BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (Bappeda) Kota Bandung adalah salah satu lembaga teknis di lingkungan Pemerintahan Kota Bandung. Bappeda berperan sebagai lembaga teknisi daerah yang bertanggung jawab terhadap perencanaan pembangunan, mengurus penataan ruang, dan urusan statistik, dimana dalam mengelola data tersebut ada yang sudah menggunakan komputerisasi dan masih ada yang bersifat manual, misalnya di bagian pengelolaan APBD pengadaaan barang pemerintahan yang didalamnya terdapat informasi tentang data vendor yang masih bersifat manual dalam mengelola data tersebut. Hal ini memberikan dampak bagi APBD yang harus selalu mengumpulkan data kelapangan yang tentunya berdasarkan hasil wawancara kami dengan Kepala Bagian UPT LPSE Bappeda kota Bandung Srie Dhiandini S, S.T., M.T hal ini sangat tidak efisien dari segi biaya dan waktu.

Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah browser. *Web* bisa diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut, Pengelola APBD membutuhkan suatu perancangan aplikasi yang dapat mempermudah tim data APBD mengumpulkan data

tanpa harus terjun ke lokasi., maka dibangunlah Aplikasi Pengadaan Data Barang yang berbasis *Web*.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun permasalahan dari penelitian adalah informasi tentang data vendor yang masih bersifat manual.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud dari pengerjaan kerja praktek yang dilakukan di Bappeda adalah membangun aplikasi pengolahan data barang yang berbasis *web*.

1.3.2 Tujuan dari kerja praktek ini adalah :

Mempermudah tim data APBD melakukan pengumpulan data dengan efektif dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembangunan aplikasi pengolahan data APBD yang berbasis *web* di Bappeda ini lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka masalah dibatasi hanya kepada hal-hal di bawah ini :

1. Data masukan untuk aplikasi yang dibangun adalah data vendor mencakup Nama Perusahaan, No NPWP, Alamat Perusahaan, No Telepon, Email, Website, Foto.
2. Proses yang terjadi meliputi seluruh masukan dari data masukan dan akan di olah ke dalam *database.*

3. Model proses yang digunakan adalah secara prosedural meliputi *Data Flow Diagram (DFD)* dan memodelkan *Entity Relationship Diagram (ERD).*
4. Pendekatan analisis dan desain yang digunakan dalam proses pembangunan perangkat lunak ini dilakukan secara terstruktur
5. Pembangun Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Microsoft Windows XP / Windows 7* sebagai sistem operasi, *PHP* sebagai bahasa pemrograman, dan *MySql* sebagai *database*

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam pengumpulan dan pencarian informasi dalam penyusunan Laporan ini, kami melakukan beberapa metode dalam penulisan laporan tersebut. Antara lain dengan cara :

a. Wawancara

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil. Dalam hal ini adalah mewawancarai narasumber sekaligus pembimbing Srie Dhiandini S, S.T., M.T yang mengetahui persoalan proses bisnis dan segala hal yang akan dibangun dalam sistem.

b. Observasi

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan meninjau langsung tempat penelitian dan melihat bagaimana proses bisnis yang sudah berjalan pada tempat tersebut.

1.5.2 Tahap Pembangunan Aplikasi

Adapun pada tahap pembuatan aplikasi, teknik analisis data yang akan dipakai adalah menggunakan teknik *waterfall*, diantaranya:

a. *System/ Information Engineering and Modelling*
   Merupakan tahapan untuk mengumpulkan kebutuhan sistem, agar sistem pada suatu perangkat lunak tersebut dapat berinteraksi dan bekerja dengan baik pada semua elemen, yaitu antara perangkat keras, pengguna, dan database.

