BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu dari Organisasi Perangkat Daerah (OPD) ini berdiri sejak tahun 2008 dimana Badan Dinas ini mengalami beberapa perubahan nama yang terus disesuaikan semenjak tahun 1978 yaitu Pusat Pengolahan Data (PUSLAHTA) dan pada tahun 1992 menjadi Badan Pengolahan Data Elektronik (BPDE) serta pada tahun 2000 menjadi Badan Pengembangan Sistem Informasi dan Telematika Daerah (BAPESITELDA). Dinas Komunikasi dan Informatika ini bertempat di Jl. Taman Sari no.55 Bandung-Jawa Barat.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan suatu kebutuhan bagi suatu organisasi, dalam mendukung kegiatan-kegiatan organisasi dalam pencapaian tujuannya, termasuk juga tentunya dalam lingkungan Pemerintahan. Banyak peluang dan nilai tambah yang bisa diperoleh khususnya berkaitan dengan peningkatan mutu proses kerja di bidang pemerintahan.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat terasa dalam kehidupan sangat bermanfaat membantu permasalahan dalam proses suatu kegiatan. Kegiatan yang umumnya menggunakan peranan teknologi informasi yaitu sistem informasi adalah pengolahan data keuangan, pengolahan data jual beli, pengolahan data kepegawaian, pengolahan data informasi, dan lain lain.

Dalam era globalisasi dan teknologi dewasa ini, penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan keberadaannya hampir disetiap aspek kehidupan.

Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data adalah sangat tepat dengan mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem informasi.

Khususnya dalam pengolahan data informasi di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat (DISKOMINFO) sistem informasi sangatlah bermanfaat dalam hal ketepatan dan kecepatan prosesnya. Di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat (DISKOMINFO) proses pengolahan data informasi seperti dalam

pembuatan kliping masih dilakukan dengan cara yang manual dan belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal. Keadaan ini mendukung kelompok kami untuk merancang suatu sistem informasi e-kliping digital berbasis web di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat. Hal ini pula yang menjadi latar belakang penulis melakukan laporan pada kerja praktek kelompok kami yang penulis sajikan dalam Laporan Kerja Praktek ini yang berjudul ”**SISTEM INFORMASI E-KLIPING DIGITAL BERBASIS WEB DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA BARAT (DISKOMINFO)”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan,maka identifikasi masalah dalam hal ini adalah

1. Pengolahan data informasi kliping masih dilakukan secara manual.
2. Informasi yang di sebarkan ke pegawai kantor dinas komunikasi informatika bandung memerlukan waktu yang lama.
3. Informasinya berita terkadang jarang di perbaharui.
4. Biaya yang dikeluarkan lumayan mahal.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat (DISKOMINFO) proses pengolahan data informasi seperti dalam pembuatan kliping masih dilakukan dengan cara yang manual dan belum menerapkan sistem komputerisasi secara optimal. Keadaan ini mendukung kelompok kami untuk merancang suatu sistem informasi e-kliping digital berbasis web di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat.

1.3.2 Tujuan

Tujuan kelompok kami membangun sistem informasi e-kliping digital di Diskominfo Bandung provinsi Jawa Barat adalah :

1. Membuat sistem informasi E-Kliping Digital Berbasis Website dengan menggunakan komputer secara optimal.
2. Mempermudah dalam menyebarkan informasi

3. pegawai di kantor dinas komunikasi informatika dapat mengakses E-kliping tersebut melalu web.
4. Menghemat dalam biaya, seperti membeli kertas, tinta dan lain-lain.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan kelompok kami terapkan dalam program kami adalah :

1. Hanya sebatas mengenai pengolahan data informasi, data pengumuman.
2. Program yang kami buat ini sifatnya offline karena hanya akan di gunakan untuk lingkungan diskominfo saja.
3. Data yang diolah dalam pengembangan sistem E-kliping Digital Diskominfo adalah sebagai berikut :
    1) Data Sumber Informasi (penulis, reviewer, dan editor).
    2) Data Informasi yang diunggah (*upload*).
    3) Data proses penyuntingan informasi(insert, edit, delete dan update).
4. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan tools Macromedia Dreamweaver 8 untuk mendesain web dan MySQL sebagai DBMS-nya.
5. Resolusi layar minimal 1280 x 768 pixel.

