



Aplikasi Newsbara Arsip Berita Digital Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banjarnegara

Januar Bagas Wijanarko¹⁾, Febrian Murti Dewanto²⁾

^{1,2}Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika,

¹Email : januarbagaswijanarko@gmail.com

²Email : febrianmd@upgris.ac.id

Abstrak – Dinas Komunikasi dan informatika, Instansi yang bergerak di bidang komunikasi dan informasi, masih sering menggunakan kertas untuk membuat arsip berita dan juga karena penggunaan kertas tersebut maka sering kali pegawai mengalami kesulitan dalam mencari arsip lama karena banyaknya arsip instansi. Sistem yang tepat untuk masalah tersebut adalah dengan membuat Aplikasi Arsip Berita Digital yang bernama Newsbara. Aplikasi ini dibuat dengan metode Waterfall dalam perancangan sistem informasi, dan menggunakan software Atom editor text, XAMPP, MySQL, dan canva. Proses perancangan dengan menggunakan metode UML (Unified Modeling Language) Hasil penelitian ini adalah sebuah sistem berbasis website yang untuk mengarsipkan data instansi dan dapat digunakan pula untuk melakukan pencarian Jurnal kegiatan.

Kata Kunci : Aplikasi Arsip Berita Banjarnegara, Newsbara , metode Waterfall

PENDAHULUAN

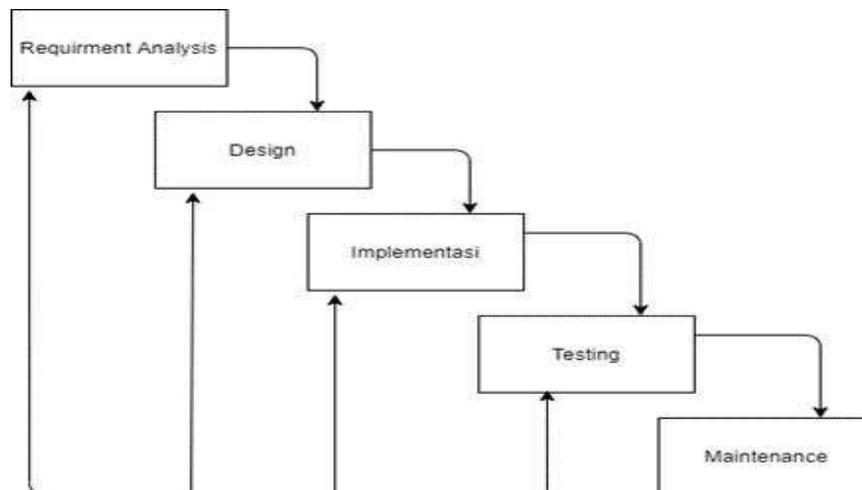
Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banjarnegara keberadaannya berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Banjarnegara Nomor 2 Tahun 2016 tentang Pembentukan Dan Susunan berdasarkan Peraturan Bupati Banjarnegara Nomor 75 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas Dan Fungsi Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banjarnegara, yaitu membantu Bupati dalam melaksanakan urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, statistik dan persandian yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang ditugaskan kepada daerah.

Keinginan Dinkominfo Banjarnegara sendiri Terwujudnya masyarakat Kabupaten Banjarnegara yang informatif dan sejahtera melalui penyelenggaraan Teknologi Komunikasi dan Informatika yang efektif, efisien dan berkelanjutan, Di sisi lain Dinkominfo Banjarnegara juga memiliki MISI Menciptakan SDM yang berkompeten, Menciptakan komunikasi dua arah yang efektif antara pemerintah dan masyarakat, Mewujudkan sarana dan prasarana dan layanan komunikasi yang efektif dan handal, Mewujudkan pengelolaan data center yang sinergis, efektif informatif dan berkelanjutan, Mewujudkan pelayanan publik berbasis TI [1].