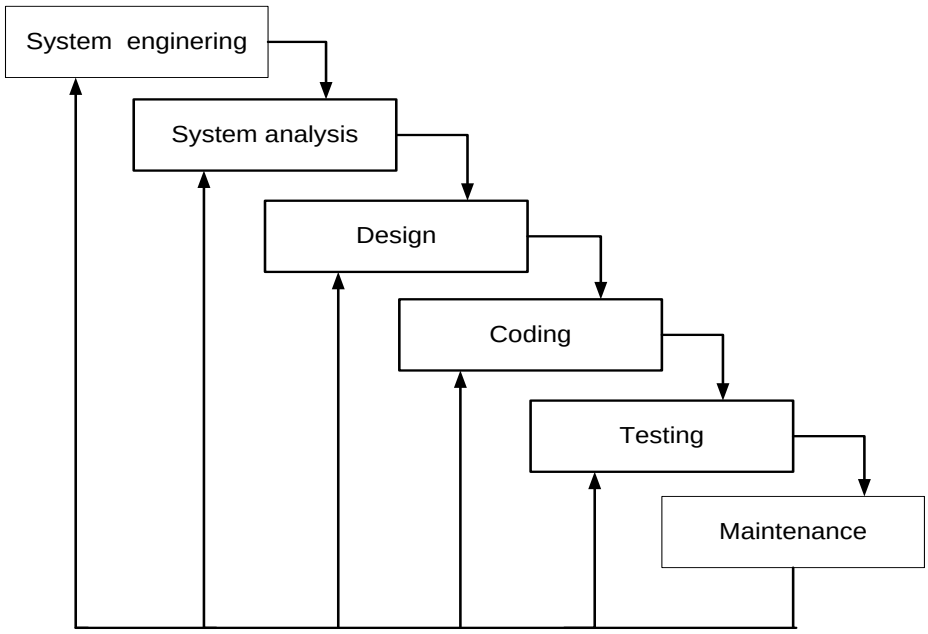
b. *Software Requirements Analysis*
   Merupakan tahapan untuk mengumpulkan kebutuhan perangkat lunak yang lebih spesifik lagi, seperti kebutuhan fungsional, perilaku sistem, daya guna, dan antarmuka perangkat lunak.

c. *Design*
   Merupakan tahapan untuk menerjemahkan kebutuhan – kebutuhan yang sudah dikumpulkan menjadi suatu desain dari perangkat lunak.

d. *Code Generation*
   Merupakan tahapan untuk menerjemahkan hasil desain yang telah dibuat ke dalam sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing*
   Merupakan tahapan untuk mencoba hasil pemrograman yang telah dibuat dalam suatu program aplikasi dengan menyesuaikan apakah sudah sesuai dan memenuhi kebutuhan – kebutuhan yang telah dikumpulkan atau tidak.

f. *Support*
   Merupakan tahapan untuk memelihara perangkat lunak yang sudah dibuat dan diserahkan kepada pengguna. Tujuannya yaitu agar kekurangan – kekurangan perangkat lunak yang diakibatkan adanya perubahan lingkungan luar sistem seperti adanya sistem operasi baru atau *device* yang digunakan adalah versi baru dapat tetap berjalan dengan baik.



Gambar 1.1 Skema model *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penlisan laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, sistematika penulisan dari kegiatan kerja praktek di Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA).

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tentang profil Bappeda, logo Bappeda, badan hukum kantor Bappeda, visi dan misi Bappeda, struktur organisasi Bappeda dan landasan teori kantor Bappeda.

BAB III PEMBAHASAN

Memaparkan tentang kegiatan yang dilakukan pada waktu kerja peraktek mengenai analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem berupa analisis masalah, analisis fungsional yang terdiri dari prosedur-prosedur yang terlibat dari sistem yang sedang berjalan, analisis dan kebutuhan non-fungsional yang membahas analisis dan kebutuhan pengguna (*user*), perangkat keras, dan perangkat lunak, ERD, analisis kebutuhan fungsional yang memaparkan diagram konteks, DFD, spesifikasi proses, dan kamus data dari sistem yang akan dirancang. Sedangkan perancangan sistem berupa tahap-tahap yang dilakukan dalam pembuatan aplikasi berupa perancangan baik perancangan data yang dibuat dalam skema relasi, perancangan arsitektur, perancangan antarmuka aplikasi yang terdiri dari perancangan tampilan, pesan, serta perancangan prosedural.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dari hasil kerja praktek dan saran untuk perusahaan yang bersangkutan.