

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang ini, tingkat penggunaan teknologi semakin lama semakin meningkat. Begitu juga dengan tingkat penggunaan internet semakin lama semakin banyak perusahaan yang menggunakannya dalam menjalankan aktivitas perusahaan. Informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi kelangsungan berjalannya proses bisnis. Informasi digunakan untuk menilai kinerja dari suatu badan usaha, mengawasi dan mengendalikan jalannya proses bisnis. Salah satunya di bidang perdagangan, dengan perdagangan bebas saat ini telah membawa perubahan yang sangat cepat dan berdampak luas bagi perekonomian. Untuk meningkatkan daya saing perusahaan maka dituntut untuk meningkatkan kinerjanya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi, baik secara lokal maupun global agar perusahaan terfokus pada bagaimana meningkatkan proses bisnis dan dapat berkompetisi dengan para pesaing.

Sejak tahun 1991 telah terbentuk Dinas Pariwisata Kota Medan, kemudian pada tahun 2001 ditambah urusan kebudayaan yang ditetapkan dengan Peraturan Daerah (Perda) kota Medan No. 4 Tahun 2001 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan jo. SK Wali Kota Medan No. 20/2002 tentang Tujuan dan Fungsi Dinas dan Kebudayaan Kota Medan. Dan perubahan terakhir dengan Perda Kota Medan No. 3 Tahun 2009 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kota sebagai implementasi dari Peraturan Pemerintah RI No. 38 tahun 2007, jo.

Peraturan Pemerintah RI No. 41 tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah, yang merupakan unsur pelaksana pemerintah daerah dipimpin oleh Kepala Dinas yang berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Wali Kota Medan melalui Sekretaris Daerah. Kemudian pada tahun 2017, melalui Peraturan Wali Kota Medan (Perwal) Nomor 1 tahun 2017 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi dan Tata Kerja Perangkat Daerah, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan diubah kembali menjadi Dinas Pariwisata Kota Medan. Urusan kebudayaan dipisahkan menjadi Dinas Kebudayaan Kota Medan.

Dalam perancangan sistem informasi perizinan pemasangan iklan salah satu permasalahannya adalah perizinan pemasangan iklan liar, perizinan pemasangan iklan yang sudah kadaluarsa susah untuk dicari. Selain itu pengumpulan dan penyimpanan data perizinan yang dilakukan pemerintah masih bersifat manual yaitu dengan melakukan pendataan langsung ke lokasi dan penyimpanan data menggunakan document hardcopy sehingga menyita banyak tempat, waktu dan data yang ada belum valid.

Berdasarkan uraian diatas, Maka dari itu penulis melakukan penelitian dan memutuskan untuk mengangkat sebuah judul **“Perancangan Sistem Informasi Perizinan Pemasangan Iklan Pada Dinas Pariwisata Kota Medan”**.

I.2. Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah merupakan hal yang sangat penting untuk ditentukan terlebih dahulu sebelum pada tahap pembatasan selanjutnya. Adapun ruang lingkup permasalahan mencakup :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut :

1. Dinas Pariwisata Kota Medan dalam pengolahan data perizinan pemasangan iklan yang dicatat secara manual.
2. Semakin tingginya aktivitas pengolahan data perizinan pemasangan iklan sehari hari menimbulkan penumpukan data di dalam komputer.
3. Dinas Pariwisata Kota Medan belum menggunakan sistem komputerisasi yang digunakan untuk membuat keseluruhan data laporan pengolahan perizinan pemasangan iklan.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem yang baru dan mengubah sistem yang lama dalam pencatatan pengelolaan perizinan pemasangan iklan?
2. Bagaimana menganalisa dan membangun sistem informasi yang mudah dipakai oleh pengguna sehingga menghasilkan segala informasi yang dibutuhkan ?

3. Bagaimana membuat suatu sistem laporan yang dibutuhkan bagian administrasi dalam hal informasi pencatatan pengelolaan perizinan pemasangan iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan?

