

PERANCANGAN APLIKASI PEMBUATAN KARTU TANDA PENDUDUK BERBASISKAN WEB PADA KODYA BEKASI

Henny Hendarti, Nurlina
Jurusan Komputerisasi Akuntansi
Universitas Bina Nusantara

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk melihat proses pembuatan kartu tanda penduduk yang sedang berjalan di kodya bekasi khususnya pada kelurahan jatibening dan mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi dan kelemahan yang ada saat ini, serta merancang suatu sistem pembuatan kartu tanda penduduk berbasis web. pada sistem ini dirancang fasilitas yang dapat memberikan kemudahan bagi penduduk untuk membuat kartu tanda penduduk secara efektif dan efisien, serta membantu pemerintah dalam meningkatkan kinerja demi kepuasan penduduk. Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan, analisis, wawancara, kuesioner, dan perancangan. Hasil yang dicapai, ialah memberikan pelayanan yang lebih baik kepada penduduk kodya bekasi dalam melakukan proses pembuatan kartu tanda penduduk serta memberikan kemudahan pihak pemerintahan kodya bekasi dalam melakukan administrasi data penduduk. Simpulan yang dapat diambil adalah bahwa dengan adanya sistem e-government yang dirancang ini dapat menyediakan fasilitas yang mempermudah proses pembuatan kartu tanda penduduk.

Kata kunci : e-Government, internet, Kartu Tanda Penduduk, perancangan

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya yang luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan, dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Perubahan-perubahan yang terjadi saat ini menuntut terbentuknya pemerintahan yang bersih, transparan, dan mampu menjawab tuntutan perubahan secara efektif dimana masyarakat menuntut pelayanan publik yang memenuhi kepentingan masyarakat luas di seluruh wilayah negara, dapat diandalkan dan terpercaya, serta mudah dijangkau secara interaktif. Pemerintahan pusat dan daerah harus mampu membentuk dimensi baru ke dalam organisasi, sistem manajemen, dan proses kerja yang lebih dinamis.

Dengan demikian perlu dikembangkan sistem dan proses kerja yang lebih lentur untuk memfasilitasi berbagai bentuk interaksi yang kompleks dengan lembaga-lembaga negara lain, masyarakat, dunia usaha, dan masyarakat internasional. Oleh karena itu, ketika masyarakat mendambakan terwujudnya reformasi sektor publik, pemerintah harus segera melaksanakan proses transformasi menuju *e-Government*.

Dengan menggunakan *e-Government*, maka sistem kerja Pemerintahan Kodya Bekasi lebih teratur dan lebih terprogram dalam pengolahan data yang ada, termasuk data administratif pemerintahan seperti data kependudukan yang ada pada setiap wilayah Kodya Bekasi. Hal ini dikarenakan selama ini bidang administrasi kependudukan belum menunjukkan sifat akomodatif terhadap kebutuhan-kebutuhan dan tuntutan yang berkembang di masyarakat. Karena pada kenyataannya masih banyak warga Kodya Bekasi yang tidak memiliki kartu identitas penduduk sebagai bukti bahwa ia adalah penduduk Indonesia dikarenakan ketidakmampuannya untuk memenuhi biaya pembuatan Kartu Tanda Penduduk. Atas pertimbangan inilah maka kami berniat menyusun tulisan mengenai sistem kependudukan dalam pembuatan Kartu Tanda Penduduk secara *online* dengan menggunakan media *internet*. Judul yang akan kami ambil adalah Perancangan Aplikasi Pembuatan Kartu Tanda Penduduk Berbasiskan *Web* Pada Kodya Bekasi.

Diharapkan dengan penulis mengangkat topik ini dapat membantu warga Kodya Bekasi dalam pembuatan Kartu Tanda Penduduk serta dapat memudahkan petugas dalam pembuatan dan penyimpanan data penduduk tersebut.

Ruang lingkup

Karena luasnya cakupan dalam dunia teknologi informasi, maka penelitian dibatasi pada:

1. Perancangan aplikasi pembuatan KTP berbasis situs *web* yang terfokus pada pelayanan informasi.
2. Perancangan aplikasi pembuatan KTP ini ditujukan ke Kodya Bekasi dengan sampel Kelurahan Jatibening. Sehingga semua data yang dipakai hanya data penduduk Kelurahan Jatibening saja.
3. Analisis dan Perancangan aplikasi pembuatan KTP tidak membahas mengenai sistem keamanan komputer tingkat lanjut dan jaringan yang terdapat dalam aplikasi KTP *online*.
4. Proses pencetakan KTP hanya terbatas pada data sampel yang sudah kelompok kami *input* sebelumnya.
5. Aplikasi yang dirancang hanya sebatas pembuatan KTP.

