BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

DISKOMINFO atau Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bandung merupakan Suatu lembaga teknis daerah yang bergerak dalam bidang sarana komunikasi, informatika, dan hubungan masyarakat. Lembaga tersebut di bentuk guna membawahi berbagai permasalahan kemasyarakatan di bidang komunikasi.

Untuk mempermudah hubungan kemasyarakatan, maka DISKOMINFO meminta suatu inovasi informasi yang dapat di akses dengan mudah, cepat serta lengkap oleh seluruh masyarakat. Meskipun sistem informasi Kota Bandung berbasis web telah ada tetapi banyak keterbatasan informasi yang disampaikan serta cukup sulit berinteraksi dengan pihak-pihak yang bersangkatan untuk mendapatkan informasi lainnya.

Dengan membuat suatu web yang berdesain menarik serta bersifat informatif, diharapkan masyarakat bisa memahami visi dan misi DISKOMINFO. Disisi lain juga dapat mengenalkan Kota Bandung kepada masyarakat luas lainnya.

Melihat dari masalah yang ada diatas, maka DISKOMINFO perlu menindak lanjuti masalah tersebut dengan melakukan **“PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KOTA BANDUNG BERBASIS WEB DI DISKOMINFO”.**

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan uraian diatas, terdapat sebuah masalah yaitu bagaimana cara mengembangkan sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web yang dapat menyampaikan informasi secara mudah dan cepat serta lengkap. Maka, aplikasi ini dibangun digunakan untuk menyampaikan informasi kota Bandung dan DISKOMINFO berbasis web secara mudah , cepat dan lengkap.

1.3 Maksud dan tujuan

Pembuatan laporan kerja praktek ini dimaksudkan untuk membangun sebuah aplikasi sistem informasi berbasis web di DISKOMINFO yang dapat menyampaikan informasi secara mudah dan cepat serta lengkap dengan cara menerapkan ilmu yang didapat pada saat perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia

Adapun tujuan dari pembuatan laporan kerja praktek ini oleh penulis adalah :

- Memberikan suatu aplikasi yang dapat membantu menyampaikan informasi secara mudah, cepat dan lengkap.
- Sebagai sarana perkenalan kota Bandung dan DISKOMINFO.
- Mempermudah hubungan masyarakat dengan DISKOMINFO.

1.4 Batasan Masalah

Praktek Kerja merupakan sebuah kegiatan lapangan yang dimana kami sebagai penulis melakukan praktek kerja tersebut di Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Bandung.

Adapun batasan-batasan masalah dalam aplikasi yang di bangun diantaranya sebagai berikut:

- Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi yang bersifat menyampaikan informasi kota Bandung dan DISKOMINFO.
- Bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP.
- Faktor keamanan pada aplikasi yang dibangun bukan bahasan yang utama.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang di gunakan untuk memecahkan suatu masalah secara logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Dalam membangun dan merawat (maintanace) aplikasi ini penulis menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan berdasarkan hasil pengamatan langsung di lapangan, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut:

1.5.1 Pengumpulan data

2. Studi Observasi

   Tahap ini digunakan untuk memperoleh data dengan cara terjun langsung kelapangan maupun berkomunikasi dengan pihak-pihak yang bersangkutan.

3. Studi Dokumentasi

   Dengan mengumpulkan data-data informasi yang dapat mempermudah dalam pembangunan aplikasi.

4. Studi Kepustakaan

   Tahapan ini digunakan untuk mendapatkan informasi melalui sumber bacaan buku maupun sumber-sumber bacaan lainnyayang dapat membantu dalam membangun aplikasi ini.

1.5.2 Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall, meliputi proses:

1. Rekayasa sistem

   Merupakan tahapan awal dalam pengembangan sistem yaitu dengan menetapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembangunan serta dengan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analisis

   Tahapan menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pembangunan perangkat lunak, seperti identifikasi kembali masalah, memahami kebutuhan-kebutuhan pemakai dan hambatan-hambatan.

3. Desain

   Tahap lanjutan setelah analisis, definisi dari kebutuhan-kebutuhan fungsional, penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

4. Penulisan program

Penerjemahan data atau pemecahan masalah perangkat lunak yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu.

