

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Kantor Badan Penanaman Modal Daerah (BPMD) Kota Kupang menurut rencana strategis (renstra) tahun anggaran 2007-2012, merupakan lembaga pemerintahan yang berperan sebagai motor penggerak perekonomian di Kota Kupang. Salah satu upaya mewujudkan perekonomian yang handal dicapai melalui kegiatan investasi, baik dalam bentuk Penanaman Modal Asing (PMA)/Penanaman Modal Dalam Negeri (PMDN) maupun Non PMA/PMDN. Untuk itu dalam mewujudkan hal tersebut, segala daya dan upaya telah dilakukan BPMD Kota Kupang untuk menarik minat investor guna menanamkan modalnya di Kota Kupang, diantaranya melakukan kajian mendalam mengenai potensi daerah dan peluang investasi untuk dijadikan bahan promosi kepada pihak investor.

Dalam melakukan kegiatan promosi potensi dan peluang investasi saat ini, BPMD Kota Kupang mengandalkan beberapa sarana promosi, yakni melalui acara-acara pameran investasi dan beriklan pada media cetak. Namun sarana-sarana promosi tersebut masih memiliki kelemahan-kelemahan dalam penerapannya, kelemahan tersebut antara lain : acara-acara pameran yang diadakan hanya beberapa kali dalam satu tahun dan hanya diselenggarakan di beberapa kota atau negara. Begitu pula dengan media cetak yang memiliki keterbatasan jumlah halaman dalam memuat berita.

Dalam era globalisasi, efisiensi kerja menjadi suatu hal yang mutlak diperlukan dalam menentukan kesuksesan suatu organisasi. Kebutuhan akan informasi yang akurat, cepat dan terpercaya adalah kunci keberhasilan tersebut. Perkembangan teknologi khususnya teknologi *internet* saat ini mampu menjawab setiap tantangan yang ada, dengan berbagai manfaatnya sebagai media berbagi informasi yang murah serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja, tentunya akan sangat menguntungkan dalam segi penghematan waktu, tenaga dan biaya. Hal tersebut lah yang saat ini menjadi penunjang keberhasilan dalam berbagai bidang, khususnya pada bidang pemerintahan.

Searah dengan kondisi teknologi yang terus berkembang, melalui *Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003*, yang mengemukakan tentang pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (*e-government*), yang bertujuan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan.

Dengan kelebihan yang ada pada teknologi *internet* dan dukungan dari pemerintah dalam menggalakan pemanfaatannya, maka untuk meningkatkan kinerja BPMD Kota Kupang dalam hal penanaman modal, akan dibangun sistem informasi dengan judul; **Sistem Informasi Penanaman Modal Berbasis Web (Badan Penanaman Modal Daerah Kota Kupang).**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah pokok BPMD Kota Kupang ialah: Sarana promosi potensi dan peluang investasi pada BPMD Kota Kupang melalui acara-acara pameran dan beriklan pada media cetak perlu mendapat dukungan lebih dalam hal kemudahan, kecepatan dan penghematan biaya promosi dan akses informasi, karena acara-acara promosi yakni pameran, hanya diadakan beberapa kali dalam satu tahun dan hanya dilakukan di beberapa kota atau negara, begitu pula dengan media cetak yang memiliki keterbatasan jumlah halaman dalam memuat berita.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, yang menjadi batasan masalah ialah :

1. Data yang dimasukan adalah data hasil kajian BPMD Kota Kupang berupa data peningkatan investasi, sektor-sektor investasi yang berkembang, data statistik investasi Kota Kupang, profil Badan Penanaman Modal Daerah Kota Kupang dan data pendukung lainnya berupa situs terkait, berita dan forum diskusi.
2. Aplikasi yang dirancang berbasis *web*, yang hanya dapat diakses melalui jaringan *internet (online)*.

