

APLIKASI PERMOHONAN INFORMASI PUBLIK BERBASIS WEBSITE DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN PATI

K.Nisa ¹, F.M.Dewanto²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung B Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang E-mail

: khoirunnisa495@gmail.com¹, febrianmd@upgris.ac.id²

Abstrak

Aplikasi Permohonan Informasi Publik berbasis website Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Pati merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu proses permohonan informasi publik bagi masyarakat umum maupun instansi di daerah Kabupaten Pati. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah petugas dalam melayani permintaan informasi yang selama ini masih menggunakan cara manual dalam pelayanannya. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode waterfall yaitu pendekatan secara sistematis dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem dan implementasi serta menggunakan Unified Modelling Language (UML) untuk perancangan perangkat lunaknya. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini membantu mempermudah petugas dalam memproses permintaan informasi publik di wilayah Pati.

Kata Kunci : aplikasi, permohonan informasi publik, website, waterfall.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Layanan komunikasi dua arah yang dapat mendukung penyampaian informasi dan pengiriman berkas-berkas elektronik dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi layanan pada berbagai aspek seperti waktu dan biaya. [1] Sistem Informasi sebagai bagian dari teknologi informasi dimungkinkan untuk digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi terkini di berbagai bidang untuk menopang perencanaan bisnis organisasi, termasuk dalam mendukung pemberian pelayanan kepada pelanggan [2]. Pemanfaatan internet dalam aspek-aspek pemerintahan mendorong terwujudnya e-government, yang diharapkan dapat membawa manfaat dalam memberdayakan masyarakat melalui peningkatan akses ke informasi, meningkatkan layanan pemerintah kepada masyarakatnya dan memperbaiki pengelolaan pemerintahan yang lebih efisien dan transparan [3].

Dinas Komunikasi Dan Informatika belum menyediakan suatu website yang digunakan masyarakat untuk melakukan pengajuan informasi publik secara cepat, dan bisa dilakukan kapanpun dimanapun. Saat ini pelayanan informai publik hanya menyediakan permohonan informasi secara langsung yaitu datang ke kantor dinas mengisi formulir permohonan, setelah disetujui barulah pemohon bisa mendapatkan informasi yang diinginkan. Dari proses pengamatan yang sudah dilakukan, penulis berinisiatif unuk membuat aplikasi permohonan informasi publik yang bisa diakses oleh masyarakat ataupun instansi untuk memperoleh informasi publik.

2. Tujuan

- Perancangan sebuah website sebagai salah satu sarana untuk pelayanan dan informasi publik
- Membantu Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Pati untuk membantu proses pelayanan informasi khususnya dalam Permohonan Informasi Publik

- c. Membantu masyarakat dan Instansi lain untuk mendapatkan data informasi public

3. Sistem yang sudah ada

Saat ini Dinas Komunikasi dan Informatika belum menyediakan layanan website yang bisa digunakan masyarakat dalam melakukan pengajuan informasi publik. Pengelolaan informasi masih dalam bentuk manual, yaitu datang langsung ke kantor dinas terkait.

II. METODE PENELITIAN

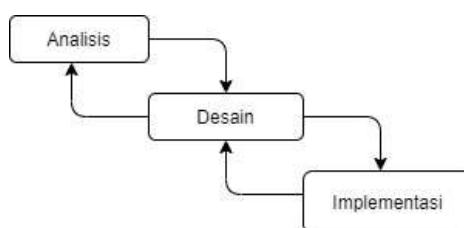
1. Analisis

Penelitian ini dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Pati selama satu bulan yaitu dimulai dengan observasi, pengumpulan data, wawancara dan studi pustaka. Adapun langkah-langkah analisis yang dilakukan :

- a. Analisis kebutuhan, mengamati dan menemukan masalah yang ada di lingkup Dinas Komunikasi dan Informatika khususnya Bidang Pelayanan Informasi Publik.
- b. Menentukan level sistem yang akan dibuat, yaitu admin, user dan kepala Bidang
- c. Merancang prototipe aplikasi dan mengimplementasikannya

2. Pengembangan Sistem dengan Waterfall

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode Waterfall. Metode Waterfall yaitu pendekatan secara sistematis dengan tahapan analisis kebutuhan, desain sistem dan implementasi.



