

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung

2.1.1 Lokasi Instansi

Lokasi kantor Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung terletak di jalan Basuki Rahmat No. 21 Kel. Gedong Pakuon Kec. Telukbetung Selatan Kota Bandar Lampung 35222

2.1.2 Visi dan Misi

Visi

“RAKYAT LAMPUNG BERJAYA”

(aman, berbudaya, maju dan berdayasaing, sejahtera)

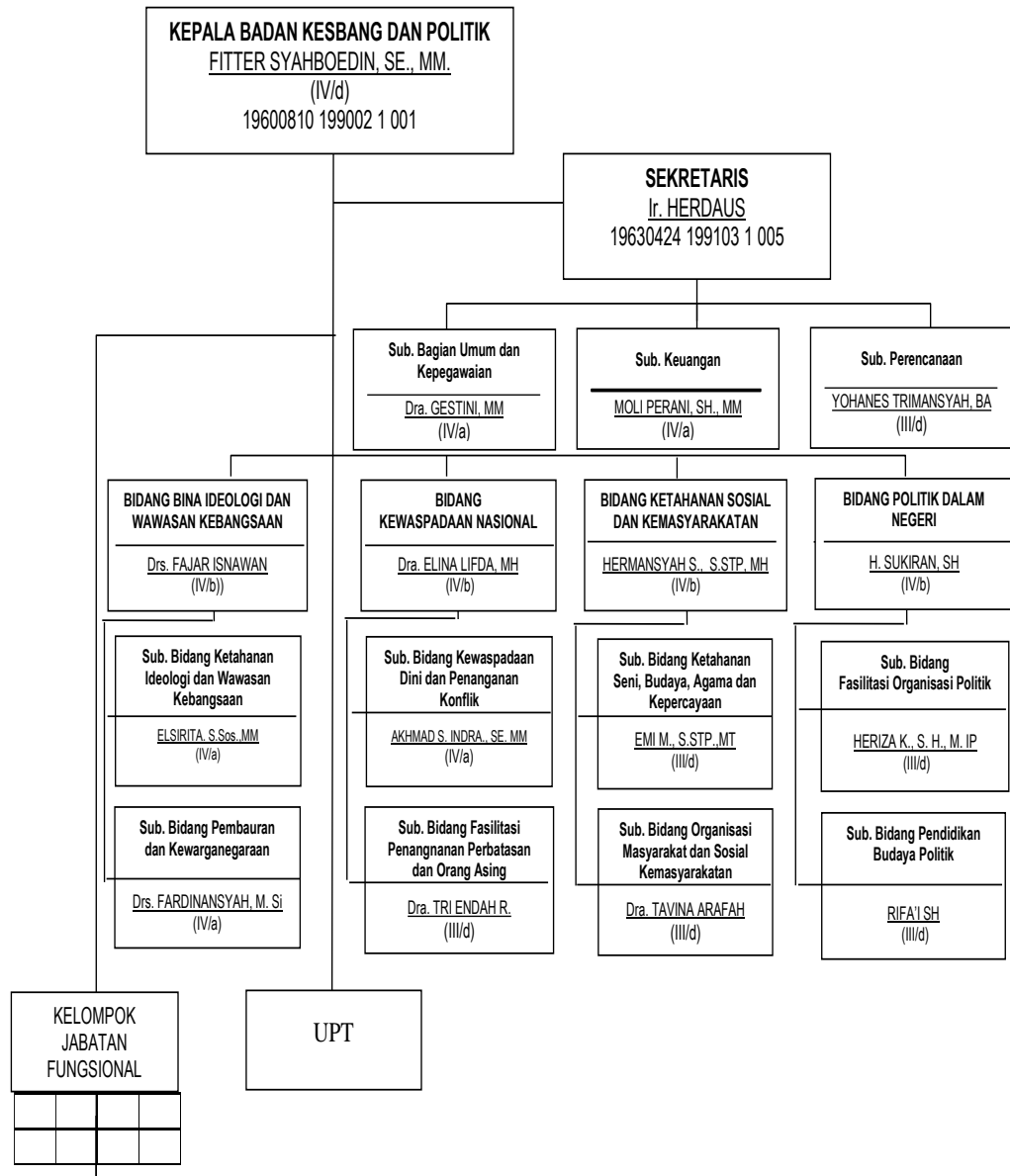
Misi

1. Menciptakan kehidupan yang religius (agamis), berbudaya, aman, dan damai;
2. Mewujudkan “good governance” untuk meningkatkan kualitas dan pemerataan pelayanan publik.
3. Mengembangkan upaya perlindungan anak, pemberdayaan perempuan, dan kaum difabel;
4. Mengembangkan infrastruktur guna meningkatkan efisiensi produksi dan konektivitas wilayah;
5. Membangun kekuatan ekonomi masyarakat berbasis pertanian dan wilayah pedesaan yang seimbang dengan wilayah perkotaan;
6. Mewujudkan pembangunan daerah yang berkelanjutan untuk kesejahteraan bersama.

2.1.3 Struktur Organisasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung

BAGAN STRUKTUR ORGANISASI
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
PROVINSI LAMPUNG

LAMPIRAN III : PERATURAN DAERAH PROVINSI LAMPUNG
NOMOR : 08 TAHUN 2016
TANGGAL :



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.1.4 Tugas dan Fungsi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Lampung berdasarkan Perda Provinsi Lampung Nomor 3 Tahun 2014 mempunyai tugas melaksanakan penyusunan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang kesatuan bangsa dan politik, bina ideologi dan wawasan kebangsaan, kewaspadaan nasional, ketahanan sosial dan kemasyarakatan, politik dalam negeri, tugas dekonsentrasi dan tugas pembantuan yang diberikan pemerintah kepada Gubernur serta tugas lain sesuai dengan kebijaksanaan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Daerah dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, menyelenggarakan fungsi :

