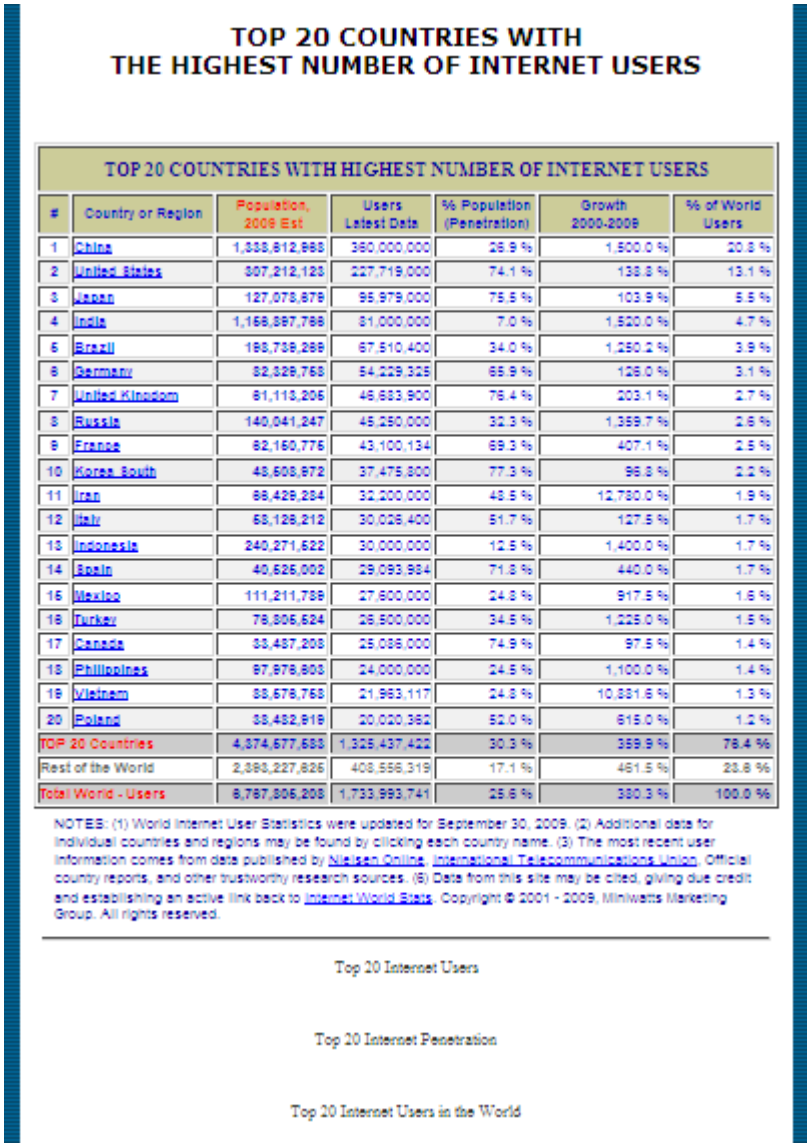
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi infomasi (TI) telah membuat pola pikir terhadap informasi menjadi semakin berkembang, hal ini menjadikan teknologi informasi menjadi komoditas yang diperhitungkan dalam berbagai sendi kehidupan. Maka tidaklah mengherankan bila berbagai pihak berlomba-lomba dalam memanfaatkan media ini sebagai bahan bagi kemajuan kepentingan mereka.

Salah satu media penyampaian informasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi infomasi (TI) adalah *internet.* Dimana media ini menjadi media yang sangat efektif dalam penyampaian dan pengolahan informasi. Perkembangan pengguna internet dari tahun ke tahun mengalami peningkatan, hal ini didukung dengan semakin murahnya biaya koneksi dan *hosting* yang secara langsung meningkat akses penggunanya sekaligus meningkatnya beragam informasi yang ditampilkan, data yang diambil dari situs *www.internetworldstats.com* menunjukan perkembangan pengguna *internet* diberbagai negara yang mengalami peningkatan.



