LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

APLIKASI LAYANAN INFORMASI PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR



Oleh:

Nama : ROBIN RINALDY

No. MHS : 00 523 069

Yogyakarta, mai 2007

Pembimbing I

YUDI PRAYUDI,S.Si.M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

APLIKASI LAYANAN INFORMASI PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN BERBASIS WEB

TUGAS AKHIR

Oleh :

Nama : ROBIN RINALDY

No. Mahasiswa : 00 523 069

Telah Dipertahankan di Depan Sidang Penguji sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika Fakultas Teknologi Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Mei 2007

Tim Penguji,

Yudi Prayudi,S.Si.,M.Kom.
Ketua

Taufiq Hidayat,ST.,MSc.
Anggota I

Hendrik,ST.
Anggota II

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika
Universitas Islam Indonesia

Yudi Prayudi,S.Si.,M.Kom.

HALAMAN MOTTO dan PERSEMBAHAN

"... Dan aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat akan hamba-hamba-Nya"

(Al Mu'min[40] : 44)

"...Dan kami coba mereka dengan (nikmat) yang baik-baik dan (bencana) yang buruk-buruk, agar mereka kembali (kepada kebenaran)"

(Al A'raaf [7] : 168)

"Yaitu orang-orang yang jika kami teguhkan kedudukan mereka dimuka bumi, niscaya mereka mendirikan sembahyang, menunaikan zakat, menyuruh berbuat yang ma'ruf dan mencegah dari perbuatan yang mungkar; dan kepada Allahlah kembali segala urusan"

(Al Hajj [22] : 41)

"tiada suatu kepayahan, kesakitan, kesedihan, kesusahan, penderitaan dan kesukaran sampaipun duri yang menyakitkan itu menimpa kepada seorang mu'min melainkan dengan itu semua Allah akan menutupi dosa-dosanya"

(HR. Bukhari dan Muslim)

saya persembahkan semua ini untuk:

papa dan mama tercinta adik-adikku tersayang
dan istriku tercinta yang telah mendampingi
selalu selama ini
tidak lupa pula teman-teman serta semua keluarga
di palembang dan semarang.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.,

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan berkah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul : "**APLIKASI LAYANAN INFORMASI PEMERINTAH KABUPATEN GROBOGAN BERBASIS WEB** " . Tak lupa pula shalawat dan salam kepada junjungan kita nabi besar Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya, semoga selalu dalam lindungan-Nya, amin.

Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Komputer pada Universitas Islam Indonesia.

Melalui kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan tugas akhir ini, diantaranya :

1. Yang tercinta Ayahanda dan Ibunda atas restu yang beliau berikan
2. Bapak Prof. Dr.Edy Suandi Hamid. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia
3. Bapak Fathul Wahid, ST. M.Sc, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
4. Bapak Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri dan Dosen pembimbing tunggal, atas bimbingannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
5. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis membuka diri dalam menerima saran dan kritik untuk pengembangan selanjutnya, sehingga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak, amin.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 3 Mei 2007

ROBIN RINALDY

INTISARI

Perkembangan dunia internet khususnya di Indonesia semakin pesat yang mana telah memberikan nilai tambah bagi dunia pemerintahan Perilaku kerja yang mengarah pada ketepatan dan kecepatan dalam mentransfer informasi pada masyarakat luas merupakan bagian yang paling utama untuk dilakukan. Betapa tidak, dengan ketepatan dan kecepatan informasi tersebut baik sistem informasi layanan pemerintah maupun informasi hasil untuk kebutuhan informasi masyarakat tentunya akan memberikan suatu parameter dalam melangkah untuk memajukan sistem penyelenggaraan pemerintahan didaerah tersebut dengan baik dan bijaksana.

Salah satu dari produk internet tersebut adalah hadirnya *e-government* sebagai salah satu media aplikasi untuk melakukan penyampaian informasi secara elektronik antara masyarakat yang terlibat saat itu dan pemerintah sebagai media informasi utama. Selain mampu untuk memberikan informasi secara cepat, tepat serta dapat dilakukan saat itu, *e-government* juga mampu untuk mempertemukan para investor dari berbagai belahan dunia yang ada untuk dapat saling berkomunikasi dalam mendukung proses peningkatan mutu kehidupan masyarakat di tempat tersebut. Selain itu, kemudahan yang dapat diraih adalah masyarakat mampu untuk menekan biaya operasional seperti melakukan perjalanan untuk mengisi data atau hanya menanyakan informasi tentang sistem pemerintahan yang ada di daerah tersebut.

Aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web ini, merupakan suatu aplikasi yang memanfaatkan internet sebagai media untuk mengimplementasikan. Aplikasi ini juga diharapakan dapat membantu masyarakat disekitarnya maupun di luar daerah yang tentunya mampu dan secara bersama-sama memajukan daerah tersebut. daerah yang dimaksud adalah kabupaten grobogan. aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web ini juga memberikan sejumlah kemudahan bagi pemerintah setempat, karena dengan aplikasi ini, aparat pemerintah dapat bekerja lebih cepat dan waktu yang efisien, karena proses yang dilakukan cepat dan sangat mudah.

Hasil penelitian ini berupa aplikasi yang bersifat statis tetapi dinamis dan mudah untuk dipahami oleh masyarakat. Selain itu informasi yang disampaikan tentang

keberadaan kabupaten grobogan dilihat secara hukum dari negara indonesia. Aplikasi ini juga memberikan sejumlah informasi tentang aturan dan landasan pijak yang harus dipahami oleh masyarakat kabupaten grobogan seperti layanan KTP.

Kata Kunci : *e-government*, pemerintah daerah, kabupaten, masyarakat.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING..... ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI..... iii
HALAMAN MOTO dan PERSEMBAHAN iv
KATA PENGANTAR v
INTISARI vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang..... 1
1.2 Rumusan Masalah..... 2
1.3 Batasan Masalah.....3
1.4 Tujuan Penelitian.....4
1.5 Manfaat Penelitian.....4
1.6 Metodologi Penelitian.....5
1.7 Sistematika Penulisan.....6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori.....8
2.1.1 Defenisi E-Government.....8
2.1.2 Macam interaksi antar pelaku dalam E-Government....9
2.1.3 Macam cara/alur interaksi dengan Pemerintah dalam E-Government.....10
2.1.4 Tingkatan Layanan atau Tahapan Pengembangan E-Gov Secara Umum.....10

2.1.5 Tingkat Pengembangan E-Gov dengan pembangunan Daerah Kab. Grobogan 11
2.1.6 Arsitektur E-Government.....12
2.1.7 Infrastruktur Informasi Elektronik.....14
2.1.8 Strategi Pengembangan E-Gov.....15
2.1.9 Empat Tipe Relasi E-Gov.....18
2.1.10 Konsp Dasar Internet.....21
2.1.11 HTML.....23
2.1.12 WWW (World Wide Web).....25
2.1.13 WEB BROWSER.....28
2.1.14 MACROMEDIA DREAMWEVER.....29

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Metode Analisis.....30
3.2 Hasil Analisis.....31
3.2.1 Analisis Sistem.....31
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....32
3.2.3 Analisis Masalah.....32
3.2.4 Software yang dibutuhkan 34
3.2.5 Hardware yang dibutuhkan.....34
3.2.6 Kebutuhan interface.....35

BAB IV PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1 Metode Perancangan.....37

4.2 Hasil Perancangan.....38

4.2.1 Data flow diagram 38

4.3 Desain Sistem 43

4.3.1 Halaman Utama.....44

4.3.2 Halaman Arti Logo.....44

4.3.3 Halaman Data Penduduk.....45

4.3.4 Halaman Pariwisata.....45

4.3.5 Halaman Simulasi Kartu Tanda Penduduk.....46

4.3.6 Halaman Strategi Kebijakan Daerah.....47

BAB V IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi 48

5.2 Implementasi.....48

5.2.1 Aplikasi Bagi Masyarakat.....50

BAB VI ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

6.1 Pengujian Sistem.....59

6.1.1 Pengujian Halaman Error 60

6.1.2 Pengujian Tampilan Gambar 61

6.1.3 Analisis Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi.....63

BAB VII PENUTUP

7.1 Kesimpulan.....65

7.2 Saran.....66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur-unsur pada definisi e-government.....9
Gambar 2.2 Macam interaksi dalam e-government.....9
Gambar 2.3 Macam cara interaksi dengan Pemerintah dalam e-government.....10
Gambar 2.4 Tingkatan layanan e-government 11
Gambar 2.5 Tingkatan pengembangan e-government.....12
Gambar 2.6. Kerangka Arsitektur e-Government.....13
Gambar 4.1 Diagram Konteks Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web.....39
Gambar 4.2 DFD Level 1. Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web.....40
Gambar 4.3 DFD Level 2 Menu About Grobogan.....41
Gambar 4.4 DFD Level 2 Menu Pemerintahan Grobogan.....42
Gambar 4.5 Halaman Utama.....44
Gambar 4.6 Halaman Arti Logo.....44
Gambar 4.7 Halaman Data Penduduk.....45
Gambar 4.8 Halaman Pariwisata.....46
Gambar 4.9 Halaman Simulasi Kartu Tanda Penduduk.....46
Gambar 4.10 halaman strategi kebijkan daerah.....47
Gambar 5.1 Halaman Utama Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan berbasis web.....51
Gambar 5.2 Halaman Tentang Grobogan.....51
Gambar 5.3 Halaman Data Penduduk.....52
Gambar 5.4 Halaman Layanan Kartu Tanda Penduduk.....53
Gambar 5.5 Halaman Layanan Kartu Keluarga.....53
Gambar 5.6 Halaman Layanan Akte Kelahiran.....54
Gambar 5.7 Halaman Layanan Akte Kelahiran.....55
Gambar 5.8 Halaman Sektor Pertanian.....55
Gambar 5.9 Halaman Arti Logo.....56
Gambar 5.10 Halaman Bidang Perekonomian.....57

Gambar 5.11 Halaman Tata Letak Geografis.....57
Gambar 5.11 Halaman Bidang Hukum.....58
Gambar 6.1 Tampilan Halaman Utama.....60
Gambar 6.2 Tampilan Error Halaman Utama.....60
Gambar 6.3 Tampilan Halaman Arti Logo..... 61
Gambar 6.4 Tampilan Error Halaman Arti Logo..... 61
Gambar 6.5 Tampilan Halaman Pariwisata.....62
Gambar 6.6 Tampilan Error Halaman Pariwisata.....62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat saat ini telah menyentuh semua bidang kehidupan manusia. Mulai dari bidang bisnis, pendidikan maupun pemerintahan. Seiring dengan pertumbuhan penduduk yang semakin hari semakin meningkat, tentunya membutuhkan informasi yang beragam dan akurat untuk dapat disampaikan kepada masyarakat secara keseluruhan, yang mana informasi tersebut harus tepat sasaran dan tidak membuat masyarakat bingung khususnya informasi tentang sistem pelayanan pemerintahan terhadap masyarakat yang ada di daerah tersebut. Dalam hal ini adalah daerah grobogan yang mana pemerintah setempat harus dapat memberikan informasi tentang layanan penyelenggaraan pemerintah.

Melalui media teknologi, tentunya pemerintah setempat harus dapat menyediakan informasi yang sebanyak-banyaknya sehingga masyarakat dengan mudah memahami informasi tersebut. Untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut, maka pemerintah daerah grobogan menyediakan suatu aplikasi layanan informasi berbasis web yang berisi informasi yang tentunya harus sesuai dengan kebutuhan masyarakat. "**Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web**" merupakan salah satu media yang dapat dijadikan sumber penyampaian informasi bagi masyarakat setempat.

Dengan kehadiran aplikasi ini, maka masyarakat dapat menemukan informasi tentang apa yang mereka ingnkan tanpa harus datang secara langsung di kantor kecamatan atau kelurahan. Cukup dengan membawa berkas yang telah disediakan maka masyarakat akan dengan cepat mendapatkan layanan yang mereka inginkan. Informasi tentang layanan pemerintahan ini, akan menjadi bagian penting yang mana pemerintah setempat secara tidak langsung memperkenalkan teknologi informasi melalui jaringan internet kepada masyarakat luas sehingga diharapkan masyarakat mampu untuk melakukan beberapa perubahan dalam membangun kehidupannya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian, beberapa masalah yang dapat dirumuskan dalam membangun aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web adalah;

1. Membangun aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web yang efektif guna membantu dalam proses penyelenggaraan pemerintah setempat.
2. Membangun sistem yang interaktif yang berisikan informasi tentang kabupaten grobogan secara menyeluruh sehingga masyarakat setempat dapat mengetahui tentang daerahnya dan masyarakat di luar kabupaten grobogan dapat menjadikan sistem ini sebagai informasi untuk melakukan investasi ekonomi di daerah tersebut.

3. Membangun suatu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat guna memperoleh informasi tentang berbagai layanan dan kebijakan serta mengajak masyarakat untuk memahami teknologi informasi melalui internet.

1.3 Batasan Masalah

Tugas akhir ini akan membahas tentang aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web dengan terfokus pada sistem pelayanan terhadap kebutuhan informasi masyarakat dalam daerah tersebut. Dalam hal ini batasan masalah yang lebih diperhatikan adalah:

1. Jenis penyampaian informasi yang harus diterima oleh masyarakat setempat secara langsung, yaitu berupa layanan informasi tentang kartu tanda penduduk, kartu keluarga, dan akte kelahiran serta beberapa informasi tentang kebijakan di bidang hukum dan tata letak pariwisata kabupaten grobogan.
2. Aplikasi yang dibagun berbasis web beberapa menu yang keseluruhan menghubungkan informasi tentang kondisi dan keberadaan kabupaten grobogan secara keseluruhan.
3. Aplikasi yang dibangun merupakan sistem yang berorientasi pada pola penyampaian informasi tentang layanan pemerintahan yang akan diberikan oleh masyarakat setempat.
4. Aplikasi ini tidak menggunakan database dan bahasa pemrograman *server side* serta pemanfaatan web server digunakan untuk menjalankan aplikasi.
5. Aplikasi yang dibangun menggunakan HTML.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah membuat suatu aplikasi berbasis web yang dapat digunakan oleh masyarakat guna mendapatkan informasi yang lengkap tentang sistem pemerintahan di daerah tersebut sehingga masyarakat mengerti tentang sistem penyelenggaraan pemerintah di daerah grobogan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan dicapai dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi yang dihasilkan diharapkan dapat membantu masyarakat khususnya dalam mendapatkan informasi yang akurat dan lengkap tentang proses penyelenggaraan pemerintah di kabupaten grobogan.
2. Dengan memanfaatkan secara maksimal aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, diharapkan pemerintah daerah grobogan dapat melakukan pelayanan terhadap masyarakat dengan baik.
3. Melalui aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, kinerja pemerintah setempat meningkat sehingga terwujud sistem pemerintah yang berfokus pada pelayanan masyarakat secara utuh.
4. Diharapkan masyarakat grobogan mampu memanfaatkan aplikasi ini sebagai media proses pembelajaran teknologi informasi, sehingga proses penciptaan masyarakat yang bernuansa IT dapat terwujud.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode Tugas Akhir yang akan di gunakan adalah :

1. **Pendataan**; pada tahapan ini data akan dikumpulkan sesuai dengan hasil pendataan yang dilakukan.
2. **Analisis Perancangan Sistem**; Tahapan ini, merupakan tahapan awal dalam menyusun aplikasi. Pada tahapan ini sistem yang dibuat disesuaikan dengan data yang tersedia sehingga perancangan sistem dapat memenuhi tujuan dari pembuatan sistem itu sendiri.
3. **Desain Sistem**; tahapan ini sistem mulai dirancang dan didesain sesuai kebutuhan user dengan memperhatikan kebutuhan sistem.
4. **Implementasi**; tahapan ini, sistem yang telah dirancang akan di implementasikan terhadap kebutuhan masyarakat, dan pada tahapan ini juga kinerja sistem di lihat apakah sistem itu sendiri berjalan dengan baik atau mengalami *error* misalnya gambar yang seharusnya tampil, pada saat di implementasikan tenyata tidak tampil.
5. **Pengujian**; tahapan ini akan melakukan proses pengujian sistem berupa *link site* yang ditujukan pada beberapa halaman web yang berisi informasi yang saling berbeda. Pada tahapan ini juga, semua proses *link* diimplementasikan dengan tujuan untuk mengetahui apakah *link* tersebut berjalan dengan baik atau mengalami *erorr*.

1.7 Sistematika Penulisan

Tugas Akhir ini terdiri dari tujuh bagian, yang berisi sebagai berikut:

1. BAB I. Pendahuluan

   Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan dalam membangun aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web.

2. BAB II. Landasan Teori

   Bab ini terdiri dari Konsep Dasar E-Goverment, Implementasi Good Governace, Model Penyelenggaraan Pemerintah On Line, Arsitektur Jaringan E-Goverment, Komponen Pendukung E-Goverment.

3. BAB III. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

   Bab ini berisi tentang metode analisis terhadap perangkat lunak yang dipakai, dan hasil analisis. Hasil analisis ini terdiri dari analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, software yang dibutuhkan, hardware yang dibutuhkan, dan kebutuhan Interface

4. BAB IV. Perancangan Perangkat Lunak

   Pada bab ini menjelaskan tentang metode perancangan perangkat lunak yang akan digunakan, serta hasil perancangan perangkat lunak yakni desain sistem.

5. BAB V. Implementasi Perangkat Lunak

   Pada tahap ini akan dijelaskan tentang batasan implemetasi perangkat lunak yang akan dipakai.

6. BAB VI. Analisis Kinerja Perangkat Lunak

   Bab ini membahas tentang dokumentasi dari hasil pengujian terhadap perangkat lunak.

