BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Balai Pelestarian Perikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur merupakan salah satu lembaga instansi pemerintahan dibawah Dinas Perikanan dan Kelautan yang bergerak dalam bidang budidaya perikanan air tawar.Balai Pelestarian Perikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur memiliki tugas untuk mengembangkan dan melestarikan berbagai jenis ikan air tawar, yang ditujukan untuk restocking ikan di Waduk Saguling dan Jatiluhur, serta memberikan kemudahan bagi masyarakat yang melakukan budidayaikan air tawar untuk mendapatkan benih ikan.

Selama ini masyarakat hanya mengenal BPPPU Cianjur dari media selain internet, sehingga masyarakat terkadang kesulitan untuk mendapatkan informasi profil, kegiatan, komoditas dan informasi lainnya secara detil dikarenakan belum memiliki website. Selain itu media informasi yang digunakan untuk memberikan pengumuman saat ini hanya berupa selebaran kertas, sehingga pegawai BPPPU Cianjur pun merasa kesulitan apabila mengumumkan adanya kegiatan atau program yang diselenggarakan oleh BPPPU sendiri yang selau berubah-ubah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka penulis berupaya untuk merancang dan membangun website BPPPU agar masyarakat dapat lebih mudah mendapatkan informasi yang dicari melalui website BPPPU Cianjur, serta memudahkan pegawai untuk memberikan pengumuman kegiatan dan agenda lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membangun website yang baik untuk membantu instansi BPPPU dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka kami bermaksud merancang dan membangun website di Balai PelestarianPerikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur.

Adapun tujuan dari pembangunan website tersebut adalah :

1. Agar Balai Pelestarian Perikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur memiliki website sehingga lebih mudah dalam menyampaikan infomasi.
2. Membangun website yang menarik dan interaktif serta dapat menjadi sarana informasi yang efektif dalam menginformasikan komoditas dan kegiatan BPPPU Cianjur.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang akan digunakan adalah :

1. Aplikasi yang dibutuhkan harus bisa diakses oleh siapa, kapan dan dimana saja, maka dari itu dibangun berbasis Web.
2. Website digunakan untuk mengolah informasi profil, agenda kegiatan dan komoditas yang ada di BPPPU Cianjur untuk kemudian ditampilkan secara online.
3. Penambahan Artikel dan Informasi lainnya hanya dapat dilakukan oleh admin.
4. Pendekatan metode analisis yang digunakan adalah metode terstruktur atau prosedural.
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP. Perangkat lunak pengolahan databasenya menggunakan DBMS MySQL.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dibagi menjadi dua, yaitu Metoda Pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

   Observasi yang dilakukan dengan cara meninjau langsung di Balai Pelestarian Perikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur untuk mengumpulkan data.

2. Studi literatur

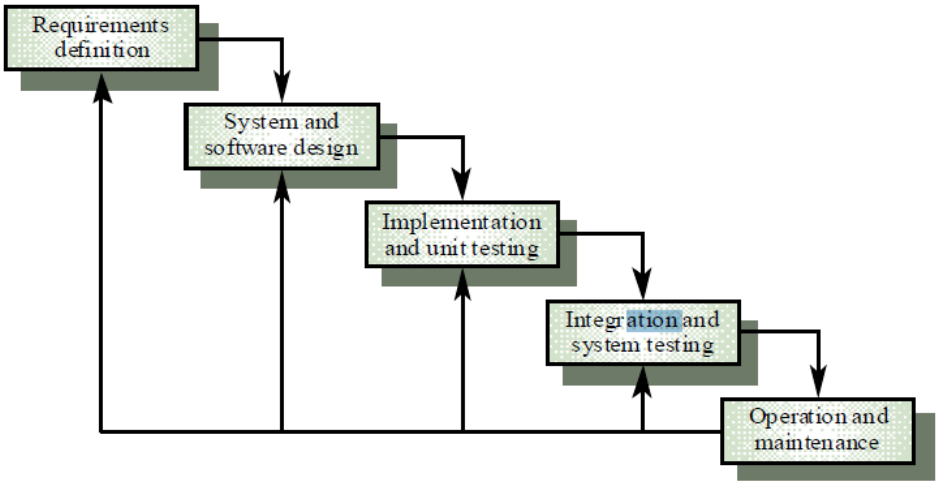
   Studi literatur dilakukan dengan cara membaca buku dan jurnal.

3. Wawancara

   Wawancara dilakukan dengan cara diskusi dengan pihak-pihak setempatdiantaranya Ibu Ir. Sri Umiyati Sumeru selaku kepala BPPPU Cianjur, dan Bapak Genta Fabiyanto S.St.Pi

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan mengadopsi Model *Waterfall*.Model *Waterfall* adalah sebuah model pembangunan perangkat lunak yang memiliki beberapa tahap diantaranya pendefinisian kebutuhan, perancangan sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian, integrasi dan pengujuian sistem, operasi dan pemeliharaan.



Gambar 1.1 Waterfall Model

1. Pendefinisian kebutuhan

   Pendefinisiankebutuhan merupakan proses pengumpulan kebutuhan perangkatlunak untuk memahami sifat-sifat yang dibutuhkan dalam pembangunan. Menentukan layanan, batasan dan tujuan sistem melalui konsultasi dengan user sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit

   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

4. Integrasi dan pengujian sistem

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.

5. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya pada tahap ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstal dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem. Sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahakn kedalam sistem.

   (Sommerville, 2001)

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan, menentukan batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan lapporan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjabaran singkat tentang profil, sejarah, tujuan dan fungsi dari Balai Pelestarian Perikanan Perairan Umum (BPPPU) Cianjur, selain itu juga membahas pengertian sistem, konsep dasar sistem informasi , pemodelan sistem, database, internet, sejarah internet, website, wamp server, dan juga perangkat lunak yang dugunakan dalam perancangan dan pembangunan website.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap seluruh sistem untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang harus dipenuhi, konsep dan rancangan web yang akan dibuat. Bab ini berisi tentang implementasi website, hasil dan pengujian sebsite yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didasarkan pada seluruh proses yang dilakuka dalam kerja praktek, serta saran yang yang berguna bagi para pembaca.