# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Kominikasi dan Informatika kota Banjar, Jawa Barat adalah Institusi Pemerintah yang bergerak dalam bidang pengelolaan komunikasi dan informatika untuk daerah pemerintahan kota Banjar, Jawa Barat. Sebagai kota baru yang masih dalam tahap berkembang, kota Banjar adalah kota yang berpotensi dalam bidang komunikasi dan informatika. Dinas Komunikasi dan Informatika ini masih dibawah Dinas Perhubungan bersama – sama dengan Dinas Budaya dan Pariwisata. Oleh karena itu Diskominfo belum dapat memaksimalkan kinerjanya.

Ruanglingkup yang dikelola oleh Diskominfo Banjar adalah perijinan pendirian warnet / wartel, yang dalam hal ini masih dikelola secara manual. Dalam pengelolaan perijinan, pemohon yang hendak melakukan pendaftarannya harus mendatangi kantor DISHUBKOMINFOPAR dengan membawa persyaratan, lalu bagian pendaftaran akan memberikan form pengisian untuk pemohon yang terdiri dari biodata pengusaha, jeni susahadan lain – lain. Setelah itu persyaratan dan form tersebut di berikan kepada keuangan dan Kepala Dinas yang masing – masing bertugas untuk mengesahkan dan merekap biaya administrasi. Apabila permohonan langsung disetujui maka pemohon melakukan pembayaran kebgian keuangan.Lalu mengambil blanko perijinan dibagian pendaftaran. Namun apabila surat tersebut belum disetujui karena hal lain, maka pemohon diharuskan kembali lagi ke kantor setelah surat tersebut disetujui. Seiring dengan berkembangnya usaha warnet dan pendirian tower, para pemohon pendiri usahat ersebut merasa kesulitan untuk melakukan proses pendaftarannya. Dikarenakan waktu dan biaya yang cukup besar apabila proses tersebut dilakukan secara manual.

Berdasarkan masalah diatars maka dibutuhkan sebuah system informasi yang berfungsi untuk mempermudah pemohon untuk melakukan rekomendasi perijinan warnet / wartel dengan cepat dan biaya murah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahannya diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Proses perijinan yang belum maksimal, dikarenakan prosesnya masih manual.
2. Dibutuhkan waktu cukup lama untuk mencetak blanko perijinan.
3. Data pemohon lama biasanya hilang karena keterbatasan tempat penyimpanan.
4. Dibutuhkan waktu cukup lama untuk menyusun laporan perijinan.

## 1.3 Maksud danTujuan

### 1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan **Website Perijinan Usaha Warnet / Wartel Dinas Perhubungan Informatika Dan Pariwisata Kota Banjar** ini yaitu untuk membuat sebuah website pemerintahan yang mengolah data perijinan usaha mengenai usaha warnet/wartel masyarakat Banjar Jawa Barat secara online.

### 1.3.2 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari pembangunan sistem ini diantaranya yaitu :

1. Proses perijinan dilakukan dengan komputerisasi.
2. Mempercepat pencetakan blanko.
3. Data pemohon tersimpan dengan aman.
4. Mempercepat peyusunan laporan.

## 1.4 Batasan Masalah

Masalah dibatasi dalam beberapa hal seperti berikut :

a. Desain Sitem Informasi ini berupa perangkat lunak berbasis web sebagai alternatif alat bantu pengelolaan informasi pendaftaran perijinan warnet dan wartel online di kota Banjar, Jawa Barat.
b. Website yang dikembangkan dibuat untuk mempermudah bagian keuangan untuk mengolah data pembayaran dari pemohon.
c. DBMS yang digunakan adalah MySql.
d. Perangkat lunak dirancang dengan metode UML.

## 1.5 Metodologi Penelitian

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap yang kami tempuh dalam pengumpulan data yang dibutuhkan untuk website ini adalah :

a. Observasi langsung ke kantor DISHUBKOMINFOPAR Banjar, Jawa Barat.
b. Wawancara dengan Kepala Bidang Kominfo.
c. Studi pustaka yang dilakukan ialah dengan mempelajari berbagai literatur, seperti buku-buku, artikel-artikel dan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang akan di bahas.