- a. Perumusan kebijakan teknis kesatuan bangsa dan politik, bina ideologi dan wawasan kebangsaan, kewaspadaan nasional, ketahanan sosial dan kemasyarakatan, politik dalam negeri;
- b. Pemberian dukungan atas penyelenggaraan pemerintahan daerah di bidang kesatuan bangsa dan politik, bina ideologi dan wawasan kebangsaan, kewaspadaan nasional, ketahanan sosial dan kemasyarakatan, politik dalam negeri;
- c. Pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang kesatuan bangsa dan politik, bina ideologi dan wawasan kebangsaan, kewaspadaan nasional, ketahanan sosial dan kemasyarakatan, politik dalam negeri;
- d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Gubernur di bidang kesatuan bangsa dan politik, bina ideologi dan wawasan kebangsaan, kewaspadaan nasional, ketahanan sosial dan kemasyarakatan, politik dalam negeri; dan
- e. Pelayanan administratif.

2.2 Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014), Sistem adalah kumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan. Sebagai gambaran, jika sebuah sistem terdapat elemen yang tidak memberikan manfaat dalam mencapai tujuan yang sama maka elemen tersebut dapat dipastikan bukan bagian dari sistem. Sehingga dapat disimpulkan bahwa suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

2.3 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang (Kadir, 2014).

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan (Kadir, 2003). Dalam suatu sistem terdapat beberapa komponen-komponen yang berhubungan dengan sistem informasi :

- a. Perangkat keras (*hardware*) : mencakup piranti – piranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat lunak (*software*) atau aplikasi: sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk memproses data.
- c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pembangunan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis data (database) : sekumpulan tabel, hubungan dan lain – lain yang berhubungan dengan penyimpana data.