6. Aplikasi ini hanya berakhir pada tahap proses tampil cetak karena bentuk fisik KTP yang sudah jadi dapat diambil di kelurahan karena pengguna harus memberikan foto dan melakukan proses biometric (pindai cap tiga jari).

Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan ini adalah:

1. Merancang suatu aplikasi pembuatan KTP berbasis *web* pada Kodya Bekasi dengan sampel Kelurahan Jatibening.
2. Menyediakan aplikasi yang memudahkan pihak Kelurahan Jatibening dalam pembuatan KTP.
3. Menyediakan basis data yang memudahkan pihak Kelurahan Jatibening.

Manfaat dari penulisan ini adalah:

1. Dapat membantu meningkatkan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat.
2. Peningkatan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat umum agar menjadi lebih baik.
3. Pemberdayaan masyarakat melalui informasi yang mudah diperoleh.
4. Pelaksanaan pemerintahan yang lebih efisien.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penulisan ini meliputi metode kepustakaan, metode analisis, dan metode perancangan.

TEORI PENDUKUNG

Internet adalah kependekan dari perkataan *inter-network*. Pengertian dari *internet* adalah lingkungan jaringan global yang menghubungkan mayoritas orang banyak yang menggunakan komputer. (Turban, 2002, p3)

Sumber lainnya juga menyebutkan pengertian *internet* adalah jaringan yang menghubungkan berjuta-juta pengguna komputer dari seluruh dunia dengan seperangkat protokol standar yang memungkinkan komputer untuk berkomunikasi satu dengan yang lainnya. (Feit, 1997, p13-14)

TCP/IP (*Transmission Control Panel / Internet Protocol*)

Internet akan terbentuk bila ada kesepakatan sekumpulan besar jaringan komputer untuk berbicara dengan bahasa yang sama. Untuk menunjang hal tersebut ditetapkanlah TCP/IP sebagai bahasa yang ditetapkan untuk digunakan. TCP/IP merupakan sekelompok protokol yang mengatur komunikasi data komputer di *internet*. Dengan adanya protokol ini maka perbedaan jenis komputer dan sistem operasi tidak menjadi masalah. Alasan TCP/IP dapat diterima oleh kalangan luas dan telah menjadi *standart de facto* jaringan komputer karena memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Standar protokol TCP/IP dalam bentuk *request for comment* (RFC) dapat diambil oleh siapa saja tanpa biaya.
- b. TCP/IP dikembangkan tanpa tergantung pada perangkat keras maupun sistem operasi apapun.
- c. TCP/IP memiliki fasilitas *routing* yang memungkinkan sehingga dapat diterapkan pada *internetwork*.
- d. Pengembangan TCP/IP dilakukan secara konsensus dan tidak tergantung pada suatu *vendor* tertentu.

World Wide Web (WWW)

World Wide Web merupakan suatu sistem yang terhubung dengan *server-server* di internet terutama yang mendukung dokumen-dokumen dalam format multimedia seperti teks, suara, foto, dan video. *Web* merupakan bagian yang paling banyak dikenal dari *internet* (Brian K, 2005, p35)

Browser

Browser adalah suatu program atau perangkat lunak yang berfungsi untuk menghubungkan suatu komputer untuk mengakses *internet*. *Browser* disebut juga *web client* sejak mereka menerima informasi dari sebuah *server*.

Electronic Mail (e-mail)

Merupakan surat elektronik yang dikirim melalui *internet*. Melalui fasilitas ini dapat dilakukan pertukaran informasi dimana pengirim dan penerima bisa berasal dari berbagai bagian dunia. Selain itu, proses pengirimannya juga sangat cepat dan dapat mengirimkan file secara *attachment* juga.

HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)

Protokol yang membuat *browser* dapat membaca data dari *internet*. HTTP adalah protokol tambahan yang mendukung fungsi dari TCP/IP. Beberapa protokol ini adalah *File Transfer Protokol* (FTP), *Simple Mail Transfer Protocol* (SMTP), dan HTTP. Protokol HTTP digunakan oleh *World Wide Web* untuk transfer dan memproses file HTML. Protokol ini secara keseluruhan beroperasi tanpa sepengetahuan pemakai, tidak setiap pemakai perlu tahu TCP/IP bila hanya sekedar menggunakan *internet* atau *web*.

FTP (*File Transfer Protocol*)

Merupakan suatu koleksi spesifikasi untuk transfer *file* dalam *internet*. FTP memberikan pelayanan untuk menyalin file-file dari suatu *host* ke *host* lain dengan menggunakan sistem *client/server*.

