LAPORAN TUGAS AKHIR

PEMBUATAN WEBSITE E-GOVERNMENT

Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh kelulusan pada

Mata Kuliah Pemrosesan Data Tersebar



Disusun Oleh :

Adi Islamay Vivaldi M – 20190801332

Adietiya Wibowo – 20190801179

Alvita Budianti – 20190801203

Nur Candrani – 20190801206

Afriani – 20190801273

Annisa Nakia Shakila - 20190801336

Yohan Tri Sucandra - 20190801398

Fakultas Ilmu Komputer

Program Studi Teknik informatika

Universitas Esa Unggul

2022

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-NYA kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Laporan Pembuatan Website untuk memenuhi persyaratan mata kuliah pemrosesan data tersebar ini dengan tepat waktu nya.

Laporan ini dibuat dengan maksud memenuhi tugas mata kuliah Pemrosesan data tersebar. Diharapkan hasil laporan ini tidak hanya menjadi koleksi dan menumpuk di perpustakaan saja. Tetapi juga bisa memberikan wawasan kepada adik angkatan dan menambah pengetahuan tentang mekanisme pembuatan website e-government.

Penulis juga menghaturkan banyak terima kasih kepada Hermansyah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing mata kuliah yang memberikan tugas dan mengarahkan selama proses teknis pengerjaan. Bagi penulis, sangat bermanfaat, dan memberikan banyak pengetahuan baru dibidang tema yang sudah diberikan bapak dosen.

Tidak lupa juga penulis ucapkan kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, atas bantuan selama proses pengerjaan tugas.

Mengingat hasil laporan yang kami buat masih banyak kekurangan dan tidak sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun penulis butuhkan untuk evaluasi dan perbaikan diri untuk laporan yang akan datang.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Laporan Akhir ini dari awal sampai akhir penyelesaian. Semoga AllahSWT senantiasa meridhoi segala usaha kita.

Penulis

Bekasi, 1 Juli 2022

# DAFTAR ISI

[KATA PENGANTAR 2](#_Toc108498983)

[DAFTAR ISI 4](#_Toc108498984)

[BAB I PENDAHULUAN 7](#_Toc108498985)

[1.1 LATAR BELAKANG 7](#_Toc108498986)

[1.2 PERUMUSAN MASALAH 8](#_Toc108498987)

[1.3 BATASAN MASALAH 8](#_Toc108498988)

[1.4 TUJUAN 8](#_Toc108498989)

[1.5 MANFAAT 9](#_Toc108498990)

[1.5.1 Bagi Penulis 9](#_Toc108498991)

[1.5.2 Bagi Pengguna 9](#_Toc108498992)

[1.6 METODOLOGI PENULISAN 10](#_Toc108498993)

[a. Metode Observasi 10](#_Toc108498994)

[b. Metode Studi Literature 10](#_Toc108498995)

[1.7 SISTEMATIKA PENULISAN 10](#_Toc108498996)

[BAB II LANDASAN TEORI 11](#_Toc108498997)

[2.1 E-Government 11](#_Toc108498998)

[2.2 Pemrosesan Data Tersebar 11](#_Toc108498999)

[2.3 Internet 11](#_Toc108499000)

[2.4 Laravel 12](#_Toc108499001)

[2.5 Web Browser 12](#_Toc108499002)

[2.6 HTML (Hypertext Markup Language) 12](#_Toc108499003)

[2.7 PHP ( Hypertext Processor ) 13](#_Toc108499004)

[2.8 Database 13](#_Toc108499005)

[2.9 Visual Studio Code 13](#_Toc108499006)

[BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN 15](#_Toc108499007)

[3.1 Analisis Umum 15](#_Toc108499008)

[3.2 Analisa Data 15](#_Toc108499009)

[3.3 Analisa dan Perancangan Sistem 16](#_Toc108499010)

[3.3.1 Context Diagram (CD) 16](#_Toc108499011)

[3.3.2 DFD 16](#_Toc108499012)

[3.4 Analisis dan Perancangan Database 16](#_Toc108499013)

[3.4.1 ERD 16](#_Toc108499014)

[3.4.2 Relationship 16](#_Toc108499015)

[3.4.3 Struktur Tabel 16](#_Toc108499016)

[3.5 Desain Interface 16](#_Toc108499017)

[BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA 18](#_Toc108499018)

[4.1 Piranti yang diperlukan 18](#_Toc108499019)

