



B A B I

P E N D A H U L U A N

1.1 LATAR BELAKANG

Dengan diberlakukannya UU No. 16 Tahun 1950 tentang pembentukan daerah-daerah kota besar dalam lingkungan Propinsi Jawa Tengah, Jawa Timur, Jawa Barat dan dalam Daerah Istimewa Yogyakarta, Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 170 Tahun 1997 tentang tata cara pemungutan pajak daerah dan Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 43 Tahun 1999 tentang Sistem dan Prosedur administrasi pajak daerah, retribusi daerah dan pendapatan lain-lain, mengharuskan pemerintah daerah untuk lebih meningkatkan pelayanan masyarakat dan kesejahteraan masyarakat dengan tujuan otonomi yang luas, nyata dan bertanggung jawab dengan meningkatkan kualitas dan kuantitas layanan kepada masyarakat, seperti kesehatan, pendidikan, ketertiban lingkungan dan sebagainya.

Peraturan Daerah Kotamadya Daerah Tingkat II Yogyakarta Nomor 9 Tahun 1998 tentang Pajak Reklame dan untuk memperlancar pelaksanaan pemungutannya maka perlu diatur dengan petunjuk pelaksanaan Daerah tersebut. Oleh karena itu untuk memperlancar pelaksanaan pemungutan pajak reklame perlu ditetapkan dengan Keputusan Walikotamadya Kepala Daerah Tingkat II Yogyakarta.

Dalam Keputusan Walikotamadya Kepala Daerah Tingkat II Yogyakarta tentang petunjuk pelaksanaan peraturan daerah Kotamadya Daerah Tingkat II

disuatu tempat / lokasi menjadi lebih lama, dan sulitnya mendapatkan informasi secara cepat mengenai pemasangan papan reklame di Daerah Kotamadya Tingkat II Yogyakarta dalam hal mendukung pengambilan keputusan dalam menentukan kebijaksanaan pemasangan papan reklame selanjutnya.

Untuk mengatasi persoalan diatas, sangat diperlukan suatu sistem baru yang dapat menghindarkan dari suatu kesalahan yang dibuat manusia dan proses dapat dilakukan dengan cepat dan efisien. Sistem Informasi berbasis komputer adalah salah satu solusi yang tepat dimana pemrosesan data lebih banyak dilakukan oleh komputer, sedangkan manusia hanya memasukkan data-data yang diperlukan saja, selanjutnya diproses oleh komputer. Sistem informasi ini diharapkan mampu mengatasi persoalan yang terjadi dalam pelayanan kepada masyarakat maupun dalam pengambilan keputusan untuk kebijaksanaan pengaturan papan reklame selanjutnya

1.2 RUMUSAN MASALAH

Untuk dapat membuat suatu system baru yang tepat dan dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi pada system lama yang masih bersifat manual, maka diperlukan suatu perumusan masalah terlebih dahulu agar hasil yang didapat sesuai dengan yang dibutuhkan.

Dengan berdasarkan latar belakang dari permasalahan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu kinerja pemerintah daerah pada khususnya Dipenda Yogyakarta

dalam memberikan pelayanan yang baik dan lebih cepat dibandingkan secara manual ?

2. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem informasi yang dapat membantu dalam memperoleh informasi yang diinginkan dengan cepat dan efisien yang dapat membantu dalam menentukan kebijaksanaan pemasangan papan reklame nantinya ?

1.3 BATASAN MASALAH

Dalam melakukan penelitian perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti agar penelitian akan lebih terfokus dan tujuan penelitian dapat tercapai.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di Dinas Pendapatan Daerah Yogyakarta.
2. Pemrosesan hanya dibuat untuk melayani pemasangan papan reklame di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi papan reklame berbasis komputer untuk membantu meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dalam hal proses pemasangan papan reklame serta guna pengambilan keputusan secara cepat dan efisien

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan sistem yang baik yang dapat digunakan untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat.
2. Memberikan kemudahan bagi pemerintah daerah khususnya Dinas Pendapatan Daerah Yogyakarta dalam pemrosesan pemasangan papan reklame.
3. Dapat memberikan informasi dengan cepat dan efisien, jika sewaktu-waktu dibutuhkan guna pengambilan keputusan.

1.6 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian berisi metode atau tahapan yang digunakan dalam merancang dan membangun sistem informasi pemasangan papan reklame di Dinas Pendapatan Daerah Yogyakarta, sehingga sistem yang akan dirancang dan dibangun sesuai dengan yang diinginkan. Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi / Pengamatan

Pengumpulan data melalui observasi atau pengamatan (*observation*) adalah dengan melakukan pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan atau mengamati orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara (*interview*) adalah dengan melakukan tatap muka langsung dengan petugas pemerintah / orang yang berkepentingan dengan pokok permasalahan yang dibutuhkan sehingga diperoleh data-data / informasi yang akan memperjelas sistem yang akan dibangun dan dikembangkan.

3. Pengambilan sample (*sampling*)

Pengumpulan data melalui pengambilan sample (*sampling*) adalah dengan melakukan pengumpulan data masukan dan keluaran sistem berupa pengumpulan arsip/dokumen-dokumen/laporan-laporan yang dibutuhkan.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika Penulisan merupakan penggambaran singkat dan pengorganisasian dari isi laporan penelitian ini. Dalam penulisan penelitian ini terdiri dari 7 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang menjadi landasan dalam melakukan penelitian, antara lain teori tentang sistem, data, informasi, sistem informasi, basis data dan normalisasi data tabel.

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Metode Analisis

Bagian ini memuat uraian tentang metode atau tahapan analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai.

Hasil Analisis

Bagian ini memuat hasil analisis kebutuhan perangkat lunak yang merupakan kebutuhan sistem yang akan diwujudkan dalam perangkat lunak.

BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Metode Perancangan

Bagian ini memuat metode atau tahapan perancangan perangkat lunak yang dipakai dan memuat hasil perancangan antar muka perangkat lunak.

BAB V IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

Batasan Implementasi

Bagian ini memuat batasan implementasi yang meliputi bahasa dan kompilator beserta alasannya.

Hasil Implementasi

Bagian ini berisi keterangan tentang implementasi dari rancangan perangkat lunak, yang meliputi implementasi perangkat lunak, penulisan dan penjelasan prosedur-prosedur.

BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

Bagian ini adalah hasil pengujian terhadap perangkat lunak yang dibandingkan kebenaran dan kesesuaiannya dengan kebutuhan perangkat lunak yang direncanakan.