7. BAB VII. Penutup

   Pada bagian ini berisikan kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari hasil aplikasi yang dibuat dan berisi saran-saran yang dapat bermanfaat untuk pengembangan aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

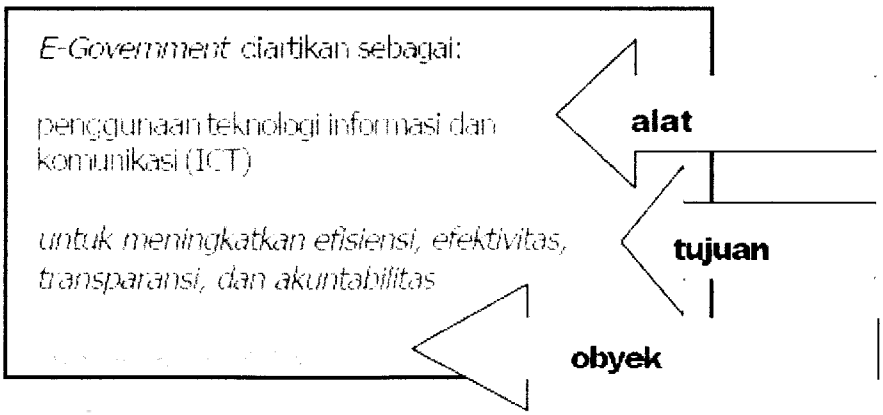
2.1 Landasan Teori

2.1.1 Defenisi E-Government.

Telah Banyak ditemui variasi definisi *e-government*, tapi definisi-definisi tersebut kurang lebih sama, maka dalam makalah ini diambil salah satu saja yaitu: E-Government berkaitan dengan penggunaan teknologi informasi (seperti: *wide area network*, internet, dan komunikasi bergerak) oleh lembaga pemerintah yang mempunyai kemampuan untuk mentransformasikan hubungan Pemerintah dengan warganya, pelaku dunia usaha (bisnis), dan lembaga pemerintah lainnya.

Teknologi ini dapat mempunyai tujuan yang beragam, antara lain: pemberian layanan pemerintahan yang lebih baik kepada warganya, peningkatan interaksi dengan dunia usaha dan industri, pemberdayaan masyarakat melalui akses informasi, atau manajemen pemerintahan yang lebih efisien.

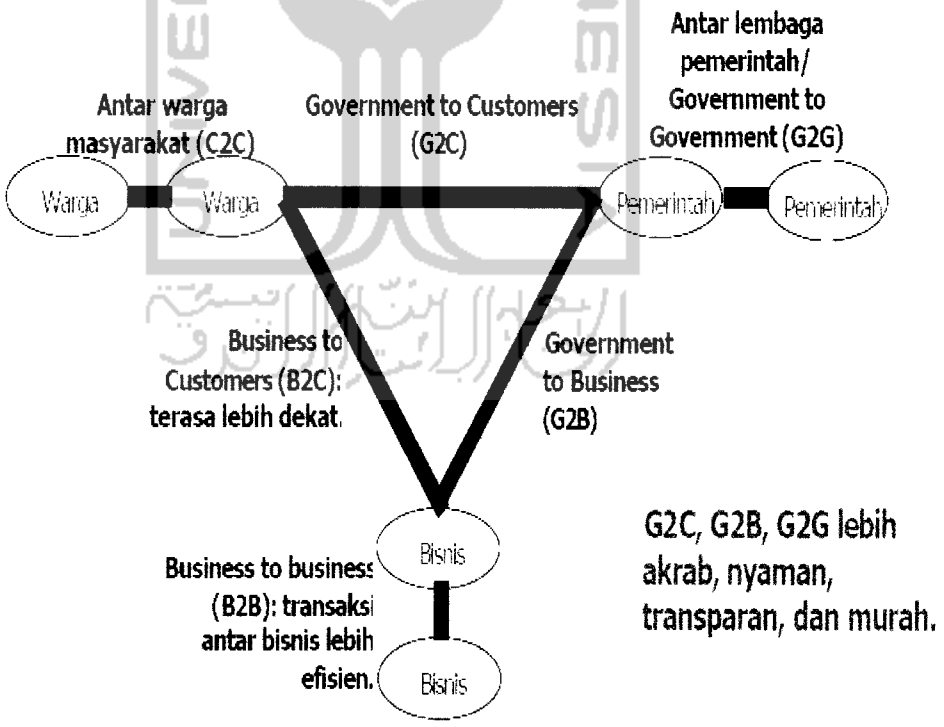
Hasil yang diharapkan dapat berupa pengurangan korupsi, peningkatan transparansi, peningkatan kenyamanan, pertambahan pendapatan dan/atau pengurangan biaya. (Sumber: Situs Web Bank Dunia, Juni 2002). Dari definisi tersebut dapat ditarik unsur-unsur obyek, tujuan dan alatnya sebagai terlihat pada gambar berikut:



Gambar 2.1 Unsur-unsur pada definisi e-government

2.1.2 Macam interaksi antar pelaku dalam E-Government

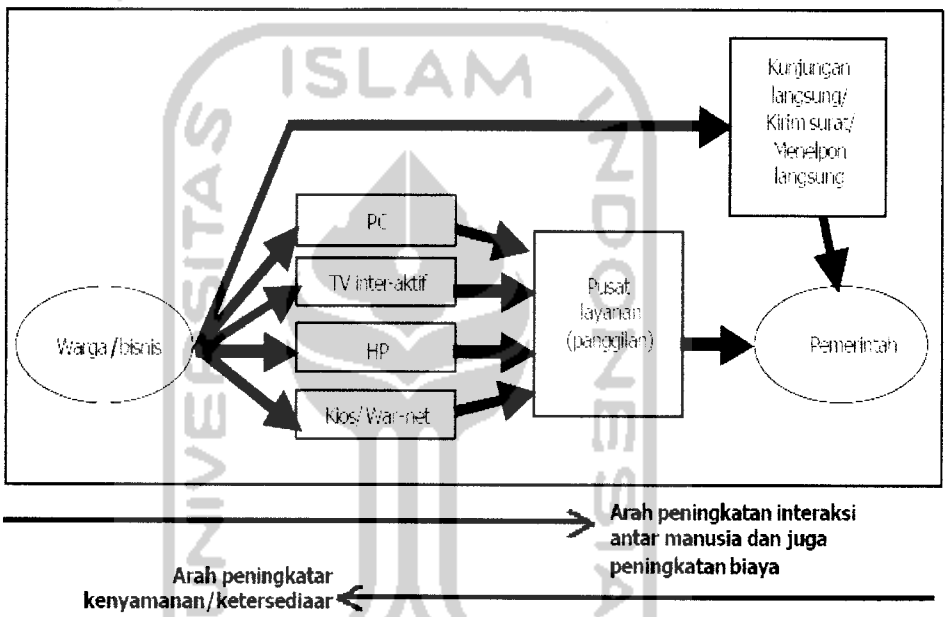
E-government bertujuan untuk meningkatkan interaksi antar pelaku. Dari definisi di atas terdapat interaksi antar pelaku sebagai berikut:



Gambar 2.2 Macam interaksi dalam e-government

2.1.3 Macam cara/alur interaksi dengan Pemerintah dalam E-Government

Disamping cara interaksi tradisional, e-government memberi kemudahan bagi warga dan dunia usaha untuk mengakses layanan pemerintah. Dalam hal ini, terdapat beberapa macam cara atau alur interaksi dari pengguna layanan ke pemberi layanan (Pemerintah) seperti dapat dilihat pada gambar berikut:

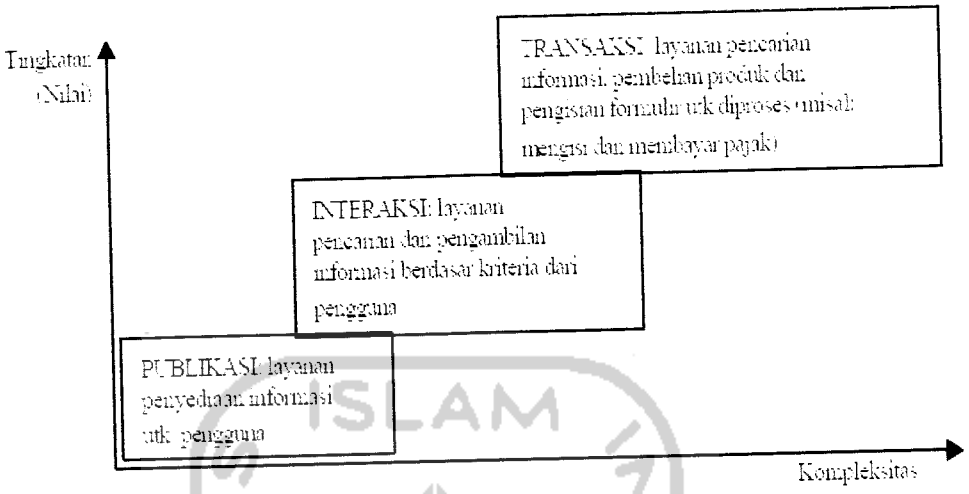


Gambar 2.3 Macam cara interaksi dengan Pemerintah dalam e-government (sumber: PIU UK, 2000, dimodifikasi dari Fig. 6.3 hal. 48)

2.1.4 Tingkatan Layanan atau Tahapan Pengembangan E-Gov Secara Umum

Pengembangan e-government dapat dilakukan dalam beberapa tahap atau tingkatan. Beberapa sumber pustaka menjelaskan tentang tingkatan layanan e-government sebagai berikut:

(1) Pemerintah Inggris (PIU UK, 2000)



Gambar 2.4 Tingkatan layanan e-government

(sumber: PIU UK, 2000, Fig. 4.1 hal. 22)

2.1.5 Tingkat Pengembangan E-Gov dengan pembangunan Daerah Kab. Grobogan

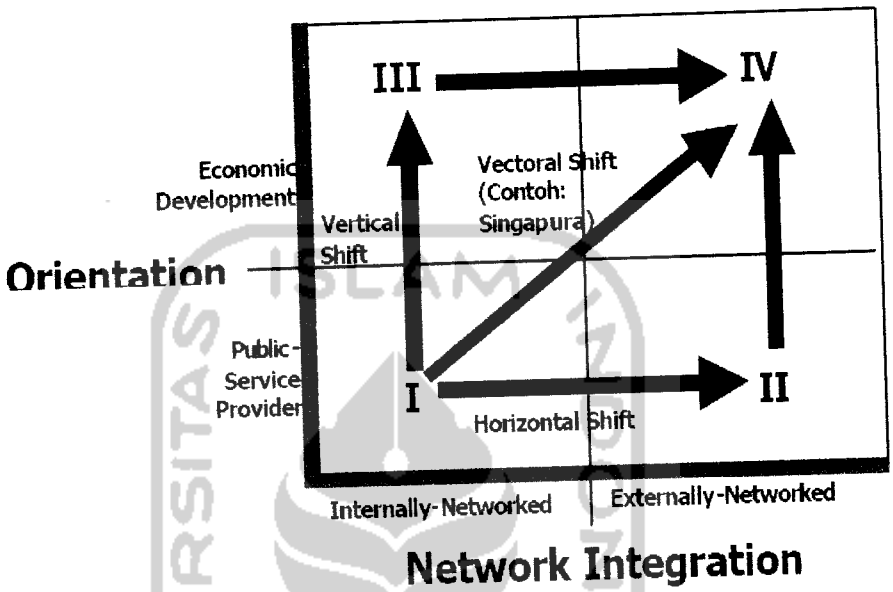
Berkaitan dengan pembangunan daerah, Herwawan Kertajaya dkk. mengusulkan tahapan pengembangan seperti berikut:

(I) "Sekedar menjalankan kewajiban" sebagai penyedia layanan publik, tapi sudah mulai dilewatkan jaringan komputer (LAN/WAN).

(II) Penyediaan layanan publik dilewatkan internet (dapat diakses darimanapun). Menuju layanan yg berorientasi pada pembangunan ekonomi nasional jangka panjang (layanan pada kalangan bisnis, pemasok, dan lembaga pemerintah lainnya) layanannya dilewatkan LAN/WAN; belumsemuanya lewat internet (ekstranet).

(III) Berorientasi ke pembangunan ekonomi jangka panjang dan semua layanannya lewat internet (ekstranet).

Penjelasannya dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.5 Tingkatan pengembangan e-government

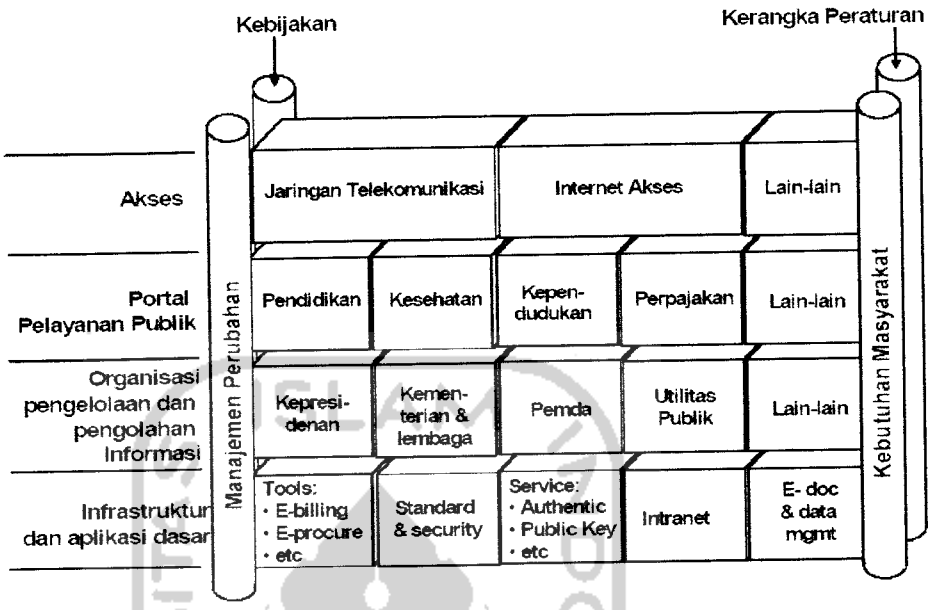
(sumber: Hermawan Kartajaya,dkk., 2002: 331)

2.1.6 Arsitektur E-Government.

Kerangka arsitektur e-government terdiri dari **empat lapis struktur** yang ditunjang oleh **empat pilar**, yakni:

- penataan sistem manajemen dan proses kerja (**manajemen perubahan**);
- pemahaman tentang kebutuhan publik (**kebutuhan masyarakat**);
- penguatan kerangka **kebijakan**;
- pemapanan peraturan dan perundang-undangan (**kerangka peraturan**).

Kerangka arsitektur e-government secara lengkap dapat dilihat pada Gambar 2.6



Gambar 2.6. Kerangka Arsitektur e-Government

Untuk membangun suatu aplikasi e-gov, ada empat lapis struktur dari kerangka arsitektur e-government yang harus ada, diantaranya adalah:

1. **Akses**

Merupakan ujung dari saluran komunikasi, jaringan internet atau media komunikasi lainnya yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengakses portal layanan publik. Terdapat beberapa cara yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, mulai dari teknologi yang paling sederhana (loket, telepon, pos) sampai yang paling mutakhir (faksimili, komputer, telepon seluler, televisi interaktif).

2. **Portal Pelayanan Publik**

Merupakan situs web penyedia layanan publik yang disajikan oleh suatu lembaga pemerintah atau merupakan integrasi layanan dari sejumlah lembaga

terkait. Lembaga penyelenggara layanan publik secara elektronik harus bertanggung jawab atas akurasi dan pemutakhiran informasi yang diberikan. Layanan melalui portal pemerintah harus dapat diakses 24 jam.

3. Organisasi Pengelolaan dan Pengolahan Informasi

Merupakan penyelenggara, pengelola, penyedia dan pengolah transaksi informasi elektronik yang dikenal dengan istilah back-office, yang harus dibentuk di setiap lembaga pemerintah.

4. Infrastruktur dan Aplikasi Dasar

Merupakan prasarana berbentuk perangkat keras dan lunak untuk mendukung pengelolaan, pengolahan dan penyaluran informasi elektronik. Infrastruktur ini digunakan sebagai sarana untuk meletakkan portal-portal informasi dan layanan publik secara on-line. Infrastruktur ini sekaligus digunakan sebagai penghubung antar lembaga pemerintah, dan juga dapat digunakan sebagai sarana untuk berbagi sumberdaya (resource sharing).

2.1.7 Infrastruktur Informasi Elektronik

Aspek utama yang perlu diperhatikan di dalam mengembangkan infrastruktur portal pemerintah adalah :

1. Arah pengembangan infrastruktur informasi elektronik secara keseluruhan
2. Arah pengembangan jasa layanan publik secara keseluruhan;
3. Arah pengembangan jenis layanan publik serta mitra dalam pembangunan dan pengoperasiannya.

Komponen utama dari suatu infrastruktur informasi elektronik yang diperlukan adalah:

SDM bidang teknologi informasi dan komunikasi. Strategi *ketiga,* pengembangan perangkat-perangkat lunak yang diperlukan. Program utama untuk menjalankan strategi ini, meliputi: (1) pemanfaatan koordinasi antar instansi dan internal instansi dalam pembuatan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung *e-government* secara umum, (2) pemantapan koordinasi antar instansi dan internal instansi dalam pembuatan perangkat lunak unggulan, (3) pemantapan legalitas perangkat lunak, dan (4) pemberdayaan dan atau kerjasama dengan berbagai pihak lain dalam pembuatan perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung *e-government*.

Strategi *keempat,* pengembangan basis data *(databases)* dan basis pengetahuan *(knowledge bases)* pendukung *e-government*. Strategi ini dijalankan dengan program utama, (1) pemantapan koordinasi antar instansi dan internal instansi dalam pembangunan basis data yang diperlukan untuk mendukung *e-government*, (2) pembangunan basis pengetahuan yang diperlukan untuk pengoperasian dan pengembangan berkelanjutan *e-government*, dan (3) pemberdayaan dan atau kerja sama dengan berbagai pihak dalam pembangunan basis data dan basis pengetahuan yang diperlukan untuk mendukung *e-government*. Strategi *kelima,* pengembangan organisasi dan tata kerja yang mendukung *e-government* di KAB. GROBOGAN.