[1. Hardware 18](#_Toc108499020)

[2. Software 18](#_Toc108499021)

[4.2 Deskripsi Sistem 18](#_Toc108499022)

[4.3 Deskripsi Fungsional 18](#_Toc108499023)

[4.4 Cara Menjalankan Program 18](#_Toc108499024)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 20](#_Toc108499025)

[5.1 Kesimpulan 20](#_Toc108499026)

[5.2 Saran 20](#_Toc108499027)

[BAB VI DAFTAR PUSTAKA 21](#_Toc108499028)

# BAB I PENDAHULUAN

## LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi terjadi sedemikian pesatnya, sehingga data informasi dan pengetahuan dapat diciptakan dengan sangat cepat dan dapat segera diperluas ke seluruh lapisan masyarakat di berbagai belahan dunia dalam hitungan detik. Hal ini berarti bahwa setiap individu di berbagai belahan dunia dapat saling berkomunikasi secara langsung kepada siapapun yang dikehendaki tanpa dibutuhkan perantara apapun. Tentu saja hasil dari teknologi ini akan sangat mempengaruhi bagaimana pemerintah di masa modern harus bersikap dalam melayani masyarakatnya, karena banyak aspek-aspek dan fungsi-fungsi pemerintah konvensional yang secara tidak langsung telah diambil alih oleh masyarakatnya sendiri (misalnya masalah pers, sosial, agama, pendidikan, kesehatan, dan lain sebagainya) karena adanya teknologi ini.

E-Government merupakan aplikasi teknologi informasi dan komunikasi dalam dan dengan pihak luar yang diharapkan mampu meningkatkan performance pemerintah dan memenuhi ekspetasi masyarakat akan peningkatan kualitas pemerintah. E-Government dimaksudkan untuk mendukung Good Governance melalui penggunaan teknologi yang akan mempermudah masyarakat dalam mengakses informasi. E-Government wajib digunakan di kantor-kantor pemerintahan, dimana internet dapat digunakan untuk menyediakan akses bagi semua masyarakat berupa pelayanan yang mendasar dan mendekatkan hubungan antar masyarakat dan pemerintah

Layanan informasi publik berbasis e-Government dapat memperluas partisipasi publik dimana masyarakat dimungkinkan untuk terlibat aktif dalam pengambilan keputusan maupun kebijakan oleh pemerintah, memperbaiki produktivitas dan efisiensi birokrasi. Mewujudkan transparansi informasi yang memadai dari pemerintah kepada publik, masyarakat dapat dengan mudah mengikuti, memantau dan mengontrol perkembangan jalannya pemerintahan. Diterapkannya e-Government juga dapat mewujudkan prinsip akuntabilitas yakni segala pembuatan dan pelaksanaan kebijakan dapat dipertanggungjawabkan.

Mengacu ke kebutuhan masyarakat dalam hal pelaporan berbagai masalah terutama kondisi sosial masyrakat dalam beraktivitas. Kami mencoba untuk mengambil studi kasus di daerah Babelan yang dimana banyak kondisi lalu lintas yang kurang kondusif, jalan yang dilalui kendaraan sangat padat, sampah yang menumpuk dan berserakan, serta hal – hal lain yang menjadi keresahan dan menimbulkan ketidaknyamanan masyarakat. Oleh karena itu kami mencoba menspesifikasikan system E-Government yang kami buat menuju kepada memfasilitasi masyarakat babelan khususnya untuk memudahkan pelaporan hal-hal diatas dengan satu layanan platform yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja.

## PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan :

Masih Memberlakukkan pelaporan secara konvensional, sehingga terkadang masyarakat lebih memilih diam atau menyelesaikan sendiri.

## BATASAN MASALAH

Platform E-Government yang bernama BabelLapor meliputi :

Pelaporan Masalah, Penerimaan Masalah , Penyelesaian masalah

## TUJUAN

Mempermudah Pelaporan Masyarakat Daerah

## MANFAAT

### 1.5.1 Bagi Penulis

Sebagai Penerapan dari teori mata kuliah pemrosesan data tersebar

### 1.5.2 Bagi Pengguna

Sistem E-Government ini diharapkan mempermudah dan memberikan solusi terhadap kondisi lingkungan yang tidak kondusif di daerah-daerah terpencil sehingga mudah melaporkan permasalahan yang terjadi .