TOP 20 COUNTRIES WITH THE HIGHEST NUMBER OF INTERNET USERS

TOP 20 COUNTRIES WITH HIGHEST NUMBER OF INTERNET USERS

#	Country or Region	Population, 2009 Est.	Users Latest Data	% Population (Penetration)	Growth 2000-2009	% of World Users
1	China	1,338,612,968	360,000,000	26.9 %	1,500.0 %	20.8 %
2	United States	307,212,123	227,719,000	74.1 %	138.8 %	13.1 %
3	Japan	127,078,679	95,979,000	75.5 %	103.9 %	5.5 %
4	India	1,156,897,766	81,000,000	7.0 %	1,520.0 %	4.7 %
5	Brazil	198,739,269	67,510,400	34.0 %	1,250.2 %	3.9 %
6	Germany	82,329,758	54,229,325	65.9 %	126.0 %	3.1 %
7	United Kingdom	61,113,205	46,683,900	76.4 %	203.1 %	2.7 %
8	Russia	140,041,247	45,250,000	32.3 %	1,359.7 %	2.6 %
9	France	62,150,775	43,100,134	69.3 %	407.1 %	2.5 %
10	Korea, South	48,508,972	37,475,800	77.3 %	96.8 %	2.2 %
11	Iran	66,429,284	32,200,000	48.5 %	12,780.0 %	1.9 %
12	Italy	58,126,212	30,026,400	51.7 %	127.5 %	1.7 %
13	Indonesia	240,271,522	30,000,000	12.5 %	1,400.0 %	1.7 %
14	Spain	40,525,002	29,093,984	71.8 %	440.0 %	1.7 %
15	Mexico	111,211,789	27,600,000	24.8 %	917.5 %	1.6 %
16	Turkey	76,805,524	26,500,000	34.5 %	1,225.0 %	1.5 %
17	Canada	33,487,208	25,086,000	74.9 %	97.5 %	1.4 %
18	Philippines	97,976,603	24,000,000	24.5 %	1,100.0 %	1.4 %
19	Vietnam	88,576,758	21,963,117	24.8 %	10,881.6 %	1.3 %
20	Poland	38,482,919	20,020,362	52.0 %	615.0 %	1.2 %
TOP 20 Countries		4,374,677,683	1,329,437,422	30.3 %	359.9 %	76.4 %
Rest of the World		2,393,227,525	408,556,319	17.1 %	461.5 %	23.6 %
Total World - Users		6,767,905,208	1,733,993,741	25.6 %	380.3 %	100.0 %

NOTES: (1) World Internet User Statistics were updated for September 30, 2009. (2) Additional data for individual countries and regions may be found by clicking each country name. (3) The most recent user information comes from data published by Nielsen Online, International Telecommunications Union, official country reports, and other trustworthy research sources. (4) Data from this site may be cited, giving due credit and establishing an active link back to Internet World Stats. Copyright © 2001 - 2009, Miniwatts Marketing Group. All rights reserved.

Top 20 Internet Users

Top 20 Internet Penetration

Top 20 Internet Users in the World

Gambar 1.1

Perkembangan internet di berbagai negara.

[Sumber www.internetworldstats.com/top20.html

Time Download 29 Des 2009 at 7:08]

Dampak dari perkembangan *internet* tersebut ditandai dengan berkembangnya *web*site, *web*site dijadikan sarana penting bagi setiap organisasi untuk memberikan layanan terhadap para pelanggan maupun masyarakat yang

menjadi mitra mereka. Fenomena ini dimanfaatkan oleh hampir seluruh instansi dan organisasi baik pemerintah maupun swasta, banyak instansi pemerintah yang memberikan layanan kepada masyarakat melalui media intenet secara *on-line* atau dikenal dengan *e-government,*

E-government pada dasarnya adalah ”*Penyampaian informasi dan layanan dari suatu lembaga pemerintahan terhadap masyarakat, pelaku bisnis dan industri, dan lembaga pemerintahan lainnya melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk mewujudkan pelaksanaan pemerintahan yang efektif dan efisien, layanan yang lebih baik dan nyaman, mencakup jangkauan yang lebih luas, serta menjamin transparansi dan akuntabilitas“* (http://www.worldbank.org/publicsector/egov/definition.html Time Download : 15 Oktober 2009 at 10.21 AM) .

Di Indonesia sendiri konsep *e-government* ini mulai ramai dibicarakan sejak tahun 2001, yaitu pada masa pemerintahan Abdurahman Wahid mengeluarkan instruksi presiden nomor 6 tahun 2001 tentang pengembangan dan pendayagunaan telematika di Indonesia.

Salah satu layanan *e-government* yang banyak di terapkan di instansi-instasi pemerintah di Indonesia adalah melalui *web portal.* Pengertian dari *portal web* adalah sebuah situs yang berfungsi untuk meletakkan informasi di *WWW.* Sebuah *portal web* pastinya akan menampilkan informasi yang terkolaborasi dengan desain dan beragam tampilan. Oleh karena itu, tampilan sebuah *web portal* akan lebih konsisten di halaman-halamannya, dan juga memiliki struktur kontrol dan prosedur untuk berbagai aplikasi *web*. Lalu, mengapa *web portal* itu dapat

dikatakan penting ?, hal ini karena sebuah perusahaan, instansi atau individu, biasanya memiliki berbagai macam informasi yang ingin ditampilkan dalam sebuah tempat yang terintegrasi.