Tiga program utama telah dilaksanakan untuk menjalankan strategi ini, yaitu: (1) pembentukan/penunjukan satu unit kerja atau instansi yang bertugas mengkoordinasikan pembangunan, pemeliharaan, dan pengendalian *e-government*, (2) pembentukan unit kerja (di setiap instansi) yang bertugas

mengelola *e-government*, dan (3) pemantapan koordinasi antar intansi dalam pengelolaan (perencanaan, pengoperasian, pemeliharaan, pengendalian) *e-government*. Strategi *keenam,* pembuatan aturan perundangan dan kebijakan yang diperlakukan untuk mendukung *e-governemnt* di KAB. GROBOGAN.

Strategi ini dijalankan dengan beberapa program utama, (1) pembuatan kebijakan yang mampu mendorong pengembangan *e-government* di lingkungan Pemerintah Propinsi KAB. GROBOGAN, (2) pembuatan kebijakan yang mampu mendorong partisipasi swasta/masyarakat dalam pengembangan *e-government*, (3) pembuatan kebijakan dan peraturan perundangan yang menjamin keamanan pemanfaatan dan privasi dalam *e-government*, (4) perubahan kebijakan dan peraturan perundangan yang menjamin keberlanjutan pendanaan yang memadai untuk pegelolaan *e-government*, dan (5) pembuatan kebijakan dan peraturan perundangan yang mendukung kegiatan-kegiatan demi kesinambungan layanan *e-government*. Strategi *ketujuh* pemeliharaan dan perawatan perangkat lunak dan keras/jaringan. Empat program utama strategi ini adalah: (1) pemeliharaan dan perawatan perangkat keras/ jaringan, (2) pemeliharaan dan perawatan perangkat lunak, (3) pengelolaan portal internet *(one-stop service websites)* dan (4) pemeliharaan kesahihan basis data dan basis pengetahuan.

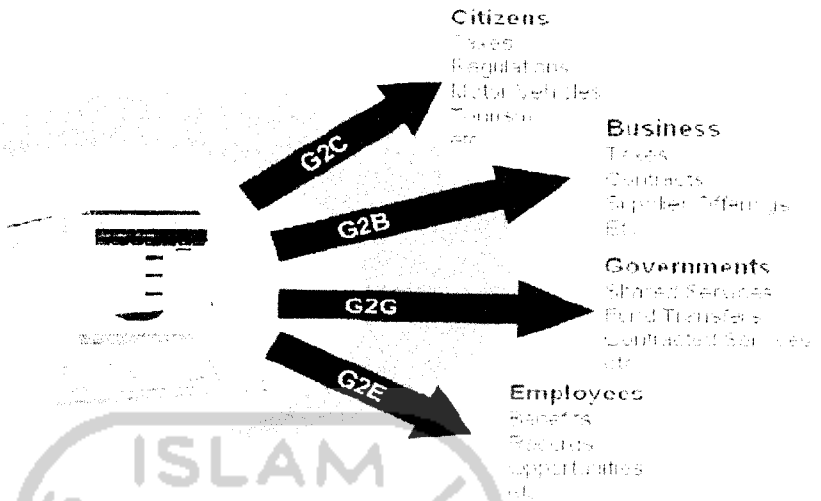
Strategi *kedelapan* pengembangan dan koordinasi layanan informasi yang mampu mendukung terwujudnya masyarakat yang kompetitif (yang kemudian mandiri) serta menarik investasi ke KAB. GROBOGAN. Strategi ini dijalankan dengan tiga program utama, yaitu: (1) pengembangan dan koordinasi layanan informasi guna memenuhi kebutuhan informasi yang mampu mendukung

terwujudnya masyarakat yang kompetitif, (2) pengembangan teknologi informasi terhadap layanan informasi yang telah terkoordinasi tersebut, dan (3) pengembangan promosi potensi investasi guna mewujudkan masyarakat yang kompetitif serta menarik investasi ke KAB. GROBOGAN.

Strategi pengembangan *e-government* ini disusun dengan memakai pendekatan perencanaan strategis. Dengan demikian, rencana ini bersifat luwes dan dinamis, dalam arti setiap saat dapat diperbaharui bila terdapat perubahan kondisi yang signifikan, baik dalam lingkungan internal maupun eksternal yang menuntut perubahan strategi dan program. Dengan memakai pendekatan perencanaan strategis maka partisipasi *stakeholders* (dalam hal ini termasuk pula: masyarakat dunia usaha dan perguruan tinggi) diperlukan untuk menajamkan rencana pengembangan ini.

2.1.9 Empat Tipe Relasi E-Gov

Seperti halnya di dalam dunia aplikasi e-Commerce yang kerap diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu tipe B-to- B dan B-to-C, di dalam konsep e-Government dikenal pula empat jenis klasifikasi, yaitu: G-to-C, G-to-B, G-to-G, dan G-to-E.



Sumber: GSA Federal Technology Service

[GSA Federal Technology Service]

1. Government to Citizens

Tipe G-to-C ini merupakan aplikasi e-Government yang paling umum, yaitu dimana pemerintah membangun dan menerapkan berbagai portofolio teknologi informasi dengan tujuan utama untuk memperbaiki hubungan interaksi dengan masyarakat (rakyat). Dengan kata lain, tujuan utama dari dibangunnya aplikasi e-Government bertipe G-to-C adalah untuk mendekatkan pemerintah dengan rakyatnya melalui kanal-kanal akses yang beragam agar masyarakat dapat dengan mudah menjangkau pemerintahnya untuk pemenuhan berbagai kebutuhan pelayanan sehari-hari.

2. Government to Business

Salah satu tugas utama dari sebuah pemerintahan adalah membentuk sebuah lingkungan bisnis yang kondusif agar roda perekenomian sebuah negara

dapat berjalan sebagaimana mestinya. Dalam melakukan aktivitas sehari harinya, entiti bisnis semacam perusahaan swasta membutuhkan banyak sekali data dan informasi yang dimiliki oleh pemerintah. Disamping itu, yang bersangkutan juga harus berinteraksi dengan berbagai lembaga kenegaraan karena berkaitan dengan hak dan kewajiban organisasinya sebagai sebuah entiti berorientasi profit. Diperlukannya relasi yang baik antara pemerintah dengan kalangan bisnis tidak saja bertujuan untuk memperlancar para praktisi bisnis dalam menjalankan roda perusahaannya, namun lebih jauh lagi banyak hal yang dapat menguntungkan pemerintah jika terjadi relasi interaksi yang baik dan efektif dengan industri swasta.

3. Government to Governments

Di era globalisasi ini terlihat jelas adanya kebutuhan bagi negara-negara untuk saling berkomunikasi secara lebih intens dari hari ke hari. Kebutuhan untuk berinteraksi antar satu pemerintah dengan pemerintah setiap harinya tidak hanya berkisar pada hal-hal yang berbau diplomasi semata, namun lebih jauh lagi untuk memperlancar kerjasama antar negara dan kerjasama antar entiti-entiti negara (masyarakat, industri, perusahaan, dan lain-lain) dalam melakukan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses-proses politik, mekanisme hubungan sosial dan budaya, dan lain sebagainya.

4. Government to Employees

Pada akhirnya, aplikasi e-Government juga diperuntukkan untuk meningkatkan kinerja dan kesejahteraan para pegawai negeri atau karyawan pemerintahan yang bekerja di sejumlah institusi sebagai pelayan masyarakat.

2.1.10 Konsep Dasar Internet

Menurut Santoso (2003) bahwa berawal dari jaringan *riset* terbatas di tahun 80an, kini internet meningkat cakupannya ke seluruh dunia dengan cepat. Dalam perkembangannya, tidak ada institusi khusus yang mengontrol lalu lintas data di internet secara ke seluruhan. Perangkat jaringan komputer berikut data yang melaluinya dikontrol oleh masing-masing institusi yang bergabung. Dari sisi teknis internet bisa digolongkan sebagai raja jaringan (*network of network*).

Di sisi lain orang juga mengatakan bahwa jaringan internet adalah jaringan tertua. Sedangkan dari segi pengetahuan internet merupakan perpustakaan besar dengan segudang informasi-informasi lengkap, bahkan internet bisa didefenisikan sebagai *shoping center* terbesar di dunia bagi orang yang suka belanja. Terlepas dari defenisi yang diberikan internet tersebut, hingga saat ini belum ada kesepakatan resmi yang diberikan tentang defenisi internet secara jelas. Hal ini dikarenakan internet berkembang sangat cepat dan mempunyai banyak makna, tergantung dari sudut pandang mana orang melihat.

Sebagai fasilitas umum komunikasi, dapat dikatakan bahwa di segala bidang kehidupan telah mendapat tempat di internet. Mulai dari hasil-hasil penelitian ilmiah sampai ramalan bintang dapat ditemui dengan bantuan penyedia jasa internet baik melalui penelusuran direktori yang disediakan maupun langsung meyebutkan kata-kata kunci pencarian. Informasi di internet bisa ditelusuri dengan berbagai upaya untuk optimasi pemakaian jaringan global ini.

Dapat dikatakan bahwa internet adalah jaringan global yang terdiri dari ratusan bahkan ribuan komputer termasuk jaringan-jaringan lokal (sekelompok

komputer yang saling dihubungkan dengan peralatan tertentu sehingga dapat saling bertukar informasi dan menggunakan sarana program secara bersama-sama). Komputer-komputer ini menjadi satu melalui saluran telepon. Sistem jaringan ini terbentuk tidak kurang dari 40 bahkan 50 juta komputer yang terletak di seluruh benua termaksud di Indonesia

Masih menurut Santoso (2003) bahwa internet sebagai jaringan komputer global telah terbukti dapat mempermudah pemakaiannya baik dalam berkomunikasi maupun pertukaran informasi. Diantara sekian banyak fasilitas yang ditawarkan internet, dibawah ini terdapat beberapa fasilitas yang sering digunakan :

1. *Electric Mail (e-mail)* adalah suatu sistem "berkirim surat"secara *electronic*. Dengan sistem ini, pengguna dapat mengirim berita secara cepat dengan biaya sangat murah. Selain itu pengguna dapat bergabung dengan ribuan *newsgroup*, dan dengan kelompok diskusi yang sangat beragam.
2. *Mailing List* adalah salah satu cara untuk berpartisipasi dalam kelompok diskusi didalam internet dengan menggunakan program *e-mail*. Dengan cara berita/informasi/file dikirim kebanyak pengguna sekaligus, sehingga pengguna dapat melakukan diskusi, ceramah, konferensi, seminar secara elektronik tanpa terikat oleh ruang dan waktu.
3. *File Transfer Protocol (FTP)* yang digunakan untuk transfer file dari server di internet (biasanya download). FTP ini juga bisa di gunakan sebaliknya yaitu untuk mengirimkan file ke *web server* di internet.

Kebanyakan *web browser* memiliki fasilitas untuk FTP ini, tetapi tidak menutup kemungkinan jika ingin melakukan transfer file melalui *software-software* FTP seperti Cut FTP, dan lain-lain.

4. *World Wide Web (www). World Wide Web* merupakan kumpulan *web server* dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk dapat digunakan secara bersama-sama. Dokumen ini memuat suatu teknologi khusus yang disebut *hypertext*.

2.1.11 HTML

Munculnya *World Wide Web (WWW)* merupakan sala satu bagian yang paling menarik di Internet. *WWW* mampu menampilkan tidak hanya teks tetapi juga komponen-komponen multimedia yang interaktif di Internet. Keberadaan *World Wide Web* telah di dukung oleh HMTL yang merupakan dasar untuk membangun sebuah *web site*.

HMTL merupakan suatu dokumen yang mempuyai format ASCI, dan dapat dibuat dengan software editor, misalnya wordstar, word, exel pada microsof office atau notepad dan wordpad pada windows. HMTL adalah sebuah dokumen yang memuat kalimat-kalimat untuk diproses oleh browser, sehingga di tampilkan dilayar ketika dipanggil dari Internet [SAN03]. Format-format teks yang terdapat pada sebuah dokumen HMTL yang tidak dapat dilihat langsung hasilnya. Untuk melihat hasil dari format tersebut di perlukan sebuah program khusus, yang di sebut "*Web Broswer* atau *Broswer*".

Dokumen HMTL dapat mengandung hubungan ke bagian lain dari sebuah dokumen atau ke dokumen lain dari *web site*, baik dalam web server yang sama

atau ke web server lainnya. Dan biasanya dengan menandai suatu teks dengan warna biru serta garis bawah [SAN03]. Dalam dokumen HTML terdapat tiga buah tag utama yang membentuk struktur dokumen HTML, tag tersebut masing-masing adalah *Tag HTML, HEAD dan BODY. Tag HTML* berfungsi untuk memberikan pengenal pada dokumen tersebut.

Tag HEAD berfungsi untuk memberikan informasi mengenai dokumen HTML, sedangkan *Tag BODY* berfungsi untuk menyimpan berbagai informasi atau data-data yang akan ditampilkan pada *browser*. Yang dilakukan *browser* ketika membaca dokumen HTML yaitu menterjemahkan tag – tag yang ada dalam dokumen tersebut, kemudian menampilkan pada *browser*. Tag adalah sejumlah instruksi kepada *browser* untuk memberitahu tentang bagaimana caranya mengatur tata letak teks, image dan beberapa hal lainnya yang akan ditampilkan oleh browser.

Home merupakan sarana bagi pengunjung *Homepage* untuk berinteraksi dengan sistem yang ada. *Form* dapat digunakan untuk beberapa keperluan yaitu mulai dari mengumpulkan informasi dari pembaca, mendapatkan umpan balik sampai menawarkan barang dan jasa dari suatu organisasi secara *on-line*

Pada dasarnya form melibatkan komunikasi dua arah yaitu antara browser yang mengirimkan informasi dan server yang akan menangani informasi tersebut. Ada beberapa hal yang pokok suatu web dikatakan sebagai media *interaktif*, yaitu pertama adalah membuat sebuah form sebagai sarana buat pengguna *web* untuk menyampaikan informasi, kedua membuat atau menyiapkan sebuah program pada

web server yang bertugas untuk melayani komunikasi dua arah antara *web server* dan *web browser.*

2.1.12 WWW (World Wide Web)

World Wide Web (www) merupakan fasilitas yang paling besar dipergunakan di internet. *World Wide Web* tersebut terdiri dari puluhan ribu dokumen-dokumen informasi yang berada pada *server* (*web server*). Komputer-komputer *server* ini tersebar di seluruh dunia termasuk indonesia dan terhubung menjadi satu melalui jaringan yang disebut jaringan internet.

World Wide Web adalah sekelompok dokumen informasi yang saling terkoneksi menggunakan *Hypertext Link*. Dengan mengklik pada link tersebut, kita dapat berpindah dari satu dokumen ke dokumen lainnya [JUL04].

Dokumen-dokumen informasi dibuat dengan format *HMTL* (*Hypertext Markup Language*) dan di simpan di dalam komputer *server* berbentuk sebuah file yang disebut dengan *web page* atau *page*. Suatu halaman dokumen informasi dapat terdiri atas teks yang saling terkait dengan teks lainnya atau bahkan dengan dokumen lain. Keterkaitan halaman melalui teks ini di sebut *hypertext*.

Dokumen informasi ini tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga berupa gambar, suara bahkan klip video. Keterkaitan antara dokumen yang tidak hanya terdiri dari teks saja disebut *Hypermedia* [JUL04].

Cara kerja *World Wide Web (www)* tidak jauh beda dengan cara kerja komputer *server* dan komputer *client* dalam sebuah jaringan. Komputer *server* bertindak sebagai penyedia (dalam hal ini memberikan layanan informasi) sedangkan komputer *client* adalah pengguna layanan tersebut. Ada dua hal

penting yang harus di ketahui bila bekerja dengan *www* yaitu, *web browser* dan *web server*. Dimana *web browser* bertindak sebagai *client* untuk melihat dan mendapatkan informasi dari *web server*. Sedangkan *web server* bertindak sebagai *server* yang memberikan/menyediakan informasi yang diminta oleh *browser*.

Adapun banyak hal yang perlu diketahui untuk lebih memahami cara kerja *www* ini yaitu :

1. *Hypertext Transfer Protocol (HTTP)*

   HTTP (Hypertext Transfer Protocol) adalah sebuah metode yang di pakai untuk mengirim/mentransfer file-file (*web page*) dari *server www* ke komputer *client*. Protokol ini merupakan protokol standar yang di pakai untuk mengakses dokumen *HMTL* (*Hypertext Markup Language*), atau dengan kata lain *HTTP* adalah sebuah protokol yang menentukan hubungan antara *web browser* dengan *web server* dalam penyediaan dokumen yang diminta oleh *browser* [JUL04].

2. *Uniform Resource Locator (URL)*

   URL menunjukkan sumber daya sebuah internet atau alamat sebuah *homepage* yaitu alamat sebuah dokumen, atau program yang ingin ditampilkan atau digunakan. Secara umum kita memerlukan tiga informasi untuk menuju ke alamat tertentu, yaitu protokol, alamat server, *path file*. Bagian pertama *URL* menunjukan protokol, misalnya http:// atau https://. Bagian kedua *URL* menunjukan alamat server, misalnya dimana sumber daya tersebut terletak, misalnya "" untuk *web site netscape*

corporation. Bagian ketiga *URL* adalah *path file*, yaitu menunjuk lokasi dan nama dokumen atau program dalam server tersebut, misalnya : netscape/ galleria.

3. *Domain Name System (DNS)* dan alamat *Internet Protocol (IP)*

   Dalam mempermudah pengelola *server* komputer di internet yang berkembang sangat cepat digunakan suatu format penamaan standar bagi komputer-komputer yang ada di internet tersebut (alamat *Internet Protocol*). Informasi ditransmisikan pada internet dalam bentuk paket data. Masing-masing paket dialamatkan ke alamat *IP* komputer tertentu. Contoh alamat *IP* : 62.213.712.179. Pegalamatan *IP* ini dirasakan terlalu sulit untuk digunakan dan diingat, maka dibuatlah suatu sistem penamaan untuk *server* komputer. Sistem penamaan ini di kenal dengan istilah *DNS* (*Domain Name System*). *DNS* ini membuat suatu tingkat-tingkat domain, yang sebenarnya merupakan kelompok komputer-komputer yang terhubung ke internet. Contoh penggunaan *domain* diantaranya :

   - *id* adalah nama *domain* komputer di Indonesia ( )
   - *com* adalah *domain* organisasi komersial ( )
   - *edu* adalah nama *domain* lembaga pendidikan ( ).

