BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dishubkominfopar kota Banjar, Jawa Barat adalah Institusi Pemerintah yang bergerak dalam bidang pengelolaan perhubungan, komunikasi dan informatika, dan pariwisata untuk daerah pemerintahan kota Banjar, Jawa Barat. Sebagai kota baru yang masih berkembang, maka dalam satu institusi dinas perhubungan membawahi dinas komunikasi informatika dan dinas pariwista. Kota Banjar adalah kota yang berpotensi dalam bidang komunikasi dan informatika,di era globalisasi seperti sekarang ini, informasi sangat mudah di dapatkan, terutama dari internet. Oleh karena itu Dishubkominfopar ingin memudahkan masyarakat Banjar dalam mengakses informasi yang berada di dalam dinas malalui internet.

Dinas Perhubungan sering memberikan informasi, contohnya bahwa akan diadakan uji emisi kendaraan bermotor kepada masyarakat kota banjar namun informasi ini tidak sampai dengan baik kepada masyarakat kota banjar. Dinas Komunikasi dan Informatika pun demikian, dinas ini banyak menyampaikan informasi tentang penyuluhan internet kepada masyarakat, tentang membuat perizinan untuk warnet dan wartel, namun masyarakt masih bingung tentang teknis pendaftaran dan informasi yang diberikan kepada masyarakat kota banjar.

Berdasarkan masalah diatas maka dibutuhkan pembangunan sebuah website di Dinas Perhubungan, Dinas Komunikasi dan Informatika, dan Dinas Pariwisata.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahannya diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Informasi yang belum sampai kepada seluruh lapisan masyarakat.
2. Agenda Dinas yang belum banyak di ketahaui oleh masyarakat.
3. Kurangnya Keterbukaan informasi Dinas.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan profile website Dishubkominfopar ini yaitu untuk membuat sebuah website yang berbasis web pemerintahan yang memudahkan masyarkat dalam mengakses informasi dari dishubkominfopar Banjar Jawa Barat secara online.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang diharapkan dari pembangunan sistem ini diantaranya yaitu :

1. Informasi dari dinas dapat diakses dengan mudah.
2. Masyarakat dapat mengetahui detail agenda yang akan dilaksanakan oleh dinas.
3. Dinas dapat dengan mudah menginformasikan kegiatan melalui website.

1.4 Batasan Masalah

Masalah dibatasi dalam beberapa hal seperti berikut :

a. Desain berupa perangkat lunak berbasis web.
b. DBMS yang digunakan adalah MySql.
c. 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 Pengembangan Perangkat Lunak

Pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a) *Requirements and Feasibility Study*

Pada tahap ini sistem yang diinginkan diperiksa dan ditentukan bahwa apakah sistem baru sebenarnya layak. Dalam fase ini, tim pengembangan mengunjungi pelanggan dan mempelajari sistem mereka. Mereka menyelidiki kebutuhan untuk otomasi perangkat lunak yang mungkin diberikan dalam sistem.

Pada akhirnya, tim melengkapi dokumen (SRS) yang memegang rekomendasi spesifik yang berbeda untuk sistem kandidat. Ini juga termasuk tugas, biaya, jadwal proyek, tanggal target.

b) Analisis and Design

Dalam fase ini persyaratan sistem menyeluruh yang dikumpulkan oleh IT spesialis, menganalisis kebutuhan yang dilakukan. Juga struktur keseluruhan perangkat lunak dan nuansa yang didefinisikan. Dalam hal teknologi client / server, jumlah tingkatan yang diperlukan untuk arsitektur paket, desain database, semua didefinisikan dalam fase ini. Singkatnya - sebuah model pengembangan perangkat lunak dengan sedemikian rupa dibuat.

Analisis dan Desain sangat krusial dalam siklus pengembangan keseluruhan. Setiap kesalahan dalam tahap desain bisa sangat mahal untuk dipecahkan dalam tahap selanjutnya dari pengembangan perangkat lunak. Banyak perawatan diambil selama fase ini. Sistem logis dari produk dikembangkan di tahap ini.

c) *Coding / Development*

Dalam fase ini desain dijalankan ke dalam sistem fisik dengan membangun database dan program. Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang dapat dibaca. Langkah pembuatan kode dilakukan tahap ini. Jika desain dilakukan secara rinci, generasi kode dapat dicapai tanpa komplikasi banyak.