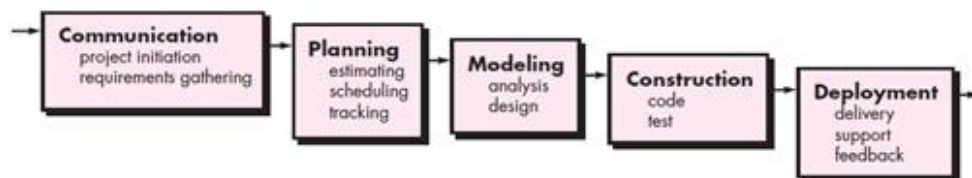
- f. Jaringan komputer dan komunikasi data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber (resoure) dipakai secara bersamaan atau diakses oleh sejumlah pemakai.

2.5 Pelayanan Publik

Menurut Sinambela (2006:5) pengertian pelayanan publik adalah, pemberian layanan (melayani) keperluan orang atau masyarakat yang mempunyai kepentingan pada organisasi itu sesuai dengan aturan pokok dan tata cara yang telah ditetapkan.

2.6 Metode Pengembangan Sistem

Waterfall Model adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Waterfall Model terdiri dari 5 tahapan untuk pengembangan. Berikut adalah penjelasan dari tahap – tahap yang dilakukan di dalam model ini menurut Pressman:



Gambar 2.2. Metode *Waterfall*

1. Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi dari aplikasi. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, paper dan internet.

2. Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resiko-resiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.

3. Modeling (Analysis & Design)

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data, arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. Construction (Code & Test)

Tahapan ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

5. Deployment (Delivery, Support, Feedback)

Tahapan terakhir ini merupakan tahapan implementasi software ke customer, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.


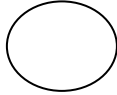
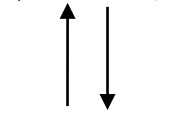
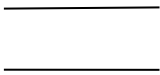
2.7 Alat Analisis

2.7.1 Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram (DFD) atau dalam bahasa Indonesia menjadi adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*Output*). DFD dapat digunakan untuk merepresentasikan sebuah sistem atau perangkat lunak pada beberapa level yang lebih detail untuk merepresentasikan aliran

informasi atau fungsi yang lebih detail. DFD menyediakan mekanisme untuk pemodelan fungsional ataupun pemodelan aliran informasi. Oleh karena itu, DFD lebih sesuai digunakan untuk memodelkan fungsi-fungsi perangkat lunak yang akan diimplementasikan menggunakan program-program terstruktur membagi-bagi bagiannya dengan fungsi-fungsi dan prosedur-prosedur. (Rosa A.S M. Shalahuddin, 2014).


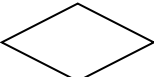


Tabel2.1 *Data Flow Diagram (DFD)*

Simbol	Keterangan
External Entity 	Merupakan sumber atau tujuan dari aliran data dari atau ke system
Proses (process) 	Merupakan kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin atau komputer dari hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dihasilkan arus data yang akan keluar dari proses.
Arus data (data flow) 	Menggambarkan arus data
Simpanan data (data store) 	Merupakan komponen yang berfungsi untuk menyimpan data atau file



2.7.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

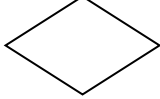


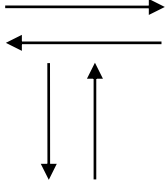
Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan cara penggambaran entitas beserta hubungannya dengan entitas lain dan dengan disertakan atribut setiap entitas di dalamnya (Shalahuddin, 2011).

Tabel 2.2 *Entity Relationship Diagram*

Simbol	Keterangan
	Entitas yang mewakili sesuatu yang nyata eksistensinya dan dapat dibedakan dari sesuatu yang lain.
	Relasi menunjukkan adanya hubungan Antara entitas yang berbeda.
	Atribut menggambarkan properti yang menjelaskan kriteria dari entitas.
	<i>Link</i> merupakan garis untuk menandakan hubungan.

