

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID UNTUK PEMBERITAHUAN RAPAT DI BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Diajukan untuk memenuhi syarat Matakuliah Kerja Praktek

Ary Sugiarto 10116260

Annatsa Rahayu 10116265



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2019**

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) merupakan unsur penunjang pemerintah daerah yang mempunyai tugas membantu walikota dalam menentukan kebijakan di bidang perencanaan pembangunan di daerah serta penilaian dan pelaksanaannya. BAPPEDA dibentuk berdasarkan kebutuhan, perkembangan dan kemajuan di bidang pemerintahan serta kemajuan teknologi saat ini. BAPPEDA tersebar di setiap daerah seluruh Indonesia dari tingkat kabupaten/kota dan provinsi, salah satunya adalah BAPPEDA Provinsi Jawa Barat.

Pertemuan rapat di lembaga pemerintahan adalah suatu hal yang sudah tak asing lagi, baik rapat internal maupun rapat external. Rapat sudah menjadi hal wajib dalam suatu perusahaan guna membicarakan solusi dari masalah yang di hadapi, untuk bersama-sama merealisasikan visi dan misi dari perusahaan tersebut. Akan tetapi kehadiran untuk pertemuan rapat ini dari setiap pegawai BAPPEDA kurang berjalan dengan baik, dikarenakan penyebaran pengumuman rapat yang kurang tersampaikan kepada semua pegawai BAPPEDA, ada beberapa faktor yang mempengaruhi kurang tersampainya pengumuman rapat kepada pegawai BAPPEDA, diantaranya beban pekerjaan pegawai BAPPEDA banyak hingga kerap lupa akan jadwal rapat yang sudah diberitahukan oleh atasan, maka dibutuhkannya pengingat untuk mengatasi hal tersebut.

Bagian IT dari BAPPEDA Jawa Barat memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membangun sebuah aplikasi berbasis *website* untuk pemberitahuan jadwal rapat kepada pegawai yang dikirimkan melalui SMS *gateway*. Aplikasi ini berfungsi untuk mengurangi beban pegawai yang bertugas menyampaikan pengumuman jadwal rapat. Namun pemanfaatan SMS *gateway* masih memiliki beberapa kekurangan yaitu pemakaian biaya pulsa yang tidak sedikit dan

permasalahan ketika pegawai mengganti nomor teleponnya. Hal tersebut akan mengakibatkan hilangnya informasi yang seharusnya diterima oleh pegawai yang akan memiliki jadwal rapat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya di BEA CUKAI DUMAI Provinsi Riau menemukan masalah tentang informasi rapat yang tidak tersampaikan kepada pegawai. Sistem yang di gunakan saat ini masih menggunakan surat edaran sehingga kerap terjadi tidak tersampainya surat atau informasi mengenai rapat kepada pegawai yang bersangkutan karena tugas dan tanggung jawab yang padat. Dengan demikian dibentuklah suatu sistem agar cepat dan tepat sasaran informasi yang di tujukan, sistem ini menggunakan *SMS Gateway*, hasil dari pembentukan aplikasi tersebut adalah tersampainya SMS ke pegawai setiap ada jadwal rapat[1]. Masalah yang sama juga terjadi di Kejaksaan Tinggi Sulawesi Selatan yang masih menggunakan surat edaran rapat, tetapi solusi yang ditawarkan oleh Thabrani dan Faisal berbeda dengan kasus sebelumnya, untuk menawarkan solusi perancangan aplikasi rapat *virtual*. Hasil dari aplikasi yang diusulkan dapat memenuhi tujuan awal dari perancangan aplikasi rapat *virtual*, dengan adanya aplikasi tersebut, kegiatan operasional yang berjalan di Kejaksaan Tinggi Sulawesi Selatan menjadi lebih mudah[2].

Penelitian selanjutnya yang membangun aplikasi serupa di Universitas Negeri Sebelas Maret (UNS) Solo. Masalah yang diangkat yaitu penyusunan jadwal agenda rapat, pencatatan yang masih manual, baik pencatatan anggota, ruangan, maupun agenda rapat, masih sering dilakukan pencatatan dalam buku ataupun dimasukkan secara manual ke komputer dengan menggunakan *Microsoft excel* atau dengan menggunakan *Microsoft word*, sehingga tidak diketahui dengan jelas anggota mana saja yang terdaftar dalam sebuah rapat. Akibatnya harus melakukan pengecekan satu-persatu guna mengetahui rapat mana saja yang harus dihadiri oleh suatu anggota. Solusi yang telah diupayakan untuk mengatasi masalah di atas adalah pembangunan aplikasi web implementasi *YII Framework* dan dilengkapi dengan *sms broadcast* untuk mempermudah memberikan informasi kepada peserta rapat. Hasil dari solusi

yang diterapkan adalah dapat mempermudah anggota rapat untuk mengetahui agenda rapat yang harus dihadiri dan mendapat pemberitahuan melalui sms *broadcast* [3].

