

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transparansi adalah keutamaan dalam bekerja di masyarakat untuk masyarakat. Menyajikan informasi yang mumpuni ditunjang dengan kemajuan teknologi pada saat ini menjadikan beberapa standarisasi baru guna menunjang kebutuhan informasi. Salah satunya website, portal informasi yang meluas serta menjangkau banyak lini ketika kehidupan masyarakat mulai dimudahkan dengan layanan internet yang berkembang pesat. Hampir setiap masyarakat sudah menjangkau internet, dengan smartphone maupun dengan komputer atau laptop bahkan mobile device lainnya yang terkoneksi ke jaringan internet.

Beberapa latar belakang website mulai bercabang disusul banyaknya kebutuhan informasi yang dikelompokkan seperti contohnya layanan website e-learning, e-commerce, e-bussiness, serta e-government. Era internet yang semakin meluas bahkan menjadi kebutuhan pada masyarakat adalah salah satu contoh nyata yang harus diapresiasi dengan baik, seperti turut menunjang efektifitas dalam mengelola informasi, kesiapan sarana dan prasarana agar lebih matang menyajikan informasi yang ada serta lebih mengedepankan standarisasi kualitatif informasi tersebut.

Informasi yang dikelola lantas disajikan dengan unsur-unsur yang tepat dan berkualitas, tidak ubahnya adalah suatu keharusan yang harus benar-benar matang dipertimbangkan, tidak hanya sekedar memberikan informasi tanpa mengedepankan segi kelayakan maupun kenyamanan. Website berlatar belakang

e-government haruslah jauh lebih matang karena bersifat mencerminkan seberapa jauh pemerintahan memperhatikan perkembangan komunikasi di era informatika saat ini, untuk masyarakatnya sendiri. Pembangunan website e-governement berstruktur lengkap disertai dengan sekuritas yang tinggi adalah pekerjaan rumah yang penting.

Dilihat dari standar yang tercipta dari website pemerintah pusat serta pemerintah daerah tidak bisa dibandingkan dengan signifikan, karena terdapat perbedaan yang begitu nyata dari segi kualitas, kesiapan, kematangan, dan efektifitas website dengan basis e-government. Sejauh mana kematangan sistem website, bisa dilihat dari tampilan antar muka (interface) website itu sendiri. Untuk update konten dan rumusan struktur kepegawaian sendiri juga seperti ada hambatan dan juga tidak user friendly. Konten tulisan di arsip tidak begitu rapi serta terkesan sulit untuk diakses, bahkan ada beberapa konten yang seharusnya terisi justru kosong, pengakses akan merasa sulit untuk mencari berita terpopuler serta terbaru hingga ke lama.

Memperbaiki error yang ada serta merancang tampilan antar muka yang lebih modern pada website dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan juga mengoptimasi sistem web itu sendiri guna mendukung perkembangan teknologi di era informatika saat ini. E-government sendiri tidak akan berjalan tanpa adanya website sebagai gerbang dan juga portal informasi bagi masyarakat.

Website Diskominfo sendiri menggunakan wordpress, yang memiliki beberapa kekurangan. Menggunakan wordpress sama saja seperti pengguna, bukan pemilik mutlak atas website, terlebih lagi website yang diusung ini adalah website instansi dinas daerah yang seharusnya mempunyai hak akses penuh akan

website itu sendiri. Tidak menutup kemungkinan, ketika ada hal-hal yang tidak diinginkan terjadi, seperti pembobolan massal, penghapusan konten dari pihak wordpress atau penyalahgunaan artikel bagi pengguna wordpress yang lain. Sedikit penjabaran kekurangan tadi adalah sedikit masalah yang disinggung.

Mengembangkan website Diskominfo ini sendiri, butuh mempertimbangkan aspek-aspek yang sudah dituliskan sebelumnya, agar kedepannya website ini bisa terus berkembang mengikuti modernisasi pada perkembangan zaman di era digital itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Melihat latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan website pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kutai Kartanegara.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Integrasi adalah penggabungan antara server offline ke online pada website yang sudah dikerjakan sebelumnya menggunakan server offline pada aplikasi Xampp.
2. Merubah platform CMS sebelumnya menjadi website yang dibangun dari 0 sesuai kebutuhan.
3. Menggunakan framework codeigniter untuk membuat kerangka system website.