## METODOLOGI PENULISAN

### Metode Observasi

Adalah metode pengumpulan data dengan melakukkan pengamatan langsung terhadap obyek yang dijadikan bahan laporan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang ada.

### Metode Studi Literature

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber-sumber yang terkait

## 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

# BAB II LANDASAN TEORI

## 2.1 E-Government

Merupakan kependekan dari elektronik pemerintah. E-Governtment biasa dikenal e-gov, pemerintah digital, online pemerintah atau pemerintah transformasi.

E-Government adalah Suatu upaya untuk mengembangkan penyalenggaraan kepemerintahan yang berbasis elektronik. Suatu penataan system manajemen dan proses kerja di lingkungan pemerintah dengan mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Atau E-Goverment adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya, urusan bisnis, serta hal-hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan. e-Government dapat diaplikasikan pada legislatif, yudikatif, atau administrasi publik, untuk meningkatkan efisiensi internal, menyampaikan pelayanan publik, atau proses kepemerintahan yang demokratis

## 2.2 Pemrosesan Data Tersebar

Sistem pemrosesan data terdistribusi (atau biasa disebut sebagai komputer tersebar) sebagai sistem yang terdiri atas sejumlah komputer yang tersebar pada berbagai lokasi yang dihubungkan dengan sarana telekomunikasi dengan masing-masing komputer yang mampu melakukan pemrosesan serupa secara mandiri dan bisa saling berinteraksi dalam pertukaran data.

## 2.3 Internet

Internet adalah bagian yang semakin penting dari kehidupan sehari-hari bagi orang-orang di seluruh dunia. Tetapi jika Anda belum pernah menggunakan Internet sebelumnya, semua informasi baru ini mungkin terasa sedikit membingungkan pada awalnya.

## 2.4 Laravel

Laravel adalah framework aplikasi web dengan sintaks yang ekspresif dan elegan. Kami percaya pengembangan harus menjadi pengalaman kreatif yang menyenangkan agar benar-benar memuaskan. Laravel mencoba untuk menghilangkan rasa sakit dari pengembangan dengan mengurangi tugas-tugas umum yang digunakan di sebagian besar proyek web, seperti otentikasi, perutean, sesi, dan caching.

## 2.5 Web Browser

Web Browser membawa Anda ke mana saja di internet, memungkinkan Anda melihat teks, gambar, dan video dari mana saja di dunia. Web adalah alat yang luas dan kuat. Selama beberapa dekade, internet telah mengubah cara kita bekerja, cara kita bermain, dan cara kita berinteraksi satu sama lain. Bergantung pada bagaimana penggunaannya, itu menjembatani negara, mendorong perdagangan, memelihara hubungan, mendorong mesin inovasi masa depan dan bertanggung jawab atas lebih banyak meme daripada yang kita tahu apa yang harus dilakukan.

## 2.6 HTML (Hypertext Markup Language)

HTML adalah bahasa markup standar untuk membuat halaman Web. "Hypertext" mengacu pada tautan yang menghubungkan halaman web satu sama lain, baik dalam satu situs web atau antar situs web. Tautan adalah aspek mendasar dari Web. Dengan mengunggah konten ke Internet dan menautkannya ke halaman yang dibuat oleh orang lain, Anda menjadi peserta aktif di World Wide Web.

## 2.7 PHP ( Hypertext Processor )

PHP adalah bahasa skrip sisi server. yang digunakan untuk mengembangkan situs web Statis atau situs web Dinamis atau aplikasi Web. PHP adalah singkatan dari Hypertext Pre-processor, yang sebelumnya merupakan singkatan dari Personal Home Pages. Skrip PHP hanya dapat diinterpretasikan pada server yang telah menginstal PHP.

Komputer klien yang mengakses skrip PHP hanya memerlukan browser web. File PHP berisi tag PHP dan diakhiri dengan ekstensi ".php".

## 2.8 Database

Database adalah kumpulan terorganisir dari informasi terstruktur, atau data, biasanya disimpan secara elektronik dalam sistem komputer. Sebuah database biasanya dikendalikan oleh sistem manajemen database (DBMS). Bersama-sama, data dan DBMS, bersama dengan aplikasi yang terkait dengannya, disebut sebagai sistem basis data, sering disingkat menjadi basis data saja.

