BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam era globalisasi ini teknologi computer mengalami kemajuan yang sangat pesat. Teknologi ini digunakan untuk meningkatkan eksistensi waktu, ruang, benda dan bahkan bagi kesejahteraan manusia.

Pada dasarnya komputer dapat digunakan sebagai alat Bantu seperti mengolah dat, menyimpan, dan mengambil kembali data atau informasi yang diperlukan. Perancangan berbasis komputer dengan bahasa pemograman sangat diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah yang ada. Rancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam analisa Proses kegiatan dan perencanaan yang tepat mengenai apa saja yang dapat di lakukan untuk mengatasi proses pengolahan data yang masih menggunakan cara sederhana.

Di berbagai Instansi Pemerintah maupun swasta banyak dilibatkan computer dalam kegiatannya termasuk kegitan yang dilakukan di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat, khususnya di Bagian Pemerintahan Subbagian Aparatur Politik dan Hukum yang merupakan pusat tampil peraturan dan perundangan. Di Subbagian Aparatur Politik dan Hukum mempunyai tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis dan koodinasi perencanaan program dan kegiatan aspek aparatur, politik, dan hukum, hak asasi manusia, ketentraman dan ketertiban masyarakat serta aspek komunikasi dan informasi.

Dalam Subbagian Aparatur, Politik, dan Hukum memiliki perincian tugas yaitu :

A. Melaksanakan penyusunan program kerja Subbidang Aparatur, Politik, dan Hukum.

B. Melaksanakan Penyusunan bahan kebijakan dan koordinasi perencanaan aspek Aparatur, Politik, Hukum, HAM, ketentraman dan ketertiban masyarakat serta aspek komunikasi dan informasi.
C. Melaksanakan penyusunan bahan dan koordinasi perencanaan aspek Aparatur, Politik, Hukum, HAM, ketentraman dan ketertiban masyarakat serta aspek komunikasi dan informasi.
D. Melaksanakan penyusunan bahan dan pembinaan perencanaan aspek Aparatur, Politik, Hukum, HAM, ketentraman dan ketertiban masyarakat serta aspek komunikasi dan informasi.
E. Melaksanakan penilaian usulan rencana program dan kegiatan aspek Aparatur, Politik, Hukum, HAM, ketentraman dan ketertiban masyarakat serta aspek komunikasi dan informasi.
F. Melaksanakan penyusunan bahan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan.
G. Melaksanakan pelaporan dan evaluasi kegiatan Subbidang Aparatur, Politik, Hukum.
H. Melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait.
I. Melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

Tampil peraturan dan perundangan ini dilakukan untuk sebagai memudahkan pegawai atau staf-staf Bagian Pemerintahan khususnya di Subbidang Aparatur, Politik, dan Hukum dalam apabila ingin melihat data peraturan-peraturan untuk Provinsi Jawa Barat.

Dengan demikian dapat dilihat bahwa Tampil Peraturan dan perundangan pada Subbagian Aparatur, Politik, dan Hukum sangatlah penting karena dengan hasil Tampil Peraturan ini akan memudahkan pegawai atau staf-staf dalam mengetahui peraturan-peraturan di Provinsi Jawa Barat.

Masalah yang terjadi adalah Tampil data Peraturan dan perundangan yang ada di BAPPEDA Jawa Barat yang ada kurang optimal dan efisien disebabkan

tampil datanya terkesan tidak praktis sehingga apabila ingin melihat peraturan dan perundangan tersebut cukup memakan waktu yang lama.

Berdasarkan latar belakang di atas maka Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Barat bermaksud membangun suatu sistem yang dapat menata data peraturan dan perundangan yang dimiliki oleh pihak Instansi tersebut.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang masalah maka penelitian ini dapat dirumuskan masalah yang akan di bahas adalah *"Bagaimana Membangun Sistem Informasi Tampil Peraturan dan perundangan di Bagian Pemerintahan pada Subbagian Aparatur, Politik, dan Hukum di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat"*

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *"Sistem Informasi Tampil Peraturan dan perundangan di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat"*

Sedangkan Tujuan yang ingin dicapai dari sistem tampil peraturan dan perundangan ini adalah sebagai berikut :

A. Tersedianya sistem tampil peraturan dan perundangan yang dapat membantu tampil peraturan dan perundangan di instansi tersebut.

B. Tampil peraturan dan perundangan menjadi lebih optimal, efisien, efektif, dimana pencarian data lebih mudah dilakukan, laporan data dapat disusun dengan lebih cepat, dan kinerja pegawai yang lebih baik karena di dukung oleh sistem yang sudah otonom.

1.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah Classic Life Cycle (CLC), pengembangan sistem dengan model tersebut dilakukan secara bertahap, dimana tiap tahap dilakukan setelah tahap sebelumnya selesai, dan terjadi kekurangan dapat dilakukan lagi perbaikan dari awal. Pemiliham metode CLC dengan tujuan dapat teliti dalm proses analisis sistem lama dan proses

perancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan diharapkan memperoleh hasil yang lebih baik dari sistem yang lama.