4. Pengembangan dalam Responsibilitas website agar memberikan kenyamanan bagi pengaksesnya yang menggunakan mobile device.
5. Mengembangkan website sebagai sarana informasi yang mengajak masyarakat itu sendiri berperan serta dalam update konten tulisan yang berisi informasi dari masyarakat untuk masyarakat, yang sebelumnya akan dilakukan filtering konten dari pihak Diskominfo.
6. Sosial media Diskominfo yang juga terhubung di website akan menampilkan update-an terbaru di setiap lini masa yang akan disediakan.
7. Hosting dan Domain tetap seperti sebelumnya tanpa ada perubahan.
8. Perangkat Lunak pendukung pengembangan website digunakan semaksimal serta se-efektif mungkin.
9. Administrator di bagian website di asumsikan sudah mengerti tentang maintenance serta update dan filtering konten pada website agar informasi terus terupdate dan berjalan untuk masyarakat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini jelas adalah untuk mengembangkan website berbasis e-government pada Dinas Komunikasi dan Informasi Kutai Kartanegara untuk menunjang sarana informasi elektronik bagi masyarakat dengan tepat dan sesuai.

1. Tampilan yang menarik bagi pengunjung website, serta menciptakan kondisi bahwa perkembangan IT di Kutai Kartanegara sudah cukup mumpuni.
2. Website yang sudah mendukung tampilan Responsive serta meningkatkan sekuritas.

3. Konten yang sebelumnya tidak beraturan akan kembali rapi dan terorganisir dengan baik.
4. Beberapa error yang terjadi akan diperbaiki.
5. Daftar susunan kepegawaian akan di update dan di susun ulang sesuai dengan pegawai yang menjabat sekarang pada Dinas Komunikasi dan Informasi Kutai Kartanegara, untuk menunjang transparansi kepada masyarakat.
6. Memudahkan perawatan dan penambahan bagi admin untuk menulis beberapa artikel atau berita baru pada website.
7. Memudahkan pengunjung website serta masyarakat yang mengaksesnya.
8. Membuka kesempatan masyarakat di sekitar untuk berbagi tulisan dan informasi berkaitan dengan perkembangan teknologi.
9. Untuk perkembangan selanjutnya akan lebih mudah, karena website akan dibangun dengan rangka kerja codeigniter agar pengembang dari pihak pemerintah ataupun pihak ketiga akan lebih mudah.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mendukung program pemerintah Kabupaten Kutai Kartanegara dalam perkembangan teknologi informasi, serta membantu mewujudkan Kutai Kartanegara sebagai Kabupaten dengan portal e-government yang baik dan menunjang kebutuhan informasi kepada masyarakat. Masyarakat juga bisa turut serta berbagi informasi berupa tulisan dan gambar yang akan ditampilkan di website. Dengan begitu membangun interaksi di masyarakat melalui website ini akan menambah nilai tambah bagi perkembangan teknologi di bidang e-government itu sendiri. Mengurangi beberapa masalah yang terjadi pada website pemerintahan khususnya pada Dinas Komunikasi dan Informasi ini yang seharusnya menjadi patokan masyarakat untuk melihat perkembangan IT yang didukung pemerintah pada daerahnya.

1.6 Metode Penelitian

Untuk melakukan penelitian penulis membutuhkan metode penelitian yang tepat, guna mendapatkan hasil tulisan yang maksimal dan berguna untuk penelitian kedepannya dan tidak menutup kemungkinan untuk bisa lebih mengembangkan permasalahan yang ada. Penulis memakai metode penelitian observasi.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Pengertian Metode Observasi Definisi Menurut Para Ahli Dalam Penelitian - Pengertian Observasi merupakan teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan [1].

Metode observasi sering kali diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada subyek penelitian. Teknik observasi sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis hendaknya dilakukan pada subyek yang secara aktif mereaksi terhadap obyek. Adapun kriteria yang hendak diperhatikan oleh observator antara lain:

- Memiliki pengetahuan yang cukup terhadap obyek yang hendak diteliti.
- Pemahaman tujuan umum dan tujuan khusus penelitian yang dilaksanakannya.
- Penentuan cara dan alat yang dipergunakan dalam mencatat data.
- Penentuan kategori pendapatan gejala yang diamati.
- Pengamatan dan pencatatan harus dilaksanakan secara cermat dan kritis.
- Pencatatan setiap gejala harus dilaksanakan secara terpisah agar tidak saling mempengaruhi.
- Pemilikan pengetahuan dan keterampilan terhadap alat dan cara mencatat hasil observasi.

