BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengadaan barang dibutuhkan oleh sebagian besar instansi pemerintahan. Pada instansi pemerintahan pengadaan barang dilakukan dengan proses lelang, baik pelelangan umum, pelelangan terbatas, pemilihan langsung, ataupun penunjukan langsung. Hal ini dilaksanakan sesuai dengan KEPRES RI nomor 80 Tahun 2003 tentang pedoman pelaksanaan pengadaan barang/jasa pemerintah. Fakta di lapangan menunjukan adanya kesulitan dalam proses pengadaan barang dengan penunjukan langsung diantaranya spesifikasi barang tidak diberikan oleh pengguna barang kepada pejabat pengadaan, kesulitan pejabat pengadaan dalam membuat HPS (harga perkiraan sendiri). Seringkali seorang pejabat pengadaan dibebankan untuk melaksanakan dua hingga tiga pengadaan barang. Hal ini tentunya memberatkan pejabat tersebut mengingat waktu yang ada pun terbatas.

Masalah lain yang dihadapi DISKOMINFO yaitu masih adanya kesulitan dalam proses pengolahan data penyedia. Hal ini terjadi karena setiap penyedia akan datang dan memberikan berkas mengenai data perusahaannya sehingga berkas penyedia yang ada semakin lama semakin menumpuk. Untuk itu dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam proses pengolahan data penyedia barang.

Hal lain yang terjadi yaitu masih kurangnya informasi yang memberitahukan tentang adanya proses pengadaan barang secara penunjukan langsung kepada perusahaan penyedia barang. Jadi satu perusahaan baru akan mengetahui bahwa sedang ada proses pengadaan barang apabila perusahaannya ditunjuk sebagai penyedia. Itu pun hanya diketahui oleh satu perusahaan saja, sedangkan untuk perusahaan yang lain tidak ada informasi sama sekali. Dengan permasalahan yang ada seperti yang telah dijabarkan di atas, maka salah satu solusinya yaitu dibangun sebuah aplikasi yang dapat mengatasi segala permasalahan yang ada, aplikasi itu disebut dengan *e-procurement*. *E-procurement* yaitu pengadaan yang dilakukan secara elektronik, diharapkan dengan adanya e-procurement proses pengadaan barang dapat dilakukan dengan mudah dan cepat.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang ada, terdapat beberapa masalah yang timbul diantaranya sebagai berikut :

1. Adanya kesulitan dalam proses pengadaan barang secara penunjukan langsung.
2. Adanya kesulitan dalam proses pengolahan data penyedia.
3. Kurang informatifnya proses pengadaan barang di Dinas terkait.

Dengan adanya masalah tersebut serta telah adanya persetujuan dari pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat, maka dibutuhkan sebuah aplikasi *e-procurement* penunjukan langsung yang mendukung agar dapat mengatasi masalah tersebut.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun *E-Procurement* berbasis intranet di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *E-Procurement* berbasis intranet di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dibangunnya aplikasi tersebut adalah :

1. Mempermudah dan mempercepat dalam proses pengadaan barang dengan penunjukan langsung.
2. Mempermudah dalam proses pengolahan data penyedia.
3. Memaksimalkan informasi tentang proses pengadaan barang yang sedang maupun yang akan dilaksanakan.

1.4 Batasan Masalah

Dari kajian tersebut maka batasan masalahnya yaitu aplikasi yang dibangun ditujukan untuk menangani:

1. Proses pengadaan barang dilakukan dengan cara penunjukan langsung,
2. Pengadaan di sistem ini dibatasi hanya untuk pengadaan barang saja,
3. Pengguna sistem ini adalah bagian kepegawaian, kepala bidang, penyedia barang (*vendor*), PPK/KPA dan panitia pengadaan barang,

4. Sistem ini dapat digunakan oleh para penyedia, namun untuk mengaksesnya para penyedia harus dating terlebih dahulu datang ke kantor DISKOMINFO, karena sistem ini masih digunakan sebatas pada jaringan *local area network*,
5. Sistem ini menangani prosedur perencanaan pengadaan barang, prosedur pemasukan company profile dan penunjukan panitia/pejabat pengadaan, prosedur pembuatan kontrak kerja, prosedur pemeriksaan barang dan serah terima barang,
6. Sistem ini masih berbasiskan intranet yang hanya digunakan di lingkungan sekitar kantor DISKOMINFO.

1.5 Metodologi Penelitian

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan metodologi penelitian. Metodologi penelitian merupakan tahap-tahap penelitian yang harus diterapkan sebelum melakukan pemecahan masalah. Dalam menganalisa digunakan metode–metode sebagai berikut :

1. Studi Sistem
    1) Wawancara

       Mengadakan tanya jawab (*interview*) langsung kepada pihak yang berwenang di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

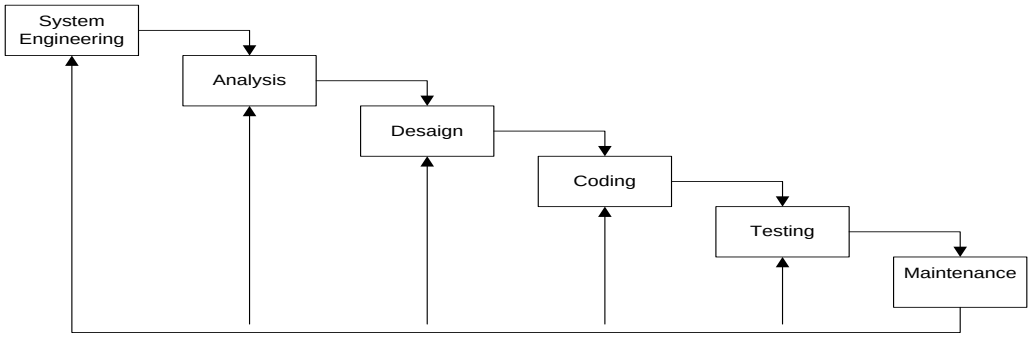
    2) Observasi

       Melakukan pengamatan dan pengumpulan data obyek penelitian.

3) Penelitian Perpustakaan (*Library Research*)

Metode yang dipakai untuk mengumpulkan data yang sifatnya teoritis dengan membaca buku-buku atau literatur yang ada hubungannya dengan laporan tugas akhir.

2. Pengembangan Sistem



Gambar 1.1 Metodologi Pengembangan Sistem Waterfall Model

Waterfall (Roger Pressman, P.Hd.) adalah sebuah pengembangan model perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan atau *sekuensial*, adapun model ini dimulai pada tahap :

1) *System Engineering*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan pembuatan *form* diagram dan analisis sistem.
2) *Analysis*, pada tahap ini dibentuk domain masalah.
3) *Design*, pada tahap ini dilakukan pembuatan tabel aturan, membuat basis pengetahuan serta *interface* (antarmuka).
4) *Coding*, tahap ini merupakan suatu proses mengubah desain menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh komputer yaitu dengan bahasa pemrograman.

5) *Testing*, pada tahap ini dilakukan pengujian perangkat lunak.
6) *Maintenance*, yaitu hasil perancangan dengan bahasa pemrograman diterapkan pada sistem.

Kelebihan dari model ini adalah karena adanya titik transisi yang jelas pada setiap tahap, maka akan memudahkan tim pengembang perangkat lunak dalam memonitor penjadwalan proyek, menetapkan tanggung jawab dan akuntabilitas peran personal dalam proyek perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu: tinjauan umum perusahaan dan landasan teori. Tinjauan umum perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, dan struktur organisasi sedangkan landasan teori berisi teori-teori pendukung dalam membangun *E-Procurement* berbasis intranet di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan

perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi ini yang dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.