I.2.3. Batasan Masalah

Sehubungan dengan luasnya permasalahan yang ada dan untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan Tugas Akhir ini, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Data yang digunakan adalah data perizinan pemasangan iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan.
2. Aplikasi yang digunakan hanya untuk mengelola data perizinan pemasangan iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan.
3. Hasil Input dari aplikasi berupa data perizinan pemasangan iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan.
4. Hasil Output berupa laporan data perizinan pemasangan iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan.
5. Bahasa Pemograman yang digunakan adalah *Microsoft Visual Studio 2010* dengan *database SQL Server 2008*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperbaiki sistem yang digunakan pada Dinas Pariwisata Kota Medan tentang Perizinan Pemasangan Iklan.
2. Membangun dan merancang sistem yang baru yang belum pernah digunakan sebelumnya yaitu dalam Dinas Pariwisata Kota Medan.
3. Memberikan informasi tentang laporan Dinas Pariwisata Kota Medan pada pimpinan dengan cepat dan akurat.
4. Bagi Mahasiswa untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, pengenalan dan pengamatan sebuah Perancangan Sistem Informasi Perizinan Pemasangan Iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan sehingga penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

I.3.2. Manfaat

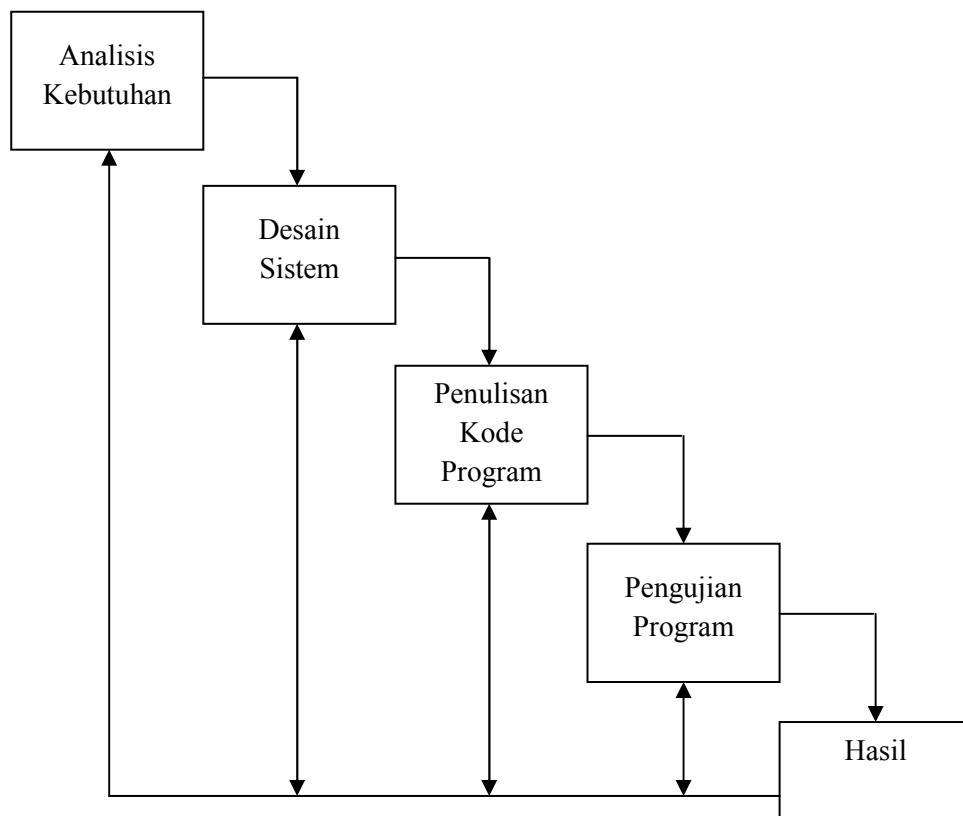
Adapun yang menjadi manfaat yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Terciptanya sistem yang mudah digunakan dan dapat mempercepat proses pengolahan data izin reklame dalam hal perizinan pemasangan iklan termasuk pembuatan laporannya.
2. Meminimalisasikan kesalahan izin reklame dalam hal pengolahan data perizinan pemasangan iklan.

