BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Pendapatan Dan Pengelolaan Keuangan (DPPK) Kabupaten Bandung merupakan dinas yang bertugas mengelola pendapatan dan keuangan, selain itu untuk memenuhi kebutuhan perkantoran DDPK juga mengadakan pengadaan barang dan jasa yang berpedoman pada Keputusan Presiden No.80 Tahun 2003. Berdasarkan yang terjadi dilapangan masih banyak perusahaan (penyedia barang/jasa) yang kesulitan mendapatkan informasi tentang adanya pengadaan yang diadakan oleh DPPK sehingga hal ini menimbulkan tidak adanya persaingan sehat antara penyedia barang/jasa dan transparansi dari panitia pengadaan.

Masalah lain yang terjadi yaitu setiap diadakannya pengadaan terkadang hanya satu penyedia barang/jasa yang mendapatkan informasi dan dijadikan sebagai penyedia sehingga pengadaan hanya diikuti oleh satu penyedia saja.

Pada masa kini perkembangan teknologi informasi sangat pesat, dengan melihat hal tersebut memungkinkan pelaksanaan pengadaan barang/jasa dilakukan melalui media elektronik atau secara *online*. Sesuai dengan Peraturan Presiden No.54 Tahun 2010 tentang pedoman pelaksanaan pengadaan barang dan jasa pemerintahan menjelaskan bahwa pengadaan barang dan jasa dapat dilakukan secara elektonik, yang dapat dijadikan sebagai media transparansi kepada publik, agar dapat diakses oleh penyedia barang dan jasa. Ini merupakan salah satu cara menuju *Good Corporate Governance* (GCG).

Untuk membantu mengatasi masalah tersebut dan perwujudan Peraturan Presiden No.54 tahun 2010, maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mempercepat kinerja dalam pengadaan barang/jasa. Berdasarkan hasil wawancara dengan DPPK membutuhkan adanya sebuah aplikasi yang dapat dijadikan solusi. Oleh sebab itu, maka diperlukannya pembangunan sebuah aplikasi *e-procurement* dalam pengadaan barang dan jasa Di DPPK Kabupaten Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu bagaimana membangun aplikasi *e-procurement* dalam pengadaan barang dan jasa di Dinas Pendapatan Dan Pengelolaan Keuangan Kabupaten Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan tugas akhir ini adalah membangun sebuah aplikasi *e-procurement* dalam pengadaan barang dan jasa di Dinas Pendapatan Dan Pengelolaan Keuangan Kabupaten Bandung.

Tujuan yang ingin dicapai dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi DPPK Untuk mudah memberikan informasi dalam hal pengadaan barang dan jasa.
2. Membangun aplikasi yang menarik dan mudah dimengerti.
3. Untuk melakukan pengumuman secara *online* dalam hal pengadaan barang dan jasa.

4. Bagi DPPK dan penyedia untuk mempermudah proses administrasi dalam pengadaan barang dan jasa.
5. Bagi penyedia untuk mudah mendapatkan informasi tentang pengadaan dan dapat mewujudkan persaingan sehat (*kompetitif*) antar penyedia.
6. Untuk menjadikan *e-procurement* sebagai media *transparansi.*

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup Kajian

Dalam pembuatan aplikasi ini, perlu diberikan beberapa batasan agar alur pembicaraan tidak terlalu meluas, batasan-batasan itu antara lain :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis *web*.
2. Pengelolaan meliputi :
    a. Data penyedia dan prakualifikasi.
    b. Data kegiatan dan pengadaan.
    c. Data Harga Perkiraan Sendiri (HPS).
    d. Data *aanwijzing* (penjelasan pakerjaan).
    e. Proses penawaran.
    f. Data pemenang
    g. Data Surat Kerintah Kerja (SPK).
    h. Data berita acara pemeriksaan dan penerimaan.
3. Pengadaan barang dan jasa secara *online* meliputi pendaftaran dan data prakualifiksai.
4. Informasi yang dihasilkan :
    a. Pengumuman Pengadaan.
    b. Harga perkiraan sendiri.

c. Penawaran.

d. Pemenang.

e. Surat perintah kerja

f. *Aanwijzing* (penjelasan).

g. Berita Acara Pemeriksaaan dan Penerimaan.

h. *Black list* peserta.

5. Proses pengadaan barang/jasa dilakukan dengan cara pelelangan umum.
6. Penyampaian dokumen dua sampul, evaluasi sistem gugur dan sistem prakualifikasi.
7. Aplikasi pembangun menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan *MySQL* sebagai *server database manageme system*, XAMPP sebagai *web server*.
8. Pemodelan yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi tersebut di atas penulis menggunakan pemodelan terstruktur, yakni *Flow map*, *Entity Relational Diagram* (ERD), Diagram konteks, *Data Flow Diagram* (DFD).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan metodelogi deskriptif yaitu suatu metodelogi yang bertujuan untuk menggambarkan yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dalam penelitian, dengan melalui tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pengumpulan Data

   Tahapan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagi berikut:

   a. Wawancara

      Pengumpulan data dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan staf DPPK Kabupaten Bandung.

   b. Observasi

      Mengamati secara langsung objek yang diteliti sehingga penulis mendapatkan data yang akurat.

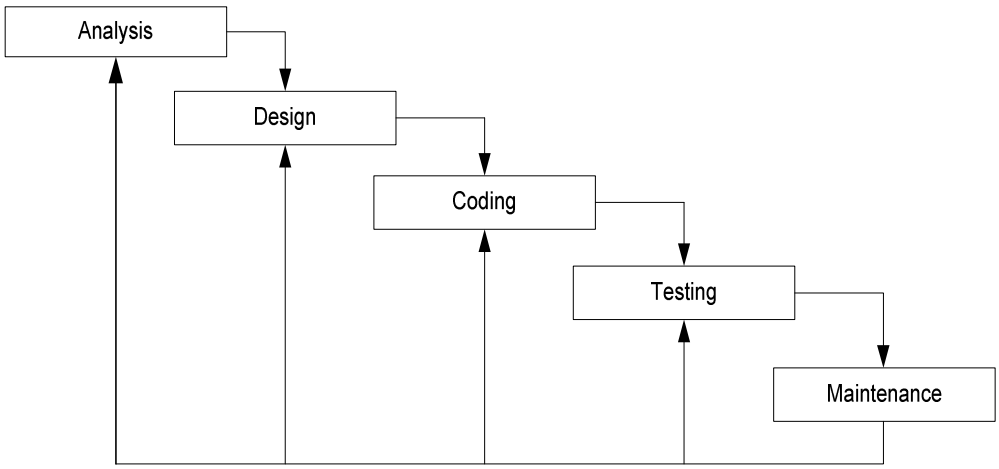
   c. Studi Kepustakaan

      Mengumpulkan data melalui buku-buku, catatan kuliah serta bacaan lainnya yang berkaitan dengan permasalahan.

2. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

   Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall*). Pada metode ini terdapat lima tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis, Design, Coding, Testing, Maintenance*.

   Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 1. 1 Metode *The Classic Life Cycle / Waterfall*

a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software*
b. *Design* adalah tahap penerjemahan dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks *Entity Relationship, Data Flow Diagram* (Diagram Aliran Data), Struktur Tabel, dan Struktur Menu.
c. *Coding* adalah tahap penerjemahan data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.
d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk

memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan diinginkan.

e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui gambaran mengenai penulisan laporan penelitian ini, maka dibawah ini akan dijelaskan mengenai sistematika penulisan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan secara singkat latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan diuraikan tinjauan instansi dan teori-teori pendukung dengan masalah yang akan dibahas.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian sistem informasi yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.