Tahapan yang dilakukan metode CLC dapat terperinci serta dapat meminimalkan kesalahan dan kekurangan dari perangkat lunak yang akan dirancang. Metode CLC memiliki kelebihan dalam proses pengembangan sistem yang akan dirancang, karenametode CLC memudahkan dalam tahapan yang terstruktur sehingga tahapan yang ada dapat diselesaikan dengan satu persatu. Dengan begitu, metode CLC sebagai pilihan yang tepat untuk dijadikan sebagai metode pengembangan sistem informasi tampil peraturan dan perundangan yang dirancang.

1. Metode Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati kinerja pegawai di Instansi tersebut dalam mengolah data peraturan dan perundangan secara langsung untuk tampil data peraturan dan perundangan yang lebih efektif.

B. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang mempunyai hubungan dengan masalah yang dibahas, data-data ini diperoleh dari buku-buku atau catatan-catatan serta membaca literature-literatur yang ada.

2. Pengembangan model sistem informasi, Tahap-tahapnya :

A. Rekayasa Sistem

Mendefinisikan kebutuhan sistem, baik perangkat pendukung maupun data yang mengalir dalam sistem.

B. Analisis

Identifikasi masalah, kebutuhan informasi pemakai, memahami sistem yang ada dan menganalisis hasil penelitian.

C. Perancangan (Design)

Program-Program struktur data, teknik software, prosedure detail, proses gambaran dari software sebelum proses pengkodean.

D. Pengkodean (Coding)

Programming atau tahap penerjemahan rancangan dalam bentuk bahasa komputer.

E. Pengujian

Pengujian rincian logika software yang telah teruji dan menghasilkan hasil yang sesuai dengan permintaan.

F. Pemeliharaan (Maintenance)

Kegiatan pengkoreksian kesalahan dan penyesuaian software terhadap perubahan lingkungan yang terjadi.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan dan penyusunan dapat dilakukan secara terarah dan tercapai sesuai dengan yang diharapkan, maka perlu diterapkan batasan-batasan permasalahan yang akan dibahas di dalamnya, antara lain :

1. Untuk mengetahui suatu sistem tampil data perturan dan perundangan pada bagian Pemerintahan Subbagian Aparatur, Politik, dan Hukum di BAPPEDA Jawa Barat yang berhubungan dengan peraturan dan perundangan yang ada di Jawa Barat.
2. Untuk membuat aplikasi tampil data peraturan dan perundangan yang berhubungan dengan peraturan dan perundangan yang ada di Jawa Barat agar dapat membantu dalam tampil peraturan dan perundangan yang dibutuhkan di BAPPEDA Jawa Barat.

1.6. Lokasi dan Jadwal Kerja Praktek

Penelitian ini dilaksanakan di Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Provinsi Jawa Barat yang beralamat di Jl.Ir.H.Juanda No.287 Telp (022) 2516061, Fax (022) 2510731 Bandung, Jawa Barat.

Waktu Penelitian ini dilaksanakan mulai dari tanggal 13 Juli s/d 13 Agustus 2009.

Tabel.1.6 Jadwal kerja praktek

No	Aktivitas	Waktu			
		Juli			
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
1	Survey tempat praktek				
2	Pengumpulan informasi				
3	Identifikasi masalah yang ada				
4	Analisis sistem yang sedang berjalan				

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Sistem

Didalam mendefinisikan sistem terdapat dua kelompok yang mendefinisikannya yaitu yang menekankan pada prosedur dan menekankan pada komponen atau elemen.

Menurut *"Jerry Fitz Gerald"*,pendekatan sistem dengan menekankan pada prosedur mendefinisikan sistem dalam buku JOG [4] sebagai berikut :

"Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu yang sudah ditetapkan".

Sedangkan pengertian sistem yang menekankan pada pendekatan komponen didefenisikan dalam buku JOG [4] sebagai berikut :

"Sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen atau elemen-elemen yang salaing berinteraksi antara satu sama lain untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah diterapkan bersama".

2.1.1. Elemen Sistem

Elemen Sistem adalah kumpulan komponen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Suatu sistem dapat terdiri dari beberapa sub-sub sistem, dan sub-sub sistem tersebut dapat pula terdiri dari beberapa sub-sub sistem yang lebih kecil. Elemen sistem terdiri dari :

1. Brainware (Manusia)

Istilah Brainware digunakan untuk manusia yang berhubungan dengan sistem tersebut. Manusia merupakan suatu elemen dari sistem komputer. Manusia adalah yang merancang bagaimana suatu mesin dapat bekerja sesuai dengan hasil yang diinginkannya.

2. Software (Perangkat Lunak)

Software merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri, data yang disimpan ini dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijalankannya.

Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. Pengelolahan pada software ini melibatkan beberapa hal, diantaranya adalah sistem operasi program, dan data. Software ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat dimengerti oleh mesin komputer.