Sering sekali dari dinas kominformo dimintai data arsip bertia seputar banjarnegara namun Dinas Komunikasi dan Informatika masih mengumpulkan dalam bentuk fisik, sehingga memuat banyak tempat atau bisa disebut kurang efektif sehingga dibutuhkan aplikasi arsip berita berbasis website agar memudahkan pencarian berita dan tidak takut kehilangan data berita

METODE

1. Metode Waterfall



Gambar 1 – Metode Waterfall

Metode yang digunakan pada penelitian ini metode waterfall dimana metode ini melakukan pendekatan yang sistematis dan berurutan (sekuensial) pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan tahapan analisis kebutuhan tahap perencanaan, tahapan pemodelan, konstruksi, serta penyerahan sistem/ perangkat lunak ke para pengguna. Pada penelitian ini langkah yang dilakukan tidak sampai penyerahan sistem/ perangkat lunak ke para pengguna. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini ialah Analisa Kebutuhan, Design, dan Implementasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Tahapan metode waterfall yang pertama adalah analisis kebutuhan. Pengembang harus melakukan riset untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna dari sistem yang dibangun. Hal ini dapat menjadi acuan dalam menentukan layanan atau fitur yang perlu dikembangkan. Ada beberapa cara untuk dilakukan dalam memperoleh informasi tersebut, beberapa di antaranya, yaitu melalui wawancara, survey, atau mengikuti diskusi forum terkait untuk mendapatkan wawasan dan informasi terkait.

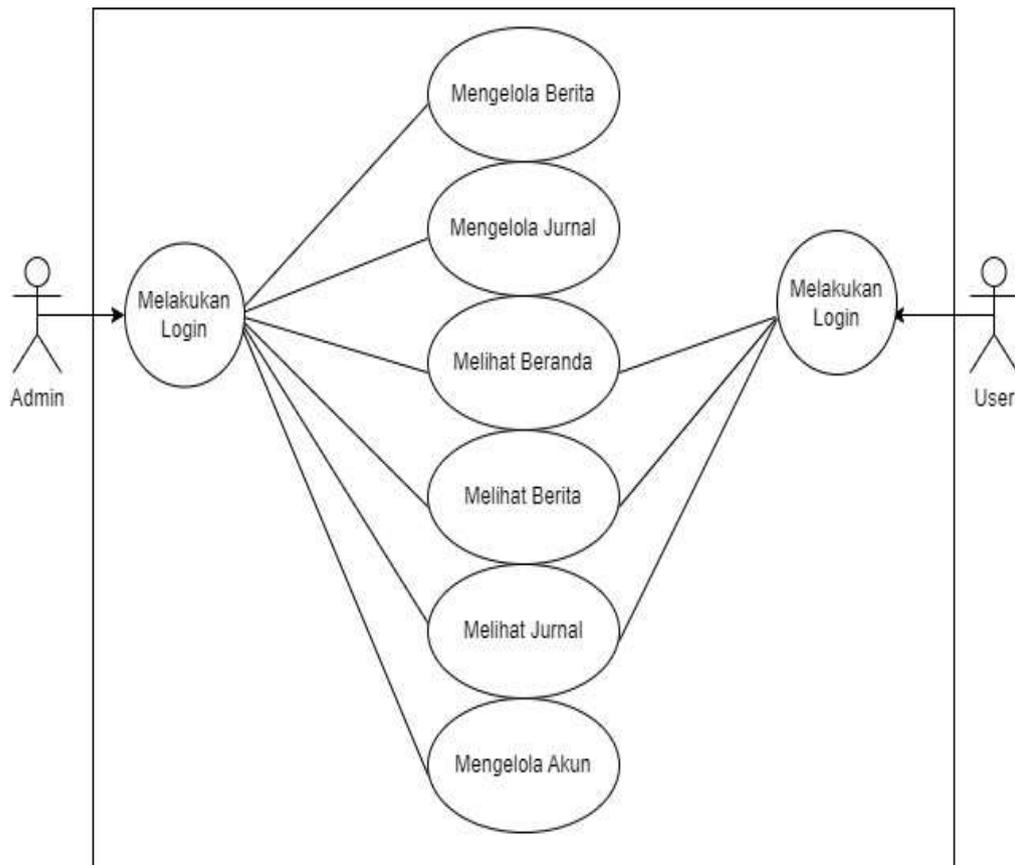
Hasil analisis kebutuhan adalah sebuah aplikasi berbasis website dengan kebutuhan software (Atom editor text, XAMPP, MySQL, dan canva), hardware minimal prosesor intel dua core (rekomendasi i3 ke atas) RAM sebesar 2GB. Untuk fitur dalam aplikasi yang di kembangkan adalah fitur berita dan jurnal kegiatan.