4. *Homepage*

   Bila mengunjungi sebuah situs web di internet, *browser* akan menampilkan halaman pembuka dari situs web tersebut. Halaman pembuka ini sebenarnya merupakan sebuah *web page* yang mewakili sekian banyak *web page* lain yang terdapat pada situs web tersebut. Biasanya halaman pertama ini berisi

tentang apa dan siapa, dari perusahaan atau organisasi mana pemilik *web site* tersebut, dan pada halaman pertama ini juga sering memiliki hubungan yang akan membawa ke halaman-halaman lainnya dari sebuah *web site*.

Halaman pembuka inilah yang di sebut dengan *homepage*, sehingga *homepage* adalah halaman pembuka dari sekian banyak *web page* yang terdapat pada *web site* [JUL04]. *Homepage* biasanya ditemukan pengguna dengan cara *search* yaitu dengan mengirimkan kata kunci tertentu ke penyedia informasi internet.

Saat ini *web* merupakan salah satu sumber informasi yang banyak digunakan. Berbagai macam aplikasi *web* dibuat dengan tujuan agar pemakai dapat berinteraksi dengan penyedia informasi dengan cepat dan mudah melalui dunia Internet. Aplikasi *web* tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi yang statis, melainkan juga mampu memberikan informasi yang berubah secara dinamis, dengan cara melakukan koneksi terhadap beberapa *database*.

2.1.13 WEB BROWSER

Saat ini perkembangan aplikasi web browser berkembang pesat setelah munculnya nescape milik nescape corporation dan Internet explorer yang dikembangkan oleh Microsoft. Browser atau sering disebut web browser adalah sebuah program aplikasi ini mempunyai kemampuan untuk menampilkan suatu web page yang di tulis dalam bentuk dokumen HMTL [SAN03].

Setelah dilakukan panggilan terhadap sebuah alamat www tertentu, yaitu dengan memasukan URL, *web browser* tersebut segera menjelajahi Internet untuk

mencari dimana server dengan alamat tersebut berada. Jika alamat yang di cari tidak ditemukan maka layer akan memberitahukan bahwa URL yang dimaksud tidak ditemukan. Jika ada, maka HMTL akan di bawa oleh alamat WWW tersebut dan kemudian memprosesnya.

Jika ada perintah untuk mengambil gambar, maka gambar tersebut akan disertakan dan kalau diminta mengambil gambar sementara gambar tersebut tidak berada ditempat yang dicari maka sebuah tanda akan menyertakan bahwa seharusnya diposisi tertentu pada layer tersebut ada gambarnya [SAN03].

2.1.14 MACROMEDIA DREAMWEVER

Macromedia dreamweaver MX merupakan software web design yang terbesar dan terlengkap. Dalam hal mendesain website, Macromedia Dreamweaver sangat bagus sebab menyediakan banyak objek website seperti layer. Macromedia Dreamweaver 4 mendukung *script server-side* seperti ASP.

Selain itu yang paling menonjol dalam Macromedia Dreamweaver 4 ini terletak pada ketersediaan alat-alat bantu untuk menciptakan *script client-side,* disamping itu, macromedia dreamweaver 4 memiliki desain visual yang mudah dipahami oleh para penggunanya karena kemudahan dalam melakukan desain web tanpa harus menguasai HTML dengan mahir.

BAB III

ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Metode Analisis

Dalam membangun suatu aplikasi berbasis web khususnya aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, terlebih dahulu harus memahami tentang prosedur yang terjadi dalam lingkungan tersebut dengan cara mengamati aktivitas yang terjadi khususnya berhubungan dengan sistem pelayanan administrasi yang ditujukan oleh masyarakat.

Metodologi sangat diperlukan dalam membuat analisis terhadap pengembangan, perancangan dalam membangun suatu sistem. Metode analisis yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode analisis secara terstruktur dengan membuat diagram skema proses layanan pemerintah terhadap kebutuhan administrasi masyarakat setempat yang mana diagram ini akan mendeskripsikan suatu alur mulai proses pemberian berkas lamaran, pendataan personal masyarakat sampai pada penyampaian hasil berupa berkas *print out* yang akan diserahkan pada masyarakat yang besangkutan.

Metode ini akan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan tepat karena memberikan gambaran secara terperinci mengenai tahapan-tahapan layanan yang dilalui oleh masyarakat sehingga sistem ini dapat memberikan informasi yang jelas serta masyarakat dengan mudah memperoleh informasi mengenai proses layanan yang akan dilalui oleh masyarakat.

3.2 Hasil Analisis

3.2.1 Analisis Sistem.

Pada tahapan analisis sistem, prosedur yang dilakukan adalah bagaimana menentukan spesifikasi yang layak bagi perangkat lunak yang diinginkan, sehingga komunikasi antara pembuat sistem dengan pemakai sistem terjadi dengan baik dan informasi yang ditampilkan dalam perangkat lunak mudah dipahami oleh masyarakat.

Komunikasi tersebut meliputi beberapa spesifikasi kemampuan atau fasilitas yang diinginkan, serta informasi yang akan dihasilkan. Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk melakukan proses identifikasi dan evaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan, yang terjadi pada kebutuhan yang diinginkan sehingga dapat diberikan solusi untuk memperbaikinya.

Beberapa tahapan dari analisis sistem tersebut adalah mengidentifikasikan jenis informasi yang akan diberikan pada masyarakat guna mendukung proses sistem penyelenggaraan pemerintah di daerah setempat, diantaranya:

1. Diperlukan suatu aplikasi yang secara sistematis masyarakat dapat secara langsung menerima dan memahami informasi tentang keberadaan daerah dan potensinya serta struktur organisasi pemerintah di daerah setempat.
2. Memberikan informasi yang cukup terhadap data kependudukan serta pertumbuhannya setiap bulan. Dengan informasi tersebut, diharapkan masyarakat dapat mengetahui jumlah penduduk yang ada disekitarnya.

3. Diperlukan suatu layanan yang memudahkan pemakai untuk menuju pada aplikasi selanjutnya seperti aplikasi *link*.
4. Diperlukan suatu aplikasi yang dengan mudah dan cepat mengantarkan masyarakat menuju *site page* berikutnya serta menu yang ditampilkan dapat dipahami oleh masyarakat pula.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem yang akan dirancang yaitu :

1. Sistem yang akan dibangun menyediakan informasi berupa informasi tentang sistem dan kebijakan serta potensi daerah grobogan.
2. Sistem sedapat mungkin memberikan informasi yang cepat, akurat dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya informasi mengenai layanan kartu tanda penduduk, kartu keluarga, dan akte kelahiran serta beberapa peraturan daerah dan beberapa pengetahuan mengenai hukum,politik dan sosial budaya.
3. Sistem sebisa mungkin menyediakan layanan informasi yang tepat bagi pengunjung aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web seperti ketersediaan informasi yang mendasar tentang sejarah dan arti logo daerah kabupaten grobogan.

3.2.3 Analisis Masalah

Dibutuhkan suatu aplikasi berbasis web yang mudah dipahami, menarik serta memilki kemampuan untuk mengenalkan kabupaten grobogan sebagai pusat

pemerintahan grobogan bagi masyarakat setempat maupun di luar kabupaten grobogan untuk mengetahuinya lebih jauh dan detail.

Aplikasi ini dapat memberikan informasi yang menarik dan akurat tentang potensi dan peluang investasi di kabupaten grobogan, berperan serta dalam proses pengkayaan informasi tentang grobogan sehingga para investor mau meluangkan waktunya untuk melihat kabupaten grobogan dari dekat dan memahaminya sebagai satu peluang bisnis yang berujung pada penciptaan lapangan kerja bagi masyarakat setempat.

Beberapa proses identifikasi masalah dalam pengimplementasian aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, diantaranya :

1. Diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan informasi layanan pemerintahan pada masyarakat yang bersifat dinamis dan efektif serta mudah dalam memahami isi dari informasi tersebut yang kemudian disesuaikan dengan kebutuhan teknologi yang akan digunakan.
2. Diperlukan suatu penyajian informasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat dalam mendukung sistem administrasi yang lengkap serta prosedur layanan yang diberikan pada masyarakat mudah untuk dipahami.
3. Diperlukan *link* yang akan menghubungkan *site page* yang dituju dan akses informasi yang cepat.

3.2.4 Software yang dibutuhkan

Software yang digunakan yaitu:

- Sistem Operasi yang digunakan yaitu Windows XP Profesional.
- Aplikasi Web Browser menggunakan Internet Explorer (IE).
- Desain Web Dreamweaver MX Profesional 2004.
- Bahasa Pemrograman HTML.
- Desain Grafis dengan Adobe Photoshop.

3.2.5 Hardware yang dibutuhkan

Hardware yang digunakan yaitu :

- Procesor : Intel Pentium III 450 MB.
- Mainboard : Asus 133.
- Hard Disk : 20 GB.
- FDD : 1,44 MB.
- RAM : 128 MB.
- CD ROOM : Asus 40x.
- Monitor : 14` GTC.
- LAN Card
- Keyboard, Mouse, Speaker Aktif, dan Stafolt

3.2.6 Kebutuhan interface

Kebutuhan untuk desain antar muka di desain sebaik mungkin sehingga para pengguna sistem ini mudah untuk menemukan petunjuk pemakaian atas sistem yang telah dibuat. Sistem harus didesain bersifat *user friendly* dan interaktif. Dengan menggunakan sistem *link* dan beberapa desain lainnya seperti gambar-gambar sehingga masyarakat dengan mudah memahami informasi yang ada.

Selain itu kebutuhan interface lainya adalah komponen yang dapat mendukung aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web seperti komponen menu untuk setiap informasi yang ada dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web ini. Adapun kebutuhan interface yang dimaksud adalah:

1. Kebutuhan Input

   Untuk tahapan ini, aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web tidak ada proses input, sehingga kebutuhan input pada sistem tidak didefenisikan lagi pada tahapan ini.

2. Kebutuhan Output.

   Untuk tahapan ini, aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web akan memberikan output berupa informasi yang terdapat pada bagian menu. Informasi ini memuat tentang sistem dan keberadaan kabupaten grobogan dalam hukum dan tatanegara indonesia. Selain itu, uotput yang dihasilkan berupa informasi yang terfokus terhadap layanan pada masyarakat.

3. Kebutuhan Menu

   a. About Grobogan

   b. Data Penduduk

   c. Layanan KTP

   d. Layanan KK

   e. Layanan AK

   f. Peta Kab. Grobogan

   g. Sektor Pertanian

   h. Arti Logo

   i. Perekonomian

   j. Geografi

   k. Hukum

   l. Keamanan

   m. Pariwisata

   n. Pembangunan

   o. Peraturan Daerah

   p. Politik

   q. Kesejahteraan Rakyat

   r. Potensi Daerah Grobogan

   s. Produk Unggulan

   t. Syarat Layanan Masyarakat

   u. Strategi Kebijakan

BAB IV

PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

4.1 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam membangun aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web adalah metode perancangan terstruktur dengan memanfaatkan aliran informasi yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Metode ini akan menggambarkan suatu sistem yang dimulai dari proses awal sampai pada sistem mengeluarkan informasi yang diinginkan. Selain itu, metode ini akan memberikan suatu gambaran tentang proses yang terjadi dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web.

Dengan menggunakan metode ini, diharapkan sistem dapat sepenuhnya dipahami oleh pengembang sistem berikutnya sehingga untuk melanjutkan sistem ini tidak banyak mengalami kesulitan. Selain itu, hasil yang di berikan oleh metode ini tentunya akan memberikan sudut pandang yang berbeda dalam mengembangkan sistem ini selanjutnya.

Penggunaan metode perancangan dalam membangun sistem tentunya akan memudahkan pembuat sistem untuk menyelesaikan sistem secara keseluruhan dan sistematis. Dukungan metode perancangan secara terstruktur ini akan menghasilkan suatu skema atau alur informasi yang akan diimplementasikan dalam sistem yang akan dibuat. Setelah metode perancangan ini diaplikasikan, maka proses perancangan dimulai dan akhirnya akan menghasilkan suatu rancangan sistem yang utuh.

4.2 Hasil Perancangan

Hasil perancangan dari aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web ini adalah suatu informasi yang menggambarkan sistem secara keseluruhan yang berinteraksi dengan pemakai(masyarakat). Selain itu informasi aliran data dari setiap aplikasi yang digunakan pemakai(masyarakat) ditampilkan secara spesifik sehingga informasi yang didapat oleh pemakai sesuai dengan apa yang diinginkan.

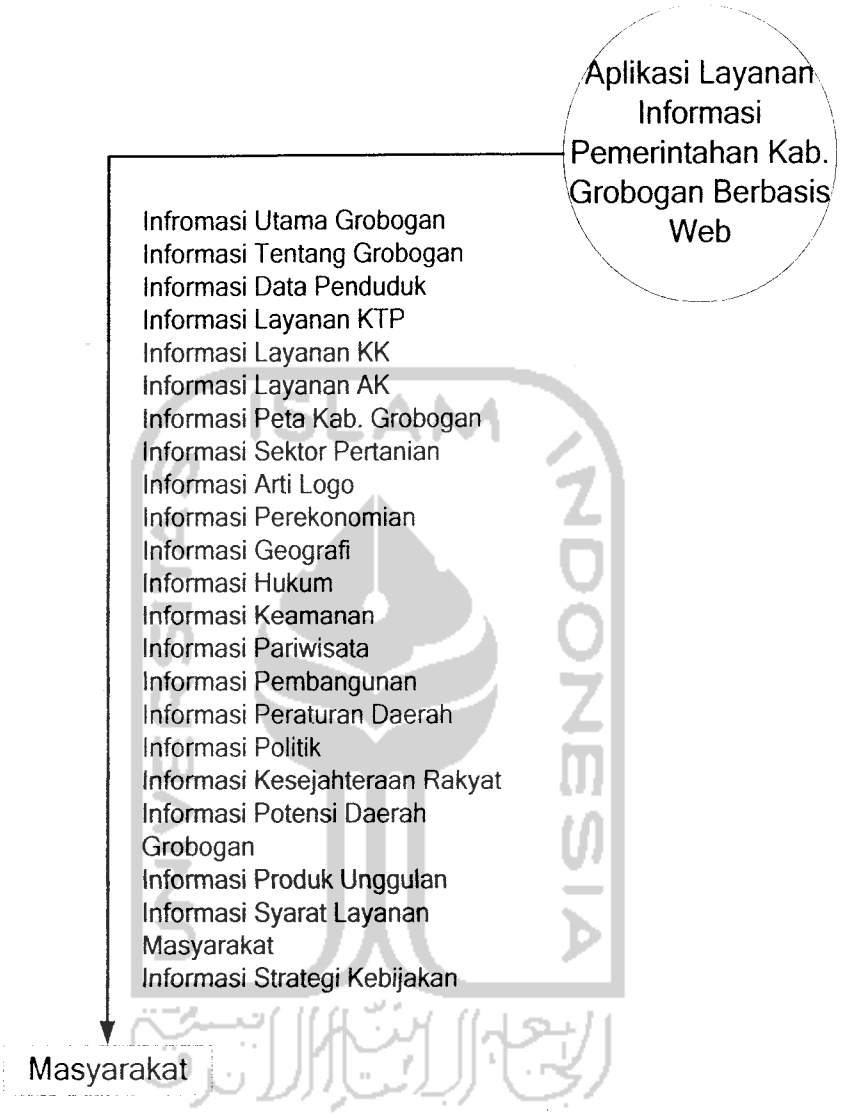
Hasil perancangan berupa aliran informasi yang dimulai dari masyarakat sebagai pemakai umum yang kemudian berinteraksi dengan sistem dalam hal ini aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web dan kemudian sistem akan memberikan informasi yang diinginkan oleh masyarakat dalam bentuk halaman web yang membahas tentang menu yang dipilih oleh masyarakat sebelumnya.

Berikut ini, hasil perancangan yang diimplementasikan dengan menggunakan sistem perancangan *data flow diagram* (DFD).

4.2.1 Data Flow Diagram

Tahapan ini akan menjelaskan skema aliran informasi dalam satu proses yang terjadi dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web. Proses ini merupakan proses awal dari identifikasi terhadap sistem yang akan dibuat. Diagram konteks (*data flow diagram level 0*) akan menggambarkan proses hubungan antara masyarakat sebagai pemakai utama dan sistem sebagai media pencapaian informasi yang diinginkan.