Gambar 1. Metode Waterfall

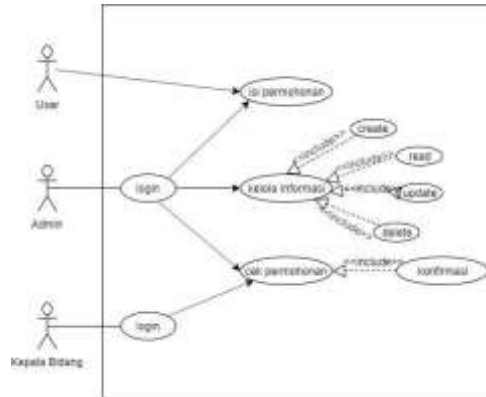
- a. Analisis
Pada tahap ini, untuk melakukan pengembangan sistem dibutuhkan informasi kebutuhan yang bisa didapat melalui observasi, wawancara, diskusi dan studi pustaka
- b. Desain
Spesifikasi kebutuhan sudah didapat, selanjutnya adalah desain dan merancang prototipe yang selanjutnya akan menentukan perangkat hardware dan software yang akan digunakan untuk membantu membangun sistem.
- c. Implementasi
Pada tahap ini, Sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem

Dalam perancangan website ini, penulis menggunakan metode UML (Unified Modeling Language). Metode UML merupakan metode oriented programming (OOP) atau pemrograman berorientasi objek yang menggunakan notasi grafis dalam menyatakan suatu desain [4] **a. Use Case Diagram**

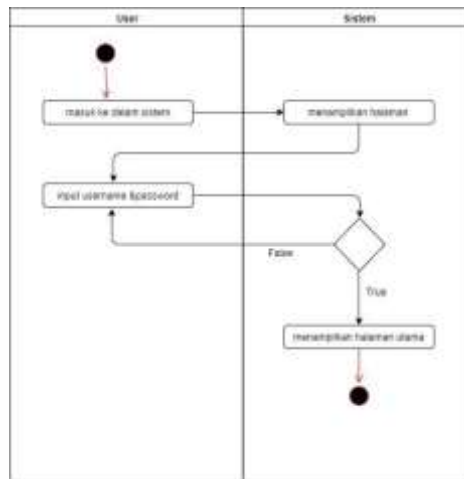
Use case adalah deskripsi fungsi dari sebuah sistem dari perspektif pengguna. Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara user (pengguna) sebuah sistem dengan sistemnya melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai.



Gambar 2. Use Case Diagram

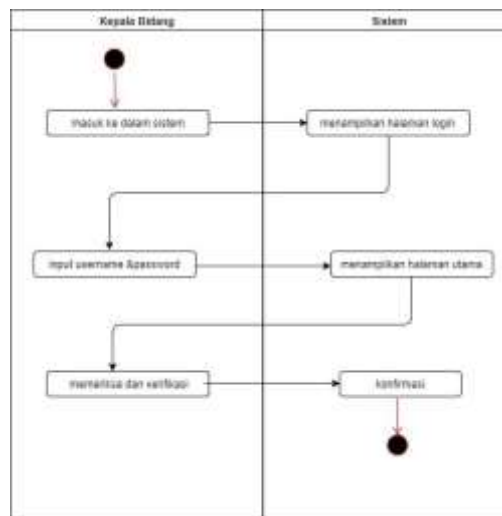
b. Activity Diagram

1. Activity Diagram Admin dan Kepala Bidang



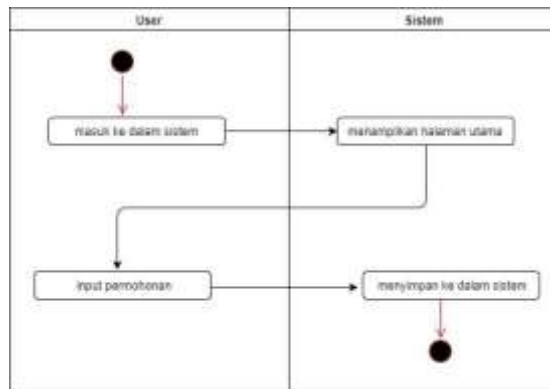
Gambar 3. Activity Diagram Login Sitem 2.

Activity Diagram Pemeriksaan oleh Kepla Bidang



Gambar 4. Activity Diagram Pemeriksaan Kepala Bidang

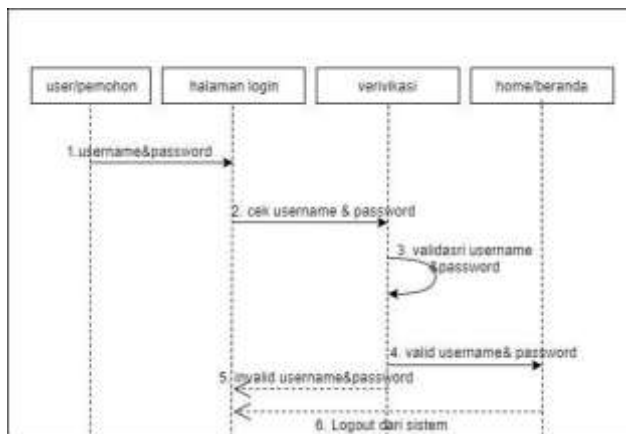
3. Activity Diagram Permohonan Informasi