3. Hardware (Perangakat Keras)

Hardware merupakan perangkat yang dapat kita lihat dan dapat kita sentuh secara fisik, seperti perangkat-perangkat masukan, perangkat pemroses, maupun perangkat keluaran.

Peralatan ini umumnya cukup canggih, dia dapat bekerja berdasrkan perintah yang ada padanya, yang disebut juga dengan instruction set tadi. Dengan adanya perintah yang dimengerti oleh mesin tersebut, maka perintah tersebut melakukan berbgai aktifitas kepada mesin yang dimengerti oleh mesin tersebut sehingga mesin bisa bekerja berdasarkan susunan perintah yang didapatkan olehnya. Pada beberapa literature, terdapat satu elemen lagi, yaitu instruction et, meskipun instruction set lebih cenderung kepada perangkat keras. Instruction set adalah perintah yang dimengerti oleh computer mengikuti perintah standar yang ada pada lingkungan mesin tersebut.

2.1.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai :

A. Komponen (components)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, dan bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen dapat terdiri dari beberapa subsistem atau subbagian, dimana setiap subsistem tersebut memiliki fungsi khusus dan akan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

B. Batas sistem (boundary)

Merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (scope) dari sistem tersebut.

C. Lingkungan luar sistem (environments)

Lingkungan luar sistem merupakan apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar dapat bersifat menguntungkan dan merugikan. Lingkungan yang menguntungkan harus tetap dijaga dan dipelihara, sebaliknya lingkungan yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak ingin terganggu kelangsungan hidup sistem.

D. Penghubung (interface)

Penghubung merupakan media penghubung antar subsistem, yang memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Keluaran (output) dari satu subsistem akan menjadi masukan (input) untuk subsistem lainnya melalui penghubung disamping sebagai penghubung untuk mengintegrasikan subsistem-subsistem menjadi satu kesatuan.

E. Masukan (input)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa masukan perawatan (maintenance input) dan masukan sinyal (signal input). Masukan perawatan adalah energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi, sedangkan masukan sinyal adalah energi yang diproses untuk mendapatkan keluaran. Sebagai contoh di dalam sistem komputer, program adalah maintenance input yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan data adalah signal input untuk diolah menjadi informasi.

F. Keluaran (output)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain. Misalnya untuk sistem komputer, panas yang dihasilkan adalah keluaran yang tidak berguna dan merupakan hasil sisa pembuangan, sedangkan informasi adalah keluaran yang dibutuhkan.

G. Pengolah (process)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan lain menjadi keluaran berupa barang jadi. Sistem akuntansi akan mengolah data-data transaksi menjadi laporan-laporan keuangan dan laporan-laporan lain yang dibutuhkan oleh manajemen.

H. Sasaran (objectives) atau tujuan (goal)

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan (goal) atau sasaran (objective). Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran

yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan bersila bila mengenai sasaran atau tujuannya.

2.1.3. Klasifikasi Sistem

A. Sistem Abstrak (Abstract System) dan Sistem Fisik (Physical System)

Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. (Contoh : Sistem Teologia).Sistem fisik adalah "sistem yang ada secara fisik". (Contoh : Sistem Komputer).

B. Sistem Alamiah (Natural System) dan Sistem Buatan Manusia (Human Made System)

Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam dan tidak dibuat manusia. (Contoh : Sistem Perputaran Bumi). Sistem buatan manusia adalah "sistem yang dirancang oleh manusia dan melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin". (Contoh : Sistem Informasi).

C. Sistem Tertentu (Deterministic System) dan Sistem Tak Tentu (Probabilistic System)

Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi, interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluarannya dapat diramalkan (Contoh : Sistem Komputer melalui program).Sistem tak tentu adalah "sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas".

D. Sistem Tertutup (Closed System) dan Sistem Terbuka (Open System)

Sistem tertutup adalah sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara

otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak diluarnya (kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup), yang ada hanyalah relatively closed system.Sistem terbuka adalah "sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya". Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya, sehingga harus memiliki sistem pengendalian yang baik.

2.2. Pengertian Informasi

Dalam buku JOG [4] Informasi diartikan sebagai berikut :

“Informasi merupakan data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang sesuai dengan keinginan pengguna informasi berdasarkan data-data yang ada”.

Dapat disimpulkan bahwa suatu informasi terdiri dari data yang telah diambil kembali, diolah atau sebaliknya yang digunakan untuk tujuan informative, membuat kesimpulan, argumentasi atau sebagai dasar untuk pengambilan keputusan.

2.3. Pengertian Sistem Informasi

“Robert A.Leitch dan K.Roescoe David” dalam buku JOG [4] mengemukakan:

“Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem didalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberikan sinyal pada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang baik”.

Menurut *“John Burch dan Gary Grundnitski”*, dalam buku JOG [4] mengatakan bahwa kualitas sistem terdiri dari 3 hal yaitu :

1. Akurat, Informasi bebas danri kesalahan dan tdak menyesatkan

2. Tepat pada waktunya, Informasi yang dating harus tepat waktu karena informasi merupakan landasan di dalam pengambilan keputusan.
3. Relevan, Informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakai.

2.4. Metode Analisis dan Perancangan Terstruktur

Metode analisis dan perancangan terstruktur adalah aktivitas pembangunan model dengan menggunakan metode pemodelan klasik yang menggambarkan muatan aliran informasi.

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem, yang menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi termasuk mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dari suatu sistem.

Perancangan ini di dapat dari hasil analisis yang telah dilakukan, jadi jika ada kesalahan dalam analisis sistem perancangan yang dibuat tidak akan dapat memenuhi kebutuhan.

2.4.1. Flow Map

Diagram alir (Flow Map) atau bagian alir dokumen merupakn bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk penilaian serta tembusan, bagan alir program ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam alir sistem yang menggambarkan suatu prosedur dalam sistem. Adapun komponen yang digunakan adalah :

1. Dokumen, menunjukkan input dan output baik proses secara manual maupun komputerisasi.
2. Kegiatan manual, menunjukkan pekerjaan yang dilakukan secara manual. Contoh : Pengesahan dan pemberian tanda tangan atau cap.

3. Proses, menunjukkan kegiatan proses yang dilakukan oleh programmer dari operasi program computer.
4. Harddisk, menunjukkan input dan output dengan media penyimpanan harddisk.

2.4.2. Diagram Context

Diagram Konteks adalah suatu diagram alir yang menggambarkan suatu arus data sistem secara keseluruhan. Diagram Konteks hanya menggambarkan sistem secara garis besar dan hanya memiliki satu proses yaitu dengan nomor proses 0. Diagram Konteks dapat menunjukkan hubungan antara sistem dengan lingkungan luar sistem.

2.4.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) atau Diagram Aliran Data adalah suatu diagram yang menggambarkan aliran transformasi data melalui proses-proses yang terjadi di dalam suatu sistem.

DFD dapat digunakan untuk memberikan suatu pemodelan fungsional dan pemodelan aliran informasi dari suatu sistem yang dirancang, dan lebih menunjukkan data yang mengalir dari satu entitas ke entitas lain.

Adapun simbol-simbol dalam aliran data tersebut adalah :

1. Aliran Data, merupakan simbol yang digunakan untuk menunjukkan arus dari proses.
2. Entity, merupakan suatu objek yang dapat diidentifikasikan dalm lingkungan pemakai, entitas digambarkan menggunakan simbol persegi empat.
3. Proses, menunjukkan penghubung ke halaman yang masih sama atau halaman yang lainnya.
4. File, merupakan tempat penyimpanan data apabila data tersebut selesai di proses maka akan di simpan dala file.

BAB III
PROFIL PERUSAHAAN

3.1. Tinjauan Umum Perusahaan

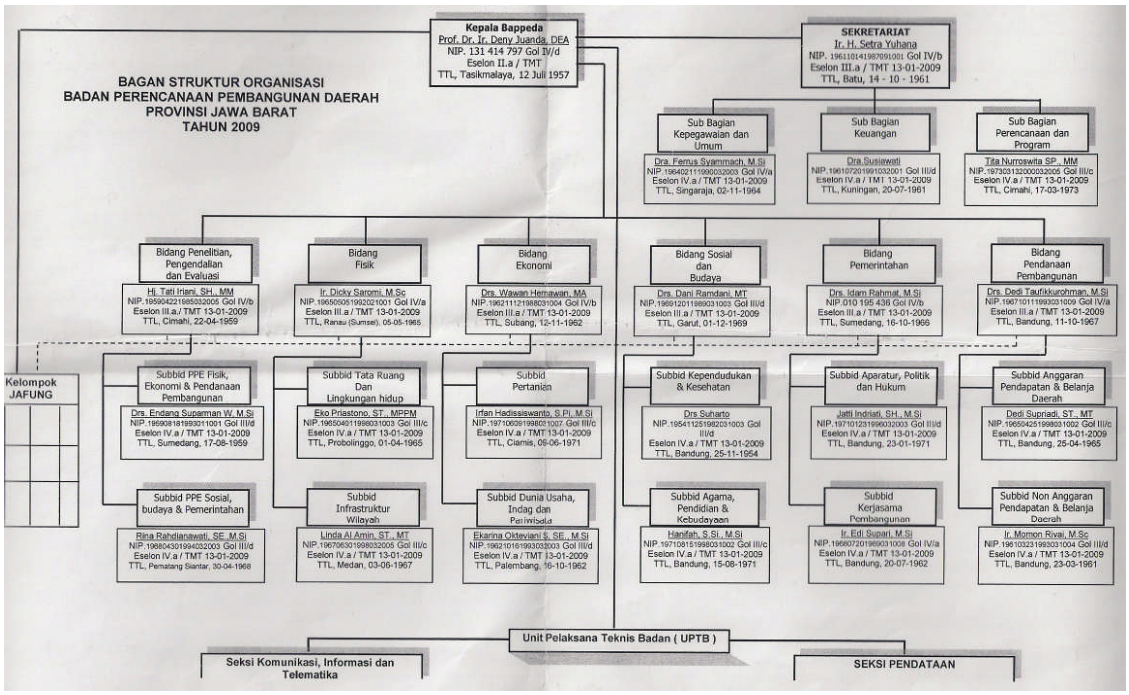
Suatu organisasi terdiri dari beberapa struktur atau susunan yang akan menjalankan fungsi masing-masing untuk mencapai tujuan dari organisasi tersebut. Sebelum suatu organisasi dapat berjalan dengan baik dalam menjalankan fungsi untuk mencapai tujuannya tentu saja akan mengalami masa perkembangan.

Pada tahun 1969 Propinsi DT I Jawa Barat telah memiliki suatu badan yang menangani pembangunan di daerah yang disebut Badan Pembanguan Daerah (BAPEMDA). Badan ini dibentuk berdasarkan surat keputusan Gubernur No.163 Tahun 1969 tertanggal 6 Agustus 1969. Badan ini merupakan embrio dari Badan Pembangunan di daerah Jawa Barat. Pembangunan Daerah baru di kukuhkan dan di akui dengan surat keputusan Presiden No.15 Tahun 1974, walaupun baru sampai Daerah Tingkat I, sedangkan untuk Daerah Tingkat II masih tetap berlaku Surat Keputusan Gubernur. Kemudian dengan Surat Keputusan Presiden No.27 Tahun 1980, Badan Perencanaan Pembangunan di Daerah Tingkat II tersebut di akui secara Nasional.

Dengan Surat Keputusan Presiden tersebut lahirlah Badan Perencanaan Daerah Tingkat I atau BAPEDA Tingkat I dan Badan Perencanaan Daerah Tingkat II atau BAPEDA Tingkat II. Pertimbangan yang m,endasari terbitnya surat keputusan Presiden No.27 Tahun 1980, yaitu :

1. Untuk meningkatkan keserasian pembangunan di daerah diperlukan adanya peningkatan keselarasan antara pembangunan sektoral dan pembangunan regional.
2. Untuk menjamin lajunya perkembangan, keseimbangan, dan kesinambungan pembangunan di daerah di perlukan perencanaan yang lebih menyeluruh, terarah, dan terpadu.

3.2. Struktur Organisasi



3.3. Deskripsi Kerja

1.Badan

Badan mempunyai tugas pokok melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan teknis perencanaan pembangunan dan penyusunan serta pelaksanaan kebijakan perencanaan pembangunan daerah.

2. Kepala Badan

Kepala Badan mempunyai tugas pokok merumuskan, menetapkan, memimpin, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas pokok Badan.

3. Sekretariat

Sekretariat mempunyai tugas pokok menyelenggarakan koordinasi perencanaan dan program badan, pengkajian perencanaan dan program internal badan, pengelolaan urusan keuangan, pengelolaan kepegawaian dan umum.

4. Bidang Penelitian, Pengendalian dan Evaluasi

Bidang penelitian, pengendalian dan evaluasi mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan koordinasi, penelitian serta pengendalian dan evaluasi pelaksanaan rencana pembangunan daerah.

5. Bidang Fisik

Bidang fisik mempunyai tugas pokok menyelenggarakan penkajian bahan kebijakan teknis dan mengkoordinasikan perencanaan tata ruang dan lingkungan hidup serta infrastruktur wilayah.

6. Bidang Ekonomi

Bidang ekonomi mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan mengkoordinasikan perencanaan pembangunan ekonomi meliputi pertanian, industri, perdagangan, pariwisata, dunia usaha, dan investasi.

7. Bidang Sosial dan Budaya

Bidang Sosial dan Budaya mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan koordinasi perencanaan pembanguna kependudukan, keluarga berencana, kesehatan, tenaga kerja, transmigrasi, kemiskinan, kesejahteraan social, serta pemberdayaan perempuan, anak dan masyarakat, pendidikan, pemuda dan olahraga, dan kebudayaan.

8. Bidang Pemerintahan

Bidang pemerintahan mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan koordinasi perencanaan aspek

aparatur, politik, hokum, ketentraman dan ketertiban, komunikasi dan informasi, serta aspek kerjasama perencanaan pembangunan.

9. Bidang Pendanaan Pembangunan

Bidang pendanaan pembangunan mepunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan koordinasi penyusunan rencana pembangunan daerah di bidang pendanaan pembangunan daerah.

10. Unit Pelaksana Teknis Badan

Untuk melaksanakan sebagian kegiatan teknis operasional dan kegiatan teknis penunjang pada Badan dapat di bentuk UPTB, yang mempunyai wilayah kerja satu atau beberapa kabupaten atau kota.

11. Kelompok Jabatan Fungsional

Kelompok jabatan fungsional mempuyai tugas melaksanakan sebagian tugas Pemerintah Daerah sesuai dengan keahlian dan kebutuhan.

12. Tata Kerja

Dalam melaksanakan tugas pokok, Kepala Badan, Sekretaris, Kepala Bidang, Kepala Subbidang, Kepala Subbagian UPTB dan Kelompok Jabatan Fungsional, wajib menerapkan prinsip koordinasi, integrasi dan sinkronisasi, baik dalam lingkungan masing-masing maupun antar satuan organisasi di lingkungan badan, serta instansi lain di luar Badan, sesuai dengan tugas pokok.

3.4. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem yang berjalan memberikan gambaran tentang sistem yang diamati yang saat ini sedang berjalan. Kelebihan dan kekurangan sistem tersebut dapat diketahui dan diidentifikasikan sehingga dalam membangun perangkat lunak menjadi lebih mudah. Dari hasil analisis sistem lama maka akan ditemukan beberapa data dan fakta yang dijadikan bahan uji dan analisis menuju pembangunan dan penerapan sebuah aplikasi sistem yang diusulkan.

BAB IV
ANALISIS KERJA PRAKTEK

4.1. Usulan Perancangan Sistem

Sistem yang akan dirancang merupakan usulan perbaikan atau penambahan menu pada aplikasi sistem informasi tampil data peraturan dan perundangan yang telah ada sebelumnya. Sistem ini memiliki peranan penting dalam menyediakan informasi tentang data peraturan dan perundangan yang ada di Provinsi Jawa Barat.

Informasi yang tersedia dalam sistem informasi tampil meliputi data peraturan dan perundangan di provinsi jawa barat yang ada di bagian pemerintahan subbagian aparatur politik dan hukum, sistem juga dapat membantu mempermudah dalam mencari data peraturan dan perundangan.

Informasi tersebut dapat membantu staf bagian pemerintahan subbagian aparatur,politik,dan hukum dalam menampilkan data lebih lanjut.

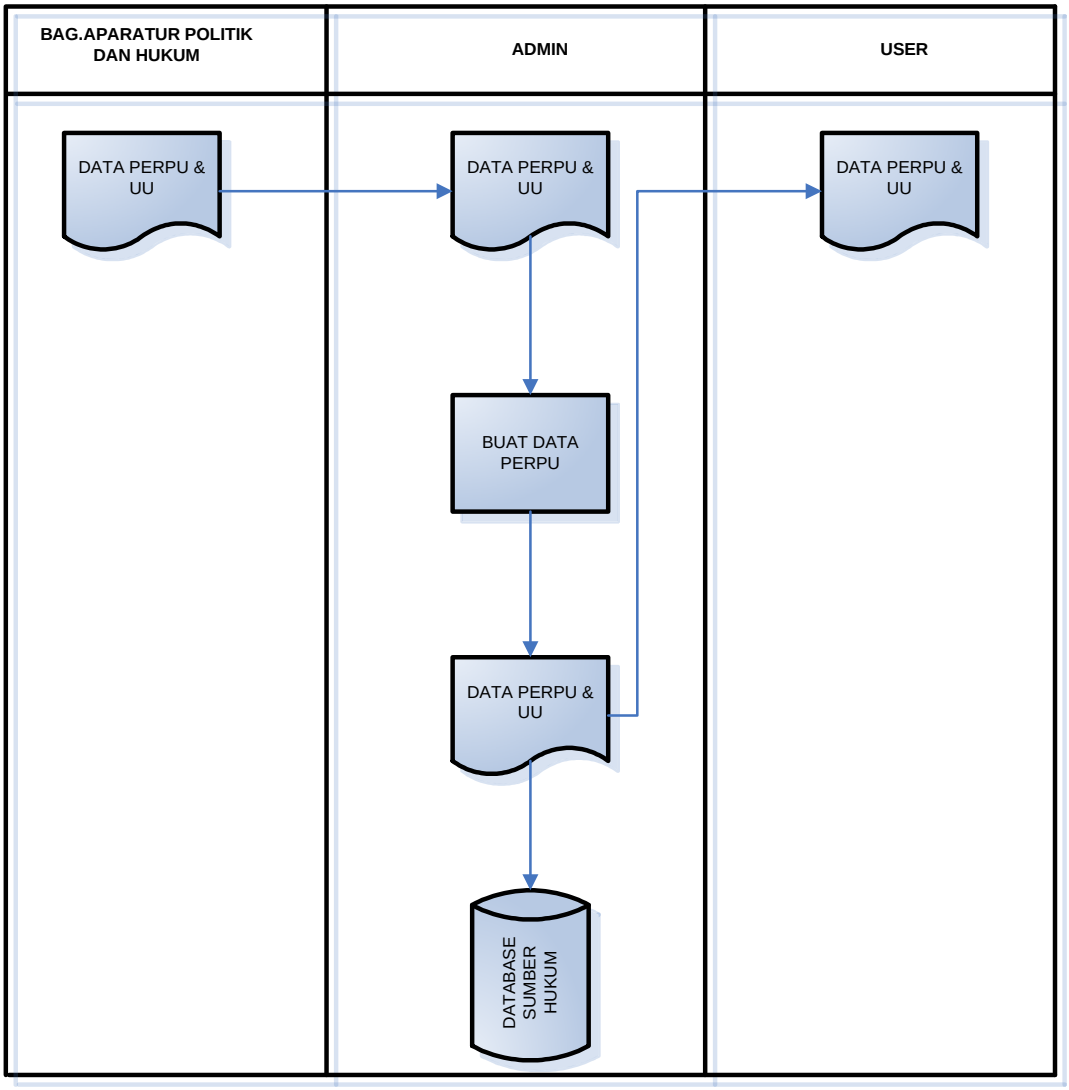
4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan Sistem ini dibuat dengan tujuan untuk memeberikan kemudahaan staf pemerintahan sub bagian aparatur, politik dan hukum dalam melakukan tampil data peraturan dan perundangan yang ada di provinsi jawa barat.