URL (*Uniform Resource Locators*)

URL merupakan cara standar untuk menentukan situs atau halaman pada *internet* dan menampilkan informasi tentang jenis isi dan lokasi *file*: nama *file*, lokasi komputer di *internet*, letak *file* didalam komputer, dan protokol *internet* yang digunakan untuk mengakses *file* itu. *Internet* sangat besar, merupakan interkoneksi, terdistribusi, tempat yang sangat tidak seragam, dan URL menstandarkan dari keanekaragaman ini. *Web* terdiri atas 2 komponen, yaitu:

- a. *Web Server*
Sebuah komputer dan perangkat lunak yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lainnya melalui *internet*.
- b. *Web Browser*
Perangkat lunak yang dijalankan pada komputer pemakai (*client*) yang meminta informasi dari *web server* dan menampilkan sesuai dengan data yang diminta.

Internet Service Provider

Suatu organisasi atau lembaga yang menyediakan akses ke *internet* dengan biaya tertentu. ISP menyediakan akses *dial-up* lokal dari komputer pribadi ke jaringan komputer yang tersambung ke *internet*.

(www.liv.ac.uk/webteam/glossary/)

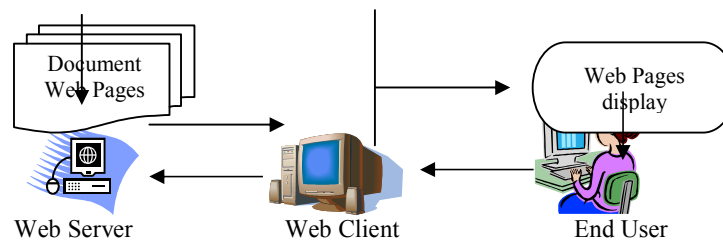
Cara Kerja Internet

Pada dasarnya, jaringan komputer pada *internet* dikategorikan menjadi dua, yaitu *web-client* dan *web-server*. *Web-server* merupakan komputer yang menyimpan file-file *web pages* yang nantinya akan diakses oleh *web-client*. *Web pages* sendiri adalah halaman informasi tentang segala sesuatu yang ingin ditampilkan oleh orang yang membangun sebuah situs *web* sesuai dengan tujuan pembangunannya. Sedangkan yang dimaksud dengan *web client* adalah komputer-komputer yang mengakses dan membaca *web pages* yang terdapat dalam *web server*.

Dalam menjalankan tugasnya, *web server* melayani permintaan *web client* untuk menampilkan informasi baik yang berupa teks, gambar ataupun suara. Untuk itu *web server* mengirimkan perintah-perintah ke *web client* tentang cara menampilkan informasi tersebut (dalam bentuk *hypertext*). Untuk menampilkan *web page*, diperlukan program penampil yang sering disebut dengan nama *web browser*. *Web browser* merupakan *software* yang digunakan untuk membaca instruksi *hypertext* dari *web pages* dan mengeksekusinya sehingga dapat diakses oleh *end user*.

Proses Kerja *Internet* Sebagai berikut (Gambar 2.1):

- a. User melakukan permintaan alamat *web* melalui *web browser*. Sebagai contoh, *request* dilakukan dengan sebuah HTTP standar dengan sebuah *address* tertentu.
- b. Dengan sebuah *request*, *web browser* akan mengambil sebuah *web pages* dari *web server*.
- c. *Web server* memberikan dokumen *web pages* yang diminta juga menggunakan HTTP dan mengirimkan instruksi yang bersifat *hypertext*.
- d. *Web browser* membaca instruksi *hypertext* dari *web pages* dan mengeksekusinya sehingga dapat diakses oleh *end user*.



Gambar 1. Cara Kerja Internet

Software dan Basis Data

Macromedia Dreamweaver

Macromedia Dreamweaver adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs *web* maupun halaman *web*. *Dreamweaver* membuatnya jadi lebih mudah dengan menyediakan *tool-tool* yang sangat berguna dalam meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam membuat *web*.

PHP (Personal Home Page Tools)

PHP adalah kependekan dari *PHP Hypertext Preprocessor*, bahasa interpreter yang mempunyai kemiripan dengan Bahasa C dan Perl yang mempunyai kesederhanaan dalam perintah. PHP digunakan bersama dengan *HTML* sehingga memudahkan dalam membangun aplikasi *web* dengan cepat. PHP dapat digunakan untuk meng-*update* dan menciptakan basis data serta mengerjakan perhitungan matematika. Seperti halnya dengan program *open source* lainnya, PHP dibuat dibawah GNU. (Indrajit, Prastowo, Syukri, 2002, p6)

Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan, yang diatur sedemikian rupa sehingga berkaitan dengan struktur dan kebutuhan dari suatu perusahaan/organisasi, serta digunakan oleh lebih dari satu orang dan lebih dari satu aplikasi. (<http://www.wicakep.net/database.htm>)

MySQL

MySQL adalah perangkat lunak pengolah basis data yang sangat populer, terutama dikalangan pengguna sistem operasi yang berbasiskan LINUX. MySQL merupakan perangkat lunak yang *open source* yang gratis untuk kalangan umum. Sesuai dengan namanya, bahasa yang digunakan adalah SQL (*Structured Query Language*) yang merupakan standar bahasa pemrograman untuk mengolah basis data. Perintah yang digunakan tidak *case sensitive*, jadi baik huruf kapital/huruf kecil tidak dipermasalahkan. Setiap perintah harus diakhiri dengan tanda titik koma (;).

PHPMyAdmin

PHPMyAdmin ialah sebuah program *web-based open source* yang digunakan untuk aplikasi PHP. Program ini digunakan untuk mengakses MySQL *database*. Program ini membuat pekerjaan menjadi lebih mudah dan lebih efisien ketika menggunakan MySQL.

Apache Web Server

Apache adalah sebuah HTTP *server* yang sebenarnya didesain untuk sistem UNIX. Sejarah Apache berawal dari sebuah grup proyek *web server* NCSA HTTPd yang dikembangkan oleh sebuah grup di National Center for Super Computing Activities (NCSA) di University of Illinois di Urbana Champaign. Pada tahun 1994, Rob McCool, yang mengembangkan NCSA HTTPd, keluar dari NCSA sehingga proyek tersebut menjadi terbelangkai, sejak saat itu *source code* dari NCSA HTTP disebarluaskan ke masyarakat sehingga individu perusahaan yang masih memakainya mulai mengembangkan sendiri aplikasi ini dan menambahkan fitur-fitur baru.

Teori-teori Khusus

E-Government

The World Bank Group mendefinisikan *e-Government* berkaitan dengan penggunaan oleh agen-agen pemerintahan dalam teknologi informasi (seperti *wide area network*, *internet*, dan *mobile computing*) yang memiliki kemampuan untuk menghubungkan hubungan dengan penduduk, bisnis dan pemerintahan, lainnya digunakan oleh pemerintah.

Sedangkan definisi lain dari referensi lainnya adalah *Electronic Government* atau *e-Government* adalah proses transaksi bisnis antara publik dan pemerintahan melalui penggunaan sistem. Pada intinya *e-Government* adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dan pihak-pihak lain. Penggunaan teknologi informasi ini kemudian menghasilkan hubungan bentuk baru seperti G2C (*Government to Citizen*), G2B (*Government to Business Enterprises*) dan G2G (*inter-agency relationship*).

E-Government pada prinsipnya harus:

1. Terbuka & Transparan

Terbuka dan Transparan, membuka akses informasi dan interaksi pada semua *stakeholder* yang berperan pada pemerintahan dan pengambilan kebijakan. Infrastruktur jaringan komunikasi, *internet*, dan media *website* jika e-gov menggunakan pilihan ini maka mendukung terciptanya interaksi terbuka dan transparan pada *stakeholder* kota tersebut. Komunikasi tersebut memungkinkan masukan dari publik dapat ditampung dan ditindaklanjuti untuk mendapatkan solusi pembangunan kota/daerah.

2. Efisien & Efektif

Efisien dan efektif, mengembangkan sistem informasi administrasi yang lebih mudah, murah, cepat dan akurat tanpa menghilangkan aspek legalitas administratifnya. Pada saat tertentu akan tercapai kepercayaan publik pada pelayanan administrasi pemerintah yang bersih dan akurat.

3. Jaringan Kerja

Jaringan kerja, memudahkan pertukaran data dan pengolahan informasi yang terdistribusi pada bagian-bagian dalam pemerintahan. Dengan cara ini dimungkinkan secara mudah dan cepat mendapatkan data dan informasi sesuai kebutuhan sehingga waktu dan hasil yang diperoleh menjadi lebih cepat dilakukan dengan jaringan kerja.

4. Integritas

Integritas, memelihara integritas sistem dan data yang ada dalam administrasi pemerintahan. Keterpaduan sistem menjadi tuntutan untuk memperoleh informasi yang akurat dalam mengambil kebijakan dan menyikapi situasi dan kondisi wilayahnya.