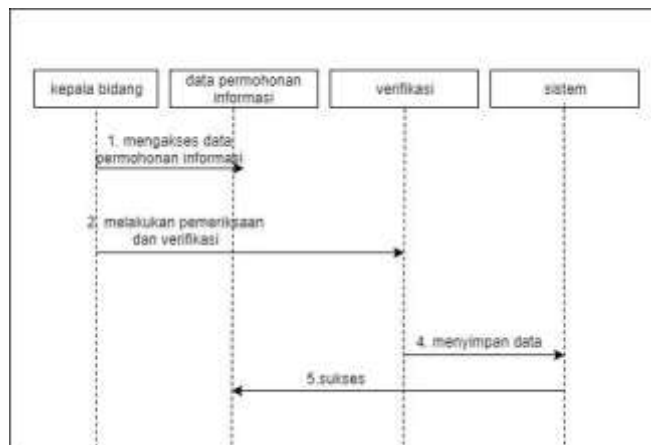
Gambar 5. Activity Diagram Permohonan Informasi

c. Sequence Diagram

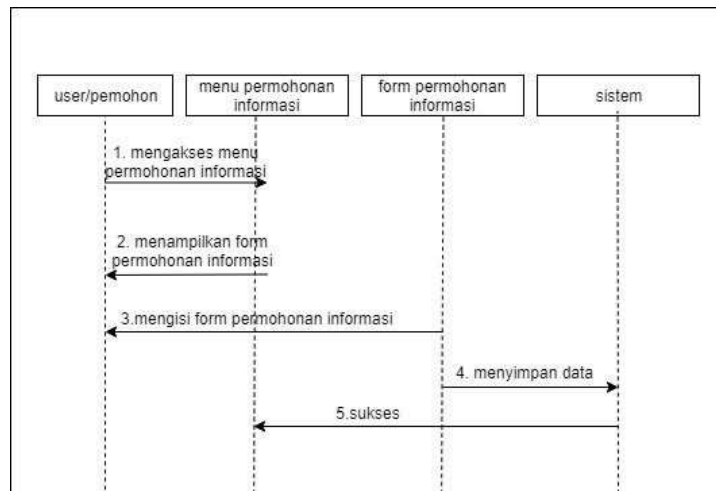
Sequence diagram merupakan varian dari interaction diagram yang memvisualisasikan interaksi, yang terdiri dari sekumpulan objek dan hubungan di antaranya, termasuk pesan yang mungkin dikirimkan antar objek [5]



Gambar 6. Sequence diagram Login Sistem



Gambar 7. Sequence Diagram pemeriksaan



Gambar 8. Sequence Diagram Formulir Permohonan Informasi 2.

Implementasi



Gambar 9. Halaman utama User

Pada halaman utama, user dapat melihat menu-menu yang ada di dalam sistem seperti home, Profil Dinas Komunikasi dan Informatika yang didalamnya ada visi-misi serta struktur organisasi. Menu Informasi publik berisi Formulir Permohonan Informasi Publik, Mekanisme permohonan informasi, hak-hak pemohon dan Maklumat informasi publik.

Gambar 10. Formulir Permohonan Informasi Publik



Gambar 11. Menu Login Admin

Pada menu login admin, sebelum masuk ke dalam sistem admin diminta untuk login dengan memasukkan username dan password. Ketika berhasil login maka akan masuk ke halaman utama admin



Gambar 12. Halaman Utama Admin

Halaman utama admin terdapat menu Home, Landasan, master data dan logout.

IV. KESIMPULAN

Dari proses analisa, perancangan hingga pembuatan aplikasi permohonan informasi berbasis website, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Aplikasi ini merupakan upaya dalam meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat mengenai pelayanan informasi publik
2. Menyajikan informasi mengenai pelayanan informasi publik ke da masyarakat luas.

V. REFERENSI

- [1] I.P.A.E, "Smart City Beserta Cloud Computing dan Teknologi-Teknologi Pendukung Lainnya," *Informatika*, 2014.
- [2] C. J. C. J McKimm., "Web Based Learning," *Jurnal BMJ*, vol. 326, pp. 870-873, 2003.

- [3] I. M. Wahyu Hidayat Ibrahim., “Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis Web Pada Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Kampar,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 3, pp. 17-22, 2017.
- [4] E. M. Fajar Masya., “Sistem Pelayanan Pengaduan Masyarakat Pada Divisi Polri Berbasis Web,” *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, pp. 15-16, 2012.
- [5] R. J. J. Booch G., “The Unified Modeling Language User Guide,” 1998.