BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kota Cimahi (DPRD Kota Cimahi) adalah sebuah Lembaga Perwakilan Rakyat di daerah kota yang terdiri atas anggota partai politik,peserta pemilihan umum (Pemilu) yang dipilih berdasarkan hasil pemilihan umum. DPRD Kota juga berkedudukan sebagai Lembaga Pemerintahan Daerah Kota yang memiliki fungsi legislasi, anggaran dan pengawasan. DPRD Kota berada di setiap kota di Indonesia. Anggota DPRD Kota berjumlah 20-450 orang. Masa jabatan anggota DPRD adalah 5 tahun, dan berakhir bersamaan pada saat anggota DPRD yang baru mengucapkan sumpah/janji. DPRD Kota merupakan mitra kerja walikota (eksekutif). Sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah, Walikota tidak lagi bertanggung jawab kepada DPRD Kota, karena dipilih langsung oleh rakyat melalui Pilkada.

Dengan berlatar pada slogan dari rakyat untuk rakyat maka pemerintah kota cimahi harus bisa menampung aspirasi dan ketransparanan kinerja DPRD kota Cimahi terhadap masyarakat kota Cimahi.Tapi media untuk menampung aspirasi dan kinerja DPRD kota Cimahi bisa dikatakan belum tersedia,oleh karena itu masyarakat merasa kurang mempercayai kinerja dari DPRD kota Cimahi.

Berdasarkan masalah di atas,maka kami membuat web resmi DPRD kota Cimahi. Web ini dibuat selain karena DPRD cimahi belum memiliki website sendiri,tetapi berguna untuk menampung aspirasi masyarakat kota Cimahi ,menjaga ketransparanan kinerja kota Cimahi terhadap masyarakat kota cimahi dan memperlihatkan produk hukum yg di hasilkan oleh DPRD kota Cimahi. Kami memilih website karena masyarakat kota cimahi akan dengan mudah memberikan aspirasi mereka kepada DPRD kota CImahi yang hanya dengan mengakses website resmi DPRD kota Cimahi tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut : bagaimana caranya Website sebagai layanan informasi alternatif yang berguna untuk mewujudkan keinginan, apresiasi bahkan suara masyarakat yang efektif, efisien, dan akomodatif bagi masyarakat.?"

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

1. Memberikan edukasi dan mengembangkan SDM DPRD Kota Cimahi untuk berperan aktif terhadap pengembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga lebih siap mengantisipasi tantangan dalam Era Globalisasi.
2. Website mendekatkan dan memudahkan DPRD Kota Cimahi untuk mengumpulkan data dan analisis tanggapan, pengaduan, saran dan kritik dari masyarakat terhadap program pemerintahan kota Cimahi.
3. Website membangun dan meningkatkan interaksi komunikasi, partisipasi dan mengakomodir laporan masyarakat. Sehingga menjadikan bagian dari tolak ukur profesionalitas, kredibilitas, dam prestise DPRD kota Cimahi.

1.3.2 Tujuan

1. Membangun sebuah hubungan kemitraan dengan segala lapisan masyarakat (Polisi, TNI, Toko Ulama, Ormas, Cendikiawan, Swasta).
2. Website adalah etalase informasi pemerintahan. Menjadi pusat sarana bagi masyarakat pengguna internet untuk mempercepat pemahaman dan penyebarluaskan informasi pemerintahan yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun.
3. Membangun citra pemerintahan akan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dimahkamah masyarakat luas, dimana hal tersebut direprensentasikan pada tampilan website DPRD kota Cimahi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

4. Dalam tugas ini beberapa data yang diolah adalah : data anggota DPRD, data fraksi, data partai.
5. Output yang dihasilkan : daftar anggota DPRD, daftar anggota fraksi, daftar anggota partai.
6. Proses Aplikasi : Login admin, Edit Data, Tambah data, Hapus Data.
7. Bahasa yang digunakan adalah PHP dan menggunakan DBMS MySQL versi 5.1.36.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

8. Metode Wawancara

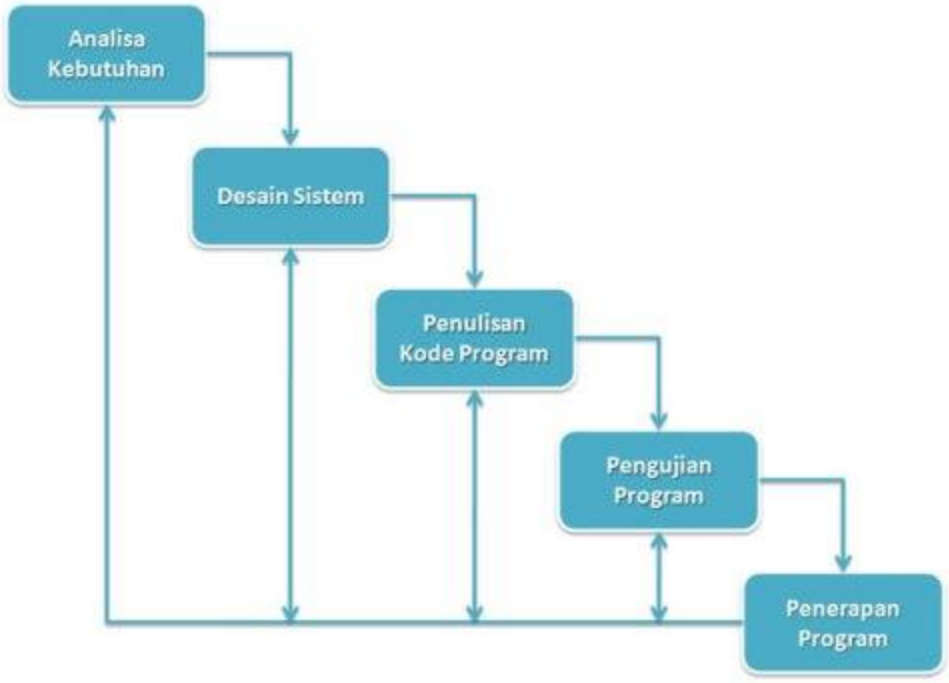
   Wawancara merupakan metode pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan sistem informasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan pegawai.

9. Metode Pengamatan Langsung

   Metode ini merupakan salah satu metode pengumpulan data dan fakta yang efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatan pada metode ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model *Waterfall*. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linier melingkupi aktivitas – aktivitas sebagai berikut :



Gambar 1-1 Metode waterfall

1. Analisis Kebutuhan

   Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khusunya pada software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan interface yang diperlukan.

2. Desain Sistem

   Desain software sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi software yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi software.

3. Penulisan Kode Program

   Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secaara mekanis.

4. Pengujian Program

   Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

5. Penerapan Program

   Software akan diterapkan kepada pelanggan setelah melalui beberapa fase diatas. Jika sudah tidak ada kesalahan maka program siap untuk disampaikan serta dterapkan kepada pelanggan. Dan memungkinkan untuk melakukan training kepada user untuk lebih memahami software tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penuisan laporan ini adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

   Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

   Berisi profile Tempat Kerja Praktek, Logo Instansi, Badan Hukum instansi, Struktur Organisasi dan Deskripsi Tugas, Landasan Teori

c. BAB III PEMBAHASAN

   Berisi pembahasan mengenai apa yang dilakukan saat menjalani kerja praktek

d. BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan tugas dan penulis mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan penyusunan tugas ini, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan dimasa yang akan datang.