Konsep Pengembangan E-Government Lembaga Pemerintahan

Konsep pengembangan *e-Government* di setiap lembaga pemerintah sangat ditentukan oleh tugas pokok dan fungsi dari setiap lembaga, jenis informasi sumber daya, dan jenis layanan yang diberikan oleh masing-masing lembaga. Hal inilah yang menentukan struktur data dan proses bisnis yang menjadi dasar penyusunan rencana induk *e-Government* di setiap lembaga pemerintah. (Jurnal Panduan Penyusunan Rencana Penduduk Pengembangan *E-Government* Lembaga)

Konsep Sistem Informasi Administrasi Kependudukan

Pembangunan dan pengembangan data kependudukan nasional melalui SIAK *Online*, ditujukan untuk mengelola serta mendayagunakan data identitas penduduk dari hasil pelayanan pendaftaran penduduk dan pencatatan sipil dengan menerapkan teknologi informasi (perangkat keras dan perangkat lunak), dan teknologi komunikasi data yang tepat guna.

Kartu Tanda Penduduk (KTP)

Secara umum Kartu Tanda Penduduk atau KTP bisa diartikan sebagai kartu identitas seseorang di Indonesia yang diperoleh setelah seseorang berusia di atas 17 tahun atau yang sudah menikah. KTP ini digunakan pada berbagai bidang sebagai bukti identitas resmi yang diakui.

Sumber lain juga menyebutkan bahwa Kartu Tanda Penduduk yang selanjutnya disingkat KTP adalah alat bukti diri sebagai legitimasi penduduk yang diterbitkan oleh pejabat berwenang, yang berlaku di seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Petunjuk Pengoperasian SIAK di TPKD Kecamatan/Kelurahan, vol 05, hal 5)

Penerapan E-Government Pada Pemrosesan Kartu Tanda Penduduk

Tahapan yang harus dilaksanakan:

1. Membangun Komitmen

Langkah awal untuk menerapkan *e-Government* adalah membangun kesepakatan antar komponen yang terlibat. Tanpa komitmen, penerapan *e-Government* hanya merupakan proyek dari atas yang dipaksakan dan sulit untuk menjaga keberlanjutannya.

2. Penyiapan Prosedur dan Pelatihan Tim Pelaksana

Pemerintah Kota memilih Tim Pelaksana yang beranggotakan dari instansi yang berkaitan dengan administrasi Data Kependudukan (BPS atau Bapeda), administrasi dan keuangan, dan pelaksana berkemampuan pada bidang Teknologi Informasi dari Infokom. Kemudian menyiapkan prosedur dan perangkat kerasnya. Beberapa perangkat pendukung yang dibutuhkan dalam hal ini adalah komputer, printer, kamera *digital* atau *scanner* rancangan Formulir Isian, rancangan Form KTP.

3. Pengembangan Sistem Komputerisasi dan Basis Data

Tim Pelaksana mendeskripsikan prosedur, bisnis proses dan rancangan basis data kependudukan yang ada ke dalam spesifikasi rancangan sistem komputerisasi. Deskripsi rancangan sistem tersebut menjadi acuan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak oleh pihak lain atau konsultan.

4. Pemantauan Validasi dan Verifikasi Data Penduduk

Dalam pelaksanaan prosedur tersebut perlu lebih diperhatikan dan diuji adalah validasi dan verifikasi data kependudukan tersebut untuk menjamin bahwa data tersebut dapat dipercaya. Ada 3 kondisi dari data yang akan diterima belum pernah ada, sudah pernah ada tetapi ada perubahan, dan sudah pernah ada akan diperpanjang. Jika pemerintah kota memberikan pelayanan yang mudah, cepat dan murah maka masyarakat akan puas dengan pelayanan tersebut karena terbantu dalam memenuhi kewajibannya seperti halnya KTP sebagai identitas diri penduduk kota. Hasilnya Pemerintah kota akan mempunyai Basis Data Kependudukan yang cukup akurat untuk membuat laporan statistik perkembangan penduduk kota tersebut.

5. Koordinasi Pengelola Sistem dan Kelurahan-Kelurahan.

Pengelola Sistem atau Tim Pelaksana perlu melakukan koordinasi dengan kelurahan pada setiap periode tertentu yang disepakati untuk saling memberikan hasil verifikasi dari semua data kependudukan yang diproses. Laporan periodik tentang data penduduk pada kelurahan-kelurahan tersebut yang sudah diproses KTP-nya oleh unit ini akan membantu kelurahan untuk melihat dan mengamati perkembangan data penduduk pada keluarga masing-masing.

6. Pemantauan, Pemeliharaan dan Evaluasi

Pemantauan dilakukan terus menerus oleh anggota tim Pelaksana yang berwenang mengawasi dan memberikan catatan untuk evaluasi atas kejadian yang menyimpang dari prosedur atau tidak diprediksi sebelumnya. Secara periodik Tim Pelaksana melakukan evaluasi dan pengembangan sistem dan melakukan pelatihan kembali pada personil yang terlibat langsung dengan sistem ini. Pemeliharaan data harus selalu dilakukan untuk menjaga keseluruhan sistem baik basis data, sistem komputerisasi, dan perangkat keras dapat bekerja baik dan konsisten.

