

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

BALITBANG Provinsi Jawa Timur merupakan badan yang melaksanakan penelitian dan pengembangan di bidang pemerintahan dalam negeri sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Setiap penelitian yang dilaksanakan dibawah naungan BALITBANG Provinsi Jawa Timur akan di dokumentasi menjadi suatu data yang akan diolah menjadi informasi.

Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi merupakan pejabat yang bertanggung jawab dalam penyimpanan, pendokumentasian, penyediaan dan/atau pelayanan informasi publik. Dalam melayani permintaan informasi publik, PPID BALITBANG belum menerapkan sepenuhnya fasilitas internet yang telah tersedia. Permohonan/permintaan atas informasi yang masyarakat butuhkan masih memerlukan proses yang cukup rumit. Pemohon masih harus datang ke kantor dengan membawa formulir permohonan informasi dan memberikan petugas layanan informasi disertai dengan beberapa persyaratan seperti data diri pemohon atau fotokopi Kartu Tanda Penduduk (KTP). PPID juga masih melakukan pencatatan dan pengarsipan permohonan secara tertulis dan manual yang bisa mempersulit dalam pencarian arsip. Namun di sisi lain, PPID BALITBANG juga memiliki permasalahan yang sedang dihadapi. Dikarenakan PPID melayani publik dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan, tidak jarang informasi yang diminta tidak sesuai dengan kapasitas PPID, informasi yang sensitif, maupun jumlah yang diminta cukup banyak. Oleh karena itu, PPID memerlukan adanya perbaikan dalam pelayanan dan tersedianya aplikasi yang bisa menangani permohonan yang tidak sesuai dengan kapasitas PPID. Perbaikan pelayanan seperti formulir yang bisa diisi langsung di website tanpa harus datang untuk menyerahkan ke kantor. Diharapkan juga aplikasi mampu mencatat secara rapi dan detail berbagai macam permohonan informasi. Atas dasar itulah perlu dibuat website PPID BALITBANG yang informatif, mudah penggunaannya, dan bisa diakses melalui perangkat lain, serta memiliki kemampuan mengelola permohonan informasi.

Saat ini, BALITBANG sedang melakukan maintenance untuk website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID). Dan mulai meningkatkan kinerjanya pada PPID dengan membuat sebuah situs resmi PPID untuk mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi namun saat ini dirasakan telah hilang fokus terhadap situs ini karena kurangnya pembaharuan informasi-informasi di dalamnya. Beberapa laman di situs tersebut ada yang tidak berfungsi, adanya laman yang kosong, dan kurangnya exposure terhadap situs ini karena sedikit masyarakat yang tahu tentang website tersebut. Website yang

kurang update ini dinilai menjadi salah satu poin minus kinerja PPID. Padahal jika PPID BALITBANG memaksimalkan penggunaan media yang dimiliki bisa menjadi penunjang untuk lebih mensosialisasikan Keterbukaan Informasi Publik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian sebelumnya, rumusan masalah yang diangkat dalam Praktek Kerja Lapangan ini yaitu bagaimana merancang bagian *front end* website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) BALITBANG Provinsi Jawa Timur dengan tampilan serta fitur-fitur yang perlu ditambahkan dan diperbaiki.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada praktek kerja lapangan yang telah dilaksanakan, maka pembahasan laporan akan dibatasi seputar bagian *front end* yang dibuat yaitu *front end* dari website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) BALITBANG Provinsi Jawa Timur yang selanjutnya akan dilanjutkan pada pengembangan *back end* dan dikelola oleh BALITBANG Provinsi Jawa Timur. Adapun pembahasan yang spesifik ini bertujuan sebagai panduan dalam pembuatan sistem yang nantinya dapat dipergunakan kembali dan dapat bermanfaat bagi proses kerja BALITBANG Provinsi Jawa Timur.

## **1.4 Tujuan Praktik Kerja Lapangan**

Pelaksanaan praktek kerja lapangan ini bertujuan untuk membuat bagian *front end* dari website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) BALITBANG Provinsi Jawa Timur berbasis website dengan menggunakan *Framework Bootstrap*.