4.2.1.1 Diagram Konteks (Context Diagram)

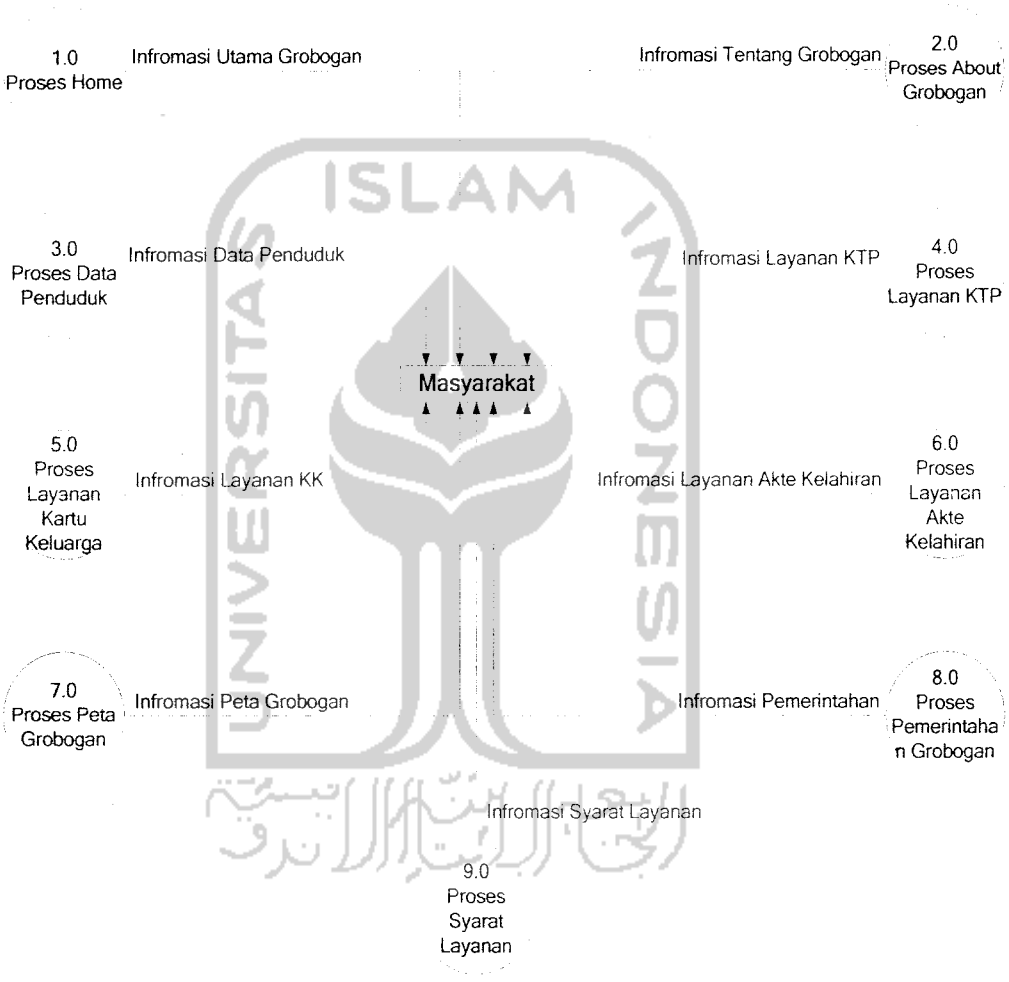


Gambar 4.1 Diagram Konteks Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web.

Pada proses diatas (lihat Gambar 4.1), semua proses awal akan diinformasikan mengenai arus data secara global sehingga proses yang terjadi hanya ada satu proses yang kemudian berinteraksi dengan 1 *entity* sistem.

Program diatas diasumsikan bahwa aplikasi diatas di peruntukan bagi masyarakat yang mempergunakan sistem ini untuk mendapatkan informasi tentang aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web.

4.2.1.2 Data Flow Diagram Level 1

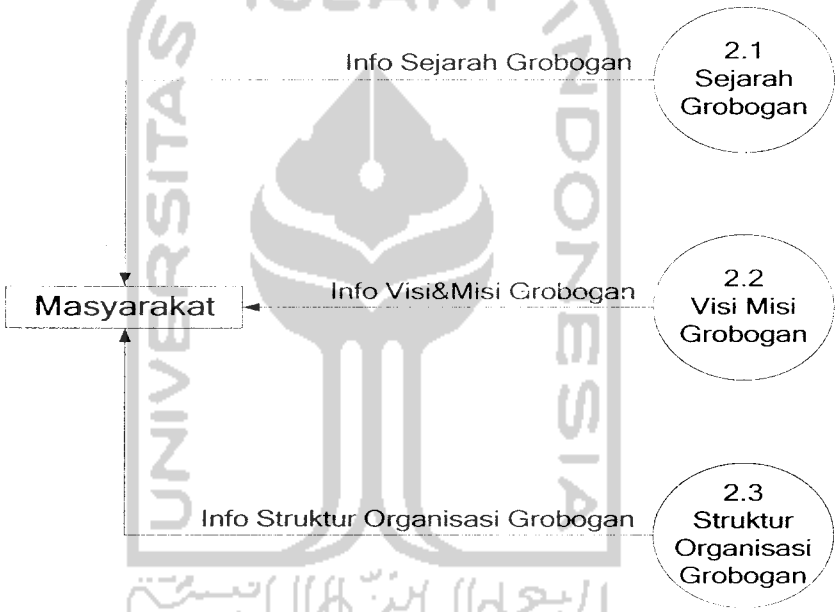


Gambar 4.2 DFD Level 1. Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web

Pada *Data Flow Diagram* Level 1 (lihat Gambar 4.2), proses dibagi menjadi 9 bagian yang diantaranya adalah bagian menu utama, bagian menu

tentang grobogan, bagian menu data penduduk, bagian menu layanan kartu tanda penduduk, bagian menu kartu keluarga, bagian menu akte kelahiran, bagian menu peta grobogan, bagian menu pemerintahan, bagian menu syarat layanan. Kesembilan proses diatas menggambarkan tentang informasi apa aja yang akan didapatkan oleh masyarakat terhadap aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web tersebut.

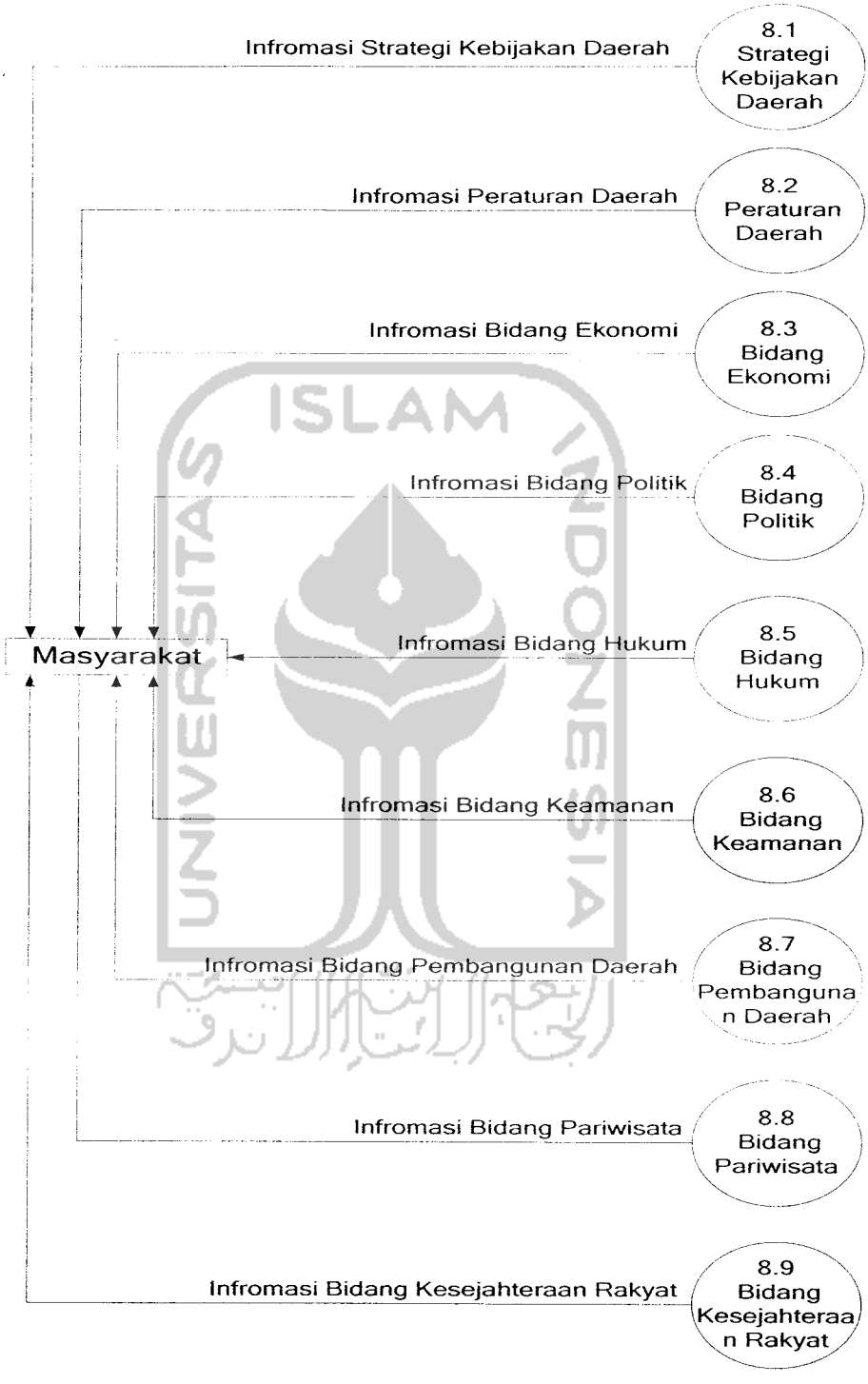
4.2.1.3 Data Flow Diagram Level 2 Menu About Grobogan.



Gambar 4.3 DFD Level 2 Menu About Grobogan.

Pada *Data Flow Diagram* Level 2 Menu About Grobogan (Lihat Gambar 4.3), proses dibagi menjadi 3 bagian yaitu menu sejarah grobogan, menu visi&misi serta menu struktur organisasi pemerintah kabupaten grobogan. Ketiga menu diatas menggambarkan tentang informasi secara detail tentang landasan suatu kabupaten dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web.

4.2.1.4 Data Flow Diagram Level 2 Menu Pemerintahan Grobogan



Gambar 4.4 DFD Level 2 Menu Pemerintahan Grobogan.

Pada *Data Flow Diagram* Level 2 Pemerintahan Grobogan (Lihat Gambar 4.4), proses dibagi menjadi 9 bagian yaitu bagian menu strategi kebijakan daerah, bagian menu peraturan daerah, bagian menu bidang hukum, bagian menu bidang politik, bagian menu bidang keamanan, bagian menu bidang ekonomi, bagian menu bidang pembangunan daerah, bagian menu bidang pariwisata, bagian menu bidang kesejahteraan rakyat dalam pemerintah kabupaten grobogan. Kesembilan menu diatas menggambarkan tentang informasi secara detail tentang sistem penyelenggaraan pemerintahan di kabupaten grobogan dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web.

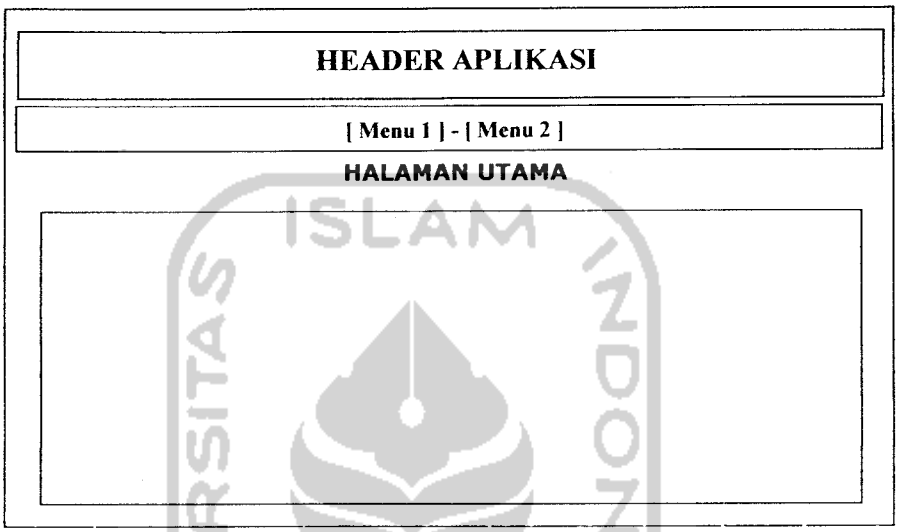
4.3 Desain Sistem

Tahapan ini merupakan bagian awal dalam membangun aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, dimana sistem mulai didesain sesuai kebutuhan aplikasi yang akan dibuat. Desain dari sistem ini merupakan representasi dari aplikasi yang akan diimplemntasikan sehingga hasilnya akan memenuhi tujuan dari pembuatan sistem yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Desain sistem yang dibuat harus dapat memperhatikan kedinamisan sistem seperti tata letak menu yang digunakan sehingga pemakai mudah mengoperasikan.

Hasil dari desain sistem yang dimaksud adalah berupa desain rancangan sederhana yang memuat informasi tentang sistem yamg akan dibuat. Hasil ini akan memberikan gambaran tentang menu dan aplikasi sistem yang akan dibuat sehingga bagi mereka yang akan mengembangkan sistem akan lebih mudah dan cepat memahami desain sistem tersebut.

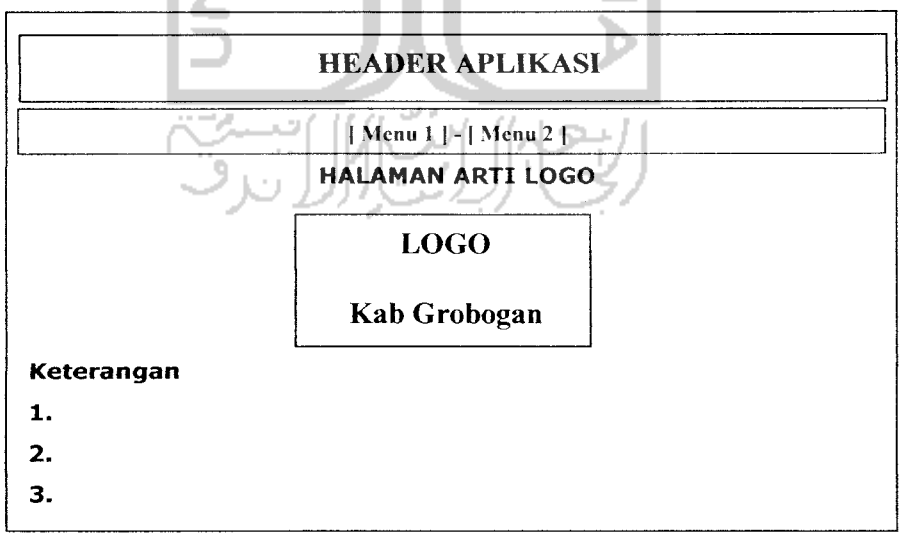
4.3.1 Halaman Utama

Halaman utama (lihat Gambar 4.5)digunakan untuk menampilkan semua menu yang akan digunakan untuk menuju ke halaman berikutnya. Pada halaman ini, sekilas tentang kabupaten grobogan yang ada saat ini.



Gambar 4.5 Halaman Utama

4.3.2 Halaman Arti Logo

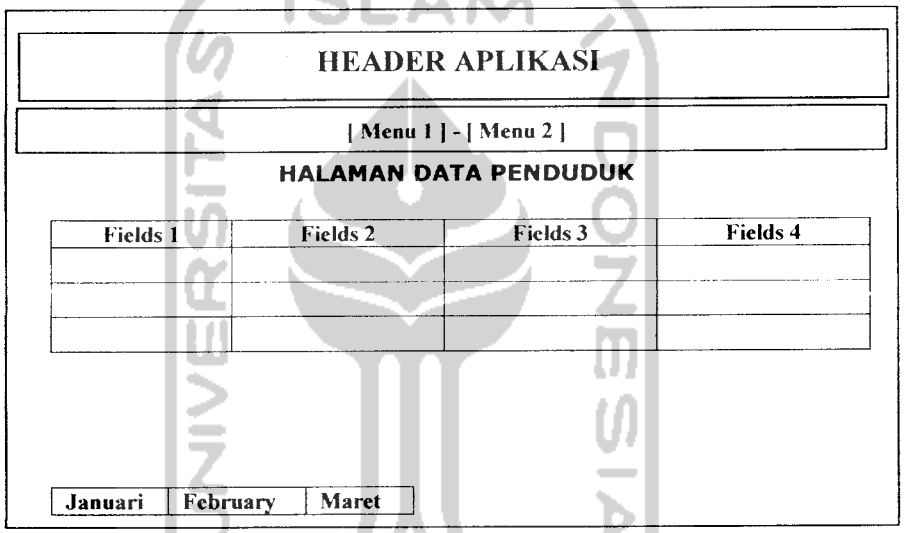


Gambar 4.6 Halaman Arti Logo

Halaman arti logo (lihat Gambar 4.6) digunakan untuk menampilkan informasi tentang arti logo yang digunakan oleh pemerintah kabupaten grobogan sebagai identitas daerah.

4.3.3 Halaman Data Penduduk

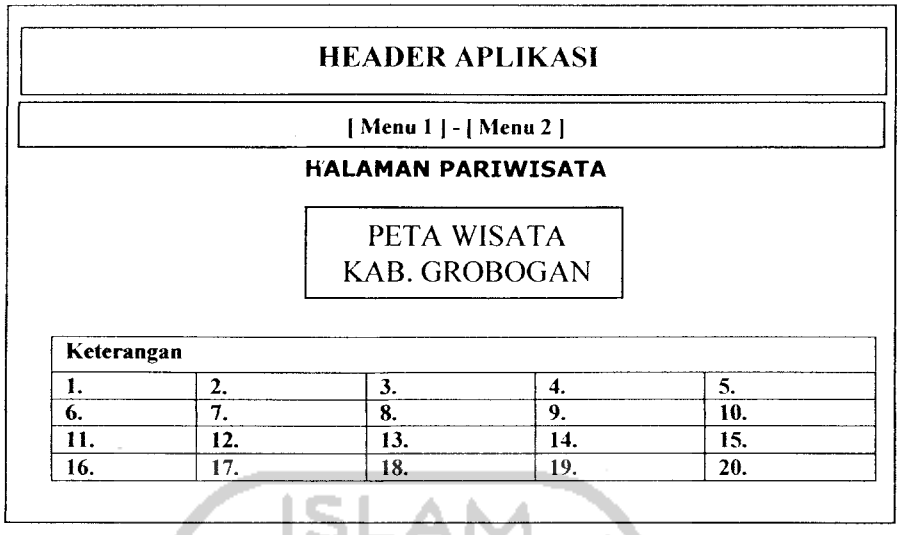
Halaman data penduduk (lihat Gambar 4.7) digunakan untuk menampilkan informasi tentang data penduduk yang ada di kabupaten grobogan yang di *update* secara terus menerus oleh pemda grobogan.