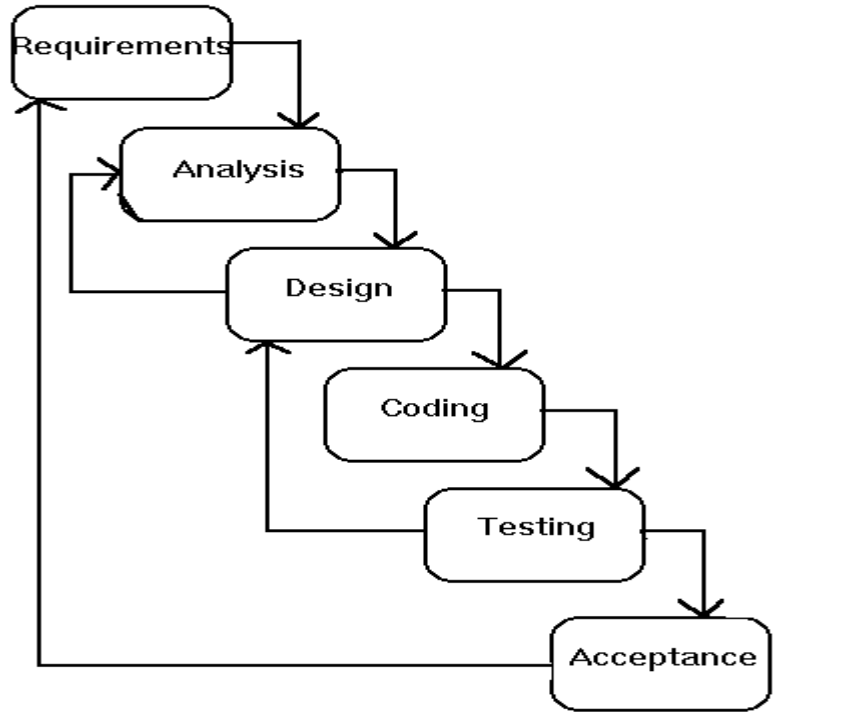
d) *Software Testing*

Setelah kode dihasilkan, pengujian program perangkat lunak dimulai. Dalam tahap ini pengujian menyeluruh yang dilakukan pada sistem yang dikembangkan. Alat pengujian yang berbeda dan metodologi yang telah tersedia untuk menguji software. Beberapa perusahaan membangun alat pengujian mereka sendiri yang dibuat khusus untuk operasi pembangunan mereka sendiri. Pada dasarnya Manual dan pengujian Otomasi dilakukan dalam fase ini.

e) *Acceptance (Deployment)*

Dalam fase ini sistem dibuat semudah mugkin untuk digunakan. Perangkat lunak ini pasti akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan.

Pada Kapasitasnya, kita mengambil metode SDLC untuk membangun aplikasi sehingga berkualitas tinggi, hemat biaya, mudah untuk dikemabangkan dan dapat bekerja secara efektif. Berikut adalah diagram yang dapat meringkas cara kita bekerja menggunakan SDLC.



Gambar 1.1 *Metodologi Waterfall(SDLC)*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, serta metode penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan tinjauan perusahaan dan landasan teori. Dimana tinjauan perusahaan berisi sejarah singkat perusahaan, maksud dan tujuan, sasaran perusahaa, lingkup kerja perusahaan, dan struktur organisasi. Sedangkan landasan teori berisikan tentang konsep dasar teori yang melandasi penelitian pembangunan *sistem informasi*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menjelaskan mengenai perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sisitem ini mencakup perancangan basis data, pemodelan sistem dengan UML, serta terdapat perancangan antar muka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan implementasi dan hasil pengujian dari perancangan sistem yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan Laporan Kerja Praktek.