## **1.5 Manfaat Praktik Kerja Lapangan**

Pada pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan ini memiliki beberapa manfaat bagi mahasiswa, yaitu:

- 1) Ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan dapat diimplementasikan.
- 2) Bertambahnya wawasan dan pengalaman kerja sebagai bekal kerja.
- 3) Meningkatnya pemahaman mahasiswa mengenai praktik bekerja.
- 4) Terpenuhinya syarat mata kuliah Praktek Kerja Lapangan.

## **1.6 Sistematis Penulisan**

Dalam laporan Praktek Kerja Lapangan ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I            PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan praktek kerja lapangan.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan profil singkat tentang Badan Penelitian dan Pengembangan BALITBANG Provinsi Jawa Timur dan membahas teori yang mendukung perakitan laporan ini, proses bisnis dan implementasi Bootstrap untuk *front end*.

## BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Bab ini menjelaskan gambaran umum organisasi yang menjadi tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan. Dijelaskan juga profil organisasi, visi dan misi, serta struktur organisasi BALITBANG Provinsi Jawa Timur

## BAB IV PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, metode pelaksanaan serta jadwal pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.

## BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan perancangan website Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) BALITBANG Provinsi Jawa Timur baik mulai tahap menganalisis, pembuatan, pemodifikasian, dan lain sebagainya.

## BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan dan Praktek Kerja Lapangan serta saran untuk pengembangan sistem yang ada demi kesempurnaan sistem yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang sumber-sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.

## LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang dokumentasi kegiatan selama Praktek Kerja Lapangan berlangsung.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian *Website***

*Website* adalah sebutan bagi sekelompok halaman *web* (*web page*), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama *domain* atau *sub domain* di *World Wide Web* (WWW) di Internet (Zaki & Community, 2011). Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

*Website* bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. *Website* bersifat dinamis apabila isi informasi *website* selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website. Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. *Website* ini dibuka melalui sebuah program penjelajah (*Browser*) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajah yang bisa digunakan dalam komputer diantaranya: IE (*Internet Explorer*), Mozilla, Firefox, Netscape, Opera dan Google Chrome.

#### **2.2 *Front End Website***

*Front end* merupakan bagian dari website yang menampilkan tampilan pada para pengguna. Bagian ini dibuat dengan menggunakan *HyperText Markup Language* (HTTP), *Cascading Style Sheets* (CSS), dan juga JavaScript. Sehingga, suatu URL bisa bekerja dan menampilkan situs website dengan baik (Ibnu, 2021). Pada dasarnya, cara kerja *front end* adalah memastikan agar suatu *website* atau aplikasi bisa dilihat dengan baik oleh pengguna. Mereka memiliki tanggung jawab agar setiap pengguna bisa memperoleh informasi hingga interaksi dengan suatu situs website ataupun aplikasi secara nyaman. Pada akhirnya, tugas *front end* adalah fokus pada komposisi yang terdapat di dalam situs website ataupun aplikasi. Mereka

harus bisa memastikan bahwa seluruh isi yang ada di dalam situs web atau aplikasinya tidak mengganggu kenyamanan para pengguna.

### **2.3 User Interface (Tampilan Antarmuka)**

Dalam sebuah sistem komputer memiliki tiga aspek yaitu perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan manusia (*brainware*) yang saling terkait dan berhubungan. User interface atau tampilan antarmuka pengguna menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Interface adalah sebuah tempat di mana interaksi antara pengguna dan sistem. User Interface adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang *user* atau pengguna bisa melihat, mendengar, menyentuh, berbicara atau dimengerti (Galitz, 2007). *User Interface* pada dasarnya memiliki dua komponen yaitu input dan output. Input adalah cara seseorang menyampaikan kebutuhannya atau keinginannya kepada komputer. Perangkat input yang umum adalah *keyboard* dan *mouse*. Output adalah cara komputer menyatakan hasil dari perhitungan dan kebutuhan pengguna.