Gambar 4.7 Halaman Data Penduduk

4.3.4 Halaman Pariwisata

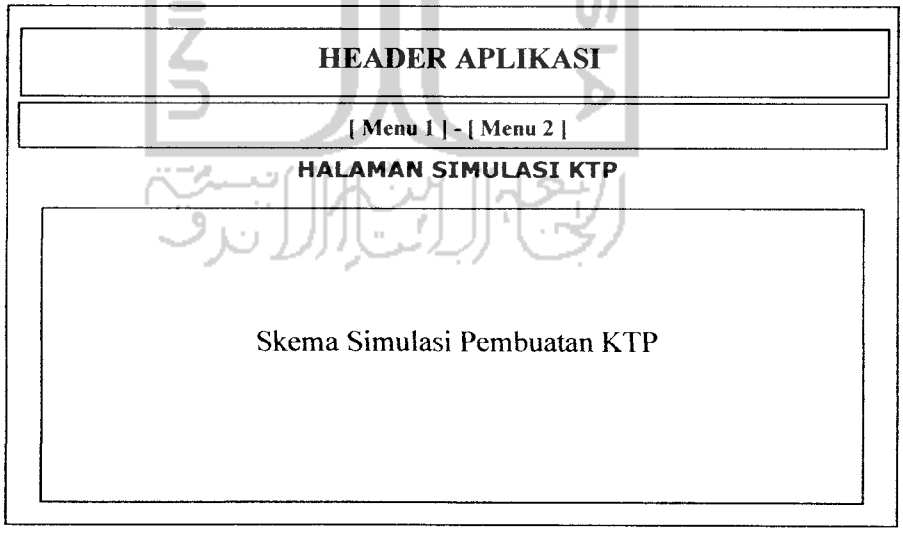
Halaman Pariwisata (lihat Gambar 4.8) digunakan untuk menampilkan informasi tentang data pariwisata yang ada di kabupaten grobogan. Pada halaman ini juga menampilkan informasi tentang tata letak keberadaan rumah makan dan tempat wisata lainnya yang direpresentasikan dalam point pada peta wisata kabupaten grobogan.



Gambar 4.8 Halaman Pariwisata

4.3.5 Halaman Simulasi Kartu Tanda Penduduk

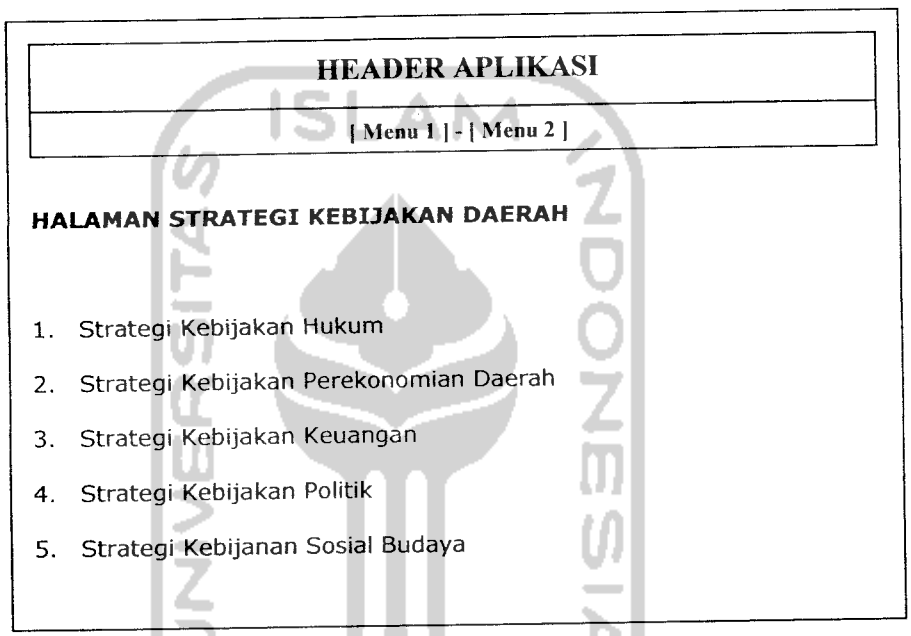
Halaman simulasi kartu tanda penduduk (lihat Gambar 4.9) digunakan untuk menampilkan informasi tentang bagaimana melakukan proses pembuatan kartu tanda penduduk di kabupaten grobogan.



Gambar 4.9 Halaman Simulasi Kartu Tanda Penduduk

4.3.6 Halaman Strategi Kebijakan Daerah

Halaman startegi kebijakan daerah (lihat Gambar 4.10) digunakan untuk menampilkan informasi tentang bagaimana pemerintah daerah kabupaten grobogan melakukan pengambilan kebijakan terhadap sistem pemerintahan yang dijalankan di daerah tersebut.



Gambar 4.10 Halaman Strategi Kebijakan Daerah

BAB V

IMPLEMENTASI PERANGKAT LUNAK

5.1 Batasan Implementasi

Implementasi pada aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web ini terfokus pada sistem pelayanan terhadap penyelenggaraan pemerintah yang ada pada daerah grobogan. Sistem pelayanan tersebut diantaranya layanan kartu tanda penduduk, kartu keluarga, dan akte kelahiran. Selain itu, sistem ini juga terfokus pada bagaimana seorang penduduk mampu untuk mengimplementasikan aplikasi layanan pemerintah dengan baik sehingga melalui proses ini, penduduk dapat dengan mudah untuk mendapatkan kelengkapan administrasi daerah.

5.2 Implementasi

Implementasi merupakan bagian pengujian terhadap sistem, bagian ini adalah proses dimana seluruh aplikasi akan diimplementasikan sesuai dengan rancangan awal. Pada tahapan ini juga, aplikasi yang diimplementasikan seharusnya berjalan dengan semestinya, baik dari sisi menu yang menggunakan sistem link maupun tampilan informasi yang diberikan pada masyarakat.

Implementasi juga merupakan suatu bagian yang harus diperhatikan, karena pada bagian ini, semua sistem akan terlihat jelas, baik dari kelengkapan informasi

yang ada maupun gambar-gambar penunjang dan semestinya tampil pada saat proses implementasi ini, sehingga proses ini menjadi sangat penting untuk diperhatikan sebelum aplikasi dilanjutkan untuk diakses oleh masyarakat kabupaten grobogan. Beberapa hal yang perlu diketahui, dalam hal ini adalah pemahaman tentang apa dan siapa masyarakat atau pemerintah daerah (pemda) tersebut. Berikut uraian tentang dua komponen tersebut, yaitu:

1. Masyarakat → adalah suatu komponen penting dalam proses kelengkapan administrasi pemerintahan daerah, sehingga sistem yang dirancang sebisa mungkin disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat dengan memberikan layanan yang sesuai seperti layanan kartu tanda penduduk, kartu keluarga dan akte kelahiran di kabupaten grobogan.
2. Pemda → adalah suatu komponen yang berhak untuk menentukan kelayakan administrasi penduduk, oleh karena itu semua proses kelengkapan penduduk diatur oleh pemerintah daerah setempat. Selain itu, pemerintah daerah setempat berhak menolak dan mengijinkan penduduk untuk berurusan tentang sistem penyelenggaraan pemerintah yang berlangsung. Pemda sebagai komponen pusat juga berhak penuh dalam menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh penduduk dalam rangka pemenuhan sistem administrasi daerah.

Dua komponen diatas merupakan bagian yang saling berhubungan dalam aplikasi layanan informasi pemerintahan kab. grobogan berbasis web, dimana antara

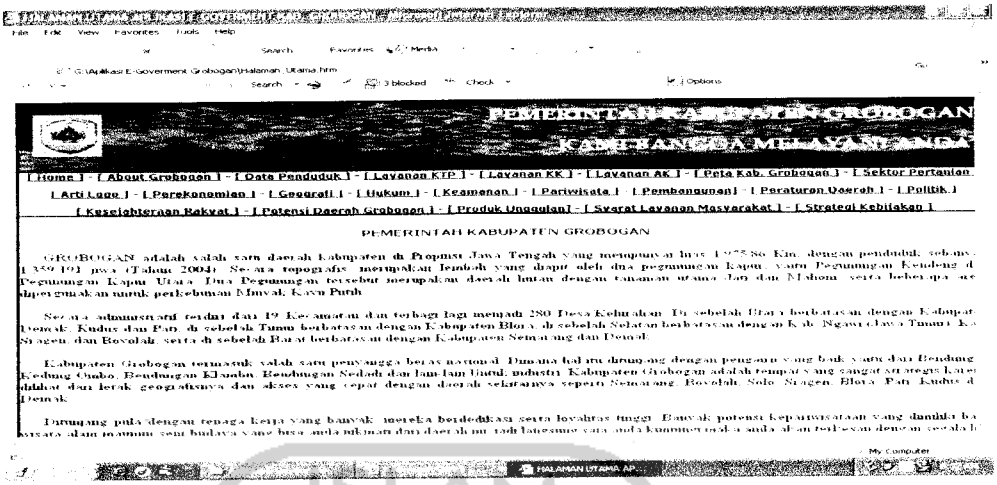
masyarakat dan pemda sama-sama mebutuhkan informasi yang akurat demi kelancaran sistem pemerintahan di daerah kabupaten grobogan.

5.2.1 Aplikasi Bagi Masyarakat

Aplikasi bagi masyarakat merupakan suatu bentuk aplikasi yang ditujukan oleh masyarakat kabupaten grobogan maupun masyarakat indonesia pada umumnya. Aplikasi bagi masyarakat ini akan memberikan sejumlah informasi yang diaplikasi dalam bentuk menu yang ada. Beberapa menu yang sudah diaplikasikan diantaranya;

5.2.1.1 Halaman Utama (*Home*)

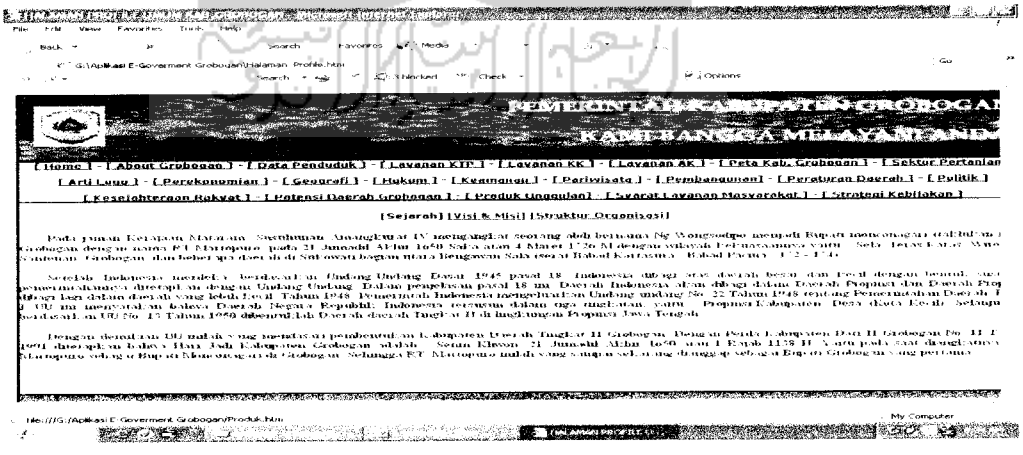
Halaman ini (lihat gambar 5.1 Halaman Utama Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan berbasis web) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang kondisi yang sesuai dengan kabupaten grobogan. Halaman ini juga memberikan informasi tentang judul tugas akhir penyusun. Halaman ini hanya menampilkan informasi tentang layanan pemerintahan grobogan yang dibutuhkan oleh masyarakat seperti.



Gambar 5.1 Halaman Utama Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan berbasis web

5.2.1.2 Halaman Tentang Grobogan (*About Grobogan*)

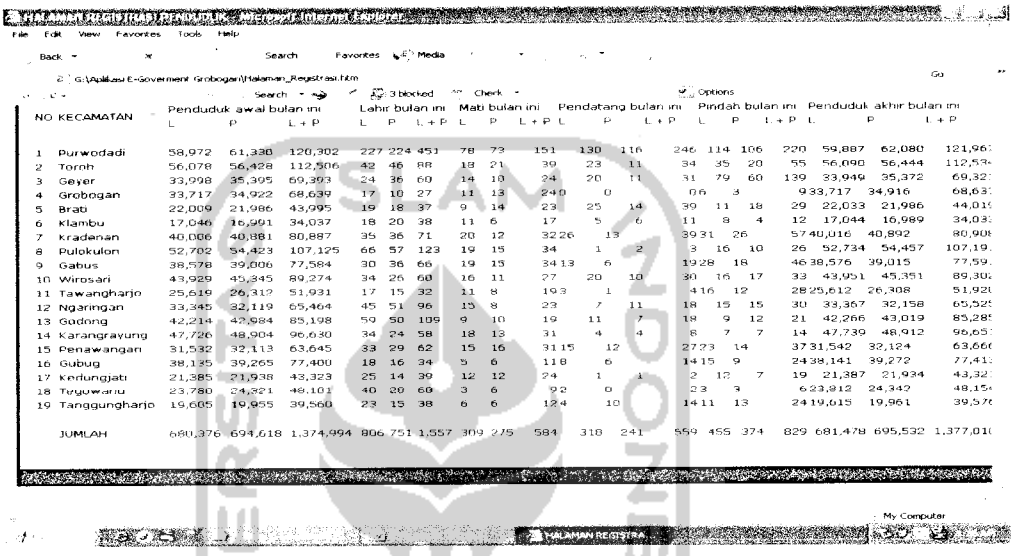
Halaman ini (lihat gambar 5.2 Halaman Tentang Grobogan) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang keberadaan kabupaten grobogan. Selain itu, halaman ini juga dapat dijadikan sebagai *page source* untuk mengetahui tata letak kabupaten grobogan.



Gambar 5.2 Halaman Tentang Grobogan

5.2.1.3 Halaman Data Penduduk

Halaman ini (lihat gambar 5.3 Halaman Data Penduduk) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang data penduduk di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat mengetahui jumlah penduduk di kabupaten grobogan.

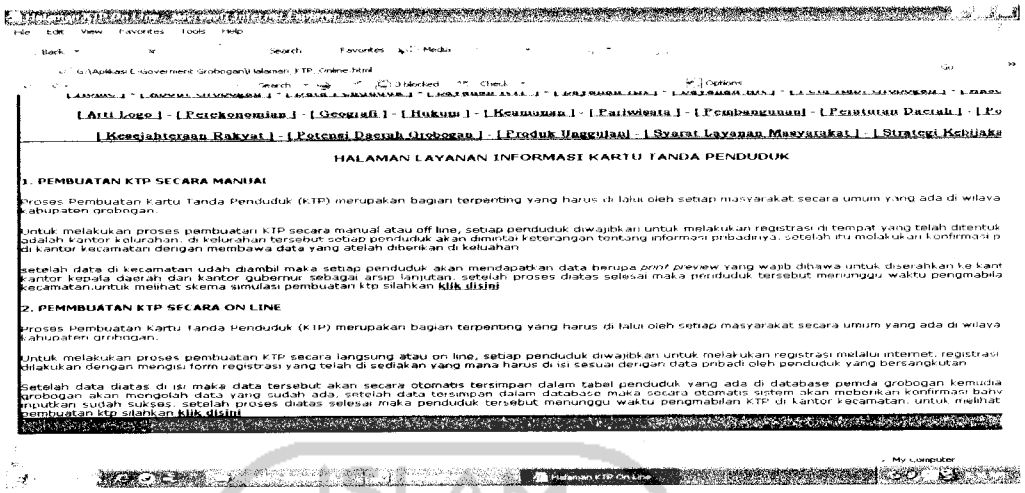


NO	KECAMATAN	Penduduk awal bulan ini			Lahir bulan ini			Mati bulan ini			Pendatang bulan ini			Pindah bulan ini			Penduduk akhir bulan ini		
		L	P	L + P	L	P	L + P	L	P	L + P	L	P	L + P	L	P	L + P	L	P	L + P
1	Purwodadi	58,972	61,330	120,302	227	224	451	78	73	151	130	116	246	114	106	220	59,887	62,080	121,96
2	Tornh	56,078	56,428	112,506	42	46	88	18	21	39	23	11	34	35	20	55	56,090	56,444	112,53
3	Geyer	33,998	35,395	69,393	24	36	60	14	10	24	20	11	31	79	60	139	33,949	35,372	69,32
4	Grobogan	33,717	34,922	68,639	17	10	27	11	13	240	0		06	3			933,717	34,916	68,63
5	Brati	22,009	21,986	43,995	19	18	37	9	14	23	25	14	39	11	18	29	22,033	21,986	44,01
6	Klambu	17,046	16,991	34,037	18	20	38	11	6	17	5	6	11	8	4	12	17,044	16,989	34,03
7	Kradenan	40,006	40,881	80,887	35	36	71	20	12	3226	13		3931	26		5740,016		40,892	80,90
8	Pulokulon	52,702	54,423	107,125	66	57	123	19	15	34	1	2	3	16	10	26	52,734	54,457	107,19
9	Gabus	38,578	39,006	77,584	30	36	66	19	15	3413	6		1928	18		4638,576		39,015	77,59
10	Wirosari	43,929	45,345	89,274	34	26	60	16	11	27	20	10	30	16	17	33	43,951	45,351	89,30
11	Tawangharjo	25,619	26,312	51,931	17	15	32	11	8	193	1		416	12		2825,612		26,308	51,92
12	Ngaringan	33,345	32,119	65,464	45	51	96	15	8	23	7	11	18	15	15	30	33,367	32,158	65,52
13	Gubring	42,214	42,984	85,198	59	50	109	9	10	19	11	7	18	9	12	21	42,266	43,019	85,28
14	Karangrayung	47,726	48,904	96,630	34	24	58	18	13	31	4	4	8	7	7	14	47,739	48,912	96,65
15	Penawangan	31,532	32,113	63,645	33	29	62	15	16	3115	12		2723	14		3731,542		32,124	63,66
16	Gubug	38,135	39,265	77,400	18	16	34	5	6	118	6		1415	9		2438,141		39,272	77,41
17	Kedungjati	21,385	21,938	43,323	25	14	39	12	12	24	1	1	2	12	7	19	21,387	21,934	43,32
18	Tegowanu	23,780	24,321	48,101	40	20	60	3	6	92	0		23	3		623,912		24,342	48,15
19	Tanggungharjo	19,605	19,955	39,560	23	15	38	6	6	124	10		1411	13		2419,615		19,961	39,57
	JUMLAH	680,376	694,618	1,374,994	806	751	1,557	309	275	584	318	241	559	485	374	829	681,478	695,532	1,377,01

Gambar 5.3 Halaman Data Penduduk

5.2.1.4 Halaman Layanan Kartu Tanda Penduduk

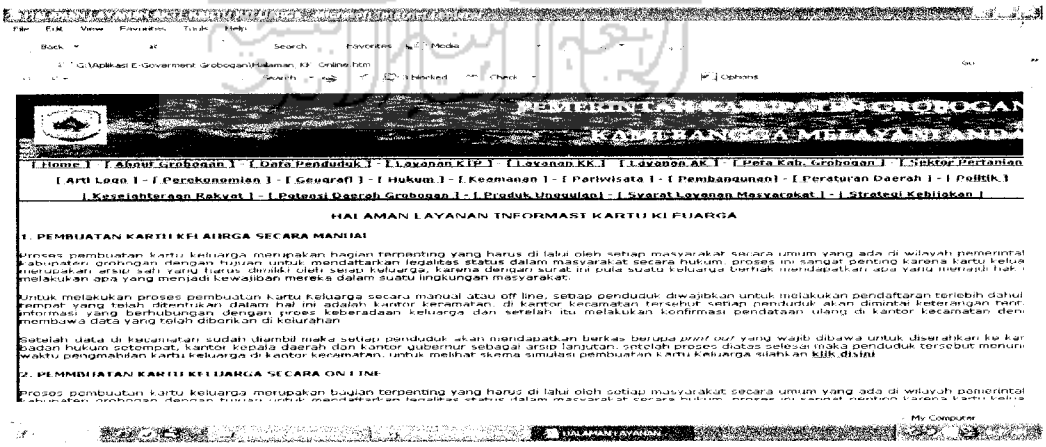
Halaman ini (lihat gambar 5.4 Halaman Layanan Kartu Tanda Penduduk) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang tata cara melakukan pembuatan kartu tanda penduduk di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami, bagaimana cara melakukan pembuatan kartu tanda penduduk di kabupaten grobogan.