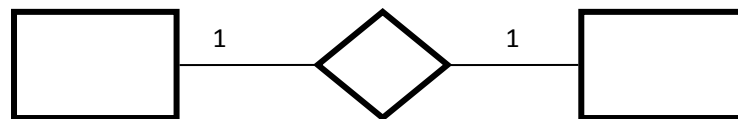
Tabel 2.3 *Relationships One to Many*

Simbol	Keterangan
	Simbol terminal (Terminal Symbol) digunakan untuk menunjukkan awal dan akhir program.
	Simbol pengolahan (Processing Symbol) digunakan untuk pengolahan aritmatika dan pemindahan data.

	Simbol keputusan (Decision Symbol) digunakan untuk mewakili operasi perbandingan logika.
	Simbol proses terdefinisi (Predefined Process Symbol) digunakan untuk proses yang detailnya dijelaskan terpisah.
	Simbol input/output, menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
	Simbol Arus/Flow, menyatakan prosedur yang dilakukan dari atas kebawah, bawah keatas, dari kiri kekanan, dari kanan kekiri

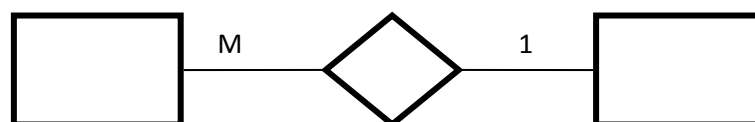
Relasi atau *relationships* memiliki tiga *type* yaitu :

- 1) *One to One*, satu *entity* hanya berelasi hanya dengan satu *entity* lain, *relationships One to One* disajikan pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 *Relationships One to One*

- 2) *One to Many*, satu *entity* berelasi dengan lebih dari satu *entity*, *relationships One to Many* disajikan pada Gambar 2.4.



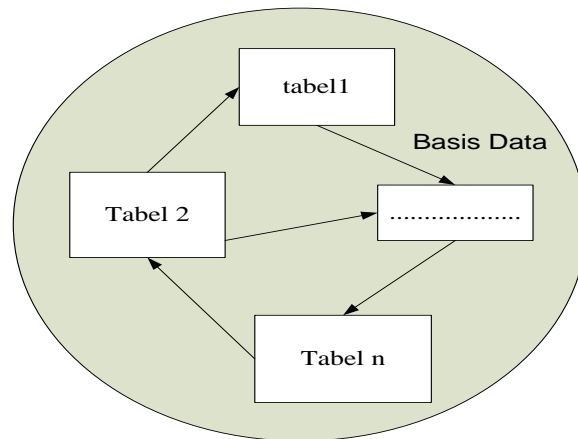
Gambar 2.4. *Relationships One to Many*

2.8 Database

2.8.1 Database

Menurut A.S Rosa dan Shalahudin (2014) Basis Data adalah Sistem terkomputerisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah diolah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat di butuhkan.

Inti dari pengertian basis data adalah media penyimpanan data agar dapat di akses dengan mudah dan cepat. Basis data relasional yang diimplementasikan dengan tabel-tabel yang saling memiliki relasi seperti pada gambar 2.5. berikut :



Gambar 2.5. Database

Sistem informasi tidak dapat dipisahkan dalam kebutuhan basis data apapun bentuknya, baik berupa file teks ataupun *Database Management System* (DBMS). Kebutuhan Basis Data dalam sistem informasi meliputi:

1. Memasukkan, menyimpan dan mengambil data.
2. Membuat laporan berdasarkan data yang telah disimpan.

Tujuan dari dibuatnya tabel-tabel adalah untuk menyimpan data kedalam tabel-tabel agar mudah diakses. Oleh karena itu, untuk merancang tabel-tabel yang akan dibuat maka dibutuhkan pola pikir

penyimpanan data nantinya jika dalam bentuk baris-baris data (*Record*) setiap baris terdiri dari beberapa kolom.

