didapat pada kegiatan analisis kebutuhan sehingga pada kegiatan analisis kebutuhan merupaka kegiatan yang penting untuk dilakukan untuk menggali apa saja yang diperlukan pada aplikasi sehingga tercipta aplikasi yang secara fungsional dapat beroperasi secara efektif dan efisien sesuai dengan harapan pengguna.

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul adalah sebuah instansi pemerintah yang berada di lingkungan daerah Kabupaten Bantul. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul memberikan pelayanan publik berupa penerbitan Surat Izin Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan KKN di wilayah Kabupaten Bantul. Dalam memberikan pelayanan publik tersebut, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul melaksanakan kegiatan penataan dan pencatatan (administrasi) penerbitan Surat Izin Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan KKN. Hasil kegiatan administrasi penerbitan Surat Izin Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan KKN dimanfaatkan oleh

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul untuk merekomendasikan warga masyarakat untuk melaksanakan kegiatan penelitian dan KKN untuk lebih tepat sasaran, bermanfaat bagi masyarakat sebagai obyek, dan informasi yang dihasilkan dari administrasi penerbitan Surat Izin Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan KKN dapat menjadi bahan pengambilan kebijakan daerah di Kabupaten Bantul.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas maka perumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *E-Government* pada aplikasi Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul dengan mengikuti paradigma rekayasa perangkat lunak yang secara umum dengan kegiatan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean, pengujian dan penerapan operasional ?

1.3. Batasan Masalah

Sebagai batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Mengembangkan *E-Government* aplikasi Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul dengan mengikuti paradigma rekayasa perangkat lunak yang secara umum dengan kegiatan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean, pengujian dan penerapan operasional.
2. Mendapatkan kebutuhan untuk Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul.

3. Menjelaskan rancangan untuk Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul.
4. Menjelaskan hasil pengkodean berupa penampakan dialog antar muka Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul.
5. Mendapatkan hasil pengujian dan penerapan operasional Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul.
6. Membandingkan kebutuhan dan hasil penerapan operasional Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul untuk mendapatkan kesesuian kebutuhan dengan operasional dan penerimaan aplikasi oleh pengguna.

1.4. Tujuan

Tujuan yang diinginkan pada penelitian ini adalah terciptanya *E-Government* berupa Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul yang dapat diterima dan sesuai dengan kebutuhan yang ingin dicapai oleh Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Bantul.

1.5. Manfaat

1. Menambah kajian tentang pengembangan *E-Government* dengan motode pengembangan sistem secara umum.
2. Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Penelitian dan KKN di Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul yang beroperasi membantu Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah

Kabupaten Bantul dalam pelayanan publik yang sesuai dengan kebutuhan dan sasaran manfaat yang ingin dicapai oleh Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul.