BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung adalah salah satu Lembaga yang merupakan penggabungan Satuan Kerja Pemerintahan Daerah (SKPD) dan Kantor pemerintahan Kota Bandung yaitu Dinas Komunikasi dan Informatika dengan Kantor Pengolahan Data Elektronik (KPDE) yang melaksanakan tugas operasional bidang Komunikasi dan Informasi yang meliputi hubungan masyarakat, pemberdayaan potensi Informasi, media Informasi, serta promosi dan informasi. Setiap orang yang datang ke kantor tersebut akan mendapatkan layanan fasilitas berupa layanan internet atau *hotspot*.

Dalam melaksanakan tugas operasional di bidang komunikasi dan informasi, Bakominfo hanya mengandalkan informasinya lewat sebuah *website*. Website tersebut berisi semua informasi mengenai Kota Bandung tentang Kependudukan, Kepariwisataan, Kebudayaan, Tata Kerja Pemerintahan Kota Bandung serta berisi informasi teraktual dan promosi mengenai Pemerintahan Kota Bandung. Namun pada informasi mengenai Kepariwisataan dan Kebudayaan dalam menampilkan informasinya masih menggunakan sistem yang manual yaitu proses memasukan data dilakukan dengan cara mengubah langsung *script* atau *coding* melalui komputer berupa menginstal *software* yang berhubungan dengan *website* seperti *macromedia dreamweaver* atau *MS.frontpage* sehingga proses tersebut membutuhkan waktu yang relatif lama.

Berdasarkan kasus diatas, solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang ada saat ini adalah membantu dengan membuat suatu aplikasi website mengenai Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dengan judul laporan **"Perancangan *Interface Administrator* Pada Aplikasi *Website* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung Menggunakan *PHP* di Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung ".**

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang ada maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung menggunakan php di Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari dari pembuatan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan suatu aplikasi website yang berisi informasi - informasi mengenai Pariwisata dan Kebudayan Kota Bandung .
2. Untuk mengolah data informasi secara akurat, efektif, efisien, dan *up to date* dengan cara menerapkan ilmu yang didapat pada saat perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan user untuk mendapatkan informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung.
2. Memberikan kemudahan bagi admin untuk mengolah data informasi mengenai pariwisata dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung.
3. Menambah pengetahuan dan pengalaman di bidang Teknik Informatika dalam penerapannya di lapangan.
4. Mempersiapkan dan mengkondisikan diri sebagai seorang pekerja yang nantinya diharapkan bisa melaksanakan tugas dengan baik apabila telah terjun di dunia kerja.
5. Mencoba mengukur seberapa jauh kemampuan penulis dalam membuat program aplikasi sesuai dengan perkuliahan yang telah ditempuh.
6. Memenuhi salah satu tugas mata kuliah kerja praktek semester tujuh Teknik Informatika di Universitas Komputer Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada terbagi menjadi beberapa hal yaitu :

1. Aplikasi Website Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung adalah suatu aplikasi website dimana hanya menampilkan informasi-informasi mengenai sarana pariwisata, objek wisata, perjalanan wisata, dan wisata seni budaya saja serta informasi lainnya. Aplikasi website ini hanya dikelola oleh Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung saja.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis web.

3. Software pembangun aplikasi adalah *Macromedia Dreamweaver 8* dengan database menggunakan *Wamp Server atau Mysql*.
4. Sistem operasi yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sistem operasi yang berbasis *Windows*.
5. Dari hak akses pengguna aplikasi dibatasi menjadi dua bagian yaitu admin dan user.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi adalah kesatuan metode-metode, prosedur-prosedur, konsep-konsep pekerjaan, aturan-aturan dan postulat-postulat yang digunakan oleh suatu ilmu pengetahuan, seni atau disiplin yang lainnya. Sedangkan metode adalah suatu cara, teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode deskriptif yaitu dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah dan kemudian disusun untuk ditarik kesimpulan mengenai masalah tersebut. Ada dua teknik yang dilakukan di dalam metodologi penelitian yaitu teknik pengumpulan data dan teknik pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian dan referensi-referensi yang telah diperoleh. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut:

1. Studi lapangan, yang terdiri dari :

   Studi lapangan adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan cara

mengadakan penelitian langsung ke Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung. Studi lapangan ini dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

a. Observasi, yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di Badan Komunikasi dan Informatika untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.
b. Wawancara, yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang berwenang di Badan Komunikasi dan Informatika dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

2. Studi literatur yang dilakukan dengan mencari data atau teori yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi baik melalui buku-buku ataupun dari internet.

1.5.2 Teknik Pengembangan Perangkat Lunak

Teknik pengembangan sistem menggunakan metode *Incremental* yang sudah dikembangkan dari model *Waterfall*, karena metode *Incremental* ini terdiri dari tahap-tahap yang memberikan kemudahan, jika pada satu tahap tidak sesuai atau mengalami kesalahan maka dapat kembali ke tahap sebelumnya.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model *Waterfall* (Gambar 1.1) sebagai berikut:

1. Analisis dan definisi persyaratan.

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian dedefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak.

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit.

   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

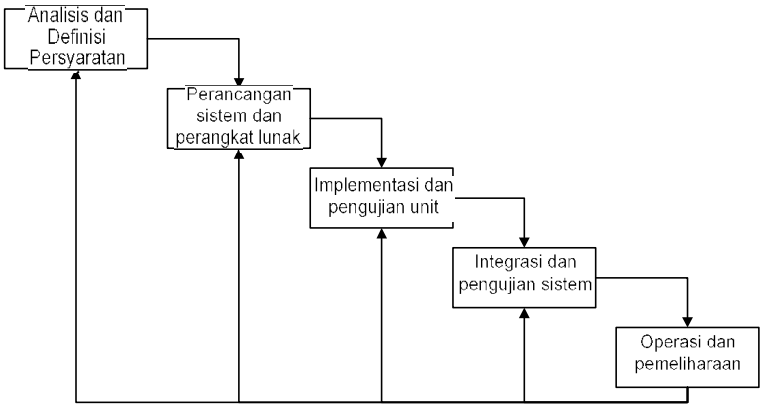
4. Integrasi dan pengujian sistem.

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

5. Operasi dan pemeliharaan.

   Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.

Gambar 1.1 berikut ini menunjukan gambaran tahapan yang ada pada metode *Waterfall*.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan kerja praktek ini, maka berikut ini akan dijelaskan sedikit mengenai sistematika penulisan laporan ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan perusahaan yang berisi sejarah, visi dan misi perusahaan, tempat dan kedudukan serta divisi/bidang pekerjaan perusahaan. Selain itu ada landasan teori yang berisi keterkaiatan sistem informasi, basis data serta teori mengenai perangkat lunak yang akan digunakan untuk pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis dan perancangan sistem, membahas mengenai analisis masalah, analisis prosedur yang digambarkan dengan tools Flow Map, analisis basis data yang digambarkan dengan ERD, analisis kebutuhan non fungsional (perangkat lunak, perangkat keras, pengguna (*user*) dan jaringan), analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan alur sistem dengan menggunakan tools *Data Flow Diagram* (DFD) dan membahas mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan perancangan prosedural.

BAB IV KESIMPULAN & SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dalam pengembangan sistem informasi dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya yang ditujukan kepada pihak Badan Komunikasi dan Informatika Kota Bandung.