BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media online udah menjadi media yang tidak asing lagi dalam masyarakat. Media yang menawarkan berbagai kemudahan dalam hal mencari beritta, bergaul dan berbisnis ini sudah menjadi sahabat terbaik bagi masyarakat. Melalui media online masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Semua hal tersebut dapat diakses dengan cepat tanpa membutuhkan biaya yang mahal. Media online menawarkan sebuah kesempatan berkomunikasi yang mampu menembus ruang dan waktu. Berbagai informasi dan berita yang menjadi pembicaraan terhangat dari segala penjuru, dapat di akses dengan daya kerja media online. Begitu banyak manfaaat yang dapat diberikan oleh media onlineini terhadap masyarakat.

Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya merupakan suatu wadah memberikan pelayanan kepolisian kepada masyarakat, dalam bentuk penerimaan dan penanganan pertama laporan/pengaduan, pelayanan bantuan/pertolongan kepolisian, bersama fungsi terkait mendatangi tempat kejadian perkara untuk melaksanakan kegiatan pengamanan dan olah tempat kejadian perkara sesuai etentuan hukum dan peraturan yang berlaku. saat ini Sentral Pelayanan Kepolisian

Terpadu (SPKT) Palangkaraya masih menggunakan media sosial (facebook/Instagram).

Sistem yang berjalan selama ini belum menghasilkan informasi yang optimal mengenai profil Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT), sejarah, pendataan Staff, Galeri Kegiatan Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT), Artikel Hukum serta berita singkat seputaran di lingkungan Kota Palangkaraya, sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat memberikan informasi yang lebih baik, serta dapat mempermudah dan mempercepat kinerja Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya.

Dengan adanya penambahan jumlah kinerja pelayanan sehingga volume pengolahan data dan informasi yang ada semakin meningkat. Untuk itu Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya perlu pembuatan sistem baru yang terkomputerisasi secara onlaine sehingga lebih efisien dan efektif dalam penyajian berita dan penyimpanan data yang di butuhkan. Dengan adanya sistem informasi pengolahan data berita dapat membantu meringankan pekerjaan petugas Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya agar diperoleh informasi yang cepat dan lebih efisien untuk masyarakat sekitaran Kalimantan tengah.

Karena itu atas dasar itulah yang mendorong pembuatan website portal berita ini. Dengan adanya website portal berita maka masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita-berita terbaru setiap saat.

Semakin canggihnya teknologi berita juga tidak hanya disajikan dengan teks akan tetapi dapat disajikan melalui video

Dalam usaha mengembangkan Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya ini maka didapatkan berbagai masalah, maka dari itu sebuah aplikasi harus mampu menyelesaikan permasalahan diatas dengan cara membuat aplikasi Selanjutnya penulis mencoba untuk membangun suatu "**Rancang Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya Berbasis *Mobile*".**

Dalam aplikasi ini yang akan diterapkan penulis yaitu *framework Bootsrap*. *Boostrap* adalah suatu sistem user interface berbasis HTML 5 yang di desain untuk membuat situs web dan aplikasi yang dapat di akses oleh semua perangkat smartphone, tablet dan desktop.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah yang harus dibahas dalam pembahasan dibawah ini adalah sebagai berikut:

Bagaimana merancang bangun web portal berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya Berbasis *Mobile?*

C. Batasan Masalah

Dalam penulisan ini, penulis memberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Rancang Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya Berbasis *Mobile* ini menghasilkan Konten sebagai berikut :

a. *Input* pengelolaan data staff SPKT,
b. Sejarah Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT)
c. Publikasi Berita Kegiatan (SPKT) Seputaran lingkungan Kota Palangkaraya dapat memberikan opini atau komentar
d. *GuestBook* (bukutamu)
e. Struktur Organisasi Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT)
f. Visi,Misi & Tujuan
g. Galeri Dokumentasi Kegitaan Harian
h. Artikel Majalah Hukum
i. Forum Diskusi Masyarakat
j. Pengenalan Sosialisai *Call Center* 110

2. Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya Berbasis *Mobile* ini di rancang dengan pemanfaatan *Framework* dari *Codeigniter.*
3. Sistem ini di bangun dengan bahasa pemrograman *PHP, HTML* dan *Database MYSQL.*
4. Hak akses Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya Berbasis *Mobile* adalah sebagai berikut:
   a. Hak Akses Admin

      Admin memiliki kendali penuh Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya, karena dapat melakukan akses sistem secara keseluruhan.

b. Hak Akses User

Hak Akses User yaitu memberikan opini atau komentar,mengirim pesan dan melihat Profile Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya.

5. Sisi keamanan yang penulis lakukan adalah mendisable edit username, menghindari spam dengan Captcha, menghindari *XSS Attack*, menghindari *SQL Injection*, mencegah *browsing* folder secara langsung, menutup celah aplikasi download dan validasi data menggunakan *Javascript.*
6. Pengguna/Staff dapat melakukan aktifitas dan fasilitas didalam sistem dengan cara mendaftar terlebih dahulu.
7. Selain melihat informasi apa saja yang tersedia di *website*,sistem ini ditambahkan dengan fitur *E-mail* dan *SMS (Short Messages Sistem)* sebagai media informasi dapat dikirimkan.

D. Tujuan Dan Manfaat

1. Tujuan
   a. Tujuan yang ingin dicapai penulis adalah Merancang Bangun Web Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya yang dapat memberikan kemudahan *input* pengelolaan data Staff, Sejarah,Publikasi Berita Kegiatan SPKT Seputaran lingkungan kota Palangkaraya, *GuestBook* (bukutamu), Galeri, Artikel, Forum Diskusi.

b. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan berbagai pihak, antara lain :

a. Bagi Pengguna SPKT, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk meningkatkan efisiensi kerja dalam pengolahan data dan Pengenalan Portal Berita Sentral Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Palangkaraya serta menggantikan peran sistem yang lama (*konvensional*) yang kurang efektif dan efisien di Polda Kalimantan Tengah.
b. Bagi penulis, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan bidang yang dipelajari.
c. Bagi Masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan Untuk media untuk berkomunikasi, selain melalui *emai*l dan *chatting*, yang memungkinkan digunakan sebagai tempat untuk memperkenalkan atau mengekspresikan diri, khususnya antara masyarakat dan kepolisian, sehingga bisa terwujud rasa kebersamaan dan kekompakkan, meskipun berada dalam wilayah geografis yang berbeda ataupun sama.
d. Bagi STMIK Palangkaraya, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan evaluasi atas kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang didapat selama masa kuliah. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sarana pengenalan

Referensi pada perpustakaan kampus dan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi *Civitas* akademika di STMIK Palangkaraya.

E. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi dan menyusun laporan skripsi ini adalah :

1. Jenis Penelitian

   Penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407).

   Penelitian Pengembangan juga diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Objek Penelitian

   Objek Penelitian terdapat pada Polda Kalteng yang beralamat di Jl. Tjilik Riwut, Palangka, Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874.

3. Metode Pengumpulan Data

   Pengumpulan data yang dilakukan selama penelitian adalah sebagai berikut :

a. Pengamatan

Proses pengumpulan data dengan langsung ke Sekretariat SPKT Polda Palangkaraya untuk mengetahui data yang akan diperlukan untuk melakukan penelitian.

b. Wawancara

Metode yang digunakan penulis untuk mengumpulankan data dengan cara bertanya secara langsung pada pimpinan atau karyawan pada ke Skertariat SPKT Polda Palangkaraya mengenai sejarah, permasalahan-permasalahan yang terjadi, serta sistem atau cara kerja yang ada sekarang.

c. Kepustakaan

Kepustakaan adalah metode dengan mengambil acuan dari data-data yang ada berkaitan dengan penelitian melalui membaca buku-buku dari perpustakaan dan mencari referensi dari internet.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yang di lakukan penulis adalah metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain oleh subjek. Dokumentasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti kualitatif untuk mendapatkan gambaran dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lainnya yang ditulis atau dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan

4. Metode Pengambangan Sistem

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode *Agile Software Development* dengan menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming* (XP), menurut Pressman (2012).