2. Design

Kedua, tahapan metode waterfall adalah proses perancangan dan pengembangan berdasarkan informasi kebutuhan pengguna. Perancangan tentu dilakukan untuk lebih mempermudah proses pengerjaan dan mendapatkan gambaran detail terkait tampilan sebuah sistem.

3. Use Case Diagram

Diagram yang menggambarkan hubungan antara actor dengan system. Juga sebuah diagram yang digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada didalam sebuah system dan mempresentasikan sebuah interaksi actor dengan system. Manfaat dari use case diagram ini untuk memudahkan komunikasi dengan menggunakan domain expert dan end user. Dalam membangun perangkat lunak, dimulai dengan menganalisis kebutuhan sebuah system dalam perangkat lunaknya.



Gambar 2. Use Case Diagram

a. Use Case Diagram Admin

Pada gambar 2 Use Case Diagram bahwa admin dapat melakukan beberapa aksi seperti Login yang diperlakukan sebagai validasi untuk membuka halaman *website*. Akun admin hanya dapat diakses oleh orang yang memiliki *username* dan *password* akun admin saja. Kemudian admin dapat mengelola berita antara lain input, edit dan hapus berita serta mengelola jurnal kegiatan antara lain input, edit dan hapus.

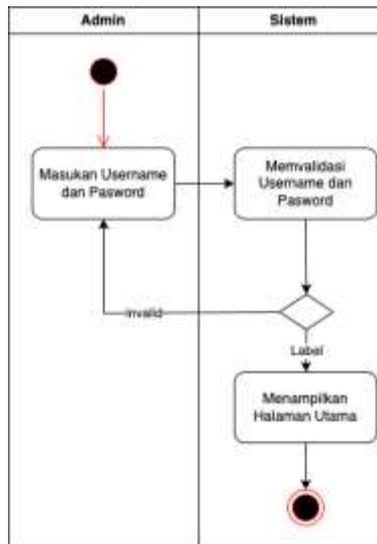
b. Use Case Diagram User

Pada gambar 2 Use Case Diagram bahwa User dapat melakukan beberapa aksi seperti login, yang dilakukan sebagai validasi untuk membuka halaman *website* hanya dapat diakses oleh orang yang mempunyai *username* dan *password* akun saja. Sehingga tidak semua orang bisa mengakses halaman website admin tersebut. Kemudian user hanya dapat melihat data jurnal kegiatan dan berita namun tidak bisa input.

4. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan pengembangan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas. Diagram yang dapat memodelkan proses – proses yang terjadi pada sebuah system. Runtutan proses dari suatu system digambarkan secara vertical, dan bisa berupa menu – menu atau proses yang terdapat didalam system tersebut.

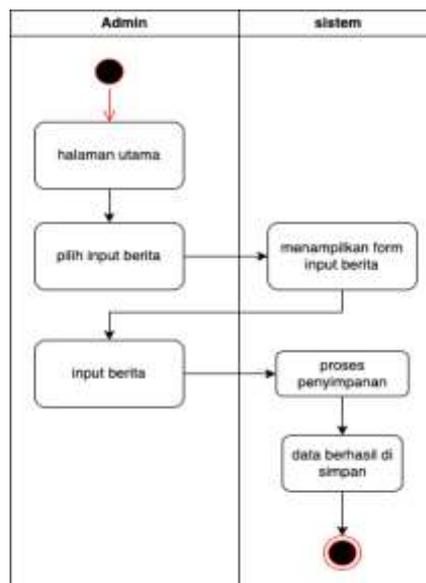
a. Activity Diagram Admin Melakukan Login