Mengenai pengembangan *e-government* lembaga pemerintah, ASPA(*American Society for Public Administration*) menyebutkan lima tahapan sebagai berikut:

1. ***Emerging***: tahap di mana pemerintah hanya menampilkan *web*site sebagai sumber informasi alternatif.
2. ***Enhanced***: sudah terdapat peningkatan dalam informasi yang ditampilkan sehingga *web*site menjadi lebih dinamis.
3. ***Interactive***: ada fasilitas untuk mengunduh (*download*) formulir, interaksi melalui surel (surat elektronik, *e-mail*), dan tersedia fitur bagi pengguna (*user*) untuk berinteraksi.
4. ***Transactional***: pengguna dapat berinteraksi secara *on-line* melalui fasilitas *on-line payment.*
5. ***Seamless***: tingkatan yang paling canggih berupa integrasi penuh layanan publik secara *on-line*.

Salah satu ketentuan umum *e-government* melalui *web portal* sebuah instansi pemerintah dapat berupa :

1. Pemberian layanan atau informasi tanpa ada batasan waktu dan tempat.
2. Memberikan layanan yang lebih berkualitas. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, layanan yang diberikan dalam bentuk elektronik dan multimedia (*electronic form*) bisa lebih menarik dan

berkualitas dibandingkan layanan dan informasi yang berbasis kertas (*paper form*) saja contohnya berupa pendaftara *on-line* pelatihan.

3. Menjamin transparansi, akuntabilitas dan kontrol dari masyarakat terhadap penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *good corporate e-government*.
4. Memberikan media pembelajaran terhadap masayarakat.
5. Menciptakan koordinasi kepemerintahan yang efektif dan efisien.
6. Memberdayakan masyarakat sebagai mitra pemerintah didalam proses pengambilan kebijakan publik.

Berdasarkan gambaran tersebut maka sebuah *e-government* melalui *web portal* harus memenuhi kebutuhan tersebut, ditambah dengan penyesuaian perkembangan sebuah *web portal* dimasa sekarang, sehingga *web portal* instansi pemerintah dapat memenuhi kebutuhan semua kepentingan terutama masyarakat.

Salah satu instansi pemerintah yang telah mempunyai layanan *e-government* melalui *web portal* yang adalah Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung, dimana *web portal* tersebut menginformasikan tentang segala kegiatan instansi dan pelayanan yang ditawarkan, *web portal* tersebut sangat berguna bagi masyarakat yang akan mengakses informasi dan kegiatan yang dilaksanakan instansi tersebut.



Gambar 1.2. *Web Portal* BBPLKDN

[Sumber : www.nvtdc.com time download : 23/10/2009 at 00.03]

BBPLKDN sendiri hanya ada satu di Indonesia yang mempunyai tugas pokok melaksanakan dan mengembangkan pelatihan, uji kompetensi, sertifikasi dan konsultasi bidang instruktur, tenaga pelatihan dan tenaga kerja. *Web portal* tersebut sangat membantu bagi masyarakat seluruh Indonesia yang memerlukan layanan secara *on-line*, berapa hal yang diperlukan dalam meningkatkan performa *web portal* tersebut adalah dengan ditambahnya beberapa fitur untuk layanan seperti pendaftaran *on-line*, media pembelajaran dan sarana peran aktif masyarakat sebagi mitranya sebagimana dengan ketentuan diatas, maka timbulah sebuah pertanyaan apakah *web portal* yang ada telah memenuhi segala kebutuhan penggunanya?.

Melihat kembali pentingnya *e-government* melalui *web portal* terhadap pelayanan kepada masyarakat, perlu kiranya setiap instansi pemerintah terus mengembangkan pelayanan dan peran serta aktif masyarakat dalam membangun instansi yang dikelolanya.

Berdasarkan pemaparan dan fenomena diatas maka penulis merasa perlu mengambil suatu tindakan untuk memecahkan masalah tersebut, sehingga disusunlah sebuah penelitian skripsi dengan judul *"**PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI E-GOVERNMENT MELALUI WEB PORTAL BALAI BESAR PENGEMBANGAN LATIHAN KERJA DALAM NEGERI (BBPLKDN) BANDUNG"***.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan terhadap sistem informasi *e-government* melalui *web portal* yang sedang berjalan, maka penulis mencoba mengidentifkasi masalah yang merupakan langkah awal dalam perancangan sistem. Beberapa hal yang dapat diambil dari pengamatan yang dilakukan berupa :