Sejarah Tahun 1949 Sampai Terbentuknya Kota Bekasi

Sejarah setelah tahun 1949, ditandai dengan aksi unjuk rasa sekitar 40.000 penduduk Bekasi pada tanggal 17 Februari 1950 di alun-alun Bekasi. Akhirnya berdasarkan UU Nomor 14 Tahun 1950 terbentuklah Kabupaten Bekasi, dengan wilayah terdiri dari 4 kewedanaan, 13 kecamatan (termasuk Kecamatan Cibarusah) dan 95 desa. Angka-angka tersebut secara simbolis diungkapkan dalam lambang Kabupaten Bekasi dengan motto "SWATANTRA WIBAWA MUKTI". Pada tahun 1960 kantor Kabupaten Bekasi berpindah dari Jatinegara ke kota Bekasi. Kemudian pada tahun 1982, saat Bupati dijabat oleh Bapak H. Abdul Fatah, Gedung Perkantoran Pemda Kabupaten Bekasi kembali dipindahkan ke Jl. A. Yani No.1 Bekasi. Peresmian Kota Administratif Bekasi dilakukan oleh Menteri Dalam Negeri pada tanggal 20 April 1982. Pada Perkembangannya Kota Administratif Bekasi terus bergerak dengan cepat. Hal ini ditandai dengan pertumbuhan penduduk yang cukup tinggi dan roda perekonomian yang semakin bergairah. Sehingga status Kotif Bekasi pun kembali di tingkatkan menjadi Kotamadya/Kota Bekasi melalui Undang-undang Nomor 9 Tahun 1996.

Visi dan Misi

Visi

Visi Kota Bekasi adalah Bekasi Kota Unggul dalam Jasa dan Perdagangan Bermanfaat.

Misi

Kota Bekasi memiliki misi yang meningkatkan kualitas dan kerukunan beragama, memberdayakan SDM, menciptakan iklim berusaha yang sehat dan adil untuk mengembangkan jasa dan perdagangan yang didukung industri berwawasan lingkungan guna mendorong pertumbuhan ekonomi yang merata, menegakkan supremasi hukum dan HAM, mengoptimalkan dan melestarikan sumber daya alam, mengoptimalkan pengendalian dan pemanfaatan ruang, menjamin keamanan dan ketertiban, menciptakan iklim politik yang demokratis dan bertanggung jawab, serta mewujudkan masyarakat Bekasi yang berbudaya dan bermartabat.

Analisis Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada pembuatan KTP maka ditemukan bahwa sistem pembuatan KTP yang selama ini berjalan dilakukan secara manual. Sistem yang berjalan secara manual itu dimulai dari pengisian formulir pembuatan KTP, penyimpanan data pemohon KTP, sampai pengiriman pembuatan KTP ke Kecamatan (apabila pemohon membuat di Kelurahan).

Permasalahan yang Dihadapi

Dari analisis yang telah kami lakukan dari sistem yang berjalan maka ditemukan beberapa permasalahan dalam sistem pembuatan KTP yaitu:

a. Prosedur yang berjalan

Prosedur yang berjalan pada saat ini sangat tidak efektif dan efisien hal ini dikarenakan proses pembuatan KTP saat ini tidak berada dalam satu atap.

b. Waktu

Dalam pembuatan KTP, waktu yang dibutuhkan sampai KTP itu selesai dapat memakan waktu satu minggu bahkan lebih.

c. Biaya

Pemohon sering kali harus mengeluarkan uang untuk biaya seharusnya tidak perlu dikeluarkan.