1.5 Metode penelitian

Dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini,metodelogi yang digunakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

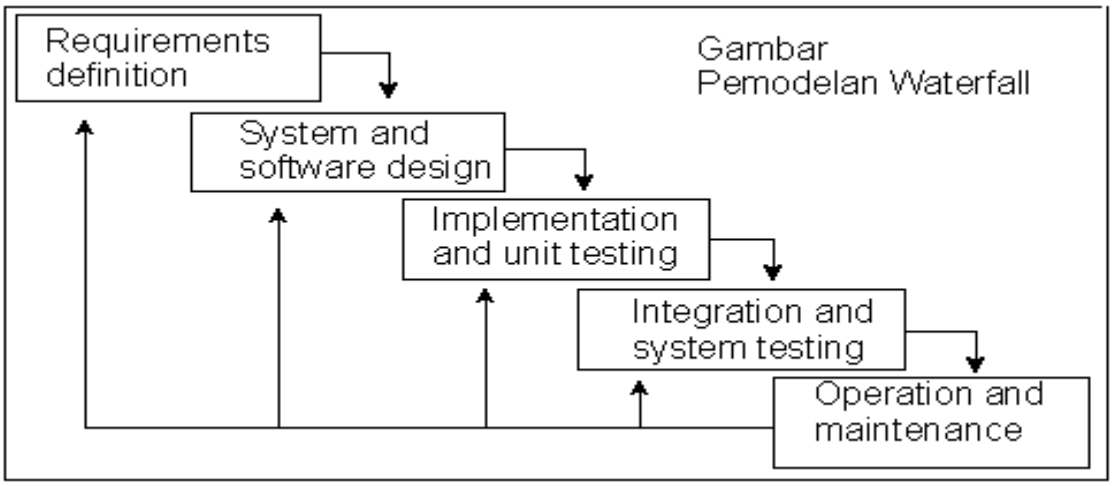
a. Tahapan Pengumpulan Data
    1. Wawancara yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang terkait dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.
    2. Studi Pustaka yaitu mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari buku,situs di internet serta tulisan-tulisan yang berhubungan dengan topik yang diberikan.

b. Tahapan Pengembangan Program Aplikasi

Dalam pengembangan program aplikasi kami menggunakan metode waterfall.Metode waterfall adalah metode yang digunakan dalam pendekatan yang sistematis dan sequencial melalui tahapan-tahapan yang ada untuk membangun sebuah aplikasi.

WaterFall Menurut Roger S. Pressman

Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut dengan "classic life cycle" atau model waterfall. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing / verification, dan maintenance. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Sebagai contoh tahap desain harus menunggu selesainya tahap sebelumnya yaitu tahap requirement. Secara umum tahapan pada model waterfall dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar
Pemodelan Waterfall

Gambar di atas adalah tahapan umum dari model proses ini. Akan tetapi Roger S. Pressman memecah model ini menjadi 6 tahapan meskipun secara garis besar sama dengan tahapan-tahapan model waterfall pada umumnya. Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:

1. **System / Information Engineering and Modeling**. Permodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan ke dalam bentuk software. Hal ini sangat penting, mengingat software harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware, database, dsb. Tahap ini sering disebut dengan Project Definition.
2. **Software Requirements Analysis**. Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada software. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para software engineer harus mengerti tentang domain informasi dari software, misalnya fungsi yang dibutuhkan, user interface, dsb. Dari 2 aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pelanggan.
3. **Design**. Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti 2 aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.
4. **Coding**. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer.
5. **Testing / Verification**. Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.
6. **Maintenance**. Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada errors kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas kerja praktek yang dijalankan.Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang kerja praktek,identifikasi masalah,maksud dan tujuan,batasan masalah,metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan tinjauan umum yang didalamnya menjelaskan tentang sejarah perusahaan,profil perusahaan,visi dan misi perusahaan serta tempat dan kedudukan perusahaan.Hal ini untuk mengetahui gambaran tempat kerja praktek serta menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian mengenai tempat dan jadwal kerja praktek,analisis dari rancangan pembuatan program aplikasi, tahapan-tahapan perancangan interface program aplikasi yang dibuat dan menjelaskan tentang implementasi hasil dari analasis dan perancangan serta jadwal kegiatan kerja praktek di Diskominfo Bandung provinsi Jawa Barat.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan aplikasi yang dibuat dan saran untuk pengembangan aplikasi ke depan.