BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini banyak lembaga yang lebih memilih media online untuk penyampaian informasi salah satunya adalah Diskominfo Provinsi Jawa Barat yang menggunakan website sebagai sarana untuk penyampaian informasi. Penggunaan media ini memungkinkan informasi dapat di akses secara global, sehingga siapapun dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi yang diinginkan.

Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Provinsi Jawa Barat merupakan sebuah lembaga pemerintah yang bergerak di bidang Komunikasi dan Informatika yang meliputi bidang pos dan telekomunikasi, sarana komunikasi, dan diseminasi informasi, telematika, serta pengolahan data elektronik. Lembaga ini juga mempunyai tugas mengkoordinasi dan membina UPTD serta melaksanakan tugas lain dari Gubernur Provinsi Jawa Barat sesuai dengan tugas dan fungsinya.

Dalam melaksanakan tugas atau kegiatan sehari-harinya, Dinas Komunikasi dan Informatika Profinsi Jawa Barat masih menggunakan papan pengumuman dalam penyampaian informasi agenda kegiatan. Prosedurnya pegawai membuat agenda kegiatan lalu menyerahkan agenda tersebut kepada koordinator pegawai untuk di validasi, kemudian setelah agenda tersebut di validasi maka pegawai menempel agenda tersebut di papan pengumuman. Masalah tersebut terdapat pada bidang telematika.

Masalah lainnya adalah tidak semua agenda kegiatan yang dibuat besifat publik, ada agenda kegiatan yang hanya ditujukan kepada pegawai tertentu saja atau agenda kegiatan hanya untuk perseorangan. Agenda kegiatan tersebut masih dibuat secara manual, maksud manual disini yaitu penyampaian agenda kegiatan dilakukan secara tertulis di papan pengumuman. Resikonya adalah dapat dicabut sebelum semua orang membacanya ataupun dihapus oleh orang yang tidak

bertanggung jawab. Adapun kerugian lain dari penyampaian agenda kegiatan seperti ini adalah tidak adanya historis atau arsip untuk mengetahui agenda kegiatan yang sudah lampau.

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan pegawai dalam membuat agenda kegiatan berdasarkan dengan alur kerja yang ada di Diskominfo Provinsi Jawa Barat. Maka dengan ini kami membangun aplikasi yang berjudul "Pembangunan Aplikasi Modul Agenda Kegiatan Di Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, maka perumusan masalah adalah bagaimana membangun aplikasi modul agenda kegiatan di Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Profinsi Jawa Barat.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah untuk Membangun Aplikasi Modul Agenda Kegiatan Di Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

1.3.2 Tujuan

Tujuannya sebagai sarana dalam melakukan *sharing* ke pegawai lain karena akan di gunakan untuk keperluan kantor di Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat. Adapun detail tujuan nya sebagai berikut :

1. Mempermudah pegawai dalam sharing data agenda kegiatan.
2. Mempermudah dalam pengolahan data agenda kegiatan.
3. Membuat informasi data agenda kegiatan cepat tersampaikan ke pegawai.

4. Meningkatkan kualitas informasi yang ada.
5. Mengefisienkan waktu bagi tiap pegawai dalam mengirimkan data agenda kegiatan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan yang digunakan dalam Pembangunan Aplikasi Modul Agenda Kegiatan Di Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat adalah sebagai berikut :

1. Sumber data agenda kegiatan pegawai berasal dari Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.
2. Agenda kegiatan dibedakan menjadi 3 yaitu : Agenda Pribadi, Agenda Dibagikan ke Member, dan Agenda Publik.
3. Menggunakan CMS Lokomedia versi 1.6.1.
4. Menambah satu fitur yaitu pengolahan agenda kegiatan kedalam CMS Lokomedia versi 1.6.1 yang disesuaikan dengan kebutuhan Bidang Telematika Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.
5. Software yang digunakan yaitu Adobe Dreamweaver CS 5 dan XAMPP v3.2.1 (Server).
6. Pemodelan analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini berdasarkan analisis terstruktur dengan alat bantu Flowmap, Entity Relationship Diagram (ERD), Diagram Konteks, dan Data Flow Diagram (DFD).
7. Aplikasi yang dibangun berbasis Website dan diterapkan pada jaringan Intranet.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan kerja praktek ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dalam penelitian, dengan melalui tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Tahapan Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Studi Lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan dengan datang langsung ke Bidang Telematika Diskominfo Provinsi Jawa Barat, hal ini meliputi :

1. **Wawancara**

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya sengan topik yang diambil.

2. **Observasi**

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

1.5.1.2 Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam permasalahan ini.

1.5.2 Tahapan Pembangunan Aplikasi

Mengenai metode yang digunakan dalam proses yang digunakan dalam tahap pembuatan perangkat lunak adalah dengan menggunakan metode Classical Life Cycle (CLC) atau yang biasa disebut dengan Waterfall. Beberapa proses diagram waterfall adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa Perangkat Lunak (System enginering)

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan kebutuhan-kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis perangkat Lunak (Software Analysis)

   Analisis perangkat lunak merupakan tahapan menentukan apakah kegiatan dari sistem engineering dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran

c. Perancangan perangkat Lunak (Software Design)

   Perancangan pernagkat lunak merupakan tahapan menterjemahkan dari keperluan atau data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user atau pemakai.

d. Implementasi perangkat lunak (System Coding)

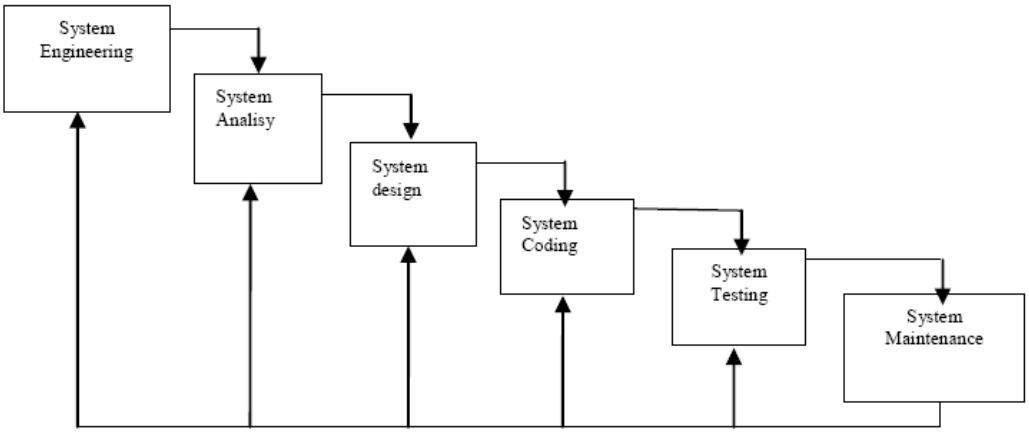
   Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

e. Pengujian perangkat lunak (Testing)

   Pengujian pernagkat lunak merupakan tahapan menguji hasil pernagkat lunak yang dihasilkan.

f. Pemeliharaan (Maintenance)

   Penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi software maupun hardware.



Gambar 1.1 Metode Waterfall

[Sumber : Roger S. Pressman, Rekayasa Perangkat Lunak, Hal. 36]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini, membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pembangunan sistem.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan uraian mengenai modul agenda kegiatan yang akan dikembangkan.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini merukapan tahapan implementasi dari analisa dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya pada bab 3.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian sistem, serta saran pengembangan sistem ke depan.