2.8.2 DBMS

Menurut A.S Rosa dan Shalahudin (2014) DBMS (*Database Management System*) dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai Sistem Manajemen Basis Data adalah suatu sistem aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola dan menampilkan data. Suatu sistem aplikasi disebut DBMS jika memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Menyediakan fasilitas untuk mengelola akses data.
2. Mampu menangani integritas data.
3. Mampu menangani akses data yang dilakukan.
4. Mampu menangani *Backup* data.

Pentingnya Basis Data bagi perusahaan/organisasi, maka hampir sebagian besar perusahaan memanfaatkan DBMS dalam mengelola data yang mereka miliki. Pengelolaan DBMS sendiri biasanya ditangani oleh tenaga ahli spesialis menangani DBMS yang disebut dengan DBA (*Database Administrator*).

2.8.3 MySQL

MySQL adalah *relational database management system* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*) dengan sifatnya yang *open source*, memungkinkan juga user untuk melakukan modifikasi pada *source code* nya untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka sendiri. *MySQL* merupakan database *server multi user* dan *multi threaded* yang tangguh. *MySQL* adalah media sistem manajemen *database* sebuah kumpulan data yang terstruktur untuk menambahkan, mengakses dan proses data yang tersimpan pada suatu *database* komputer.

2.9 Gambaran *Software* yang Digunakan

2.9.1 *Adobe Dreamweaver*

Adobe Dreamweaver adalah salah satu program editor halaman web atau merupakan program penyunting-pengolah halaman *web* keluaran *Adobe Systems* yang dulu dikenal sebagai *Macromedia Dreamweaver* keluaran *Macromedia*. Program ini banyak digunakan oleh pengembang *web* karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya. Versi terakhir *Macromedia Dreamweaver* sebelum *Macromedia* dibeli oleh *Adobe Systems* yaitu versi 8. Versi terakhir *Dreamweaver* keluaran *Adobe Systems* adalah *Adobe Dreamweaver CS5* yang ada dalam *Adobe Creative Suite 5*.

2.9.2 **PHP : Hypertext Preprocessor**

Bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools". Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta website menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat.

2.9.3 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi yang merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.

Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *General Public License* (GNU) dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis.

XAMPP adalah kepanjangan yang masing-masing hurufnya adalah:

X: Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti *Windows*, *Linux*, *Mac OS*, dan juga *Solaris*.

A: *Apache*, merupakan aplikasi *web server*. Tugas utama *Apache* adalah menghasilkan halaman *web* yang benar kepada user berdasarkan kode PHP yang dituliskan oleh pembuat *web*, maka dapat saja suatu database diakses terlebih dahulu (misalnya dalam *MySQL*) untuk mendukung halaman *web* yang dihasilkan.

M : *MySQL*, merupakan aplikasi *database server*. Perkembangannya disebut *SQL* yang merupakan kepanjangan dari *Structure Query Language*. *SQL* merupakan bahasa terstruktur yang digunakan untuk mengolah database. *MySQL* dapat digunakan untuk membuat dan mengelola database beserta isinya. Kita dapat memanfaatkan *MySQL* untuk menambahkan, mengubah dan menghapus data yang berada dalam database.

P: *PHP*, bahasa pemrograman *web*. Bahasa pemrograman *PHP* merupakan bahasa pemrograman untuk membuat *web* yang bersifat *server-side scripting*. *PHP* memungkinkan kita untuk membuat

halaman *web* yang bersifat dinamis. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL.

P: *Perl* adalah bahasa pemrograman untuk segala keperluan, dikembangkan pertama kali oleh Larry Wall di mesin Unix. *Perl* dirilis pertama kali pada tanggal 18 Desember 1987 ditandai dengan keluarnya Perl 1.

Pada versi-versi selanjutnya, *Perl* tersedia pula untuk berbagai sistem operasi varian Unix (SunOS, Linux, BSD, HP-UX), juga tersedia untuk sistem operasi seperti DOS, Windows, Power PC, BeOS, VMS, EBCDIC, dan PocketPC. (Rachmad Hakim, 2010: 120-121).