

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa manusia hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi, menyebabkan sebagian orang meninggalkan proses pencarian informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan informasi. Teknologi informasi yang berkembang saat ini telah memungkinkan manusia mendapatkan informasi secara lebih *up-to-date* dan optimal. Salah satu tujuan penggunaan teknologi informasi adalah untuk efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang tercermin dari kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta keakuratan informasi [1]. Percepatan penggunaan teknologi informasi dapat terlihat dari banyaknya aplikasi yang digunakan sebagai media jual-beli untuk membantu para pengusaha dalam memasarkan barang yang mereka jual, seperti pengusaha budidaya ikan, pengusaha makanan olahan, dan lainnya [2].

Transaksi jual-beli secara *online* saat ini memberi banyak keuntungan bagi para penjual dan pembeli, dikarenakan transaksi secara *online* lebih efisien, pembeli dapat membeli tanpa diharuskan bertatap muka secara langsung dengan penjual. Pembeli dapat memilih produk melalui aplikasi atau media teknologi informasi lain seperti brosur digital, *website* atau katalog produk milik penjual. Hanya saja transaksi jual-beli antar kota maupun antar pulau harus dipertimbangkan untuk produk yang rentan rusak atau busuk seperti barang pecah belah, sayuran, dan produk budidaya perikanan. Sehingga dalam beberapa proses transaksi jual-beli secara *online* pembeli disarankan memilih penjual dengan lokasi terdekat atau memilih ekspedisi yang tepat agar barang sampai ditangan pembeli dengan aman dan tidak ada pihak yang dirugikan[3].

Media jual-beli secara *online* sangat membantu proses penjualan produk, salah satunya produk budidaya perikanan. Media jual-beli ini menjadi sebuah solusi dimana ketidakberdayaan petani pembudidaya ikan untuk menjual ikan hasil produksi dengan

harga yang tinggi, hal ini disebabkan praktek kartel dimana tengkulak menciptakan dan menentukan harga beli yang rendah dari petani pembudidaya ikan dan disisi lain tengkulak merancang harga jual yang tinggi ke konsumen[4].

Melihat dari kondisi diatas percepatan pengembangan teknologi informasi khususnya transaksi jual-beli secara *online* memunculkan berbagai inoasi khususnya untuk proses jual-beli produk hasil budidaya perikanan yaitu benih, ikan konsumsi, induk serta berbagai macam ikan hias yang aman dan efisien [4][5]. Dinas Komunikasi dan Informatika (Dinkominfo) Kabupaten Banyumas ikut serta dalam pengembangan teknologi tersebut. Dinkominfo saat ini berfokus untuk membuat inovasi yang bertujuan dalam mempermudah masyarakat kabupaten banyumas dalam pembelian benih ikan yang diberi nama Aplikasi Adol Iwak (Doli), dalam membangun aplikasi doli penulis memiliki tugas untuk merancang *user interface* (UI) Aplikasi Doli. Dengan dirancangnya *user interface* tersebut nantinya akan dibuat dengan sederhana dan menarik perhatian bagi para user yang menggunakannya dengan tampilan yang mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh siapa saja yang menggunakan Aplikasi Doli dan dapat menjadi acuan pemrogram dalam mengimplementasikan menjadi sebuah aplikasi.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP,
 - a. Mengimplementasikan ilmu dan teori yang telah didapatkan kedalam dunia kerja.
 - b. Membentuk karakter yang profesional dalam mengembangkan *softskill* dan *hardskill* di bidang informatika.
2. Tujuan Pembuatan Laporan,
 - a. Memenuhi syarat untuk melengkapi salah satu mata kuliah pada program studi S1 di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 - b. Mengidentifikasi kebutuhan rancangan *user interface* yang akan

dilakukan.

