

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi internet yang semakin pesat saat ini membuat setiap kalangan, baik Perusahaan-perusahaan, sekolah-sekolah dan pemerintah mulai memanfaatkan aplikasi website sebagai media informasi, komunikasi, bahkan bertransaksi. Karena *website* lebih muda di akses, lebih efisien, waktu transaksi lebih cepat, bisa di lakukan di mana saja selama terdapat akses internet. Hal-hal ini yang membuat para *developer website* mulai mengembangkan website-website yang multi fungsi, membuat *website* yang sesuai dengan permintaan konsumen.aa

Website di bagi dalam beberapa jenis, *website* personal, website komersil, website instansi pemerintah atau perusahaan, *website* non-profit. Dari berbagai jenis yang ada kemudian setiap website di bagi menjadi 2 kelompok. Pertama website statis yaitu website jarang di rubah, berisi informasi yang tetap, di tulis dengan html, jaquery sederhana dan jarang membutuhkan database. Ke dua website dinamis yaitu website yang lebih kompleks, berisi informasi yang sering di update, memiliki database, memiliki page lebih dari lima. Website Pemerintah merupakan web dinamis karena setiap informasi seperti berita daerah, info beasiswa, memiliki fitur-fitur seperti download file pdf, menyimpan data pengguna website, forum tanya jawab ,informasi kegiatan pemerintah, suara warga atau kritik dan saran semuanya butuh di update setiap hari bila di perlukan.

Penulis telah melakukan penelitian di kabupaten Jayapura dan melakukan analisa *website* pemerintah yang sudah ada .Penulis menyimpulkan bahwa website yang ada masih belum cukup memiliki fitur-fitur yang dapat memberikan informasi yang di butuhkan bagi

masyarakat daerah maupun berfungsi untuk pemerintah daerah. Diharapkan *website* yang di buat dapat menjadi tolak ukur kinerja pemerintah daerah kabupaten Jayapura ,menjadi tempat bertukar informasi antara masyarakat dan pemerintah.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah membuat website kabupaten Jayapura adalah sebagai berikut :

1. Apa saja informasi yang di butuhkan masyarakat dari pemerintah kabupaten Jayapura ?
2. .Fitur-fitur apa yang ingin di tambahkan ?
3. Bagaimana pemerintah kabupaten Jayapura dan masyarakat dapat betukar informasi yang lebih efisien dan menarik ?
4. Ide-ide apa yang di terapkan sehingga website kabupaten Jayapura menjadi wadah yang di kunjungi ?
5. Bagaimana merancang dan mewujudkan website kabupaten Jayapura ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah agar tidak terlalu luas dari permasalahan. Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Menambahkan fitu-fitur baru seperti suara warga, info wisata, jenis- jenis pelayanan instansi di kabupaten Jayapura.
2. User hanya bisa menulis di suara warga dan berkomentar di setiap artikel.
3. User dapat mendownload file pdf dan file lainnya yang tersedia di fitur download.

4. Pembahasan tidak mencakup keamanan server, dan database sistem ini apabila terjadi serangan dari hacker atau cracker.

Program Komputer yang di gunakan dalam membangun sistem ini :

1. Menggunakan Ruby On Rails sebagai bahasa pemrograman.
2. Server menggunakan Ubuntu 14.04.
3. Database menggunakan Mysql dan PhpMyadmin sebagai database editor.
4. Menggunakan Sublime Text 3 sebagai text editor.
5. Menggunakan Apache sebagai *web server*.
6. Google Chrome sebagai *web browser*.

1.4 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dari analisis dan perancangan sistem informasi website kabupaten Jayapura sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada masyarakat khususnya Kabupaten Jayapura untuk mendapatkan informasi yang di butuhkan.
2. Ikut membantu pemerintah daerah yang memiliki visi Jayapura cerdas yaitu kualitas manusia yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi.
3. Mempermudah administrator website kabupaten Jayapura dalam memberikan informasi.
4. Membantu pemerintah kabupaten Jayapura untuk mewujudkan tingkat kesejahteraan masyarakat dengan adanya fitur suara warga yang lebih efisien dan transparan.

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang di gunakan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati langsung objek dan juga menganalisa website kabupaten Jayapura di Kantor Pengolahan Data Elektronik Kabupaten Jayapura.

1.5.1.2 Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan Pegawai Pengolahan Data Elektronik Kabupaten Jayapura mengenai sistem informasi yang ada dan perubahan-perubahan yang ingin di wujudkan.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis SWOT adalah metode untuk menganalisis factor-faktor internal dan eksternal yang di jadikan langkah-langkah strategis untuk objek yang di analisa. Metode ini berdasarkan *strength* (kekuatan), *opportunitis* (peluang), *weakness* (kelemahan) dan *threat* (ancaman). Acuan inilah yang di pakai untuk meminimalkan kelemahan, ancaman, dan menambah peluang dan kekuatan.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem adalah bagian yang terperinci yang bertujuan untuk memberikan gambaran umum dari sebuah sistem yang akan di buat. Di dalam perancangan sistem ini banyak komponen yang di rancang seperti, bagan alir sistem, diagram alir data, teknik normalisasi dan bentuk normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan menggunakan metode SDLC (*Systems development life cycle*) atau sering di sebut siklus hidup sistem dan

rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang di gunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Tahap-tahap metode SDLC terdiri dari, rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*), pengolahan (*maintenance*), tujuan dari menggunakan metode ini dapat memberikan hasil sistem berkualitas tinggi yang memenuhi atau melebihi harapan pelanggan, dapat selesai dalam waktu dan perkiraan biaya, bekerja secara efektif dan efisien. dan murah untuk mempertahankan biaya-efektif untuk meningkatkan sistem. Beberapa model SDLC adalah *fountain*, *spira*, *prototypin*, *incremental*, *build & fix* dan *synchronize & stabilize*.

1.5.5 Metode Testing

White Box Testing adalah cara untuk pengujian sistem yang di bagi dalam beberapa kasus pengujian, setiap kode-kode program di uji untuk mencari kesalahan dari baris-baris program. Secara umum white bos testing merupakan petunjuk untuk mendapatkan program yang benar secara 100 %.

Selain itu, Metode yang di gunakan juga adalah *Black Box Testing*, metode pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja. Metode uji dapat di terapkan pada semua tingkat pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, fungsional, sistem dan penerimaan. Metode uji coba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba *blackbox* memungkinkan pengembangan software untuk membuat himpunan kondisi input yang melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

1.6 Sistematika

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah , rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika dari perancangan dari perancangan website kabupaten Jayapura sebagai media informasi.

1.6.2 Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan sekumpulan teori yang dapat mendukung dalam pembuatan website kabupaten Jayapura. Teori tersebut menjadi landasan pokok untuk analisis permasalahan yang ada dan membantu pemecahan masalah yang sedang di hadapi.

1.6.3 Bab III Analisis Dan Perancangan

Bab ini menjelaskan tentang metode-metode yang di gunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada di Kabupaten Jayapura. Metode tersebut di gunakan dalam perancangan website kabupaten Jayapura sebagai media informasi .

1.6.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan

Pada bab ini, menguraikan tentang hasil dari penelitian yang telah di lakukan. Dan Menghasilkan sebuah perancangan sistem informasi berbasis website bagi Kabupaten Jayapura.

1.6.5 Bab V Penutup

Bab ini berisi penutup dan saran yang di berikan kepada Kabupaten Jayapura khususnya Kantor Pengolahan Data Elektorik (KPDE) untuk pengolahan administrator website ke depan.