Pada dasarnya teknik observasi digunakan untuk melihat dan mengamati perubahan fenomena-fenomena social yang tumbuh dan berkembang yang kemudian dapat dilakukan perubahan atas penilaian tersebut, bagi pelaksana

observasi untuk melihat obyek moment tertentu, sehingga mampu memisahkan antara yang diperlukan dengan yang tidak diperlukan. [2]

Dengan mengobservasi setiap penelitian dan langsung terjun kedalam pokok permasalahan dapat dilihat bagaimana memecahkan masalah serta mengenali kendala apa yang dihadapi, bagaimana, dan untuk siapa.

Mengumpulkan bahan atau materi penelitian, berupa :

1. Manual bahasa pemrograman web serta penggunaan framework codeigniter dan bootstrap.

- a) Artikel dan jurnal yang terkait dengan HTML5.PHP, XML dan bahasa pemrograman yang menunjang untuk website.
- b) Data kepegawaian dari Dinas Kominfo Kutai Kartanegara.
- c) Kebutuhan konten website bagi administrator.

2. Perangkat keras yang digunakan.

- a) Laptop dengan spesifikasi yang bagus. Agar kuat menjalankan banyaknya program yang digunakan secara bersamaan (Multi-Tasking).
- b) Dual monitor agar mempermudah pengetikan script secara bersamaan serta tersedianya preview agar memudahkan pekerjaan.

3. Perangkat lunak yang digunakan

Adobe Photoshop untuk mengelola gambar yang akan ditampilkan di website.

- a) Xampp untuk membuat hostingan offline.
- b) Framework Codeigniter dan juga Bootstrap.
- c) Sublime untuk mengolah script code website.

- d) Web browser untuk implementasi pemrograman web yang diketik.
 - e) Sistem operasi Windows.
4. Jalannya penelitian.
- a) Mempelajari literature yang sudah ada.
 - b) Analisa system dan juga kebutuhan website.
 - c) Perancangan dan desain website
 - d) Implementasi dari perancangan website.
 - e) Testing dan implementasi website.
 - f) Menganalisa hasil penelitian, evaluasi dan pembahasan.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan metode perancangan berbasis object oriented melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pembuatan Unified Modelling Language (UML).
2. Pembuatan rancangan basis data.
3. Pembuatan rancangan user interface.

1.6.3 Metode Pengembangan

Di dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengembangan perangkat lunak dengan model air terjun atau waterfall. Metode ini sendiri memiliki ciri pengerjaan fase per fase secara urut dan harus diselesaikan setiap langkahnya untuk melanjutkan ke langkah yang lain.

1.6.4 Metode Testing

Pada penelitian ini metode testing yang akan digunakan adalah black-boc dan white-box testing. Metode testing ini dirasa sesuai dalam mengetahui apakah system program sudah berjalan dengan baik atau tidak.

1.6.5 Metode Implementasi

Hasil akhir perancangan system yang sudah dibangun, maka akan di implementasikan pada sebuah website, yang dapat dikelola oleh administrator yang berwenang memegang kendali website Diskominfo, serta masyarakat yang mendaftar untuk menyumbangkan tulisannya.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan skripsi ini tersusun dan terbagi kedalam 5 bab yang setiap bab akan dijelaskan sebagai berikut:

1. BAB I

Pendahuluan berisi tentang latar belakang, rincian masalah, batasan masalah dan metodologi penelitian.

2. BAB II

berisi tentang tinjauan pustaka yang digunakan dalam menyusun skripsi ini.

3. BAB III

mengulas tentang sedikit deskripsi dan informasi tentang apa yang diteliti serta analisis dan perancangan system.

4. BAB IV

berisi tentang implementasi aplikasi program, yang mengulas tentang black-box dan white-box testing.

5. BAB V

berisi penutup dan kesimpulan penelitian dari skripsi ini.