### **2.4 Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID)**

PPID adalah kepanjangan dari Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi, yang berfungsi sebagai pengelola dan penyampai dokumen yang dimiliki oleh Badan Publik sesuai dengan amanat UU 14/2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (*Profil PPID*, n.d.). Dengan keberadaan PPID maka masyarakat yang akan menyampaikan permohonan informasi lebih mudah dan tidak berbelit karena dilayani lewat satu pintu. Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) adalah pejabat yang bertanggung jawab di bidang penyimpanan, pendokumentasian, penyediaan dan/ atau pelayanan informasi di badan publik.





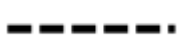

### **2.5 Framework Bootstrap**

Menurut Utomo (2016), Bootstrap merupakan salah satu *framework* HTML, CSS, dan JS yang cukup populer, serta banyak digunakan oleh para pengembang web saat ini (Utomo, 2016). Bootstrap merupakan *framework* HTML, CSS, dan JavaScript paling populer yang digunakan untuk membangun website responsive (Ardiansyah, n.d.). Jadi, dapat disimpulkan bahwa bootstrap adalah framework HTML, CSS, dan JS yang digunakan untuk mengatur dan mendesain tampilan halaman website yang telah terbentuk menjadi sebuah pustaka.

## 2.6 Use Case Diagram

Dalam buku “System Analysis and Design in a Changing World” Use case diagram adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh sistem, biasanya dalam menanggapi permintaan pengguna sistem (Satzinger et al., 2012). *Use Case Diagram* menunjukkan tiga aspek dari sistem yaitu actor, use case dan sistem atau subsistem boundary (Evi Triandini, 2012). Actor mewakili peran orang, system mewakili alat ketika berkomunikasi dengan *use case*.

**Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mewakili User
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (Descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (ancestor).
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa Use Case sumber secara eksplisit.
	<i>Extend</i>	Merupakan perluasan dari Use Case lain jika kondisi atau Syarat terpenuhi.

## 2.7 Flowchart Diagram

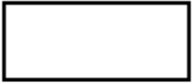
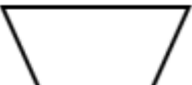
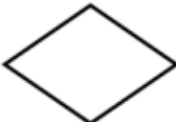

*Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program (Indrajani, 2011). Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* dibedakan menjadi 5 jenis *flowchart*, antara lain *system flowchart*, *document flowchart*, *schematic flowchart*, *program flowchart*, *process flowchart*. Masing-masing jenis *flowchart* akan dijelaskan berikut ini :

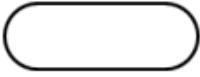
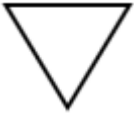




- a. *System Flowchart* dapat didefinisikan sebagai bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan

urutan-urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Bagan alir sistem menunjukkan apa yang dikerjakan di sistem.

- b. Bagan alir dokumen (*document flowchart*) atau disebut juga bagan alir formulir (*form flowchart*) atau paperwork flowchart merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan-tembusannya.
- c. Bagan alir skematik (*schematic flowchart*) merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk menggambarkan prosedur II di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan symbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan. Maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk memudahkan komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir. Penggunaan gambar-gambar ini memudahkan untuk dipahami, tetapi sulit dan lama menggambarinya.
- d. Bagan alir program (*program flowchart*) merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem.
- e. Bagan alir proses (*process flowchart*) merupakan bagan alir yang banyak digunakan di teknik industri. Bagan alir ini juga berguna bagi analisis sistem untuk menggambarkan proses dalam suatu prosedur.

**Tabel 2.2 Simbol *Flowchart***

Simbol	Nama	Keterangan
	Proses	Sebuah fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer biasanya menghasilkan perubahan terhadap data atau informasi
	<i>Symbol manual</i>	Untuk menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer (manual)
	<i>Decision / Logika</i>	Untuk menunjukkan suatu kondisi tertentu, dgn dua kemungkinan, YA / TIDAK
	<i>Predefined Process</i>	Untuk menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminal</i>	Untuk menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	<i>Offline Storage</i>	Untuk menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
	<i>Manual Input</i>	Untuk memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyword
	<i>Input / output</i>	Untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
	<i>Disk Storage</i>	Untuk menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk
	<i>Document</i>	Untuk mencetak dokumen