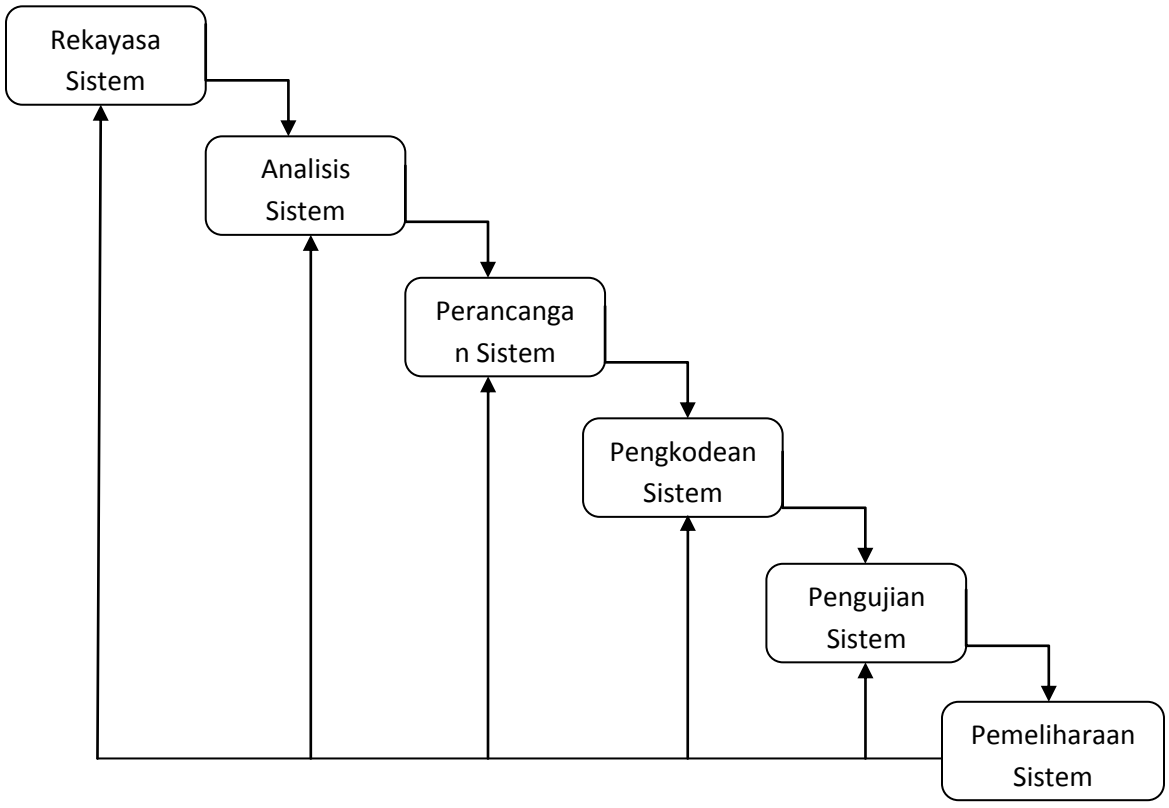
5. Pengujian

   Tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

6. Pengembangan dan pemeliharaan

   Tahap akhir, perangkat lunak yang telah selesai dibuat dapat mengalami perubahan-perubahan sesuai permintaan user.

Untuk lebih jelasnya metode yang digunakan adalah model waterfall, dapat dilihat pada gambar 1.1 dibawah ini :



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kegiatan kerja praktek yang penulis jalankan. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang permasalahan, serta mencoba merumuskan hal pokok dari permasalahan yang ada, kemudian menentukan tujuan dan kegunaan , yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II. TINAJAUAN PUSTAKA

Membahas sejarah dan profil instansi yang bersangkutan , serta selain itu juga disertakan logo instansi,dan struktur instansi yang bersangkutan.

BAB III. PEMBAHASAN

Membahas tentang kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktek.

BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan laporan yang berdasarkan kegiatan kerja praktek yang telah dilaksanakan. Serta ada pula saran yang kami berikan untuk menjadi masukan bagi instansi yang bersangkutan.