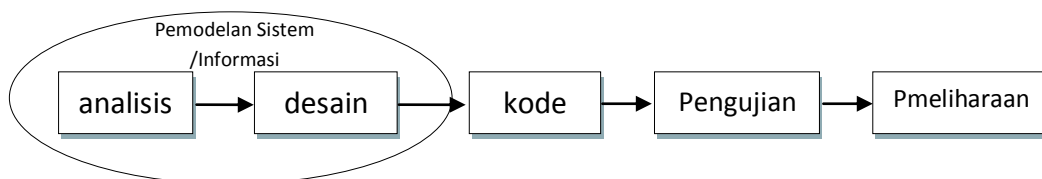
## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pada BPMD Kota Kupang adalah; membangun sistem informasi penanaman modal berbasis *web*, sehingga dapat menunjang kegiatan BPMD Kota Kupang dalam hal :

1. Memudahkan BPMD Kota Kupang dalam pemberian layanan promosi potensi dan peluang investasi yang ada di Kota Kupang kepada pihak investor, agar investor dapat mengetahui potensi investasi apa saja yang sedang berkembang di Kota Kupang.
2. Memudahkan pihak investor maupun calon investor untuk berdiskusi langsung dengan pihak BPMD, sehingga permasalahan yang ada dapat terselesaikan secara cepat, tepat dan akurat.
3. Memberikan kemudahan bagi masyarakat umum maupun investor untuk mengetahui prosedur-prosedur dalam melakukan investasi melalui link-link terkait pernanaman modal yang disediakan.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk membangun sistem adalah model *sekuensial linier*, yang biasa disebut juga dengan “*siklus kehidupan klasik*” atau “*model air terjun*”. Adapun tahapan-tahapan model ini dijelaskan oleh Presman (2002) sebagai berikut :



Gambar 1.1 *Model Sekuensial Linier*

Aktivitas-aktivitas model sekuensial linier melingkupi :

### 1. Pemodelan Sistem/Informasi

Langkah ini merupakan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *costumer* (pegawai BPMD), maupun

mengumpulkan data-data tambahan, baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

## 2. Analisis

Setelah proses pengumpulan kebutuhan diidentifikasi dan difokuskan secara khusus, maka untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas, diperlukan alat bantu dalam menggambarkan dan menjelaskan proses kerja suatu sistem yaitu berupa *Data Flow Diagram (DFD)*, diagram alir (*Flowchart*) yang menyatakan aliran algoritma, serta *Entity Relationship Diagram (ERD)* yaitu pemodelan data konseptual menggambarkan hubungan antara penyimpan.

## 3. Desain

Pada proses ini, mulai di kerjakan konfigurasi antara muka (*interface*) web BPMD Kota Kupang kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan, demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Proses pembuatan konfigurasi antar muka (*interface*), dikerjakan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*.

## 4. Kode

Setelah proses desain dikerjakan, langkah selanjutnya adalah pembuatan kode agar desain yang dikerjakan dapat diterjemahkan kedalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Dalam melakukan pengkodean, menggunakan bahasa pemrograman *HTML* untuk membuat interface,

MySQL untuk mengelola database dan *PHP* sebagai bahasa pemrograman yang menghubungkan *interface* dan *database* secara *on the fly*.

## 5. Pengujian

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi setelah pengujian sistem diberikan kepada pengguna.

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. setelah melalui tahap-tahap pembuatan sistem maka diadakan uji coba.

Dalam pengujian sistem ini, menggunakan metode *Black Box* yaitu metode yang berfokus pada persyaratan atau kebutuhan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat pengkodean.

## 6. Pemeliharaan

Perangkat lunak akan mengalami perubahan setelah disampaikan kepada pelanggan. Perubahan akan terjadi karena kesalahan-kesalahan ditentukan, contohnya karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja. Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar alur Penelitian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penelitian ini disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I : Pendahuluan**

Pada Bab I membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II : Landasan Teori**

Pada Bab II akan membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir.

### **BAB III : Analisis Dan Perancangan Sistem**

Pada Bab ini membahas pengertian perancangan sistem, sistem perangkat pendukung, sistem perangkat keras, sistem perangkat lunak, perancangan basis data, relasi antar tabel, diagram alir data (*Data Flow Diagram*), diagram konteks, perancangan antar muka.

### **BAB IV : Implementasi**

Menjelaskan tentang implementasi sistem yang dibangun serta implementasi basis data dan implementasi program.

## **BAB V : Pengujian Dan Hasil Program**

Memuat tentang pengujian dan hasil dari implementasi sistem berupa data keluaran, sistem, kelebihan dan kekurangan sistem.

## **BAB VI : Penutup**

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.