BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi seperti ini, teknologi informasi pun mulai sangat dibutuhkan oleh masyarakat luas. Perkembangan Teknologi tidak hanya merambah di perusahaan yang sudah maju ataupun perusahaan yang sedang berkembang tetapi juga merambah instansi-instansi pusat pun Teknologi sudah menjadi kebutuhan yang wajib dipenuhi. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada pada saat ini, Sistem Informasi merupakan salah satu Teknologi yang paling dibutuhkan oleh perusahaan atau instansi untuk melakukan pengolahan data, dimana data merupakan aset penting yang perlu untuk dijaga.

Perkembangan sistem informasi dapat dilihat dari tiga pokok yaitu (1) cara pengumpulan dan memasukan data (2) cara penyimpanan dan pengembalian kembali data (3) cara penerapan data. Seiring waktu sisitem informasi mengalami kemajuan yang signifikan. Munculnya internet pada abad ke- 20 membuat informasi menjadi hal mudah untuk didapatkan. Manusia dalam kondisi apapun dan dalam waktu kapanpun bias mendapatkan informasi yang diinginkan dengan mudah dan cepat.

Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang adalah tempat dimana penulis melaksanakan kerja praktek, Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang merupakan suatu Dinas yang bergerak pada bidang Komunikasi dan Informatika yang memiliki tujuan untuk mewujudkan masyarakat informasi Kab.

Subang melalui yang efektif dan efisien. Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang beralamat di Jl. Mayjen Sutoyo No 46 Subang.

Selama ini, selain menggunakan Website (*online*) bagian seksi Penyajian Data dan Informasi Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang mempunyai lab multimedia yang dinamakan Media Center yang berupa internet gratis yang bisa digunakan untuk masyarakat umum, dimana setiap yang menggunakan Media Center tersebut harus mengisi buku tamu yang ada di Media Center.

Didalam pengisian buku tamu, sampai saat ini Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang masih menggunakan proses konvensional dan belum terkomputerisasi dimana pengunjung hanya menulis identitas didalam buku tamu.

Untuk mencapai hasil maksimal dan efisien, maka harus dilakukan perubahan terhadap perubahan buku tamu di Media Center saat ini dengan cara membuat pogram aplikasi dimana pengunjung yang datang ke Media Center tidak lagi mengisi buku tamu secara konvensional, tapi pengunjung bisa langsung meminta pada petugas untuk mengisikan data kunjungan pada program yang sudah ada dalam Komputer. Apabila kepala dinas meminta rekap data pengunjung Media Center, maka petugas bisa langsung diprint outnya pada Aplikasi Buku Tamu.

Oleh karena itu, pada laporan ini akan dibuat suatu media Informasi yang dituangkan kedalam judul **"Aplikasi Buku Tamu Media Center Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang".**

1.2. Perumusan Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan adalah sebagai berikut :

1. Proses pengisian buku tamu masih ditulis secara konvensional.
2. Para petugas membutuhkan waktu pencarian yang cukup lama.

Berdasarkan uraian yang ada diidentifikasi masalah diatas, masalah-masalah yang terjadi adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana system yang berjalan pada saat Media Center Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang digunakan.

b. Bagaimana solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang dalam rekap buku tamu di Media Center.

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada pembuatan aplikasi Buku Tamu Media Center berbasis desktop pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang memiliki maksud dan tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Maksud

Maksud dari ditulisnya laporan ini adalah untuk membangun Aplikasi Buku Tamu Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang berbasis dekstop.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi system pengarsipan berbasis dekstop adalah sebagai berikut:

1. Mempercepat proses pencarian data.
2. Pengamanan data.
3. Sebagai media penyimpanan data agar tersimpan rapi.

4. Agar proses penyampaian informasi menjadi lebih cepat dan mudah dalam pembuatan laporan buku tamu kepada Kepala Dinas.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang harus diselesaikan pada proyek akhir ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Input data dilakukan secara offline.
2. Hanya Petugas yang bisa mengisikan data tamu bagi pengunjung di Media Center Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang.
3. Aplikasi ini menampilkan data data pengunjung yang datang ke Media Center.
4. Hanya mengelola dokumen-dokumen yang buku tamu Media Center Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang.
5. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Delphi dan untuk penyimpanan *database* menggunakan MySQL.

1.5 Metode Penelitian

Metode penulisan yang digunakan dalam pembuatan laporan Kerja Praktek ini adalah :

1. Pengumpulan Data
   a. Studi Literatur

      Dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari referensi yang berhubungan dengan Media Center Dinas Komunikasi Dan Informatika Kab. Subang.

b. Wawancara

Mengadakan wawancara dengan dosen pembimbing maupun praktisi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam laporan Kerja Praktek ini.

c. Observasi

Melakukan observasi untuk mencari masalah yang mungkin terjadi, mencari solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan membangun suatu aplikasi.

2. Tahap perancangan dan implementasi

Pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a) *System Engineering*

Merupakan tahap awal dalam pengembangan sistem yaitu menetapkan segala hal yang diperlukan dalam membangun perangkat lunak dengan meminta penjelasan dari pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

b) Analisis

Mempelajari serta memahami perangkat lunak yang akan dibuat dengan menentukan karakteristik, hubungan antar objek-objek.

c) *Design*

Merupakan tahap penerjemah atau transformasi dari tahap analisis ke dalam suatu metode desain perangkat lunak yang mudah dimengerti oleh user.

d) *Coding*

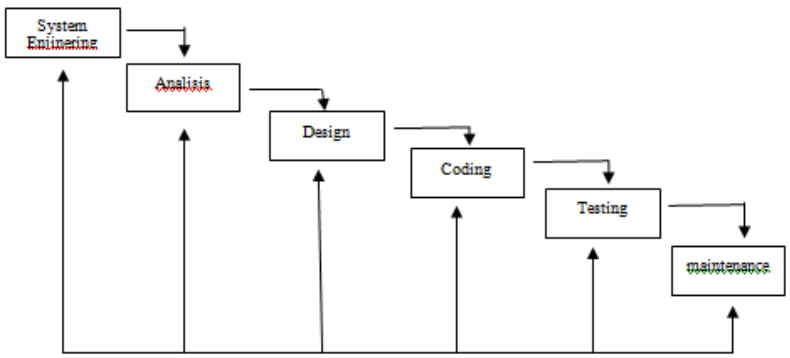
Tahap ini merupakan tahap penterjemah data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam format yang dapat dibaca oleh mesin dengan menggunakan bahasa pemrograman computer yang dipakai disini adalah bahasa pemrograman dengan Borland Delphi 7.

e) *Testing*

Pengujian *(testing)* perangkat lunak yang mengintegrasikan metode desain *test case* ke dalam sederetan langkah yang direncanakan dengan baik, dan hasilnya adalah konstruksi perangkat lunak yang baik.

f) *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*



Gambar 1.1 Metodologi *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang kebutuhan penyusunan kembali dokumen-dokumen yang sudah ada di Sub Bagian Perencanaan dan Program di Dinas Komunikasi dan Informatika Kab. Subang dimana kebutuhan utamanya adalah mengarsipkan semua data pengunjung kedalam suatu wadah atau suatu tempat agar data tersebut lebih terorganisir sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah analisis dan perancangan Aplikasi Input Data tamu berbasis Desktop, serta kegiatan selama mengikuti kerja praktek di Dinas Komunikasi dan Informatika Kab. Subang.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan Laporan Kerja Praktek.