4.1.2.Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Perancangan prosedur dari sistem informasi tampil data peraturan-peraturan hukum di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat yang akan dituangkan dalam bentuk FlowMap, Kontek Diagram, Data flow Diagram.

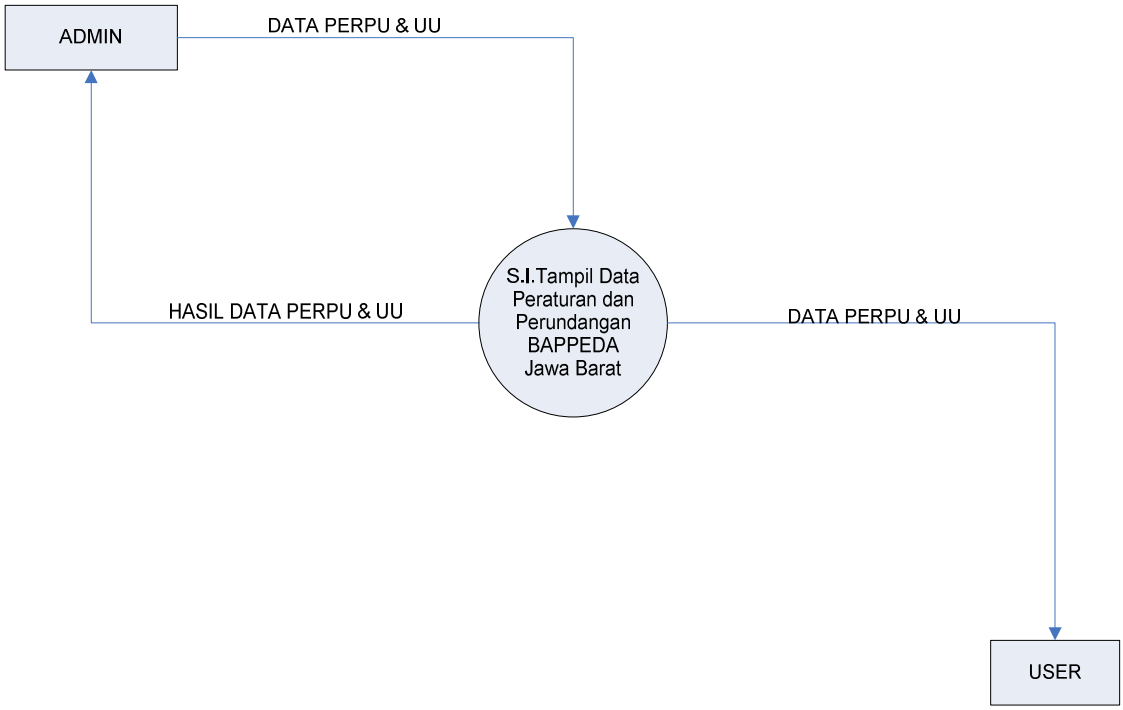
4.2.2.1. Flow Map



Gambar.4.1. Flow Map sistem usulan

4.2.2.2. Diagram Context

Dibawah ini merupakan gambar Kontek Diagram dari perancangan sistem yang akan dibangun.



