e-PublicInfo Sistem

Application

e-PublicInfo Sistem Informasi yang dibuat untuk mendukung terwujudnya Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik serta informasi lain yang berkaitan dengan kepentingan publik.



DAFTAR ISI

1. Pendahuluan

2. Landasan

- 2.1 Ketentuan Umum
- 2.2 Konsep
 - 2.2.1 Sistem
 - 2.2.2 Software
 - 2.2.3 e-PublicInfo
 - 2.2.4 Perancangan Berorientasi Objek
 - 2.2.5 UML (Unified Modeling Language)
- 2.3 Teknis
 - 2.3.1 Web Server
 - 2.3.2 Database Server
 - 2.3.3 Framework

3. Analisa Perancangan Sistem

- 3.1 Analisa Kebutuhan Perangkat
- 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras
- 3.3 Perancangan Database
- 3.4 Perancangan Antarmuka Pengguna (*User Interface*)

4. Kegiatan Implementasi Sistem

- 4.1 Implemantasi Pembuatan Database
- 4.2 Pengkodean Program
- 4.3 Pengetesan Program

5. Penutup

> Lampiran Interface Sistem e-PublicInfo

1. PENDAHULUAN

Undang Undang Keterbukaan Informasi Publik (UU KIP) telah ditetapkan pada 30 april 2008 oleh Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia dan mulai diberlakukan setelah dua tahun diundangkan yaitu pada tanggal 30 april 2010. Keterbukaan Informasi Publik mempunyai makna yang luas, karena semua pengelolaan badan-badan publik harus dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat. Subtansi dari UU KIP adalah setiap Badan Publik berkewajiban untuk menyampaikan infomasi secara terbuka kepada masyarakat. Substansi lain dari UU KIP adalah masyarakat diberikan hak untuk memohon informasi yang belum disediakan oleh Badan Publik berdasarkan prosedur yang diatur dalam UU KIP serta Badan Publik harus membangun aplikasi resmi untuk menampung, mengelola serta mengirim Informasi Publik secara baik dan efisien sehingga dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah. Untuk mengimplementasikan UU KIP di Dinas Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau maka dicanangkan pembangunan aplikasi E-Publicinfo.

E-Publicinfo sendiri adalah aplikasi yang digunakan untuk menyimpan, mengelola, mengirim atau menerima informasi dari Badan Publik yang berkaitan dengan penyelengara dan penyelengaraan negara serta informasi lain yang berkaitan dengan kepentingan publik. Dengan menggunakan e-Publicinfo memungkinkan terjadinya proses penyampaian informasi tanpa melalui tatap muka langsung. E-Publicinfo dapat diakses dari manapun dan kapanpun asalkan terdapat layanan internet. Dengan demikian maka proses penyampaian dan pelayanan informasi dari Badan Publik kepada masyarakat berjalan lebih efektif dan efisien.

2. LANDASAN

2.1 Ketentuan Umum

Informasi Publik adalah informasi yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, dan/atau diterima oleh suatu Badan Publik yang berkaitan dengan penyelenggara dan penyelenggaraan negara dan/atau penyelenggara dan penyelenggaraan Badan Publik lainnya yang sesuai dengan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik serta informasi lain yang berkaitan dengan kepentingan publik.

2.2 Konsep

2.2.1 Sistem

Konsep dasar dari sistem adalah sekumpulan item-item yang saling berinteraksi dan bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama. Sebuah sistem dapat kita temukan dalam keseharian kita seperti sistem pencernaan, sistem pernafasan dan masih banyak lagi sistem yang lain. Namun deskripsi mengenai sistem tidak selalu sama karena sistem akan terus berkembang sesuai dengan konteks kegunaan dari sebuah sistem.

2.2.2 Software

Secara umum perangkat lunak (*software*) terbagi menjadi dua yaitu sistem operasi dan perangkat lunak aplikasi. Sistem operasi digunakan untuk menerima perintah dasar yang diberikan sebagai masukan. Sedangkan perangkat lunak aplikasi merupakan program siap pakai yang digunakan untuk aplikasi pada bidang tertentu.

2.2.3 E-Publicinfo

E-Publicinfo merupakan aplikasi yang secara independen dibangun oleh Badan Publik untuk kepentingan pengelolaan, penyampaian informasi dari Badan Publik dan permohonan informasi dari publik (masyarakat) kepada Badan Publik. Penamaan terhadap aplikasi ini secara independen juga ditentukan oleh Badan Publik dan PPID (Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi) setempat, dengan koridor nama aplikasi tersebut harus mampu publik secara Aplikasi dipahami mudah. ini dibangun mengimplementasikan Undang Undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2008 tentang Keterbukan Informasi Publik atau yang mafhum disebut sebagai UU KIP.