Gambar 3. Activity Diagram Admin Melakukan Login

Pada Gambar 3 Activity Diagram Admin Melakukan Login prosesnya adalah admin memasuki sistem kemudian sistem menampilkan form login. Admin mengisi Username dan Password Kemudian Sistem memproses, jika username dan password tidak sesuai berarti akun tersebut tidak terdaftar akan muncul Username dan Password salah. Jika benar akan masuk ke halaman dashboard instansi atau halaman utama.

a. Activity Diagram Admin Input Berita

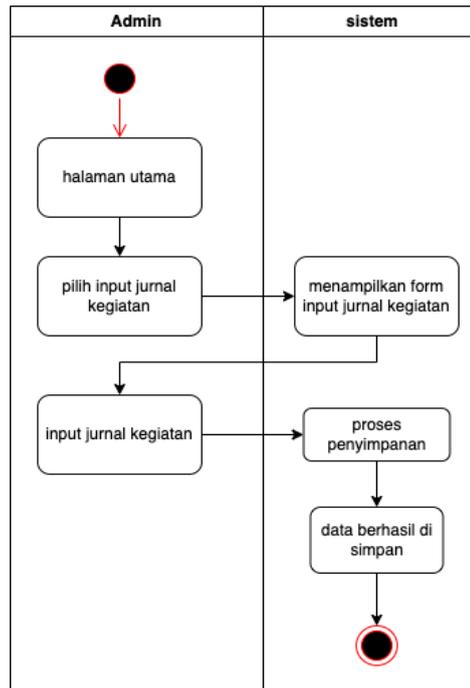


Gambar 4 Activity Diagram Admin Input Berita



Berdasarkan gambar 4. Activity Diagram Admin Input Berita menjelaskan yaitu admin memasuki halaman utama/dashboard kemudian pilih menu input berita system menampilkan form input berita lalu admin input data pengumuman terbaru bisa ditambah, dilihat dan mengedit setelah itu system memproses data tersebut dan data berhasil tersimpan

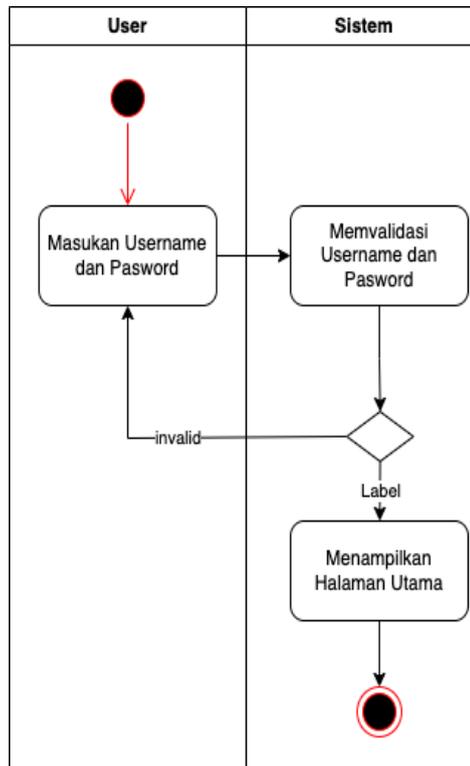
b. Activity Diagram Admin Input Jurnal Kegiatan



Gambar 5. Activity Diagram Admin Input Jurnal Kegiatan

Berdasarkan gambar 5. Activity Admin Input Jurnal Kegiatan menjelaskan yaitu admin memasuki halaman utama/dashboard kemudian pilih menu input jurnal kegiatan system menampilkan form input jurnal kegiatan lalu admin input data pengumuman terbaru bisa ditambah, dilihat dan mengedit setelah itu system memproses data tersebut dan data berhasil tersimpan.

c. Activity Diagram User Melakukan Login



Gambar 6. Activity Diagram User Melakukan Login

Pada gambar 6. Activity Diagram User Melakukan Login prosesnya adalah admin memasuki sistem kemudian sistem menampilkan form login. Admin mengisi Username dan Password Kemudian Sistem memproses, jika username dan password tidak sesuai berarti akun tersebut tidak terdaftar akan muncul Username dan Password salah. Jika benar akan masuk ke halaman dashboard instansi atau halaman utama.