### 1.5.2 Metode Pengmbangan Perangkat Lunak

Metode yang akan di gunakan pada kasus ini adalah metode *Waterfall.* Metode ini mengusulkan sebuah pendekatan kepada perkembangan software yang sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh analisis,desain,kode, pengujian, dan pemeliharaan. Dimodelkan setelah siklus rekayasa konvensional, model sekuensial linear melingkupi aktifitas-aktifitas sebagai berikut :

**a. System Enginering**

Karena sistem merupakan bagian dari sebuah sistem yang lebih besar, kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke software tersebut. Pandangan sistem ini penting ketika software harus berhubungan dengan elemen-elemen yang lain seperti software, manusia, dan *database*. Rekayasa dan analisis sistem menyangkut pengumpulan kebutuhan pada tingkat sistem dengan sejumlah kecil analisis serta desain tingkat puncak.Rekayasa informasi mancakup juga pengumpulan kebutuhan pada tingkat bisnis strategis dan tingkat area bisnis

**b. Analysis**

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khusunya pada software. Untuk memahami sifat program yang dibangun, analis harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan interface yang diperlukan.Kebutuhan baik untuk sistem maupun software didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

**c. Design**

Desain software sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur software, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menterjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi software yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi software.

**d. Coding**

Desain harus diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca.Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika

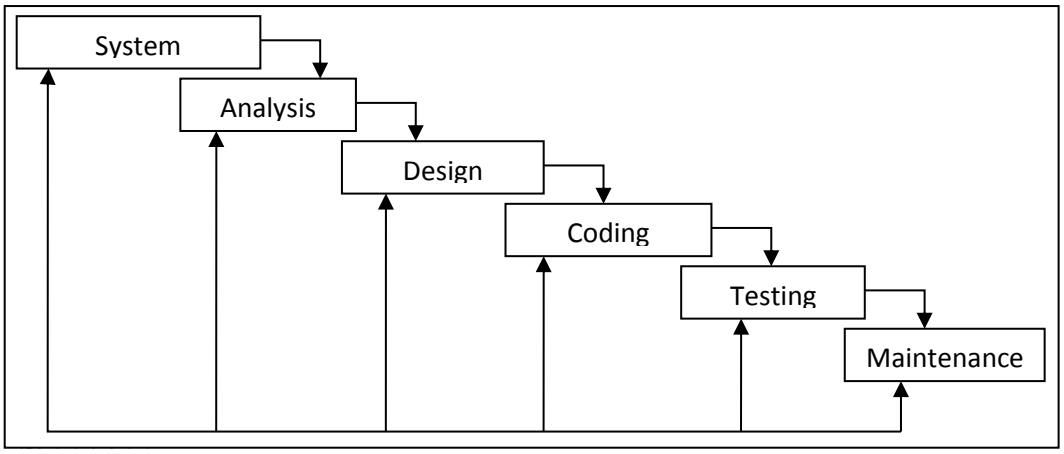
desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

**e. Testing**

Sekali program dibuat, pengujian program dimulai. Proses pengujian berfokus pada logika internal software, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji, dan pada eksternal fungsional, yaitu mengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan – kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

**f. Maintenance**

Software akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan (perkecualian yang mungkin adalah software yang dilekatkan). Perubahan akan terjadi karena kesalahan – kesalahan ditentukan, karena software harus disesuaikan untuk mengakomodasi perubahan – perubahan di dalam lingkungan eksternalnya (contohnya perubahan yang dibutuhkan sebagai akibat dari perangkat peripheral atau sistem operasi yang baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan software mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.




***Gambar 1.1.Model Waterfall (Roger S. Pressman (1992:24))***

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang diterapkan dalam penyusunan laporan tugas besar ini yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menguraikan permasalah secara garis besar tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 menjelaskan tinjauan perusahaan dan landasan teori. Dimana tinjauan perusahaan berisi sejarah singkat perusahaan, maksud dan tujuan, sasaran perusahaan, lingkup kerja perusahaan, dan struktur organisasi. Sedangkan pada landasan teori membahas konsep dasardan teori yang berkaitan dengan topic penelitian yang dilakuakan dan hal –hal yang berguna dalam proses identifikasi masalah yang melandasi pembangunan *Sistem Informasi*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap system yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula perancangan system secara keseluruhan berdasarkan hasilanalisis. Perancangan sisitem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan system dengan flow chart dan UML, serta terdapat perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menjelaskan implementasi dan hasil pengujian dari perancangan sistem yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 berisi kesimpulan yang diperoleh dari topic penelitian dan berisi saran untuk pengembangan Sistem Informasi yang telah dibangun untuk dikembangkan dikemudian hari.