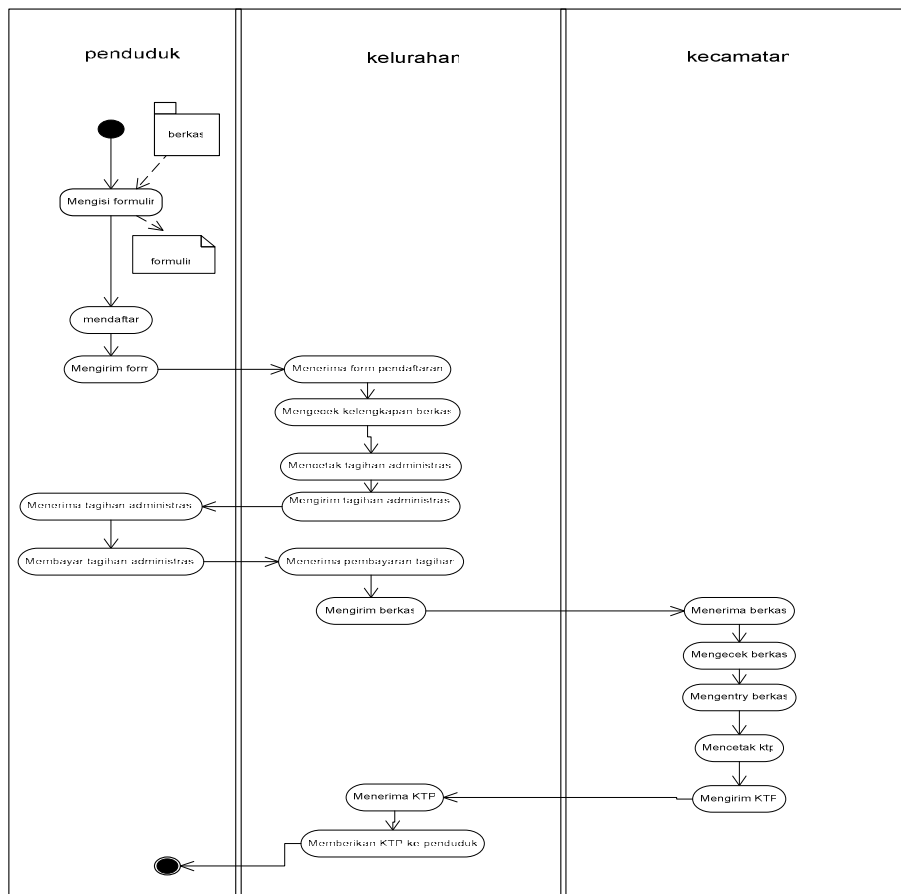
Alternatif Pemecahan Masalah

Usulan pemecahan masalah yang kami usulkan dari hasil analisis permasalahan yang terjadi pada sistem yang berjalan pada proses pembuatan KTP di Kelurahan Jatibening yaitu:

a. Prosedur

- Dengan adanya pembuatan KTP secara *online* maka prosedur pembuatan akan berjalan lebih baik dalam artian proses pembuatan KTP tidak akan rumit.
- b. Administrasi
 Dengan adanya pembuatan KTP secara *online*, maka basis data penyimpanan data pemohon KTP akan lebih terorganisir lagi. Sehingga nantinya ketika data akan dicari untuk dipakai lagi, maka data tersebut akan lebih mudah untuk diakses.
 - c. Pelayanan
 Dengan adanya pembuatan KTP secara *online*, maka pelayanan terhadap pemohon KTP akan lebih efektif dan efisien. Efektif karena pemohon KTP tidak perlu datang jauh-jauh ke Kelurahan, pemohon dapat membuat KTP dengan cara mengisi langsung melalui situs *web* yang telah tersedia sehingga tidak menghabiskan waktu. Efisien karena dengan adanya situs *web* yang disediakan, maka data pemohon dapat langsung masuk ke basis data Kependudukan, data tersebut langsung diproses, dan KTP dapat siap dengan waktu yang lebih cepat. Hal ini sangat menguntungkan karena pemohon dapat terhindar dari biaya-biaya yang seharusnya tidak perlu dikeluarkan, dan juga pemohon tidak perlu lama-lama menunggu KTP tersebut selesai.

Activity Diagram Pembuatan KTP



Gambar 2. Actiivty Diagram Pembuatan KTP

Analisis Kebutuhan Informasi

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan kepada pihak-pihak internal yang terkait dalam pembuatan KTP dan analisis terhadap kuisioner yang disebarakan, maka sistem aplikasi pembuatan KTP secara *online* yang kita rancang dapat digunakan oleh pihak internal maupun eksternal, meliputi:

Pihak Internal

1. Pihak pemerintahan sebagai *server*
 - a. Dapat mengakses data penduduk dengan lebih cepat dan mudah dalam kaitannya dengan proses pembuatan KTP dan pendataan penduduk.
 - b. Dapat melakukan proses pembuatan KTP sesegera mungkin setelah data pemohon masuk ke *server*.

Pihak Eksternal

1. Pemohon KTP
2. Dapat secara langsung mengisi form pembuatan KTP secara *online*.
 - a. Dapat melakukan perpanjangan KTP langsung secara *online*.



Gambar 3. Tampilan Layar *Login*



Gambar 4. Tampilan Layar Keluarga

Data anggota Keluarga	
Nama	natisa chaeria
Jenis Kelamin	perempuan
Golongan Darah	AB
Tempat dan Tanggal	bandung,11
Pekerjaan	ibu rumah tangga
Status	kawin
Agama	islam
Alamat	jl sumedang
Kelurahan	jatibening
Kecamatan	pondok gede
Kotamadya	bekasi

[Cetak KTP](#)

Gambar 5. Tampilan Cetak

5.