3. Memberikan kemudahan pada Dinas Pariwisata Kota Medan dalam proses pengolahan data perizinan reklame, perizinan pemasangan iklan dengan hasil yang maksimal sehingga informasi mudah diperoleh.
4. Bagi Mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara menganalisa dan membangun perancangan sistem informasi perizinan pemasangan iklan yang baik bagi Dinas Pariwisata Kota Medan.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode Merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Untuk mendapatkan data-data yang mendukung didalam penulisan ini, maka penulis menggunakan metode dalam model flowchart, yaitu :



Keterangan :

Gambar I.1. Diagram *Waterfall* Metodologi Penelitian

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian yang akan dilakukan. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data-data teori yang terkait dengan data pengolahan perizinan pemasangan iklan.

2. Desain Sistem

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat kode program. Proses ini berfokus kepada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan *detail* (algoritma) prosedural. Dokumen inilah yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya. Pada tahap ini dilakukan desain perangkat lunak menggunakan pemodelan UML yaitu *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*.

3. Penulisan Kode Program

Kode program merupakan terjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali komputer. Pada tahap ini desain sistem diimplementasikan ke dalam kode program. Pemrograman dimulai dengan bahasa pemrograman *Visual Basic 2010* dan menggunakan *database SQL Server 2008*.

4. Pengujian Program

Pengujian program merupakan langkah yang dilakukan setelah penulisan kode program. Pengujian program dilakukan untuk mengetahui hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat dan untuk mengetahui kekurangan sistem. Apabila

terdapat kekurangan sistem atau program tidak berjalan dengan baik, maka akan dilakukan perbaikan sampai seluruh program berjalan dengan baik. Pada penulisan skripsi ini, pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja (lihat pengujian *white-box*). Pengetahuan khusus dari kode aplikasi/ struktur internal dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk menurunkan uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih *input* yang valid dan tidak valid dan menentukan *output* yang benar.

5. Hasil

Pada tahap ini program akan menghasilkan Perancangan Sistem Informasi Perizinan Pemasangan Iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan. Yang akan diterapkan untuk pengolahan Perizinan Pemasangan Iklan pada Dinas Pariwisata Kota Medan.

I.5. Keaslian Penelitian

Sebagai bukti penelitian yang akan dibuat, maka penelitian akan dibandingkan dengan penelitian sejenis yang pernah dilakukan.

Tabel I.1. Perbandingan Sistem yang akan dirancang

No	Penulis	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Hasil Penelitian Saya
1.	Ahmad Fikri Fajri, Sistem Informasi, STMIK Jaya Nusa Padang (2017)	Analisa Sistem Informasi Izin Pemasangan Reklame Pada Dinas Pendapatan Daerah Kota Padang	Setiap izin pemasangan iklan atau spanduk memiliki batas kadaluarsa, karena tidak ada sistem pencarian data reklame yang akan kadaluarsa maka hal ini menyebabkan susah untuk membuat laporan reklame yang akan kadaluarsa	Sistem informasi yang telah dibuat memberikan kemudahan dalam pencarian data perizinan pemasangan iklan dan pembuatan laporan data perizinan pemasangan iklan.
2.	Achmad Syaeful, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman (2017)	Sistem Informasi Perizinan Dan Permohonan Rekomendasi	Pelayanan publik yang diberikan kepada masyarakat juga dinilai belum efektif dan efisien. Untuk dapat mengakses pelayanan, masyarakat harus datang ke suatu instansi pemerintah tertentu.	Sistem informasi yang telah dibuat memberikan kemudahan dalam perhitungan perizinan pemasangan iklan serta dalam pembuatan laporan.

3	Bia Ardy Permana Sistem Informasi STMIK STIKOM Surabaya (2017)	Rancang Bangun Aplikasi Periklanan Berbasis Web Pada Dinas Pendapatan Dan Pengelolaan Keuangan Kota Surabaya	Keterlambatan ini berasal dari peningkatan jumlah reklame yang terpasang setiap harinya, dan reklame yang berbeda- beda baik dari waktu pemasangan yang bersamaan atau jenis reklame yang dipasang	Sistem yang baru diharapkan akan lebih baik dari sistem sebelumnya, sehingga mampu menyediakan dan memberikan informasi yang akurat dan cepat kepada masyarakat.
---	---	--	---	--

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang dengan kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran penulis sebagai perbaikan dimasa yang akan datang.