2.2.4 Perancangan Berorientasi Objek

Analisis berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas. Pengertian "berorientasi objek" berarti bahwa kita mengorganisasi perangkat lunak sebagai kumpulan dari objek tertentu yang memiliki struktur data dan perilakunya.

2.2.5 UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah "bahasa" yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah aplikasi atau sistem.

Permodelan (*modeling*) digunakan untuk menyederhanakan permasalahan yang kompleks agar lebih mudah dipelajari dan dipahami. Tujuan permodelan (*modeling*) sendiri adalah sebagai sarana analisis, pemahaman, visualisasi, komunikasi, serta dokumentasi yang sangat bermanfaat untuk menelaah perilaku perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2.3 Teknis

2.3.1 Web Server

Web server merupakan sebuah perangkat lunak server yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan web browser dan mengirimkanya kembali dalam bentuk dokumen HTML.

2.3.2 Database Server

Database server adalah sebuah program komputer yang menyediakan layanan pengelolaan basis data dan melayani komputer atau program aplikasi basis data yang menggunakan model *client/server*. Istilah ini juga merujuk kepada sebuah komputer (umumnya merupakan server) yang didedikasikan untuk menjalankan program yang bersangkutan. Ada beberapa database server yang sering digunakan dalam pembuatan aplikasi. Namun penggunaan database server juga diklasifikasikan berdasarkan kebutuhan dari aplikasi.

2.3.3 Framework

Framework adalah suatu struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan atau menangani suatu masalah kompleks. Secara sederhana framework bisa dideskripsikan sebagai sekumpulan perintah/fungsi dasar yang dapat membantu dalam menyelesaikan proses-proses yang lebih kompleks.

3. ANALISA PERANCANGAN SISTEM

3.1 Analisis Kebutuhan Perangkat

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi e-Publicinfo adalah sebagai berikut :

- 1. Aptana Studio digunakan untuk code editor.
- 2. Dreamwaver untuk pengkodean *PHP* dalam membangun aplikasi e-publicinfo.
- 3. Visual Paradigm digunakan untuk menggambarkan diagram-diagram UML.
- 4. Javascript digunakan agar aplikasi yang dibangun lebih interaktif.
- 5. XAMPP digunakan sebagai web server dan database server dalam pembangunan aplikasi. Versi xampp yang digunakan adalah versi 1.7.0 dengan apache versi 2.2.11 dan MySQL versi 5.1.30 yang terpaket di dalamnya.
- 6. Web Browser Mozilla Firefox digunakan untuk meminta informasi dari web server atau melihat hasil eksekusi dari kode program yang sudah dibuat.

3.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan untuk membangun aplikasi e-Publicinfo adalah sebagai berikut :

- 1. Komputer dengan prosesor Dual-Core 2,1 GHz
- Kapasitas RAM 512 MB DDR II
- 3. Kapasitas Harddisk 80 GB
- 4. Display 1024 x 768 pixel
- 5. Sistem Operasi Windows 7

3.4 Perancangan Database

Dari tahap analisis permasalahan yang didapat entitas-entitas yang merupakan objek-objek yang berhubungan dengan aplikasi *e-publicinfo*. Setelah ditemukan entitas maka langkah selanjutnya adalah memberikan atribut dan menentukan *identifier*. Pada visual paradigm identifier diberikan penanda *bold (tebal)*. Langkah selanjutnya setelah menemukan entitas dan atribut adalah merelasikan antar entitas. Dari hasil *data modeling* akan diimplementasikan menjadi tabel-tabel database yang akan digunakan untuk merancang aplikasi.

3.5 Perancangan Antarmuka Pengguna (User Interface)

Antar muka pengguna merupakan sarana interaksi antara pengguna dengan komputer. Faktor tampilan aplikasi sangat berpengaruh terhadap kemudahan user dalam menggunakan aplikasi. Selain itu perancangan antar muka merupakan tahapan yang tidak kalah penting dari tahapan pengembangan sistem. Perancangan *user interface* dibagi menjadi dua bagian yaitu halaman publik dan halaman pengelola. Halaman Publik adalah halaman yang akan diakses oleh publik secara bebas. Halaman publik diperuntukkan untuk masyarakat agar bisa mengakses informasi dan memohon informasi. Halaman pengelola adalah halaman yang hanya bisa diakses oleh user yang sudah terdaftar/sudah didaftarkan sebagai pengelola aplikasi *e-Publicinfo*.

4. Implementasi dan Pembahasan

Implementasi sistem merupakan tahap merealisasikan sistem yang baru dikembangkan supaya sistem siap dipergunakan/dioperasikan sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari implementasi ini adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan.

4.1 Kegiatan Implementasi Sistem

4.1.1 Implemantasi Pembuatan Database

Untuk membuat dan mengelola database penulis menggunakan MySQL untuk mengimplementasikan database yang sudah dirancang sebelumnya.