PELAYANAN KTP ONLINE
KELURAHAN JATIBENING

[Home](#) | [Tentang KTP](#) | [Registrasi KTP](#) | [Artikel](#) | [Kontak Kami](#)

Selamat datang, 10.5505/01/25092
[Daftar Data Anggota Keluarga](#)

[logout](#)


Nama Lurah : Nasib Umar
Jumlah RW : 13
Jumlah RT: 107
Jumlah Penduduk: 35745

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan aplikasi pembuatan KTP berbasis web pada Kodya Bekasi, dengan sampel Kelurahan Jatibening, yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan *e-Government*, maka proses pembuatan KTP akan mengalami perubahan ke arah otomatisasi dengan adanya aplikasi pembuatan KTP secara online. Yaitu adalah proses pembuatan KTP secara *on-line* dan proses pemberian saran & kritik maupun mengirimkan pertanyaan secara *online*.
2. Sistem *e-Government* yang dirancang, menyediakan fasilitas yang mendukung pembuatan KTP secara mudah dan cepat. Aplikasi *e-Government* berbasis *web* berisi fitur-fitur seperti Tentang KTP, Registrasi KTP, Artikel, dan Kontak Kami.
3. *E-Government* membutuhkan teknologi komputer seperti *database*, *internet*, dan *server* agar dapat berfungsi secara optimal dan juga untuk mengolah besarnya informasi yang dikumpulkan.
4. Aplikasi *e-Government* memudahkan penduduk untuk membuat KTP secara mudah, cepat, dan murah. Aplikasi ini juga membantu dalam meningkatkan kinerja pemerintah agar lebih efektif dan efisien sehingga kepuasan penduduk akan layanan yang didapat dari pemerintah juga meningkat.

6. SARAN

Beberapa saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi pembuatan KTP berbasis web pada Kodya Bekasi, dengan sampel Kelurahan Jatibening:

1. Agar tampilan *website* pada Kelurahan Jatibening tidak membosankan, sebaiknya dilakukan perubahan terhadap tampilan atau interface dari *website* secara berkala.

2. Untuk pengembangan lebih lanjut, maka *website* dapat dilengkapi dengan fasilitas tambahan seperti pembuatan Kartu Keluarga, Pasport, dan SIM secara *online*.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Agung, Gregorius. (2003). *Belajar Sendiri Desain Web Graphic Dengan Fireworks MX*. Elex Media Komputindo
- Chen, Ching – Yaw. (2006). *International Journal Of Management And Enterprise Development 2006*. www.inderscience.com
- Erdem, S. Altan, Fahri Karakaya. (2005). *International Journal Of Marketing And Advertising 2005*. www.inderscience.com
- Dayton, Linnea, Gillespie, Christen. (2007) *The Photoshop Wow Book CS/CS2 : Wow!*. Peachpit Press.
- Devang. (2007). *Devinition And Scope Of Internet Marketing*. www.wikipedia.org
- Forrest, Ed (1999), *Internet Marketing Research : Resource and Techniques*, The McGraw Hill, Australia
- Kotler, Philips & Armstrong, Gary (2001). *Priciples of Marketing*. 9th Edition. Prentice-Hall International, Inc. USA
- Mcleod, Jr R. (2001). *Management Information Systems*. Edisi 8. Prentice-Hall, Inc., New Jersey, USA
- Mohammed, Rafi A., Fisher, Robert J., Jaworski, Bernard J., Paddison, Gordon J. (2003), *Internet Marketing : Building Advantage in a Networked Economy*, 2nd edition, The McGraw Hill, New York.
- O'Brien, James. (2003). *Introduction to Information Systems*. Edition 11th McGrahill, New York, USA.
- Rudy, Rosrita Krisman, Jerri, Sisca Agustina. (2006). *Jurnal Bee – Sisfo Volume 3/ Nomor 1/ Juni 2006*
- Turban, Efraim, Rainer, R. Kelly, Jr, & Potter, Richard E. (2001). *Introduction to Information Technology*. John Wiley & Sons, Inc., USA.
- Ustandiyanto, Rieke. (2002). *E-Business Plan: Perencanaan, Pembangunan, dan Strategi di Internet*. Penerbit Andi, Yogyakarta.
- West, Ray, Muck, Tom. (2004). *Dreamweaver MX 2004*. McGraw Hill
- Winasis, Tri Aji. (2001). *Trik Membangun Situs Web Gratis*. Elex Media Komputindo, Jakarta.