

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Smart city atau kota pintar banyak diterapkan di berbagai kota pada negara maju sejak awal perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. *Smart City* sendiri bisa didefinisikan sebagai kota yang mampu menggunakan sumber daya manusia, modal sosial, dan infrastruktur telekomunikasi modern untuk mewujudkan pertumbuhan ekonomi berkelanjutan dan kualitas kehidupan yang tinggi dengan manajemen sumber daya yang bijaksana melalui pemerintahan berbasis partisipasi masyarakat [1]. *Smart city* mengarah pada sebuah konsep bahwa sebuah kota yang pintar adalah kota yang dapat memahami keadaan emosi dan perilaku masyarakat terhadap kepuasan layanan publik, menambah kepercayaan dan rasa aman terhadap pemerintah, meningkatkan kualitas dan taraf hidup, memanfaatkan layanan teknologi sebagai media interaktif antara masyarakat dan pemerintah, serta mengintegrasikan berbagai komponen pemerintahan dengan respons yang cepat tanggap terhadap aspirasi yang datang dari masyarakat [2].

Di Indonesia, kota besar seperti Jakarta tentunya memiliki aplikasi *smart city*. Pada aplikasi Jakarta *Smart City* terdapat fitur *chatbot* yang bernama Java. Java adalah sebuah *chatbot* yang memiliki fungsi untuk memberikan informasi-informasi penting dan menarik seputar Jakarta dalam bentuk pesan teks singkat. Selain Java, Jakarta *Smart City* juga menggunakan aplikasi Qlue sebagai tempat untuk memberikan laporan pengaduan atau keluhan terkait sarana-prasarana yang ada di Kota Jakarta. Pemerintah Kota Medan meluncurkan aplikasi Medan *Smart City* sebagai pusat informasi seputar Kota Medan. Fungsinya sebagai pusat informasi layanan publik dan layanan pemerintah Kota Medan berbasis *online* [3]. Akan tetapi masih terdapat kelemahan yaitu masih terdapat layanan *smart city* yang belum maksimal dalam pemanfaatannya, belum adanya pendampingan yang memadai dan masih banyak masyarakat belum dapat mengetahui dan memahami dalam menggunakan layanan *smart city* [4].

Untuk mengatasi masalah tersebut solusi yang diperlukan yaitu dengan mendesain ulang beberapa tampilan layanan *smart city* sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh pengguna dan memberikan sistem *reward* kepada pengguna layanan *smart city* [4]. Selain itu, untuk memudahkan dalam pendampingan penggunaan layanan *smart city* teknologi *chatbot* dapat ditambahkan pada *Smart City* Kota Medan. Dengan menggunakan *chatbot* dapat mengurangi

beban kerja operasional karena *chatbot* dapat menjawab pertanyaan berulang sehingga dapat memudahkan menjawab untuk pertanyaan yang sama dengan lebih cepat dan menghemat biaya operasional [5]. *Chatbot* juga dapat menyediakan layanan yang aktif selama 24 jam [6].

Berdasarkan uraian dari permasalahan di atas, maka diusulkan topik tugas akhir dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Aplikasi *Smart City* Kota Medan**”.

1.2 Rumusan Masalah Proyek

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Belum maksimalnya layanan *smart city* serta pemanfaatan layanan *smart city*.
2. Belum adanya pendampingan yang memadai dan masih banyak masyarakat yang belum dapat memahami dalam menggunakan layanan *smart city*.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup dari proyek ini yaitu terdiri dari fitur yang diuraikan sebagai berikut :

1. Pembahasan layanan *smart city* dibatasi untuk fitur Pelayanan Pengaduan yang berfungsi untuk melaporkan keluhan atau aspirasi masyarakat.
2. *Chatbot*, yang bertujuan untuk membantu membimbing serta menjawab pertanyaan simpel yang di berikan masyarakat dalam menggunakan layanan *Smart City* Kota Medan.
3. *Reward*, untuk meningkatkan partisipasi masyarakat dalam menggunakan layanan pengaduan dengan cara memberikan *reward* berupa uang digital.

1.4 Tujuan Proyek

Dengan mengacu pada perumusan masalah maka tujuan dari proyek ini adalah menghasilkan perancangan aplikasi *Smart City* Kota Medan dengan menambahkan fitur *chatbot* dan menambahkan fitur *reward*.

Manfaat dari proyek ini adalah hasil rancangan dapat dipertimbangkan oleh Pemerintah Kota Medan saat ingin memperbarui aplikasi *Smart City* Kota Medan sehingga dapat mempermudah masyarakat Kota Medan di dalam menggunakan aplikasi *Smart City* Kota Medan, terutama pada fitur layanan pengaduan dan adanya penambahan fitur *reward* untuk meningkatkan partisipasi masyarakat.

1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Proyek ini akan dilaksanakan dari bulan Oktober 2020 dan berakhir di bulan Januari 2021.

1.5.1 Personil Proyek

Tabel 1.1 berikut menunjukkan tugas dari masing-masing personil yang terlibat pada pengerjaan tugas akhir.

Tabel 1.1 Tugas Personil Proyek

No.	NIM	Nama	Tugas
1	161114015	Syukur Beriman Jaya Lawolo	<ol style="list-style-type: none">1. Menganalisis sistem berjalan2. Mengidentifikasi kebutuhan sistem3. Merancang tampilan sistem usulan4. Menyusun laporan tugas akhir
2	161114155	Dipa Abadi Sinambela	<ol style="list-style-type: none">1. Menganalisis sistem berjalan2. Menganalisis masalah3. Mengidentifikasi kebutuhan sistem4. Menyusun laporan tugas akhir
3	161114287	Evander Pius Purba	<ol style="list-style-type: none">1. Menganalisis sistem berjalan2. Menganalisis masalah3. Mengidentifikasi kebutuhan sistem4. Merancang <i>database</i>5. Menyusun laporan tugas akhir

1.5.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel 1.2 berikut menunjukkan rencana jadwal pelaksanaan tugas akhir yang akan dikerjakan.

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

No.	Kegiatan	Oktober				November				Desember				Januari			
		2020				2020				2020				2021			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menganalisis Sistem Berjalan		■	■													
2	Menganalisis Masalah				■												
3	Mengidentifikasi Kebutuhan Sistem						■	■									
4	Merancang Tampilan Sistem Usulan										■	■	■				
5	Menyusun Laporan Tugas Akhir		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

UNIVERSITAS
MIKROSKIL