4.1.2 Pengkodean Program

Sebelum program diterapkan, maka program harus bebas dari kesalahan-kesalahan. Kesalahan dari program yang mungkin terjadi dapat diklasifikasikan dalam tiga bentuk kesalahan sebagai berikut:

Kesalahan bahasa (*Syntax error*) adalah kesalahan didalam penulisan source code yang tidak sesuai dengan yang disyaratkan. Pada aplikasi *e-Publicinfo* kesalahan bahasa (*Syntax error*) telah diselesaikan dengan merubah kesalahan penulisan pada program.

Kesalahan waktu proses (*runtime-error*) kesalahan yang terjadi waktu eksekusi kode program. Kesalahan ini menyebabkan proses program berhenti sebelum selesai pada saatnya. Ini disebabkan karena kompiler menemukan kondisi-kondisi yang belum terpenuhi yang tidak bisa dikerjakan. Pada aplikasi e-publicinfo kesalahan waktu proses telah

diselesaikan dengan merubah kesalahan penulisan kode program.

Kesalahan logika (*logical error*) adalah kesalahan dari logika program yang dibuat. Kesalahan seperti ini sulit ditemukan karena tidak ada pemberitahuan mengenai kesalahan yang terjadi, namun hasil dari eksekusi program tidak sesui dengan yang diharapkan.

4.1.3 Pengetesan Sistem

Pengetesan sistem dilakukan untuk memeriksa kekompakan antara komponen sistem yang diimplementasikan. Tujuan utama pengetesan sistem adalah untuk memastikan bahwa elemen-elemen dari sistem bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Pengetesan perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin terjadi. Pengetesan sistem merupakan pengetesan program secara keseluruhan. Kegiatan dalam pengetesan sistem adalah:

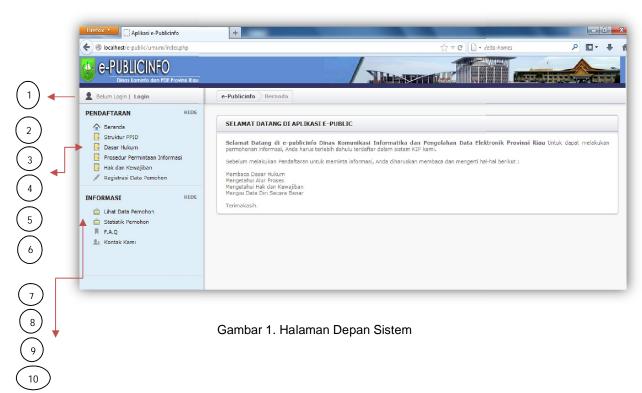
- 1. Pengetesan sistem dengan cara menjalanan sistem.
- 2. Pengetesan dengan cara pengentrian, pengubahan data entri, dan penghapusan data.
- 3. Pengetesan *user interface* dengan *user*, untuk memastikan apakah tampilan aplikasi dan langkah-langkah pengoperasian mudah dipahami oleh *user*.

5. PENUTUP

Dengan adanya aplikasi *e-publicinfo* masyarakat bisa mengakses dan melakukan permohonan informasi di manapun dan kapanpun masyarakat berada, selama masih ada jaringan internet. Dengan adanya kemudahan dalam pengaksesan informasi tersebut, maka mampu mendukung untuk mencipatakan masyarakat informasi di pemerintah Provinsi Riau khususnya di Dinas Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik.

Lampiran Interface e-PublicInfo:

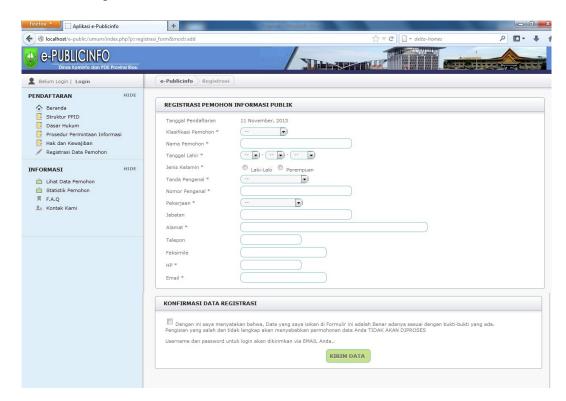
a. Halaman Depan Untuk Pemohon Informasi Publik



Di halaman depan sistem terdapat beberapa modul menu diantaranya :