Gambar 5.4 Halaman Layanan Kartu Tanda Penduduk

5.2.1.5 Halaman Layanan Kartu Keluarga

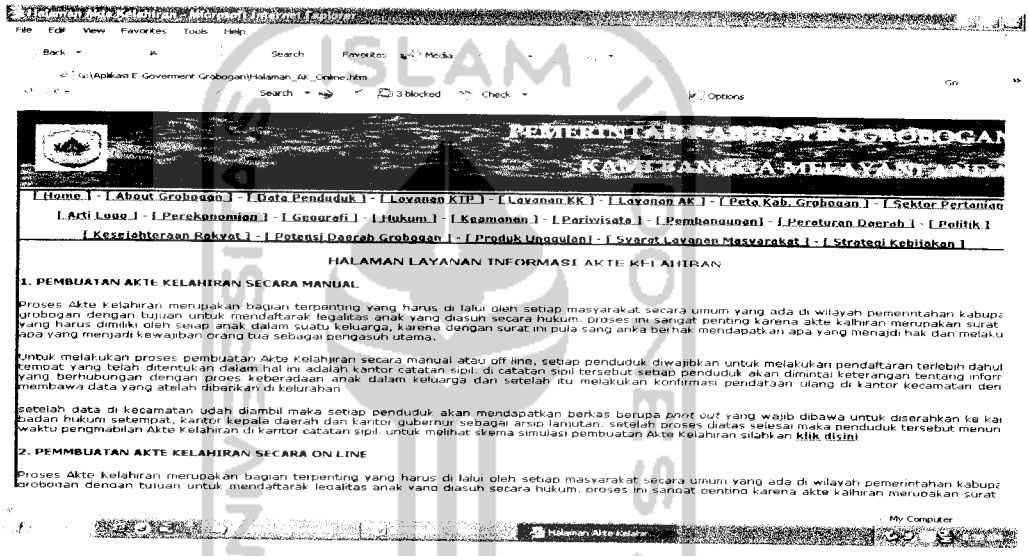
Halaman ini (lihat gambar 5.5 Halaman Layanan Kartu Keluarga) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang tata cara melakukan pembuatan kartu keluarga di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami, bagaimana cara melakukan pembuatan kartu keluarga di kabupaten grobogan.



Gambar 5.5 Halaman Layanan Kartu Keluarga

5.2.1.6 Halaman Layanan Akte Kelahiran

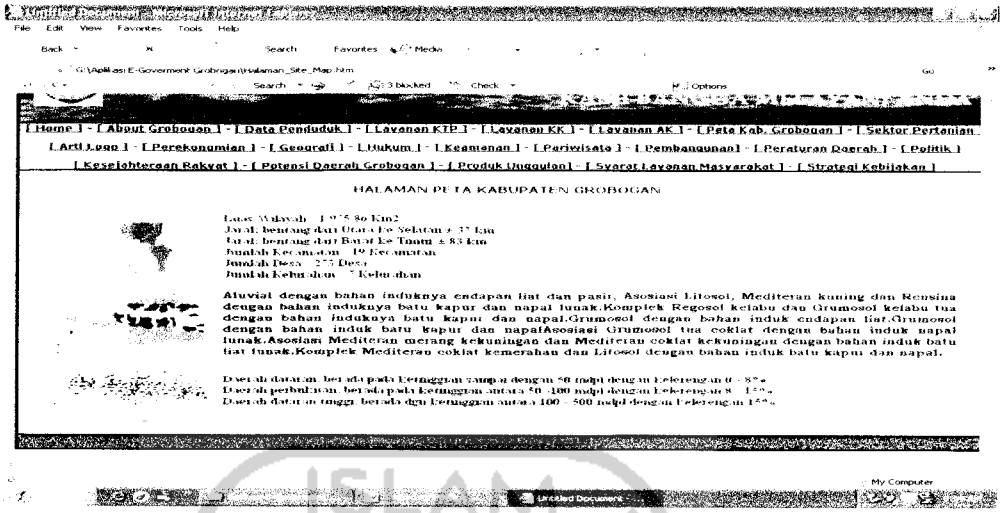
Halaman ini (lihat gambar 5.6 Halaman Layanan Akte Kelahiran) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang tata cara melakukan pembuatan akte kelahiran seorang anak di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dalam hal ini kepala keluarga dapat dengan mudah memahami, bagaimana cara melakukan pembuatan akte kelahiran di kabupaten grobogan.



Gambar 5.6 Halaman Layanan Akte Kelahiran

5.2.1.7 Halaman Peta Kab. Grobogan

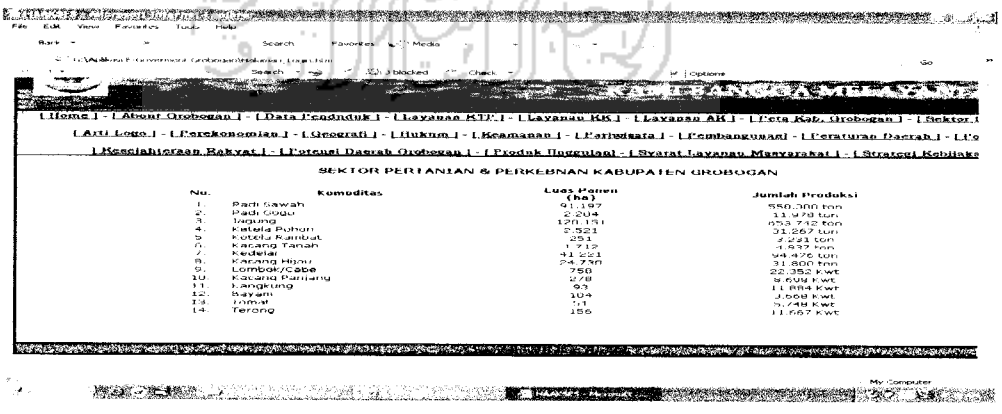
Halaman ini (lihat gambar 5.7 Halaman Peta Grobogan) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang tata letak kabupaten grobogan dilihat dari sisi ketinggian tanah, geografis dan posisi kota dalam peta jawa tengah. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami tentang letak dan posisi kabupaten grobogan di dalam area jawa tengah.



Gambar 5.7 Halaman Layanan Akte Kelahiran

5.2.1.8 Halaman Sektor Pertanian

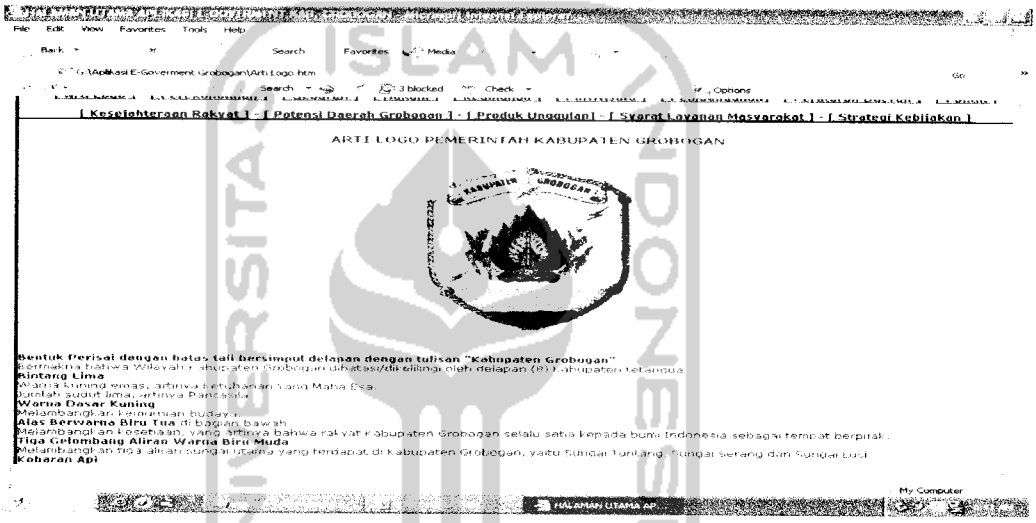
Halaman ini (lihat gambar 5.8 Halaman Sektor Pertanian) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang sektor pertanian yang ada di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat secara luas, baik dalam kabupaten grobogan maupun masyarakat indonesia umumnya dapat dengan mudah mengetahui tentang pertanian yang ada di kabupaten grobogan.



Gambar 5.8 Halaman Sektor Pertanian

5.2.1.9 Halaman Arti Logo

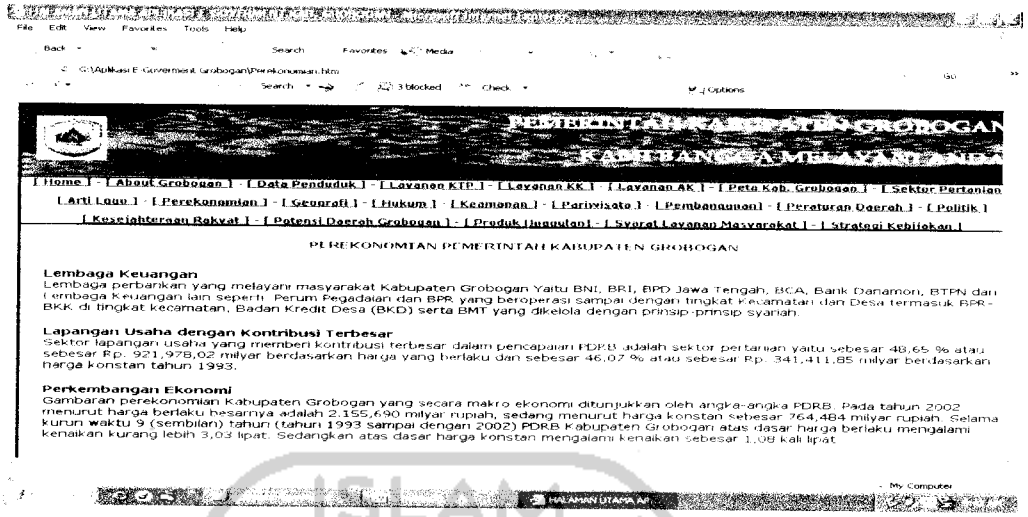
Halaman ini (lihat gambar 5.9 Halaman Arti Logo) digunakan untuk menyajikan informasi tentang maksud dan uraian lengkap tentang logo yang ada di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami, dan memaknai maksud logo yang sering digunakan oleh pemerintah kabupaten grobogan tersebut.



Gambar 5.9 Halaman Arti Logo

5.2.1.10 Halaman Bidang Perekonomian

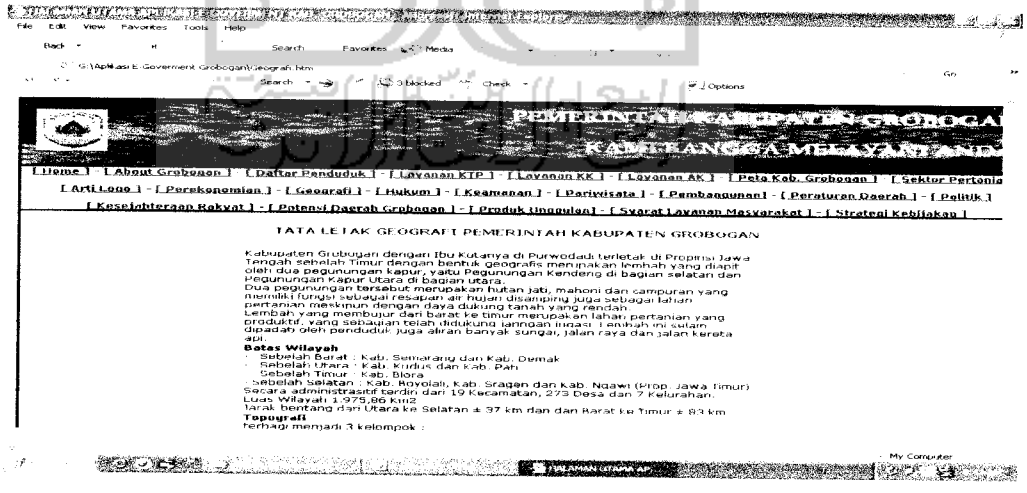
Halaman ini (lihat gambar 5.10 Halaman Bidang Perekonomian) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang bidang perekonomian yang ada di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami,kondisi dan peluang yang ada di kabupaten grobogan.



Gambar 5.10 Halaman Bidang Perekonomian

5.2.1.11 Halaman Tata Letak Geografis

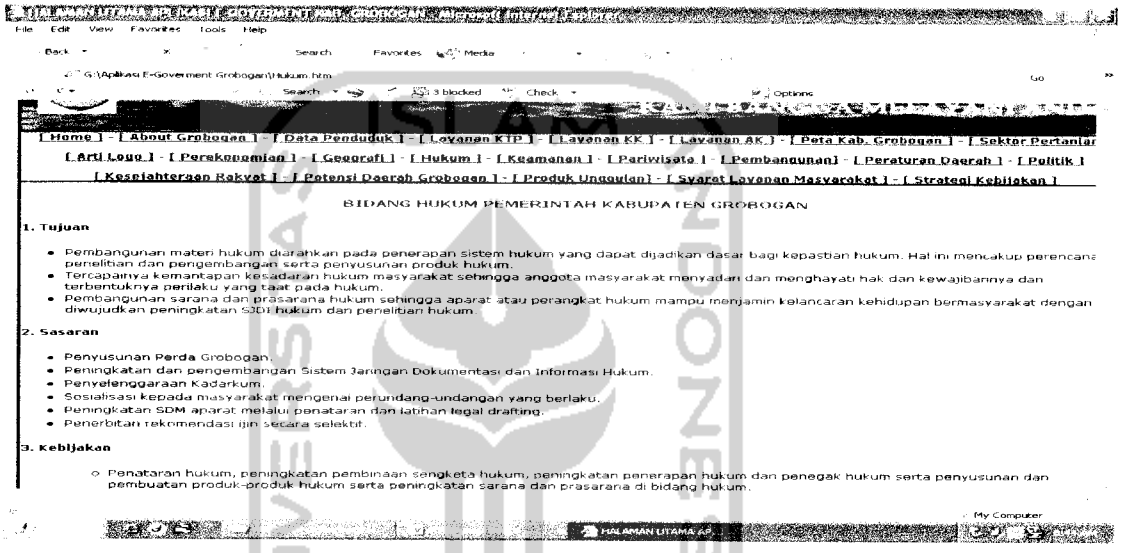
Halaman ini (lihat gambar 5.11 Halaman Tata Letak Geografis) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang kondisi geografis yang ada di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami, kondisi geografis yang ada di kabupaten grobogan.



Gambar 5.11 Halaman Tata Letak Geografis

5.2.1.12 Halaman Bidang Hukum

Halaman ini (lihat gambar 5.12 Halaman Bidang Hukum) digunakan untuk menyajikan informasi secara global tentang aturan dan hukum yang ada di kabupaten grobogan. Sehingga masyarakat dapat dengan mudah memahami, aturan dan hukum yang ada di kabupaten grobogan.



