

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Program *e-KTP* dilatarbelakangi oleh sistem pembuatan KTP konvensional / nasional di Indonesia yang memungkinkan seseorang dapat memiliki lebih dari satu KTP. Hal ini disebabkan belum adanya basis data terpadu yang menghimpun data penduduk dari seluruh Indonesia. Fakta tersebut memberi peluang penduduk yang ingin berbuat curang dalam hal-hal tertentu dengan menggandakan KTP-nya. Misalnya dapat digunakan untuk : Menghindari pajak, Memudahkan pembuatan paspor yang tidak dapat dibuat diseluruh kota, Mengamankan korupsi atau kejahatan/kriminalitas lainnya, Menyembunyikan identitas (seperti teroris), Memalsukan dan menggandakan ktp. Adapun syarat-syarat untuk pembuatan *e-KTP* itu sendiri cukup mudah, yaitu telah berusia 17 tahun, membawa surat pengantar RT/RW, fotocopy kk, fotocopy akta kelahiran, surat keterangan pindah yang diterbitkan oleh pemerintah kabupaten/kota dari daerah asal, surat keterangan datang dari luar negeri karena pindah, datang langsung untuk di foto atau melampirkan pas foto terbaru ukuran 3x4 sebanyak 2 lembar.

Sistem operasi Android secara perlahan mulai menggeser kepopuleran sistem operasi seluler lainnya seperti iOS, Blackberry OS, Symbian, dan Windows Phone. Bukan tidak mungkin beberapa tahun ke depan, sistem operasi Android dapat menjadi pemimpin pasar sistem operasi seluler. Melihat prospeknya yang begitu cerah, produsen telepon seluler mulai berlomba-lomba memproduksi telepon seluler berbasis Android, antara lain Sony Ericsson, Samsung, LG, HTC, Motorola, Vivo, Oppo, Xiaomi, dan masih banyak lagi telepon seluler yang berbasis Android.

Dari data kependudukan Provinsi Lampung berjumlah 8.117.268 jiwa, dengan presentasi untuk pengelompokan usia remaja hingga dewasa adalah 1.422.948 jiwa, namun pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum memiliki e-KTP, karena kurangnya sosialisasi dari pemerintah daerah. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul “**Sosialisasi Pembuatan e-KTP Berbasis Android.**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membangun sosialisasi pembuatan e-KTP berbasis android ?
2. Bagaimana menarik minat masyarakat untuk membuat e-KTP dengan aplikasi yang bersifat *user friendly*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Jalan Indra Bangsawan No.27, Way Urang, Kalianda, Way Urang, Lampung Selatan, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35551.
2. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android minimal 2.2.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang diuraikan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi sosialisasi e-KTP berbasis android.
2. Menghasilkan aplikasi sosialisasi e-KTP berbasis android yang bersifat *user friendly*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui proses pembuatan e-KTP berbasis android dengan menggunakan simulasi.
2. Dapat menarik minat masyarakat untuk membuat e-KTP, karna simulasi yang ditampilkan bersifat *user friendly*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menerangkan dan menjelaskan landasan-landasan teori yang digunakan dan berhubungan dengan aplikasi yang dibangun.

BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan serta langkah-langkah yang digunakan terkait dengan penelitian yang dilakukan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil analisis dan pembahasan yang di peroleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan dan memberikan gambaran tentang desain aplikasi yang dibangun.

BAB V Simpulan dan Saran

Bab inimerupakan penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang dapat membantu pengembangan aplikasi ini di masa yang akan datang.