- 1. Modul Halaman Login Sistem
- 2. Modul Halaman Struktur PPID Instansi
- 3. Modul Halaman Dasar Hukum Keterbukaan Informasi Publik
- 4. Modul Halaman Prosedur Permintaan Informasi
- 5. Modul Halaman Hak dan Kewajiban bagi Pemohon dan Instansi Dinas Terkait
- 6. Modul Halaman Pendaftaran Pemohon
- 7. Modul Halaman Lihat Data Pemohon
- 8. Modul Halaman Statistik Pemohon
- 9. Modul Halaman F.A.Q Seputar Pertanyaan Informasi Publik
- 10. Modul Halaman Kontak Instansi Dinas

b. Modul Registrasi Data Pemohon Informasi Publik



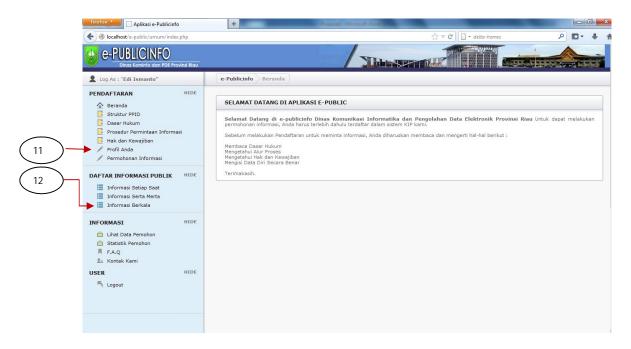
Gambar 2. Form Registrasi Data Pemohon

c. Modul login untuk mengakses Informasi Publik didalam Aplikasi



Gambar 3. Form Login Ke Sistem

d. Modul Halaman Informasi Publik Setelah Login



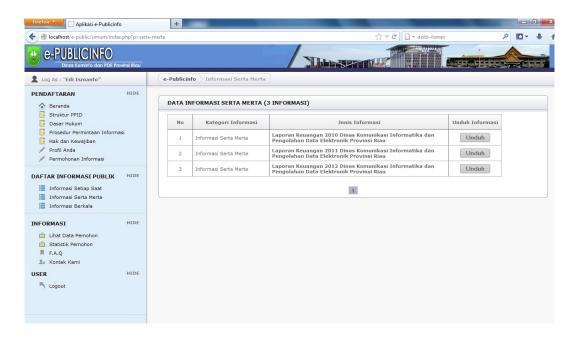
Gambar 4. Halaman Sitem Informasi Publik Setelah Login

Isi Modul:

- Modul Data Profil Pemohon Informasi Publik
 Berisikan Data Pemohon Informasi Publik
- 12. Modul Daftar Informasi Publik
 - ✓ Daftar Informasi Setiap Saat
 - ✓ Daftar Informasi Serta Merta
 - ✓ Daftar Informasi Berkala

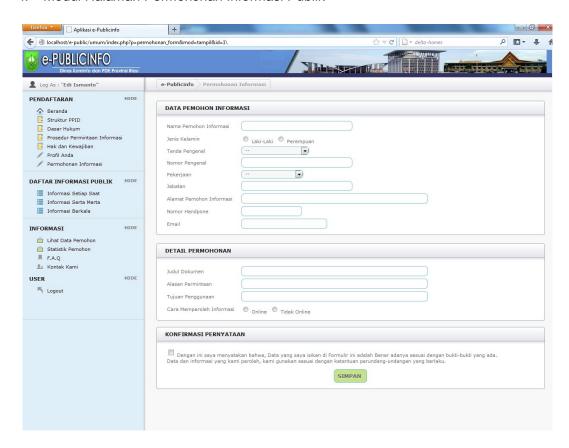
Merupakan modul yang berisikan Informasi Publik yang wajib disediakan oleh Dinas Terkait yang terdiri dari Jenis Informasi Setiap Saat, Informasi Serta Merta, dan Informasi Berkala.

e. Modul Halaman Data Informasi Publik



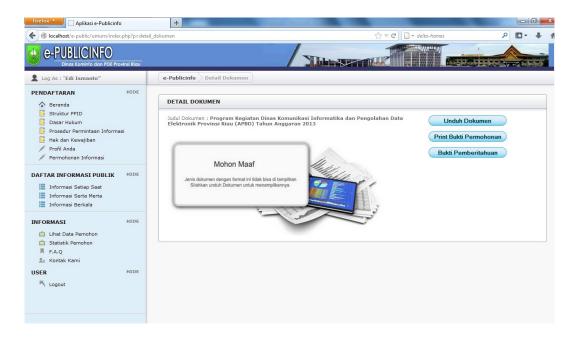
Gambar 5. Contoh Data Informasi Publik

f. Modul Halaman Permohonan Informasi Publik



Gambar 6. Form Pengunduhan Informasi Publik

g. Modul Halaman Unduh Informasi Publik



Gambar 7. Pengunduhan Informasi Publik

h. Contoh Halaman Cetak Bukti Permohonan



Gambar 8. Contoh Halaman Cetak Bukti Permohonan

i. Contoh Halaman Cetak Bukti Pemberitahuan



1 of 1 11/11/2013 1:42 AM

Gambar 8. Contoh Halaman Cetak Bukti Pemberitahuan