BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi adalah dihasilkannya berbagai macam sistem aplikasi komputer yang dapat memudahkan dan meringankan pekerjaan manusia dalam mengolah data. Aplikasi komputer ada yang berbasis web dan database maupun aplikasi berbasis program dengan bahasa pemrograman tertentu.

Salah satu bahasa pemrograman yang sering digunakan adalah PHP.PHP merupakan bahasa pemrograman yang bersifat server side script, yaitu bahasa yang berbentuk script yang terletak dan dieksekusi di server untuk kemudian hasilnya yang berupa kode HTML dikembalikan ke browser pengguna/client/user. PHP dirancang untuk membentuk suatu web yang bersifat dinamis, yang artinya halaman yang ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh user. PHP juga dapat berinteraksi dengan hamper semua teknologi web yang telah ada dan sifatnya open source (bebas pakai) sehingga memberikan kesempatan untuk semua user dan programmer untuk menggunakan dan mengembangkannya.

Maka dikembangkanlah kemampuan Object Oriented Programming dari PHP, yaitu kemudahan untuk mengolah kompleksitas yang dibuat, serta kemudahan untuk melakukan perubahan dan pengembangan dari aplikasi tersebut.

Sebagai salah satu instansi pemerintahan, data barang merupakan data yang vital bagi sebuah instansi. Untuk itu, penulis mencoba membuat perancangan suatu sistem untuk melakukan proses kerja khususnya dalam pengolahan data barang pada PEMKAB Bandung, khususnya di bagian BAPAPSI.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut diatas, kami ingin merancang sebuah sistem aplikasi pengolahan data barang berbasis web dan database agar memudahkan pekerjaan dalam mengolah data barang serta menghemat kertas dan waktu. Maka kami memutuskan untuk membuat suatu aplikasi web yang berjudul : **“APLIKASI PENGOLAHAN DATA BARANG BERBASIS WEB DI LINGKUNGAN BADAN ARSIP PERPUSTAKAAN DAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KABUPATEN BANDUNG”**.

1.2 Rumusan Masalah

Pada umumnya setiap instansi pemerintahan memerlukan sarana dalam memberikan dan menyajikan informasi dengan lebih cepat dan mudah bagi masyarakat umum maupun kalangan didalam instansi itu sendiri, semua itu juga berlaku di BAPAPSI PEMKAB BANDUNG. Sehubungan dengan hal tersebut maka dapat dirumuskan masalah yang dihadapi penulis didalam pembuatan aplikasi ini, yaitu :

1. Bagaimana mendesain, membuat dan menghasilkan suatu aplikasi berbasis web yang dapat menyimpan, menampilkan dan mengedit data invetaris barang yang akan disampaikan dan dapat diperlukan oleh seluruh pegawai.
2. Bagaimana informasi pada aplikasi web ini dapat diupdate dengan mudah pada waktu yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi ini, yaitu aplikasi web yang dinamis.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan aplikasi web ini adalah mengimplementasikan aplikasi informasi absensi pegawai ini untuk membagi fungsi-fungsi pada aplikasi web seperti template, tema, dan script berdasarkan pembagian tanggung jawab dan juga menunjukkan penggunaan PHP dalam membangun suatu aplikasi website yang membantu menyediakan informasi yang actual bagi user/pengguna yang membutuhkan.

1.3.2 Tujuan

- Memudahkan pegawai dalam melakukan pengolahan data barang.
- Memudahkan dalam memasukkan, mengedit, menghapus data inventaris barang.

1.4 Batasan Masalah

Agar batasan masalah tidak menyimpang dari tujuan, maka berikut adalah beberapa batasan yang perlu dibuat, yaitu :

a. Website ini akan menampilkan halaman-halaman web yang statis maupun dinamis mengenai informasi data barang bagian BAPAPSI Pemerintahan Kab.Bandung, seperti : data inventaris barang.
b. Aplikasi ini dibangun dibawah sistem operasi Windows 7.

c. Website yang dibangun mendukung bahasa pemrograman yang lainnya seperti : HTML (Hypertext Markup Language), CSS (Cascading Style Sheets), dan Javascript.
d. Aplikasi ini dibangun menggunakan Macromedia Dreamweaver 8.
e. Aplikasi ini dibangun menggunakan aplikasi web server XAMPP yang terdiri dari Apache, PHP, dan My SQL.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis, antara lain :

1. Penelitian Lapangan

   Penelitian dilakukan langsung ke BAPAPSI untuk mendapatkan data dan sistem pengolahan data barang yang sedang berjalan sekarang, dimana kami melakukan pengumpulan data dengan dua cara yaitu :

   a. Wawancara

      Wawancara yang kami lakukan adalah meyakinkan data yang diperoleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut kami mewawancarai bagian umum yang terkait didalamnya. Untuk mengetahui apa dan bagaimana dari pengolahan data tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

   b. Observasi

      Observasi yang kami lakukan adalah untuk mengamati dan mengetahui secara langsung jalannya sistem yang sedang berjalan saat itu dan proses kerja dari tugas masing-masing, serta format laporan dalam instansi tersebut yang digunakan saat itu.

2. Penelitian Kepustakaan

   Kami melakukan penelitian kepustakaan dengan tujuan agar memperoleh data teoritis yang bersumber dari buku-buku atau tulisan yang berkaitan dengan komputer dan masalah-masalah yang berkaitan dengan tugas kerja praktek ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian teoritis mengenai pihak instansi dan sejarah tempat kerja praktek serta membahas tentang landasan teori yang berhubungan dengan pembuatan sistem aplikasi ini.

BAB 3 : PEMBAHASAN

Bab ini berisi mengenai kegiatan selama kerja praktek serta tentang perancangan dan pembuatan sistem aplikasi pengolahan data barang.

BAB 4 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi uraian mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.