Metode *Agile* umumnya mempromosikan disiplin proses manajemen proyek yang mendorong inspeksi dan adaptasi, filosofi kepemimpinan yang mendorong kerja sama tim atau individu, pengorganisasian dan akuntabilitas, praktek rekayasa yang mungkin pengiriman perangkat lunak berkualitas tinggi dengan cepat dan pendekatan bisnis yang sejalan dengan pengembangan kebutuhan *user* dan tujuan perusahaan.

Penjelasan dari tahap-tahap model *Extreme Programming* adalah sebagai berikut :

1) Planning

Pada tahap ini penulis membuat *stories* atau gambaran tentang kebutuhan pengguna yaitu pihak ke Skertariat SPKT POlda Palangkaraya, dan kemudian mentransformasikan ke dalam sebuah deskripsi yang jelas dan lengkap, sehingga akan menjadi gambaran dasar dari sistem, dan pengaturan jadwal pembuatan sistem. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara, mengidentifikasi kebutuhan informasi, mengidentifikasi perangkat lunak dan keras serta perencanaan kebutuhan pengguna.

2) *Design*

Pada tahap ini penulis akan membuat sebuah desain tampilan pemodelan *system* dan desain *interface* program agar alur dari proses program tersebut jelas berdasarkan *stories* atau gambaran yang telah di dapatkan dari *client* pada saat *planning.*

Untuk pemodelan sistem penulis menggunakan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML) yaitu : *Activity Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram* dan *Sequence Diagram,* dengan menggunakan software *Star UML.*

3) *Coding*

Setelah melakukan *planning* dan *design* pada tahap ini penulis akan melakukan realisasi perancangan perangkat lunak ke penulisan *coding* dengan menggunakan software Dreamweaver CS6. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan oleh penulis dalam program ini adalah PHP dan MySQL.

4) *Testing*

Pada tahap akhir ini dimana pihak *client* yaitu pengguna sistem melakukan pengujian terhadap program yang telah selesai, perubahan terjadi dalam program dengan komunikasi antara *programmer* dan *client* jika terdapat kesalahan atau penambahan oleh permintaaan *user* tersebut. Selain itu Setelah program selesai dibuat maka yang akan dilakukan penulis adalah pengujian atau *testing* dengan menggunakan *black-box testing.* Pada pengujian

black-box ini dilakukan untuk menguji fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang dan kelasahan *interface.*

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan ini memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Dan Manfaat, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Pustaka, Kajian Teori dan Perangkat Lunak Yang Digunakan.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan terdiri dari Tinjauan Umum, Analisis dan Desain Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan terdiri dari Implementasi, Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan terdiri dari Kesimpulan dan Saran.

G. Penjelasan Istilah Kunci

Untuk menghindari kesalahan pengertian mengenai istilah yang ada dalam penulisan ini, maka penulisan memberikan penjelasan istilah kunci sebagai berikut :

1. Rancang, adalah serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah system kedalam bahasa program untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen – komponen system di inflementasikan.
2. Bangun, Kegiatan menciptakan system baru maupun mengganti atau memperbaiki system yang telah ada baik secara keseluruahan maupun sebagian.
3. Informasi, adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih bernilai bagi yang menerimanya.
4. Portal Berita, merupakan website yang memuat konten berita dan informasi terkini dari bermacam kategori peristiwa, biasanya website berita disebut juga website portal.
5. Web Profile, merupakan penyajian informasi untuk public mengenai profile perusahaan serta layanan yang dimiliki.