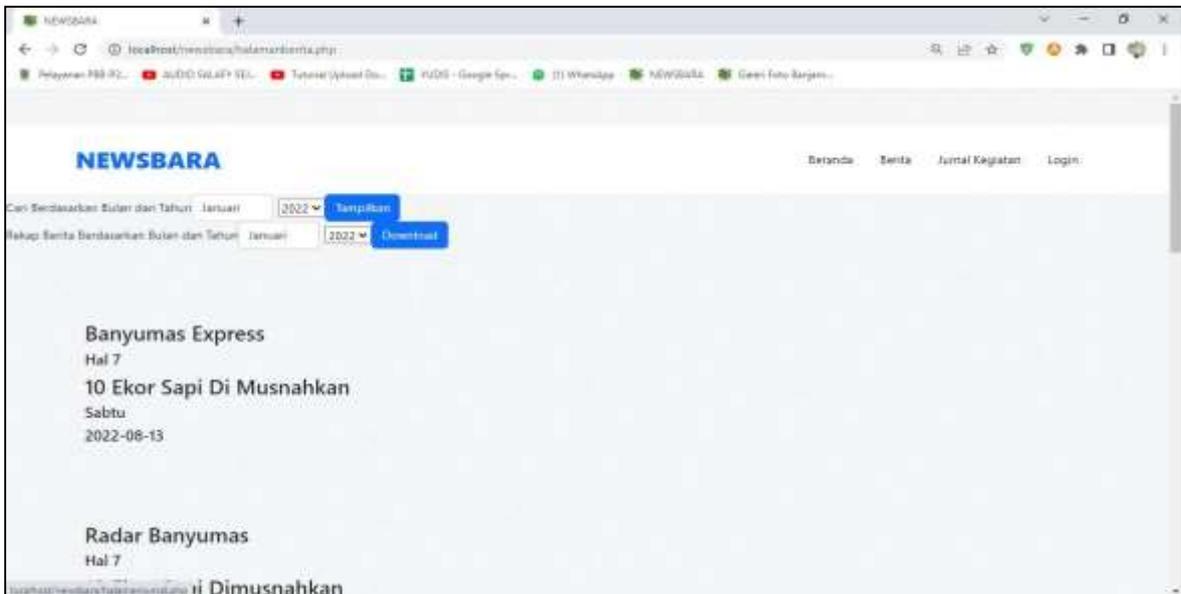
5. Implementasi

Pada tahap ini dimana seluruh desain diubah ke kode program dengan menggunakan berbagai tools dan bahasa pemrograman yang di butuhkan.



