

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern saat ini, berbagai hal sudah dapat dilakukan secara *Online* (dalam jaringan/daring). Bukan hanya jual beli barang atau jasa, pemesanan hotel bahkan pemesanan tiket untuk bioskop dan juga transportasi umum layaknya kereta api ataupun pesawat terbang dapat dilakukan di rumah lewat aplikasi. Dengan begitu, pihak pemerintah selayaknya memikirkan sesuatu yang dapat dilakukan secara *Online* atau daring. Misalnya, sebuah aplikasi untuk pembuatan e-KTP secara *Online*.

Pembuatan e-KTP pada saat ini, masih menggunakan cara manual. Pada awalnya, pemohon pergi ke Ketua RT-nya untuk meminta blangko pendaftaran, lalu diisi data-data oleh pemohon. Setelah itu, diperlukan tanda tangan dari Ketua RT dan RW di daerah masing-masing. Proses selanjutnya, menuju Kelurahan dengan membawa blangko pendaftaran serta fotokopi kartu keluarga. Setelah itu, menuju Kantor Dispendukcapil (Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil) untuk melakukan foto dan perekaman sidik jari. Seperti pembahasan di atas, pembuatan e-KTP masih menggunakan cara *Offline*. Dengan begitu, para pemohon perlu meluangkan waktu yang tidak sedikit untuk melakukannya. Maka, perlu sebuah aplikasi atau sistem dimana pembuatan e-KTP dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien.

Membuat sebuah aplikasi ataupun sistem untuk mempermudah suatu kegiatan, diperlukan siklus pengembangan sistem sesuai dengan *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Metode *Prototyping* merupakan satu metode SDLC yang paling umum[1]. Sebuah metode SDLC yang sering digunakan ketika sebuah aplikasi atau sistem harus berinteraksi dengan penggunanya[2]. Selain itu, karena banyaknya interaksi dengan pengguna, metode ini juga sering digunakan untuk aplikasi yang bersifat *online* (dalam jaringan)[2]. Hasilnya metode ini berfungsi sebagai perantara pengembang dan penggunanya selama proses pengembangan sistem[3].

Pada awalnya, penulis ingin membuat aplikasi ini menggunakan metode *Rational Unified Process* seperti pada judul. Namun, dikarenakan untuk membuat aplikasi menggunakan metode tersebut memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi dan membutuhkan banyak orang yang terlibat dalam pengerjaannya, sehingga penulis mencoba membuat *prototipe* aplikasinya terlebih dahulu dengan menggunakan metode *Prototyping*. Jadi, dalam penelitian ini nantinya berfokus pada pembuatan *prototipe* aplikasi pendaftaran e-KTP *online*.

Aplikasi ini nantinya akan memiliki beberapa fitur yang dapat diakses oleh penggunanya. Fitur pendaftaran adalah yang paling penting, karena pengguna akan menggunakannya untuk memasukkan data diri yang diperlukan pada sebuah e-KTP. Aplikasi yang penulis rancang ini berbeda dengan aplikasi dari Ditjen Dispendukcapil KEMENDAGRI, Identitas Kependudukan Digital (IKD), di mana IKD dapat menjadi e-KTP bentuk digital, namun pengguna IKD perlu e-KTP yang telah diterbitkan Dispendukcapil, sedangkan rancangan aplikasi pada penelitian ini bertujuan mempermudah remaja untuk mendapatkan e-KTP.

Berdasar pada penjelasan di atas, penulis perlu melakukan Analisa dan Perancangan Aplikasi Pendaftaran e-KTP *Online* sebagai harapan untuk Dispendukcapil dapat mengimplementasikan hasil rancangan aplikasi ini untuk mempermudah remaja yang akan membuat e-KTP sebagai salah satu dari bukti identitas yang sah di negara Indonesia.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu bagaimana cara merancang aplikasi pendaftaran e-KTP *Online*?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menghasilkan rancangan aplikasi pendaftaran e-KTP *Online*.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat pada penelitian “Analisis dan Perancangan Aplikasi Pembuatan e-KTP *Online* Menggunakan *Rational Unified Process*” adalah sebagai berikut :

- a. Objek penelitian yang diangkat penulis merupakan “Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil (Dispendukcapil)” Kota Malang atau dalam hal ini Kota Malang.
- b. Perancangan yang dilakukan penulis sampai bagian *prototyping* awal saja.
- c. Evaluasi yang dilakukan dengan metode *System Usability Scale*.