1. Belum adanya layanan yang diberikan dalam bentuk elektronik (*electronic form*) yang bisa lebih menarik dan berkualitas dibandingkan layanan dan informasi yang berbasis kertas (*paper form*) saja, contohnya berupa pendaftaran pelatihan *on-line* .
2. Belum optimalnya pemberdayaan masyarakat sebagai mitra pemerintah didalam proses pengambilan kebijakan publik seperti belum adanya *polling* tentang kebijakan maupun komunikasi 2 arah antara masyarakat dan instansi.
3. Kurangnya interaksi *web* dengan penggunanya.
4. Kurang interaktifnya *web portal* yang ditampilkan
5. Belum efektifnya fasilitas pembelajaran bagi masyarakat
6. Belum efektifnya informasi yang disampaikan.
7. Belum efektifnya proses pengunduhan informasi yang disampaikan

1.2.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana sistem informasi *web portal* di Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung yang sedang berjalan saat ini?.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi yang akan dikembangkan di Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung?.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi yang akan dikembangkan di Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung?.
4. Bagaimana pengujian sistem informasi *web portal* Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung?.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan pembelajaran dalam menyelesaikan studi Strata I di Universitas Komputer Indonesia program studi Manajemen Informatika, sekaligus mengembangkan sebuah *e-government* melalui *web portal,* yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna *web portal* tersebut, guna meningkatkan kualitas pelayanan instansi.

Diharapkan penelitian yang dilaksanakan akan memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan dalam mendukung visi, misi serta tujuan instansi melalui disiplin ilmu Manajemen Informatika

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sistem informasi yang sedang berjalan pada *web portal* pada Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung.
2. Membuat analisis dan perancangan sistem informasi *web portal* Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung.

3. Membuat implementasi sistem informasi *web portal* pada Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung, sehingga lebih efektif dan efisien.
4. Membuat pengujian sistem informasi *web portal* Balai Besar Pengembangan Latihan Kerja Dalam Negeri (BBPLKDN) Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegiatan penelitian pengembangan sistem informasi *web portal* yang akan dilaksanakan mempunyai beberapa kegunaan yang diharapkan membantu semua pihak yang mempunyai kepentingan dalam hasil penelitian ini. Secara khusus kegunaan penelitian ini akan dirasakan dampaknya pada :

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Kegunaan akademis bagi jurusan Manajemen Informatika, sebagai sumbangsih pemikiran ilmiah dari ilmu yang telah didapat dijurusan tersebut. Dengan demikian terdapat penerapan langsung antara dunia industri dengan ilmu yang didapat di bangku perkuliahan.

2. Kegunaan bagi penulis, dalam mengapresiasikan ilmu pengetahuan yang didapat dibangku perkuliahan dengan konsep nyata di dunia industri yang akan ditekuni.

3. Kegunaan bagi penulis lain yang mendalami konsep penelitian yang sama, baik sebagai referensi maupun sebagai bahan pembanding untuk penelitian selanjutnya.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Secara nyata penelitian ini akan memberikan dampak langsung yang dapat dirasakan kepada pihak-pihak yang terlibat, terutam pihak BBLKDN Bandung sebagai pengguna dari penelitian yang dihasilkan, adapun kegunaan praktis dapat dirasakan bagi :

1. Bagi pihak BBPLKDN Bandung, melalui penelitian yang dilaksanakan akan menyempurnakan Sistem Informasi yang ada menjadi lebih efisien dan efektif
2. Bagi pengakses *web portal*, akan dirasakan lebih mudah dalam pencarian informasi dan kenyamanan dalam mengakses berbagai fitur dan informasi yang ditampilkan, sehingga informasi yang dicari menjadi lebih akurat, tepat waktu dan relevan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan agar fokus terhadap masalah-masalah yang ingin dipecahkan, sekaligus menyederhanakan permasalahan sehingga tercapai tujuan dari penelitian yang dilakukan, adapuna batasan masalah dalam penelitian ini berupa :

1. Sistem yang dikembangkan hanya sampai tahap interaktif pada batasan pendaftaran *on-line* kegiatan pelatihan dimana pendaftaran tersebut sebagai pemesanan kuota pelatihan yang nantinya harus daftar ulang secara manual dari bukti pemesanan kuota pelatihan tersebut.
2. Sistem yang dikembangkan hanya pada tahapan *interactive*, karena keterbatasan SDM dan wewenang.
3. Sistem yang dikembangkan tidak dapat memenuhi seluruh kegiatan pendaftaran pelatihan, hanya pada pendaftaran pelatihan yang mempunyai durasi menengah (40-120 jam).
4. Sistem yang dibangun hanya menampilkan fitur informasi dan layanan dokumentasi.
5. Sistem yang dibangun tidak sepenuhnya melibatkan pengguna diluar instansi sebagai bagian dari proses pengumpulan data.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di Balai Besar Pengembangan Latihan kerja Dalam Negeri (BBPLKDN), dengan alamat jalan Gatot Subroto no.170 Bandung.

Tabel 1.1

Estimasi Jadwal Penelitian