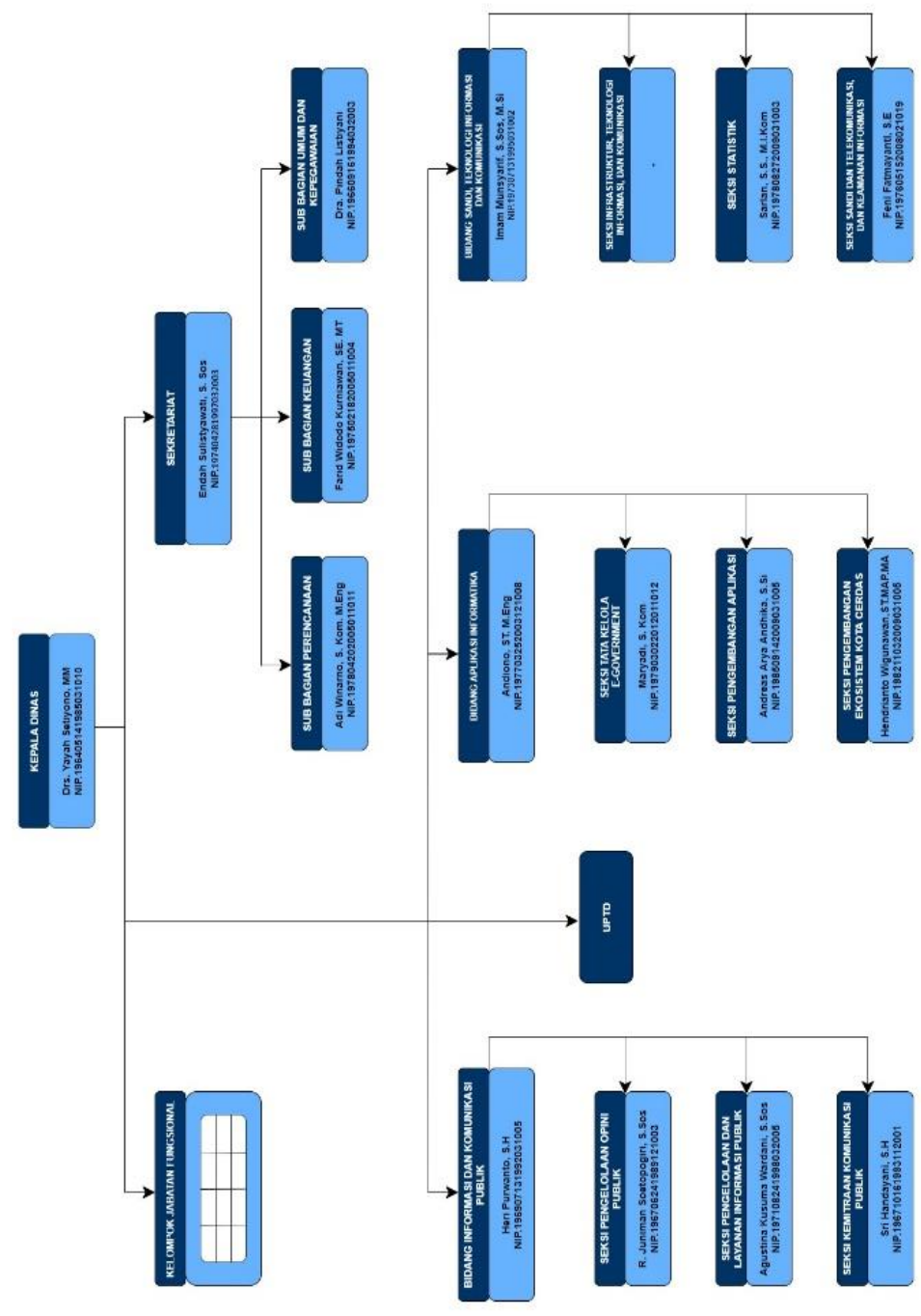
C. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup pelaksanaan Kerja Praktek (KP) penulis ditempatkan pada bagian *developer* khususnya pada bagian *frontend developer*, dengan fokus utama bagian *frontend developer* pada pengembangan aplikasi adalah membuat *user interface* aplikasi doli.

D. ASPEK UMUM DAN KELEMBAGAAN

Dinas Komunikasi dan Informatika (Dinkominfo) pemerintah Banyumas bertanggungjawab menangani segala urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, bidang informasi dan komunikasi publik, bidang pemerintahan elektronik, bidang sandi, teknologi informasi dan komunikasi yang merupakan kewenangan daerah dan tugas penunjang yang diberikan kepada daerah. Seiring dengan berjalannya waktu sistem pelayanan informasi dan komunikasi harus beradaptasi dengan tuntutan zaman, yaitu harus berbasis teknologi informasi. Beberapa hal mendasar yang perlu menjadi perhatian dalam keberhasilan penggunaan teknologi informasi dalam penyelenggaraan pemerintahan atau e-government adalah terkait dengan personalia, tata kelola, aplikasi dan database serta infrastruktur jaringan. Dengan niat positif untuk lebih memajukan Kabupaten Banyumas yang lebih baik, Dinkominfo Kabupaten Banyumas terus berupaya semaksimal mungkin untuk membangun dan meningkatkan pelayanan prima terkait dengan urusan wajib komunikasi dan Informatika bagi masyarakat di Kabupaten Banyumas [6].

STRUKTUR ORGANISASI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN BANYUMAS



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi Dinkominfo Kabupaten Banyumas [7].

Gambar 1.1 merupakan struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Banyumas yang dipimpin oleh kepala dinas yang terdiri dari 1 sekretariat dan 3 bidang. Sekretariat dipimpin oleh sekretaris membawahi 3 kepala sub bagian yaitu Sub bagian perencanaan, Sub bagian keuangan, Sub bagian Umum dan Kepegawaian. Setiap bidang dipimpin oleh kepala bidang yaitu bidang Informasi dan Komunikasi Publik yang dibawahinya oleh Seksi Pengelolaan Opini Publik, Seksi Pengelolaan dan Layanan Informasi Publik, dan Seksi Kemitraan Komunikasi Publik. Bidang Aplikasi Informatika dibawahinya oleh 3 seksi yaitu Seksi Tata Kelola E-government, Seksi Pengembangan Aplikasi, dan Seksi Pengembangan Ekosistem Kota Cerdas. Dan Bidang Sandi, Teknologi informasi dan Komunikasi yang dibawahinya oleh 3 seksi yaitu Seksi Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi, Seksi Statistik, dan Seksi Sandi dan Telekomunikasi, dan Keamanan Informasi.

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan ini, penulis memperoleh data melalui beberapa metode:

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada pembimbing Praktik Kerja Lapangan (PKL/KP) untuk menentukan kebutuhan rancangan *user interface* sebagai proses pembuatan rancangan *user interface*.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan diskusi penulis untuk menganalisis masalah serta penentuan solusi.

3. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mencari solusi dari masalah jika tidak bisa didapat dari wawancara dan diskusi dengan cara membaca jurnal dan sumber internet lainnya.

F. SISTEMATIKA PENULISAN LAPORAN

Laporan ini disusun dalam beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai gambaran umum latar belakang serta tujuan dari dibuatnya rancangan *user interface*.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi mengenai teori-teori yang berkaitan dengan rancangan *user interface* yang dijadikan penulis sebagai acuan dalam merancang *user interface*.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan semua kegiatan yang dilakukan oleh penulis dalam merancang *user interface*.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh dari kegiatan PKL/KP dan saran yang ditujukan kepada tempat PKL/KP penulis.