



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Laporan kegiatan adalah sebuah laporan hasil kegiatan, yang biasanya dibuat setelah kegiatan tersebut berlangsung. Laporan kegiatan biasanya dibuat oleh peserta yang mengikuti kegiatan tersebut. Pembuatan laporan kegiatan sendiri dimaksudkan sebagai bukti tanggungjawab seorang pelaksana kegiatan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Kualitas laporan juga dapat terus ditingkatkan setiap saat seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi.

PSP3 (Peserta Sarjana Penggerak Pembangunan di Pedesaan) merupakan program kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengurangi pengangguran dan khususnya mengenyam Pendidikan Sarjana S1, dimaksudkan untuk menyebarkan tenaga terdidik ke pedesaan agar dapat berkarya dalam gerak pembangunan desa yang memang membutuhkan tenaga terampil dan dinamis supaya pedesaan menjadi lebih berkembang dan maju. Para peserta PSP3 juga diharuskan melaporan kegiatan yang mereka lakukan pada setiap bulannya kepada kantor dispora.

Dispora (Dinas Pemuda dan Olahraga) yang merupakan salah satu dinas dibawah wewenang oleh Kemenpora (Kementrian Pemuda dan Olahraga) yang beralamatkan di Jalan. Aerobik No.3 Lorok Pakjo, Ilir Bar. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Dispora merupakan suatu instansi yang menyelenggarakan atau mempunyai program PSP3. Untuk program PSP3 kali ini diadakan pada Kabupaten Ogan Komering Ilir dengan jumlah 15 kecamatan dengan masing-masing setiap desa. Pada program PSP3 masih menggunakan sistem pengiriman dan penyimpanan laporan hasil kegiatan secara konvensional, sistem pengiriman dan penyimpanan konvensional yang dimaksudkan yaitu suatu sistem pengiriman yang secara manual datang langsung ke kantor pada setiap bulannya dan menggunakan kertas menambah penyimpanan data laporan yang menumpuk dan dapat berakibat rusak dan bahkan hilang karena terlalu banyak berkas.

Oleh karena itu, penulis berusaha mengembangkan sistem pelaporan tersebut. Penulis memilih sistem pelaporan karena sistem saat ini akan



memerlukan waktu yang cukup lama jika dilakukan secara konvensional, sehingga diharapkan dengan adanya sistem yang memanfaatkan teknologi informasi ini dapat mempermudah pihak dispora dan peserta PSP3 dalam melakukan program kegiatan PSP3.

Untuk sebagai keamanan data laporan, setiap laporan yang dikirimkan oleh peserta PSP3 akan diterima oleh dispora berbentuk QR Code. QR Code disini berfungsi sebagai keamanan data yang mana untuk membuka laporan kita harus men-scan dulu menggunakan QR Scanner barulah kita dapat membuka isi laporan tersebut.

Dalam tugas akhir ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem *Prototyping*. Metode *Prototyping* ini digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak untuk meminimalisir terjadinya miss atau kesalahpahaman dalam proses pembuatan perangkat lunak. Sehingga dengan menggunakan metode tersebut, akan membantu dalam pengembangan aplikasi pelaporan psp3 pada kantor dispora.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk memilih judul **“Aplikasi Pelaporan PSP3 (Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan di Pedesaan) di Kabupaten OKI Menggunakan Metode QR sebagai Keamanan Data pada Dispora Provinsi Sumsel”**

1.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini masalah yang akan dibahas adalah bagaimana cara membangun Aplikasi Pelaporan PSP3 (Pemuda Sarjana Penggerak Pembangunan di Pedesaan) di Kabupaten OKI Menggunakan Metode *QR* sebagai Keamanan Data pada Dispora Provinsi Sumsel. Untuk memperjelas masalah yang akan diteliti, maka penulis akan mengidentifikasi permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

Untuk mencari solusi terhadap rumusan masalah di atas, penulis menguraikan menjadi berbagai pertanyaan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi pelaporan PSP3 di Kabupaten OKI menggunakan metode *Prototyping*, serta menggunakan metode qr sebagai kemanana data pada dispora provinsi sumsel?



2. Bagaimana prosedur yang akan dilakukan dalam penerapan aplikasi pelaporan PSP3 di kabupaten oki, menggunakan metode qr sebagai kemanana data pada dispora provinsi sumsel?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian menjadi lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan analisis yang lebih terfokus.

Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Pengembangan aplikasi menggunakan metode *Prototyping*, menggunakan bahasa Pemrograman PHP, menggunakan teknologi *QR* dan Database MySQL.
2. Konten aplikasi ini mencakup berupa pengelolaan hasil laporan, pengiriman laporan, penerimaan laporan, hasil laporan, dan informasi tentang kegiatan PSP3.
3. Penulis mengimplementasikan pada kantor Dispora Provinsi Sumsel, Kota Palembang.
4. Aplikasi ini digunakan hanya untuk pelaporan kegiatan PSP3.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang diperoleh dari penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Mendapatkan suatu perangkat lunak yang dapat membantu pihak kantor Dispora Sumsel dalam melakukan penerimaan dan pengolahan data kegiatan PSP3 dengan sistem yang terkomputerisasi.
2. Meningkatkan dan memudahkan kegiatan pengiriman laporan terhadap peserta pada kegiatan PSP3 Dispora Sumsel.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah dan membantu pihak kantor Dispora Sumsel dalam proses pengolahan Aplikasi Pelaporan PSP3 (Pemuda Sarjana Penggerak



Pembangunan di Pedesaan) di Kabupaten OKI Menggunakan Metode QR sebagai Keamanan Data pada Dispora Provinsi Sumsel.

2. Menghasilkan informasi yang cepat dan akurat yang digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat untuk pasien

1.5 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menguraikan secara singkat mengenai teori umum yang berkaitan dengan judul tugas akhir, teori khusus yang berkaitan dengan sistem yang sedang berjalan, sistem aplikasi yang akan dibuat, dan teori program yang berkaitan dengan Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan tentang gambaran umum perusahaan, analisa sistem yang sedang berjalan, metode yang digunakan, analisa sistem yang akan dikembangkan, dan perancangan sistem yang akan dibangun secara detail.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil sistem aplikasi yang dibuat, rancangan antar muka, beserta pembahasan hasil dari permasalahan.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini akan berisi kesimpulan yang diambil dalam penulisan Tugas Akhir ini dan saran yang mungkin berguna bagi semua pihak.