BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Jawa Barat memiliki aneka ragam objek Pariwisata, Seni dan Budaya, potensi ini merupakan modal bagi pertumbuhan ekonomi yang digunakan sebagai sumber perkembangan nasional seperti yang diamanatkan oleh TAP MPR No.II/1983 GBHN yang isinya: ”Pembangunan pariwisata perlu ditingkatkan untuk memperluas kesempatan kerja dan kesempatan berusaha, meningkatkan penerimaan devisa negara serta memperkenalkan alam dan kebudayaan Indonesia. Pembinaan serta pengembangan pariwisata dilakukan dengan tetap memperhatikan terpeliharanya kebudayaan dan kepribadian nasional serta kelestarian lingkungan hidup.”

Disparbud (Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat) memiliki peran penting untuk memfasilitasi, memperkenalkan alam dan kebudayaan bangsa dengan mengadakan event sebagai salah satu kegiatan pengembangan promosi pariwisata Jawa Barat.

Berdasarkan pemikiran di atas, perlu adanya pengolahan data anggaran perjalanan dinas dari data event yang dilaksanakan di Calender Of Event, seiring waktu terus bertambah sedangkan pengolahan data kegiatan oleh pegawai masih dilakukan secara manual atau belum terkomputerisasi.

Hal ini menyebabkan banyak kekurangan dalam pengolahan data, baik cara mendokumentasikan data kegiatan yang belum tersruktur, pengolahan data maupun pencarian data yang masih lambat dan cukup menyulitkan pegawai.

Berdasarkan kebutuhan tersebut maka dibuatlah analisis system aplikasi yang diharapkan dapat lebih memajukan kinerja pegawai. Khususnya bagian administrasi promosi.

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Masih belum efektifnya sistem informasi pengolahan data anggaran perjalanan dinas ke luar maupun dalam negeri baik dari pengolahan, pencarian, dan cara mendokumentasikan data kegiatan belum terstruktur dan lambat, sehingga kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan pasca event bidang promosi.

1.2.2 Perumusan Masalah

Bagaimana sistem informasi pengolahan data anggaran perjalanan dinas keluar maupun dalam negeri berdasarkan pada identifikasi masalah yang telah dianalisis.

1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek Lapangan

1.3.1 Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah untuk menganalisis dan mengembangkan sistem menjadi lebih cepat dengan pengembangan sistem yang baru.

1.3.2 Tujuan

Tujuannya agar dapat lebih memajukan kinerja pegawai. Khususnya bagian administrasi promosi. Oleh karena itu diperlukan analisis dan perancangan dari system informasi.

1.4 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan permasalahan yang dapat dirumuskan agar penulisan laporan kerja ini lebih terarah dan mengacu kepada tujuan utama. Batasan permasalahan tersebut adalah hanya pada perjalanan Pemasaran seksi promosi. Sistem yang dibuat hanya sebatas mengolah rincian anggaran saja.

1.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan *berorientasi objek*, tahap pengembangan *analisis dan perancangan*, alat bantu yang digunakan *UML*.

Metode pengembangan antara lain :

1. Metode pengembang perangkat lunak

   Metode Pengembang perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. *Analysis*

      Pada tahap analisis dilakukan metode pengumpulan data diantaranya:

      1. Wawancara (*interview*)

         Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang

sedang diteliti.

2. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi dilakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

Pada tahap analisis selain dilakukan tahapan pengumpulan data,dilakukan proses pencarian kebutuhan yang intensif dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dan sebagainya. Dari aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Dalam membangun aplikasi digunakan perancangan secara terstruktur yaitu menggunakan UML (*Unified Model Language*)

b. *Design*

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahapan analisis sebelumnya.

c. *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*.

d. *Implementation*

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.6 Lokasi dan Waktu Praktek Kerja Lapangan

Program Kerja Praktek ini di laksanakan mulai tanggal 5 juli sampai dengan tanggal 13 Agustus 2010, dimana pelaksanaan dilaksanakan oleh Individu. Praktek Kerja Lapangan ini di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat "DISPARBUD" dengan tahapan–tahapan penelitian sebagai berikut:

Jadwal dan waktu penelitian yang di ajukan sebagai berikut:

Kegiatan	Minggu ke			
	I	II	III	IV
Pelaksanaan usulan penelitian				
Pelaksanaan penelitian				
Pengumpulan data				
Pengolahan data				

Table.1.1 Jadwal dan waktu penelitian