Penelitian lainnya yang membahas tentang aplikasi pengingat jadwal rapat ini berbeda dengan penelitian yang pertama, di penelitian ini sistem yang di bangun mengedepankan fitur berbagi surat sehingga bisa dilihat langsung oleh pegawai di Kejaksaan Tinggi Sulawesi Selatan.

Berdasarkan masalah yang ada di BAPPEDA, maka praktian mencoba untuk memecahkan masalah tersebut dengan membangun sebuah sistem atau aplikasi berbasis android yang berguna untuk memberitahukan jadwal rapat pegawai BAPPEDA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang diatas, dirumuskan bahwa masalah yang akan dibahas di dalam laporan kerja praktek ini adalah:

Apakah implementasi Aplikasi berbasis Android dapat membantu pegawai BAPPEDA dalam memberitahukan jadwal rapat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi berbasis android untuk pemberitahuan jadwal rapat kepada para pegawai di BAPPEDA Jawa Barat. Sedangkan tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Membantu pegawai BAPPEDA untuk mengetahui jadwal rapat.

1.4 Manfaat

1. Menghasilkan aplikasi berbasis Android
2. Mempermudah pegawai untuk mendapatkan informasi jadwal rapat BAPPEDA.
3. Menghasilkan pengalaman dalam pembuatan Aplikasi secara nyata untuk dipakai oleh suatu Instansi.
4. Manfaat bagi kampus yaitu membuktikan kepada instansi luar bahwa mahasiswa UNIKOM mampu bersaing di industri.

1.5 Batasan Masalah

Adapun Batasan-batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi yang dibangun berbasis android
2. Aplikasi yang dibangun sebatas mengirimkan notifikasi jadwal rapat untuk pegawai BAPPEDA Jawa Barat

1.6 Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis yaitu berjenis survei karena jenis penelitian ini diaplikasikan guna mengoleksi informasi maupun data mengenai populasi yang besar dengan memakai sampel yang relatif kecil. Populasi bisa mengikuti dan berhubungan dengan instansi lembaga orang organisasi maupun unit-unit kemasyarakatan dan sebagainya namun sumber paling utamanya ialah orang.

Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif karena ingin memperoleh data yang lebih mendalam, di mana yang dikumpulkan berupa pendapat, tanggapan, informasi, konsep-konsep dan keterangan yang berbentuk uraian dalam mengungkapkan masalah.

Metode penelitian yang di gunakan penulis dalam pengumpulan data adalah dengan cara melakukan wawancara terbuka, peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden secara mendalam kepada karyawan BAPPEDA.

Langkah-langkah penelitian yang di lakukan sebagai berikut:

1. Penetapan Masalah

Pada langkah ini praktikan menetapkan masalah dari hasil penelitian yang sudah dilakukan yaitu hasil wawancara kepada pegawai BAPPEDA.

2. Perencanaan Proyek

Menguraikan bagaimana proyek akan dijalankan, dari mulai waktu, biaya, dan ruanglingkup proyek di bahas pada tahap ini.

3. Analisis

Pada tahap analisis ini membahas tentang sumberdaya yang akan digunakan, seperti penyiapan data apa saja yang akan digunakan dalam pembangunan proyek dan pembuatan alur sistem.

4. Desain

Pada tahap ini praktikan melakukan desain UI/UX dan *prototyping* dalam bentuk antar muka interaktif, yang bisa di uji coba langsung oleh *user* (pegawai BAPPEDA) guna memvalidasi desain yang telah dibuat.

5. Implementasi

Tahap ini adalah tahap eksekusi dari *prototyping* yang telah di buat dan di validasi kepada *user*, pada tahap ini dilakukan proses perkodean atau biasa di sebut (*coding*).

6. Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan yaitu tahap memantau agar aplikasi tetap berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan kerja praktek yang akan dilakukan. Sistematika penulisan laporan hasil kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang akan dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang hasil analisis terhadap perangkat lunak yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan perangkat lunak yang akan

dibangun agar menjadi lebih baik, menjelaskan analisis kebutuhan yang dibutuhkan perangkat lunak, menjelaskan tentang perencanaan perangkat lunak secara keseluruhan berdasarkan hasil dari analisis perancangan perangkat lunak ini mencakup perancangan basis data, perancangan menu, dan perancangan antarmuka perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan kerja praktek dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. P. Y. Irmawati Wiratno¹, "APLIKASI PENGINGAT JADWAL RAPAT PEGAWAI MENGGUNAKAN SMS GATEWAY DI BEA DAN CUKAI DUMAI," vol. 9, 2018.
- [2] F. Thabrani R, "Perancangan Aplikasi Rapat Virtual berbasis Intranet pada," *PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI*, vol. 5, 2016.
- [3] I. K. Yudho Yudhanto, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASIPERENCANAAN AGENDA PEGAWAI UNS BERBASIS FRAMEWORK YII2 TERINTEGRASI DENGAN API UNS," *PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI PERENCANAAN AGENDA*, vol. 2, 2017.