

dengan kondisi masyarakat. Pemerintah juga dapat menentukan prioritas terhadap perencanaan pembangunan yang akan dilakukan. Pada penelitian ini akan dibahas penggunaan sistem *E-Planning* diharapkan dapat menata berbagai aspek data perencanaan pembangunan secara terintegrasi dan komprehensif, baik dalam struktur, jenis maupun format data untuk perencanaan pembangunan.

1.1. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah "Bagaimana membangun sebuah model *E-Planning* yang dapat membantu pemerintah daerah kabupaten OKU dalam membuat perencanaan pembangunan yang sesuai dengan kondisi dan keinginan masyarakat kabupaten OKU"

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembangunan model *E-Planning* ini adalah :

1. Terbentuknya model *E-Planning* untuk membantu proses perencanaan pembangunan untuk kabupaten OKU.
2. Meningkatkan mutu data dan informasi daerah yang handal, cepat, tepat waktu dan akurat dalam mendukung proses pengambilan keputusan, perencanaan, pembinaan dan pengendalian di bidang pembangunan.

1.3. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dimana metode ini menganalisa data penelitian untuk memecahkan masalah yang ada, dengan mengikuti tahapan – tahapan dalam sistem siklus pengembangan sistem, yaitu :

1. Perencanaan System, pada tahap ini di lakukan rincian biaya pembuatan sistem pengeluaran manual yang ada.
2. Menganalisis sistem, pada tahap ini dilakukan survei dan investigasi ke sistem pengeluaran manual yang ada, sehingga dapat dirumuskan informasi apa saja yang dibutuhkan dan diperlukan sistem.
3. Merancang secara konseptual, pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap berbagai alternatif rancangan dan menyiapkan spesifikasi rancangan yang sesuai dengan permintaan dan kebutuhan sistem. Sedangkan merancang secara fisik meliputi perancangan formulir dan laporan, prosedur serta pengendalian.
4. Implementasi Sistem, pada tahap ini di lakukan penerapan software yang telah selesai dibangun.

1.4. Tinjauan Pustaka

1.4.1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pada rekayasa perangkat lunak, banyak model yang telah dikembangkan untuk membantu proses pengembangan perangkat lunak. Model-model ini pada umumnya mengacu pada model proses pengembangan sistem yang disebut *System Development Life Cycle (SDLC)* atau yang lebih dikenal dengan nama Model Waterfall. SDLC (*Systems Development Life Cycle*) adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana, analisa, desain, implementasi, uji coba dan pengelolaan (Britton, Carol (2001)). Pendekatan ini dirasa cukup baik dalam hal ini mengingat kebutuhan user yang berubah-ubah sesuai kenyataan yang ada di lapangan. Sistem dapat sewaktu-waktu berubah seiring perubahan bisnis proses atau adanya kebijakan baru dalam implementasi kedepannya. Tahapan-tahapan pengembangannya adalah :

1. Feasibility atau Requirement
2. Analisis
3. Desain
4. Development
5. Testing
6. Implementasi
7. Maintenance

1.4.2. Perencanaan / Planning

Menurut Undang-Undang nomor 5 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional menyatakan bahwa perencanaan adalah suatu proses untuk menentukan tindakan masa depan yang tepat, melalui urutan pilihan, dengan memperhitungkan sumber daya yang tersedia.

2. Pembahasan

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan Sistem ini menggunakan metodologi *System Development Life Cycle* berikut ini urutan tahap prosesnya :

1) Survey System

Untuk menemukan inti permasalahan dan mendefinisikan kebutuhan sistem serta solusi permasalahan yang ditemukan tahapan awal dilakukan survei sistem. Yaitu dengan mengumpan objek yang akan menggunakan sistem. Kegiatan dilakukan pada tahapan yaitu melakukan wawancara dengan pengguna sistem, mengumpulkan laporan yang dihasilkan sistem yang lama. Dari survei ini