Data dalam tipe database paling umum yang beroperasi saat ini biasanya dimodelkan dalam baris dan kolom dalam serangkaian tabel untuk membuat pemrosesan dan kueri data menjadi efisien. Data kemudian dapat dengan mudah diakses, dikelola, dimodifikasi, diperbarui, dikendalikan, dan diatur. Sebagian besar database menggunakan bahasa kueri terstruktur (SQL) untuk menulis dan meminta data.

## 2.9 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode yang didefinisikan ulang dan dioptimalkan untuk membangun dan men-debug aplikasi web dan cloud modern. Visual Studio Code adalah distribusi Kode - repositori OSS dengan kustomisasi khusus Microsoft yang dirilis di bawah lisensi produk Microsoft tradisional.

Visual Studio Code menggabungkan kesederhanaan editor kode dengan apa yang dibutuhkan pengembang untuk siklus edit-build-debug inti mereka. Ini memberikan pengeditan kode yang komprehensif, navigasi, dan dukungan pemahaman bersama dengan debugging ringan, model ekstensibilitas yang kaya, dan integrasi ringan dengan alat yang ada.

Visual Studio Code diperbarui setiap bulan dengan fitur baru dan perbaikan bug. Anda dapat mengunduhnya untuk Windows, macOS, dan Linux di situs web Visual Studio Code. Untuk mendapatkan rilis terbaru setiap hari, instal build Insiders.

# BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN

## 3.1 Analisis Umum

Untuk mencapai tujuan dari suatu website yang dibuat, dibutuhkan tiga faktor atau alat yang sangat penting dan dapat meningkatkan kinerja dari sebuah website sehingga tujuan dari website dapat tercapai. Tiga faktor itu meliputi : Sumber daya manusia, perangkat keras dan perangkat lunak. Sumber daya manusia adalah merupakan orang yang menjalankan suatu program atau orang yang membuat suatu aplikasi tersebut, biasanya juga dikenal dengan sebutan *programmer*.

Perangkat keras adalah keseluruhan dari piranti yang secara fisik berbentuk keras yang meliputi keseluruhan bagian dari komputer, sedangkan perangkat lunak adalah sekumpulan instruksi yang dibuat untuk membuat aplikasi untuk menjalankan perangkat keras.

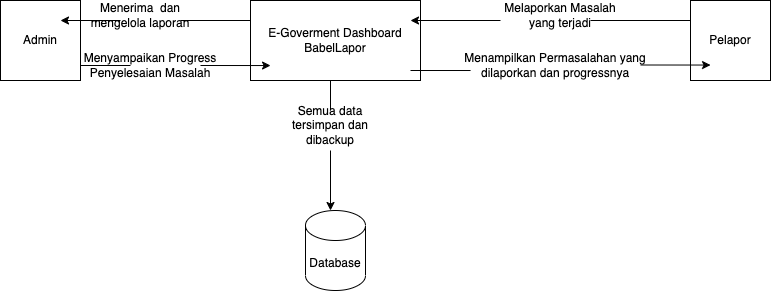
## 3.2 Analisa Data

Berdasarkan data-data yang diperoleh dari penelitian, observasi ataupun literature, maka data tersebut dapat dijadikan referensi dalam pembuatan website *e-government*. Berdasarkan hasil data yang terkumpul kemudian dapat dijadikan analisa sistem dan kemudian dilakukan proses pembuatan website *e-government*.

## 3.3 Analisa dan Perancangan Sistem

## 3.3.1 Context Diagram (CD)

Diagram konteks pada system pembuatan website e-government ditunjukkan pada gambar 3.1



## 3.3.2 DFD

## 3.4 Analisis dan Perancangan Database

## 3.4.1 ERD

## 3.4.2 Relationship

## 3.4.3 Struktur Tabel

## 3.5 Desain Interface

# BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA

## 4.1 Piranti yang diperlukan

Dalam pembuatan website e-government BabelLapor yang berbasis Laravel, terdapat beberapa perangkat lunak dan perangkat keras yang kami gunakan untuk mendukung proses pembuatan aplikasi ini yaitu :

### Hardware

1. Intel Core I3
2. Ram 2GB
3. SSD 128 GB
4. VGA

### Software

1. Visual Studio Code
2. Github
3. Chrome
4. Mysql

## 4.2 Deskripsi Sistem

## 4.3 Deskripsi Fungsional

## 4.4 Cara Menjalankan Program

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

## 5.2 Saran

# BAB VI DAFTAR PUSTAKA