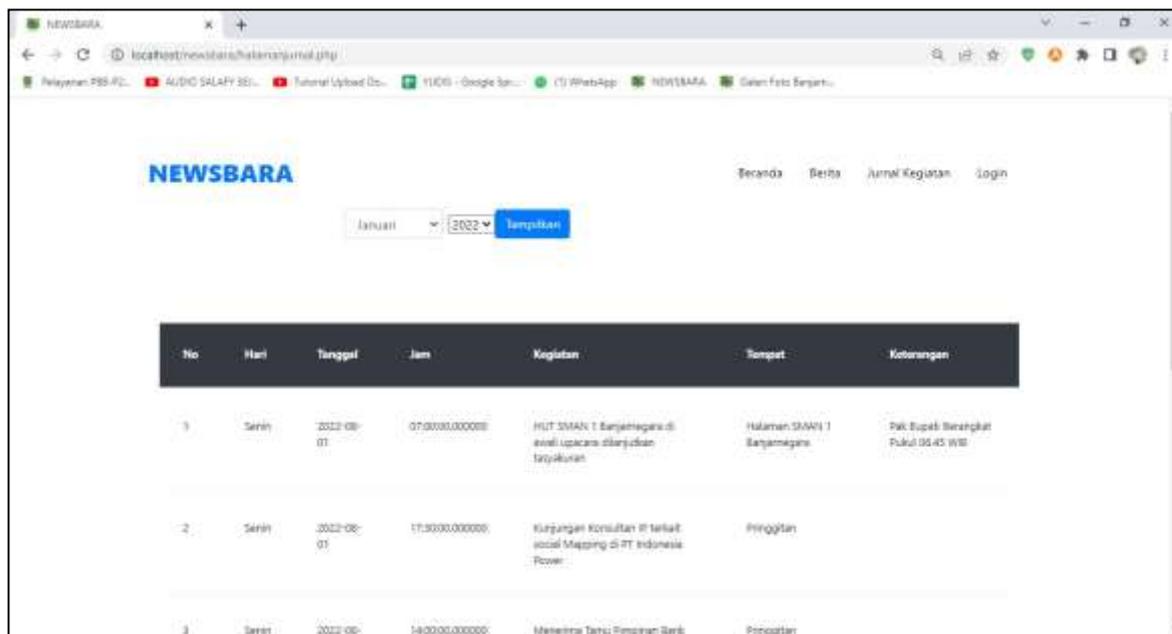
Gambar 3.1 tampilan beranda

Pada gambar 3.1 beranda menampilkan berita paling terbaru tentang seputar banjarnegara yang di input oleh admin.



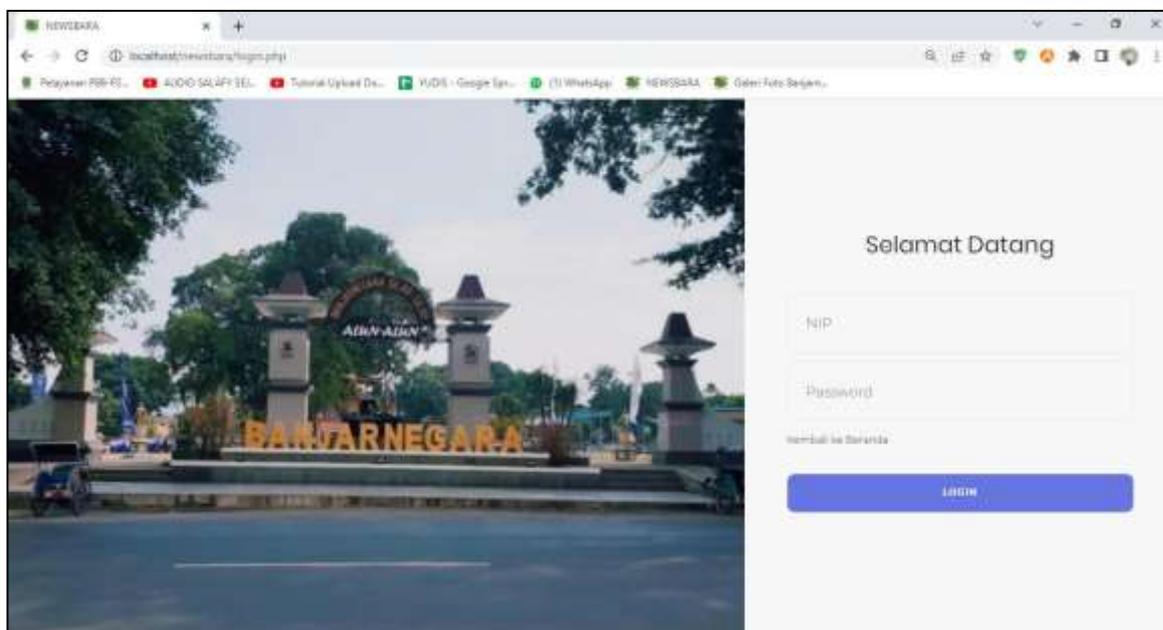
Gambar 3.2 tampilan berita

Pada gambar 3.2 berita menampilkan berita Kabupaten Banjarnegara yang di dalamnya bisa mencari dan merekap berita berdasarkan bulan dan tahun, sehingga memudahkan mencari berita.