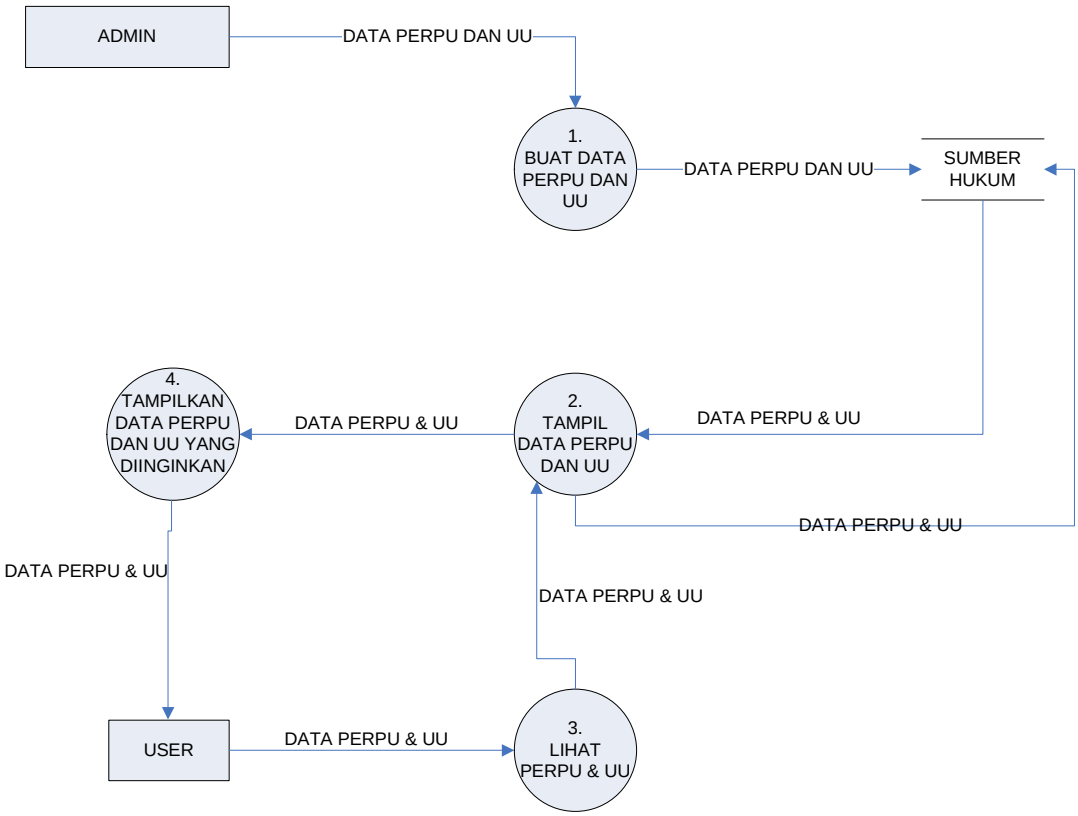
Gambar.4.2. Konteks Diagram sistem usulan

Data Konteks Diagram ini menggambarkan user atau entitas yang terlibat dalam penggunaan SI tampil data peraturan-peraturan hukum di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat, entitas yang terlibat adalah:

- Admin
- User

4.2.2.3. Data Flow Diagram

Data flow diagram (DFD) merupakan hasil break down atau turunan dari kontek diagram. Data flow diagram dari perancangan sistem informasi tampil data peraturan dan perundangan yang ada di BAPPEDA Provinsi Jawa Barat.



Gambar.4.3. Data Flow Diagram sistem usulan

4.2.3. Evaluasi Terhadap Sistem Yang di Usulkan/di Rancang

Aplikasi sistem yang dirancang untuk mempermudah sistem yang sudah ada. Pada perancangan sistem ini dapat memberikan kemudahan kepada staf pemerintahan subbagian aparatur, politik dan hukum dalam melihat data peraturan dan perundangan. Usulan perbaikan sistem tersebut diharapkan dapat mempermudah kinerja staf pemerintahan subbagian aparatur, politik dan hukum.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan yang telah penyusun uraikan pada bab-bab sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa sistem yang telah penyusun buat mempunyai kelebihan, diantaranya :

a) Proses tampil data lebih teratur karena data tersimpan pada tabel-tabel khusus dalam *database,* sehingga memudahkan dalam pencarian data-data tertentu.

b) Mempermudah kinerja staf pemerintahan Sub Bagian aparatur, politik dan hukum provinsi jawa barat dalam memperoleh informasi secara cepat dan akurat.

5.2. Saran

Agar sistem yang dirancang dapat bekerja dengan lebih baik, maka penulis memeberikan saran agar tampil data peraturan dan perundangan lebih efektif dan efisien serta didukung oleh perangkat lunak yang memadai.Mengingat sistem informasi yang ada kurang memenuhi kebutuhan staf pemerintahan subbagian aparatur, politik dan hukum.

DAFTAR PUSTAKA

[Fat99] Fatansyah.1999. *Basis Data.* Bandung : Informatika

[Gor92] B, Davis. Gordon 1992. *Kerangka Dasar Sistem Informasi.* Jakarta : PT Pustaka Binaman Pressindo

[Jog95] Jogianto.1995.Dasar-dasar Sistem Informasi.Yogyakarta: Andi Offset

[Did07] Dwi Prasetyo, Didik.Visual Basic 6.0 Buku Kedua. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo

[Rog02] Pressman, Roger. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*.(Terjemahan LN Hananingrum) Yogyakarta: Andi