BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

LPSE atau kepanjangan dari Layanan Pengadaan Secara Elektronik merupakan lembaga di bawah naungan BAPPEDA (Badan Perencanaan dan Pembangunan Daerah) kota Bandung, LPSE kota Bandung merupakan sarana pengadaan barang/jasa secara elektronik resmi pemerintah kota Bandung, dengan adanya lembaga ini seluruh kebutuhan barang dan jasa pemerintah kota Bandung akan diurus pengadaan barangnya.

Sebelum adanya LPSE ini dahulu pengadaan barang dan jasa pemerintahan kota Bandung dilelang secara manual, seluruh administrasi dilakukan secara manual baik pengumuman pelelangan sampai administrasi pendaftaran peserta pelelangan.

Proses ini jelas kurang efisien dari banyak penghabisan kertas hingga kurangnya transparansi, karena proses pelelangan tidak bisa dilihat oleh khalayak umum, baik penawaran hingga pemenangan tender pengadaan barang dan jasa tersebut.

Hingga pada akhirnya untuk menyempurnakan pelayanan dan transparansi dalam proses pengadaan barang dan jasa BAPPEDA membangun LPSE sesuai dengan kepanjangannya lembaga ini berbasis IT dalam penyelenggaraannya.

Penyempurnaan secara berkala terus dilakukan tentunya semua ini demi penyempurnaan layanan dan transparansi, kemudian LPSE kota Bandung ingin proses pelelangan ini terintegrasi dengan LPSE Pusat di Jakarta, namun untuk mewujudkan ini semua terdapat masalah dikarenakan sistem elektronik berbasis *web* LPSE kota Bandung dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman *PHP* dan *database*-nya menggunakan *MySQL* dan sistem berbasis bahasa pemograman *java* dan *database*-nya menggunakan *PostgreSQL*, tentunya untuk mengintegrasikan sistem ini tidak bisa sehingga harus ada perubahan struktur dari sistem pengadaan dan jasa elektronik, hal ini bahwa LPSE kota Bandung ingin mengganti sistemnya

dengan menggunakan bahasa berbasis *java* dengan penggunaan *database*-nya adalah *PostgreSQL*.

Oleh karena itu untuk mengatasi permasalahan ini kami berniat membantu permasalahan tersebut yang mana kami beri judul "PERANCANGAN *WEBSITE DATABASE* PELELANGAN DAN PENGADAAN BARANG DAN JASA DENGAN MENGGUNAKAN BAHASA *JAVA* DAN *DATABASE POSTGRESQL* DI LPSE KOTA BANDUNG".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Merubah *database MySQL* menjadi *PostgreSQL* dan *website* yang berbasis *PHP* menjadi *Java Web*.
2. Memanipulasi data masukan dari LPSE Pusat di Jakarta.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah merancang *database* pelelangan LPSE BAPPEDA kota Bandung

Tujuan dari perancangan *database* pelelangan LPSE kota Bandung, yaitu :

1. Mempercepat penyampaian informasi
2. Mempermudah pegawai untuk mengelola *database*
3. Transparansi pelelangan secara nasional

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari perancangan *database* pelelangan LPSE kota Bandung adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *web* dengan menggunakan *java web*
2. Proses yang dilibatkan adalah proses *import database*
3. *Database* yang digunakan adalah *PostgreSQL*
4. *Software* yang akan membangun sistem ini adalah *Netbeans 6.8*

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa langkah, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan datan, diantaranya:

a. Study Literature

Study literature adalah mengumpulkan jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan proses mencari, membaca dan mempelajari buku-buku, majalah serta *website* yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan laporan.

b. Observasi

Mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan di lapangan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

c. Wawancara

Melakukan dialog (Tanya-Jawab) secara langsung dengan pihak yang bersangkutan dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak adalah Metode *Waterfall* (Air Terjun) [Winston W. Royce pada tahun 1970] seperti pada gambar 1.1 Paradigma dari metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

a. Analisis

Analisis adalah tahapan untuk menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

b. Perancangan

Perancangan adalah tahapan penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user.*

c. Implementasi

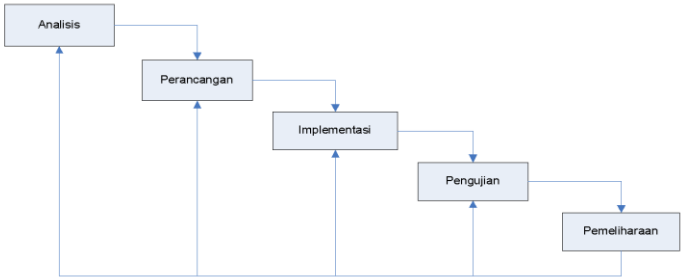
Implementasi adalah tahap mengimplementasikan perangkat lunak yang akan dibuat perancangan membuat *coding* sesuai dengan yang telah diterapkan.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan setelah perangkat lunak yang dibuat selesai maka perangkat lunak akan diuji kelayakannya, apakah sesuai dengan permintaan yang diinginkan oleh pihak yang bersangkutan.

e. Pemeliharaan

Pemeliharaan adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini terbagi kedalam empat bab beserta pokok materinya. Sebagai gambaran umum, sistematika penyusunan laporan yang akan ditulis adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Identifikasi Permasalahan, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka membahas mengenai tinjauan perusahaan tempat dimana dilakukan penelitian dan pembahasan landasan teori yang mendukung proses analisis sistem serta mendukung proses perancangan aplikasi.

BAB III PEMBAHASAN

Pembahasan menjelaskan tentang gambaran secara umum sistem yang akan dibuat serta membuat perancangan dan pembangunan sistem.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dibahas serta saran-saran yang diharapkan bermanfaat untuk pengembangan sistem dan dapat dimengerti oleh Pengguna.