Gambar 3.3 tampilan jurnal kegiatan

Pada gambar 3.3 jurnal kegiatan menampilkan jurnal kegiatan Kabupaten Banjarnegara yang di dalamnya bisa mencari Jurnal berdasarkan bulan dan tahun sehingga memudahkan mencari jurnal kegiatan.



Gambar 3.4 tampilan login

Pada gambar 3.4 login dapat dilakukan oleh dua actor yaitu admin dan user, Admin dapat mengelola berita dan jurnal kegiatan sedangkan user hanya dapat melihat berita dan jurnal kegiatan.

Hasil pada tahap implementasi ini adalah aplikasi newsbara dengan menggunakan empat fitur beranda, jurnal kegiatan, berita dan login dan aplikasi ini menampilkan arsip-arsip berita dan jurnal kegiatan seputar Banjarnegara. Pada menu beranda terdapat berita-berita seputar banjarnegara yang terbaru, pada menu jurnal kegiatan menampilkan kegiatan-kegiatan yang di lakukan oleh bupati Banjarnegara maupun warga Banjarnegara, dan berita itu menampilkan hasil keseluruhan berita dari tahun tahun sebelumnya serta dapat mencari berita sesuai dengan bulan yang dicari dan menu login itu dapat di



akses oleh dua actor yaitu admin dan user. Admin dapat mengelola berita dan jurnal kegiatan sedangkan user hanya dapat melihat berita dan jurnal kegiatan.

KESIMPULAN

Arsip berita yang di terapkan di Dinas Komunikasi dan Informatika sebelumnya masih menggunakan kertas dan belum tertata dengan rapi. Sehingga dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi data client pada Dinas Komunikasi dan Informatika dapat memudahkan karyawan dan juga masyarakat untuk melihat arsip berita dan jurnal kegiatan di Banjarnegara.
2. Dengan adanya Aplikasi newsbara Arsip Berita Digital pada Dinas Komunikasi dan Informatika, pengarsipan berita menjadi lebih teratur.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banjarnegara yang berkenan memberi kesempatan bagi penulis untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan informasi yang di butuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- L. C. Sutrisno, “ Analisis Autentikasi Arsip Digital Hasil Alih Media di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Provinsi Jawa Tengah,” *J. Ilmu Perpust.*, vol. 8, no. 1, pp. 248– 257, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/26788>.
- F. A. Putri, “ Peran Arsiparis dalam Pengelolaan Otomasi Arsip di Era Digital,” *ABDI PUSTAKA J. Perpust. dan Kearsipan*, vol. 2, no. 2, pp. 53– 57, 2022, doi: 10.24821/jap.v2i2.6928.
- A. Gunaidi, Y. Nurhadryani, and P. Muljono, “ Pengembangan Sistem Repositori Arsip Digital Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil Dalam Mendukung Smart Governance,” *Baca J. Dokumentasi Dan Inf.*, vol. 39, no. 2, p. 101, 2018, doi: 10.14203/j.baca.v39i2.433.
- S. A. Muhidin, H. Winata, and B. Santoso, “ Pengelolaan Arsip Digital,” *Jurnal Pendidik. Bisnis Manaj.*, vol. 2, no. 3, pp. 178– 183, 2018, [Online]. Available: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpbm/article/view/1708>.
- Y. B. Siregar, “ Digitalisasi Arsip Untuk Efisiensi Penyimpanan,” *J. Adm. dan Kesekretarisan*, vol. 4, no. 1, pp. 1– 19, 2019, [Online]. Available: <http://www.journal.starki.id/index.php/JAK/article/view/192/135>.