Gambar 5.11 Halaman Bidang Hukum

BAB VI

ANALISIS KINERJA PERANGKAT LUNAK

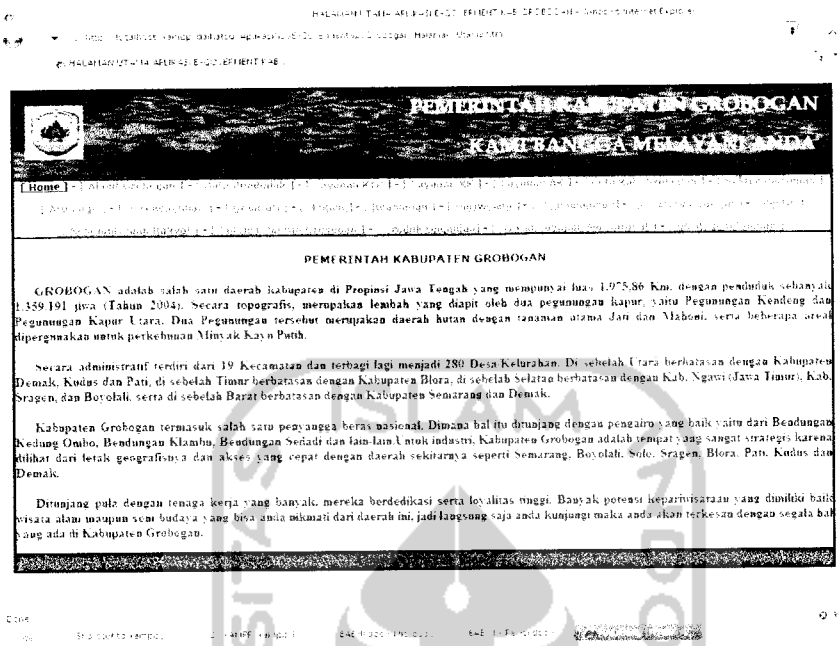
6.1 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk menganalisa kinerja perangkat lunak. Dari hasil analisis serta proses pengujian terhadap sistem akan diketahui apakah fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem dapat berjalan dengan baik atau tidak. Pengujian terhadap kinerja sistem ini dilakukan untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang terjadi pada saat sistem sedang berjalan serta mengetahui upaya untuk menyelesaikan permasalahan sistem itu sendiri.

Pengujian yang dilakukan pada tahapan ini adalah menguji fungsi *link* sebagai media utama untuk mengantarkan masyarakat sebagai pengguna utama menuju halaman yang diinginkan. Pengujian ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu pengujian terhadap fungsi *link* dan yang kedua adalah pengujian terhadap tampilan berupa gambar dan symbol-simbol lainnya yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun.

Proses pengujian ini, akan menjadi lebih efektif dalam pengembangan sistem selanjutnya, hal ini dikarenakan model pengujian yang dilakukan tentunya akan memberikan sejumlah informasi mengenai kesalahan yang terjadi ataupun kesuksesan sistem dalam melakukan eksekusi *link* untuk mengantarkan pengguna menuju ke halaman berikutnya.

6.1.1 Pengujian Halaman Erorr

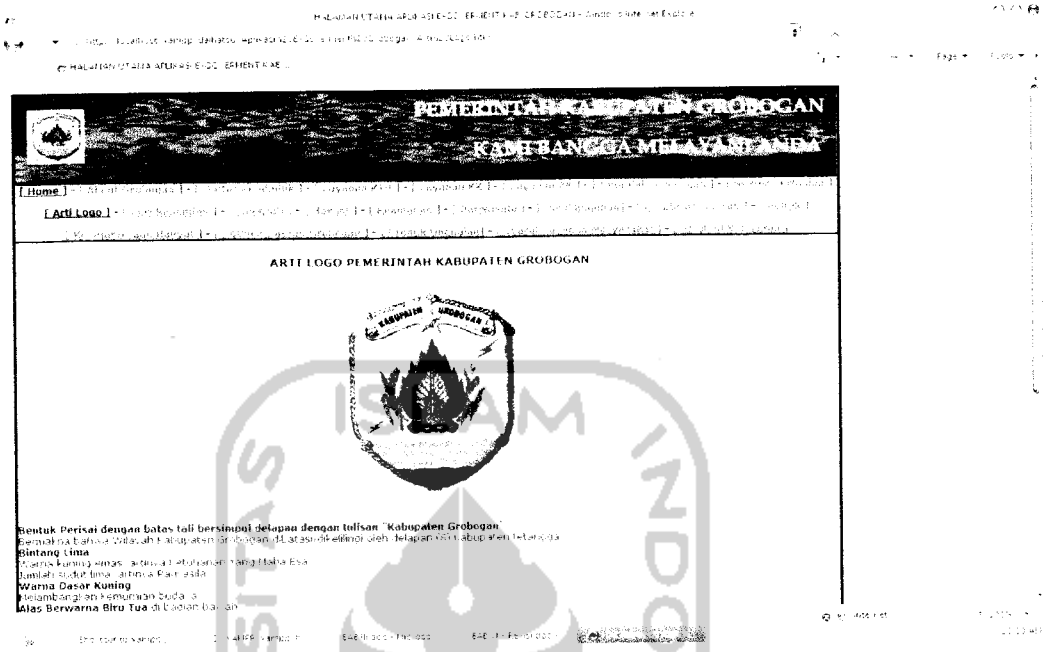


Gambar 6.1 Tampilan Halaman Utama

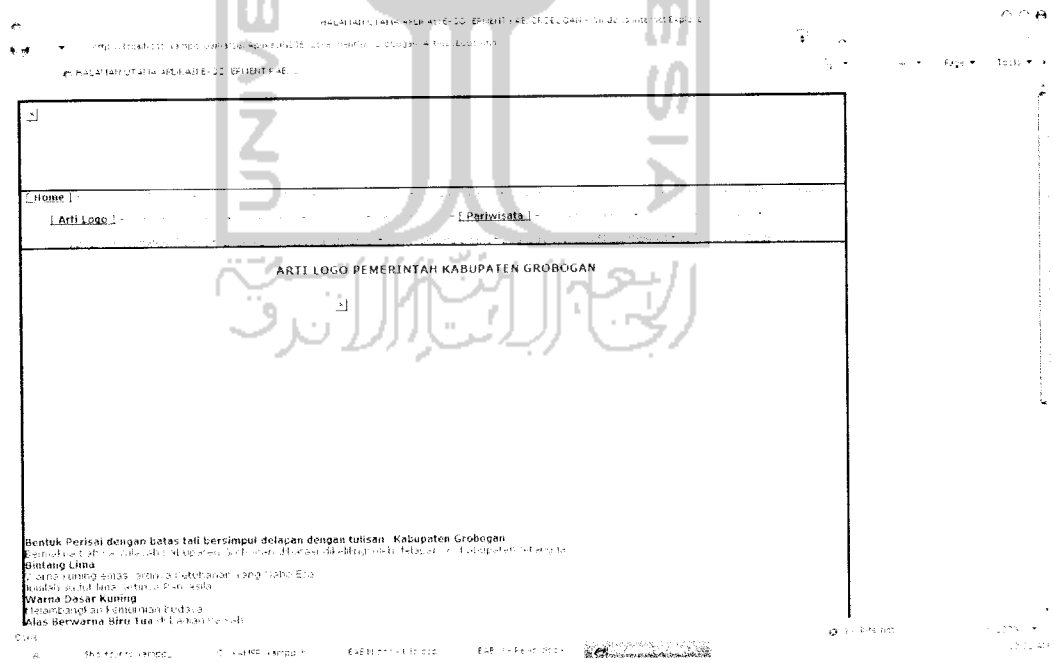


Gambar 6.2 Tampilan Error Halaman Utama

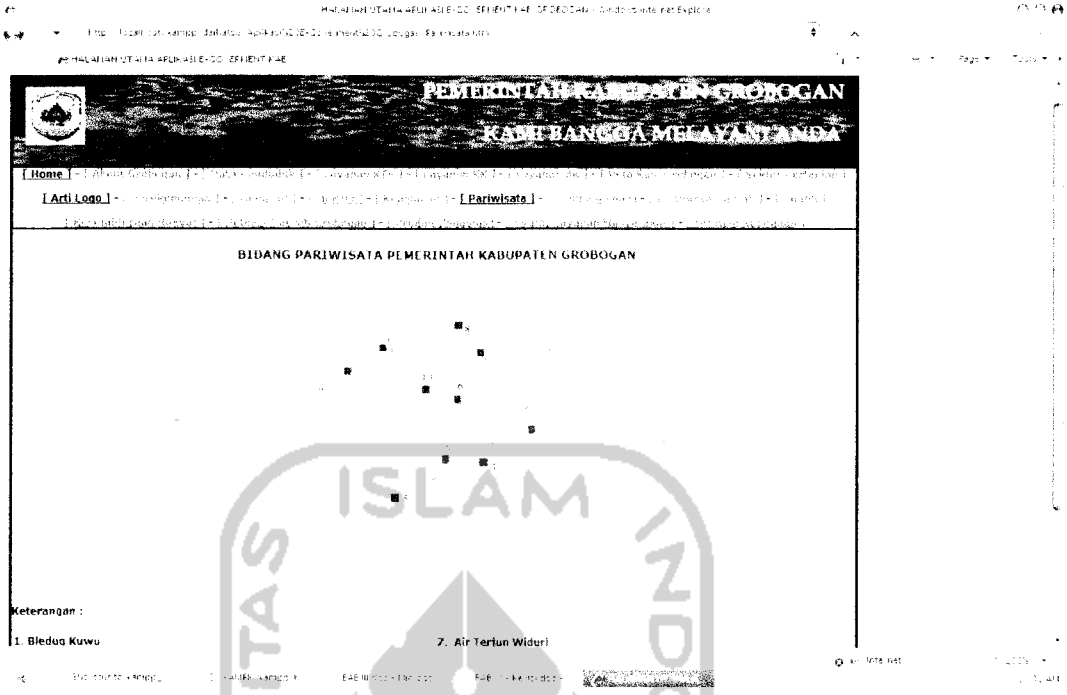
6.1.2 Pengujian Tampilan Gambar



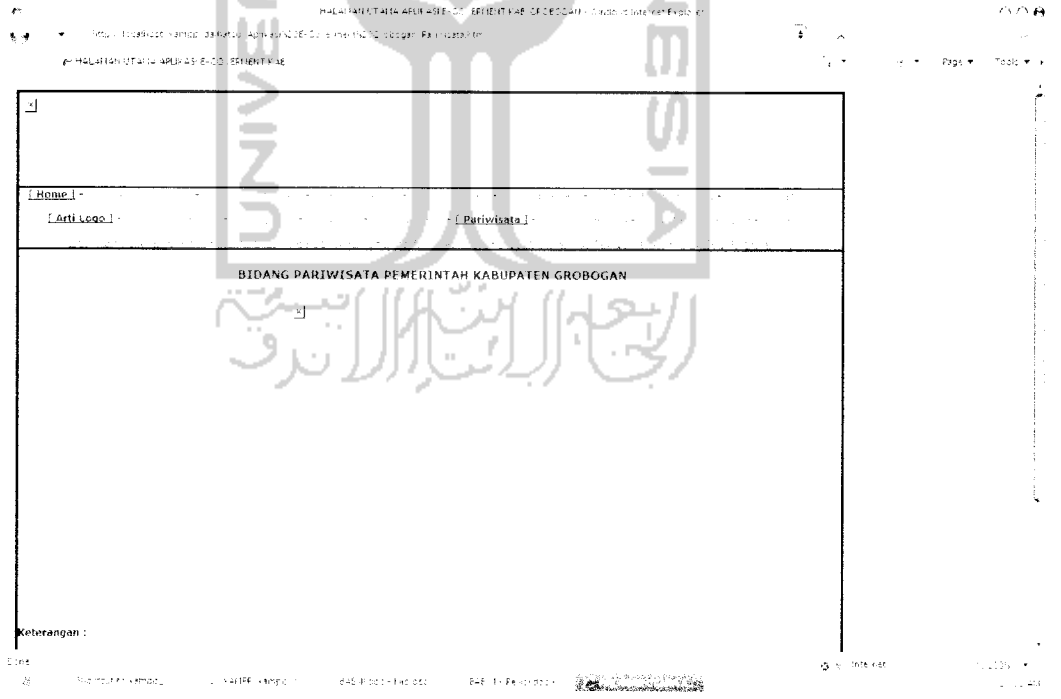
Gambar 6.3 Tampilan Halaman Arti Logo



Gambar 6.4 Tampilan Error Halaman Arti Logo



Gambar 6.5 Tampilan Halaman Pariwisata



Gambar 6.6 Tampilan Error Halaman Pariwisata

6.1.3 Analisis Kelemahan dan Kelebihan Aplikasi

Dalam membangun suatu aplikasi, tentunya terdapat beberapa kelemahan dan kelebihan yang terdapat pada "**Aplikasi Layanan Informasi Pemerintahan Kab. Grobogan Berbasis Web**"tersebut. Kelebihan dan kelemahan ini merupakan representasi dari proses yang berjalan dalam aplikasi tersebut. Adapun rincian kelemahan dan kelebihan dari aplikasi e-government grobogan dapat dilihat dibawah ini.

1. **Kelebihan**
   - Aplikasi ini merupakan aplikasi yang dapat dengan mudah membantu masyarakat untuk mengakses layanan informasi yang terdapat kabupaten grobogan secara global. Salah satu tujuan dari aplikasi ini adalah dapat membantu masyarakat grobogan untuk menemukan informasi tentang profil kota grobogan.
   - Aplikasi ini juga memberikan beberapa media pelayanan bagi masyarakat untuk dapat melakukan proses kelengkapan administrasi daerah yang harus dipenuhi sehingga pemerintah daerah setempat dengan mudah untuk melakukan pendataan terhadap penduduk yang ada.
   - Aplikasi ini dapat dilakukan secara on line, sehingga masyarakat dengan mudah untuk melakukannya dan Aplikasi ini didesain guna memenuhi kebutuhan informasi yang dibutuhkan masyarakat setempat.

- Melalui aplikasi ini, diharapkan masyarakat dapat memahami bagaimana prosedur penggunaan layanan di pemerintahan kabupaten grobogan.

2. Kelemahan

- Aplikasi ini lebih dititik beratkan pada proses pemenuhan informasi terhadap layanan pemerintah kabupaten grobogan.
- Dalam aplikasi ini tidak ada proses pendataan atau dengan kata lain aplikasi ini tidak menggunakan database sebagai media penyimpanan data dan bahasa pemrograman sebagai media proses pendataan masyarakat secara umum.
- Pada Aplikasi hanya menyediakan fasilitas *link* untuk menuju pada halaman web site berikutnya.

BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan dan implementasi yang telah dilakukan, ada beberapa hal yang dapat dikemukakan sebagai bagian dari hasil penelitian ini yaitu :

1. Aplikasi e-government grobogan digunakan sebagai salah satu sarana bagi masyarakat khususnya untuk mendapatkan informasi secara terperinci tentang sistem penyelenggaraan pemerintah daerah grobogan.
2. Aplikasi ini merupakan salah satu sistem yang dapat dengan mudah membantu masyarakat dalam berhubungan dengan pemerintah daerah sehingga ketersediaan data dan kelengkapan administrasi daerah dapat terjaga dengan baik.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang kabupaten grobogan secara detail, sehingga masyarakat dengan mudah mengetahui kondisi yang ada serta dapat memahami berbagai kebijakan dan aturan yang telah dibuat oleh pemerintah daerah kabupaten grobogan.
4. Aplikasi ini juga memberikan beberapa informasi pelayanan bagi masyarakat yang masing-masing meliputi layanan informasi kartu tanda penduduk, kartu keluarga dan akte kelahiran yang akan dimiliki oleh masyarakat di kabupaten grobogan.

7.2 Saran

Saran yang mungkin diberikan pada aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengembangan sistem ini selanjutnya sehingga aplikasi ini menjadi lebih baik. Untuk mecapai itu tentunya tidak mudah, maka saran yang dapat diberikan adalah

1. Sistem ini sekiranya perlu dikembangkan lebih lanjut, sehingga mayarakat lebih banyak mendapatkan informasi mengenai komponen yang terlibat dalam sistem penyelenggaraan pemerintah tersebut seperti keterlibatan kecamatan dan desa dalam mengirimkan data secara on line serta aplikasi sistem yang terintegrasi antara kecamatan/desa terhadap kabupaten sebagai data sentral yang harus selalu ter *up date*..
2. Pengembangan terhadap penggunaan database untuk aplikasi ini sekiranya dapat dikembangkan lagi sehingga aplikasi ini menjadi lebih baik, artinya aplikasi ini bisa diaplikasikan secara terintegrasi dengan melibatkan banyak kabupaten sehingga terbentuk satu sistem yang utuh dengan tujuan untuk menciptakan suatu sistem pemerintahan secara elektronik dalam sebuah propinsi atau yang disebut dengan *cyber province*.
3. Sekiranya dalam pengembangannya lebih lanjut hak akses admin dan pemda perlu berikan sesuai dengan kebutuhan kabupaten grobogan sehingga proses memonitoring data dan pembatasan terhadap hak akses lebih terjaga dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[AGU01] Agung, Gregorius. "**DESAIN WEB INTERAKTIF DAN DINAMIS DENGAN FRONTPAGES 2000 DAN MACROMEDIA DREAMWEAVER 4"**, Jakarta : PT Elex Media Komputindo,2001

[MCL96] Mc Leod, Raymond. "**SISTEM INFORMASI MANAGEMENT**", Jakarta : PT Prenhalindo,1996

[JUL04] Julianti, M. Ramaddan "**APLIKASI PENCARIAN PASIEN, DOKTER, KAMAR PADA RUMAH SAKIT DI YOGYAKARTA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN MULTI DBMS**" Tugas Akhir,2004

[DJUM05] Djumadal, Surat "**Bidang Layanan Teknologi Informasi**" Badan Informasi Daerah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Komplek Kepatihan, Danureja, Yogyakarta 55213, (suratdjumadal@yahoo.com)

[DJUN02] Djunaedi, Achmad Prof. Dr. Ir. "**E-Government & Workshop Linux**" Kepala BAPPEDA Propinsi DIY, 2002, achmaddjunaedi@yahoo.com website: http://intranet .ugm.ac.id/~a-djunaedi