

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Selama ini yang menjadi permasalahan dalam izin mendirikan warnet dan game online berasal dari kurangnya kesadaran dari pengusaha yang tidak mendapatkan persetujuan dari lingkungan sekitar untuk mengoperasikan usahanya. Padahal apabila tidak ada persetujuan dan kita tetap menerbitkan surat Izin Usaha maka nantinya kita sendiri yang kena sanksinya. Selain itu juga permasalahan yang terjadi di Kota Medan adalah terlalu berbelitnya pelayanan perizinan, tidak ada kepastian waktu, dan biaya yang terhitung tinggi.

Perizinan merupakan salah satu aspek penting dalam pelayanan publik, demikian juga yang terkait dengan kegiatan usaha. Proses perizinan khususnya perizinan usaha, secara langsung berpengaruh terhadap keinginan dan kepuasan calon pengusaha maupun investor untuk menanamkan modalnya. Demikian pula sebaliknya, jika proses perizinan tidak efisien, berbelit, dan tidak transparan dalam hal waktu, biaya, maupun prosedur akan berdampak terhadap menurunnya keinginan orang untuk mengurus perizinan usaha dan mereka mencari tempat investasi lain yang prosesnya lebih jelas dan transparan.

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Medan merupakan suatu lembaga pemerintah yang bertugas untuk membantu gubernur dalam menyelenggarakan pemerintah propinsi dalam urusan perhubungan komunikasi dan informatika dan terwujudnya pelayanan jasa transportasi, transformasi

komunikasi dan informatika yang handal dan terpadu. Pada saat sekarang Dinas Komunikasi dan Informatika lembaga pemerintah yang selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi yang sedang berkembang.

Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Medan untuk pembuatan laporan izin mendirikan warnet dan game online masih dilakukan dengan cara manual, dimana pengolahan seperti ini kurang efektif untuk penyimpanan data pengizinan, karena tersebut belum tersimpan di database tertentu. Masalah yang timbul yaitu sulitnya dalam mengolah data perizinan karena pengolahan data perizinan yang masih manual terkadang terjadi *human error* (kesalahan pada manusia), karena pencatatan terkadang dilakukan seadanya. Data tersebut tidak saling berintegrasi satu sama lainnya dengan baik yang mengakibatkan setiap kali membuat laporan atau informasi memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyusunnya kembali agar menjadi sebuah informasi yang berguna.

Berdasarkan latar belakang yang telah tertera diatas, dalam penulisan tugas akhir ini, penulis berinisiatif memberikan judul dengan **"Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Izin Mendirikan Warnet dan Game Online Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Medan"**. Karena dengan adanya suatu aplikasi izin mendirikan warnet dan game online ini, maka pegawai di kantor Dinas Komunikasi Dan Informatika Kota Medan dapat dengan mudah dalam mengolah data perizinan dan melayani pemohonon izin yang ingin membuat surat izin usahanya.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang telah dijelaskan diatas yang menjadi identifikasi yang penulis temukan dalam penelitian ini ada memiliki masalah yang didapat yaitu sebagai berikut :

1. Masih manualnya pengolahan data izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan.
2. Belum adanya aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan.
3. Kurang efisiennya penanganan dengan cara manual dalam menginputkan data izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pembahasan dan permasalahan yang akan dihadapi dalam perancangan aplikasi ini :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan?
2. Bagaimana membangun aplikasi izin mendirikan warnet dan game online yang dapat tersimpan pada database.
3. Bagaimana mengimplementasikan pemrograman VB.Net kedalam aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online menjadi aplikasi yang terkomputerisasi?

I.2.3. Batasan Masalah

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis membatasi permasalahan agar pembahasan tidak terlalu luas cakupannya, yaitu sebagai berikut :

1. Perancangan aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan.
2. Pengembangan menggunakan pemrograman *VB.Net* serta *MySql* sebagai *database*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian penulis ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online pada dinas komunikasi dan informatika Kota Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana membangun aplikasi izin mendirikan warnet dan game online yang tersimpan pada *database*.
3. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan pemrograman Visual Basic kedalam aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online menjadi aplikasi yang terkomputerisasi.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan dalam proses pembuatan izin serta mengatasi penginputan data yang dilakukan dengan cara manual.

2. Menyediakan aplikasi yang terkomputerisasi yang dapat melakukan kemudahan mencari data yang lama ataupun dalam penginputannya.

I.4. Metodologi Penyelesaian Masalah

Adapun teknik-teknik pengumpulan data yang dilakukan penulisan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan ini bersifat penelitian langsung yang dilakukan pada kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Medan, yaitu mengumpulkan data dan pengambilan data. Serta bersifat teoritis dengan memperoleh informasi melalui buku bacaan, jurnal, artikel yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas yang berasal dari internet ataupun dari perpustakaan, mencari informasi buku bahasa pemrograman *Visual Basic* serta *MySql*.

2. Analisa Permasalahan.

Pada tahapan ini berupa proses pembelajaran lebih lanjut mengenai permasalahan yang ada menggunakan analisa sebab akibat sebagai dasar penentuan analisa kebutuhan.

3. Analisa Kebutuhan

Tahap ini dilakukan dalam menganalisa sehingga dapat didefinisikan kebutuhan-kebutuhan sistem meliputi *input*, *output*, operasi, dan *resources* sehingga dapat terbentuk suatu sistem baru yang lebih handal.

4. Analisa Keputusan

Tahapan ini bertujuan untuk menentukan solusi yang paling layak di dalam memecahkan permasalahan yang ada. Dalam hal ini berkaitan dengan

perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan.

5. Desain Sistem

Tahapan ini meliputi desain model, desain basis data, desain masukan dan keluaran, dan desain dialog antarmuka pengguna.

6. Pembuatan Sistem

Berdasarkan desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dilakukan proses pembuatan sistem menggunakan perangkat yang telah ditentukan pada tahapan analisa keputusan.

7. Implementasi Sistem

Tahapan ini tidak akan dikerjakan seluruhnya, hanya tahap pengujian program. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu.

1.5. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk penulisan Tugas Akhir ini dilakukan pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Jl. Sidorukun No.35, Pulo Brayon Darat II, Medan Tim, Kota Medan Sumatera Utara.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan maupun sistematika penulisan pada tugas akhir ini terdiri dari beberapa sub bab yang dapat dilihat sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini secara ringkas diterangkan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat

penelitian, metodologi penyelesaian masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Sub bab ini tentang teori yang berkaitan dengan pembuatan, desain dan tampilan rancangan aplikasi sistem informasi izin mendirikan warnet dan game online serta teori-teori yang mendukung analisa penelitian.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN PROGRAM

Berisi tentang analisa dan perancangan aplikasi, yang meliputi analisa masalah, perancangan *interface*, perangkat yang digunakan, metode serta ketentuan penggunaan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang tampilan hasil impelentasi program, beserta pembahasannya, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini diuraikan kesimpulan dan saran yang dapat diberikan untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.