

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA PERIZINAN MENDIRIKAN USAHA DAN BANGUNAN

Mukhammad Galih Ari Wibowo

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

Email : gariwib@gmail.com

ABSTRACT

Secara umum tujuan pengembangan sistem informasi pemesanan jasa perizinan adalah untuk memberikan kemudahan dalam penyimpanan informasi, menghemat waktu, meningkatkan produktifitas serta profitabilitas perusahaan. Dalam beberapa tahun terakhir ini peningkatan produktifitas Biro Jasa Langgeng dibantu dengan berkembangnya teknologi sistem informasi. Tetapi tidak semua kebutuhan sistem informasi itu dapat memenuhi kebutuhan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi Biro Jasa Langgeng. Keterbatasan sumber daya dan anggaran memaksa para pengembang sistem informasi untuk mengoptimalkan kinerja sumber daya yang telah ada. Pemanfaatan aplikasi berbasis web dapat membantu untuk memaksimalkan kegiatan dalam sistem informasi, baik dimanapun dan kapanpun user berada. Dari banyaknya kemudahan user dalam menggunakan fasilitas internet, semakin menegaskan bahwa perkembangan aplikasi web sangatlah dibutuhkan di era sekarang ini. Dengan pengembangan perangkat lunak menggunakan model prototipe sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang didapat dari perangkat lunak yang dibuat. Laporan Tugas Akhir ini akan melaporkan pelaksanaan pengembangan sistem informasi pemesanan jasa dengan perancangan proses menggunakan DFD dan ERD. Kemudian dengan program sistem informasi pemesanan jasa ini, dapat membantu memudahkan implementasi perizinan mendirikan usaha dan bangunan, dapat membantu memperlancar proses administrasi perusahaan, dan dapat sesuai dengan keinginan pihak perusahaan. Sehingga dapat memaksimalkan pemanfaatan aplikasi perangkat lunak yang telah ada.

Kata Kunci : perusahaan, perizinan, web, aplikasi, user

1. PENDAHULUAN

Dengan berkembangnya teknologi informasi, manusia mulai mendapatkan kemudahan- kemudahan dalam berbagai

aspek kehidupannya. Hal ini dikarenakan perkembangan dalam bidang teknologi informasi dapat meningkatkan perkembangan di bidang-bidang lain.

Salah satu bagian dari teknologi

informasi yang sangat berguna adalah pemanfaatan teknologi dalam perancangan aplikasi web, karena teknologi tersebut dapat di tujukan langsung untuk membantu mempermudah kebutuhan dari pembuat atau pemesannya.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis akan mengangkat tentang Sistem Informasi Pemesanan Jasa Perizinan Mendirikan Usaha dan Bangunan Yang mana akan membahas dari perancangan hingga penggunaan sistem tersebut.

Jasa perizinan ini akan melayani beberapa surat yang bersangkutan dengan izin mendirikan usaha dan bangunan Antara lain SIUP, TDP, HO, IMB. Biasanya apabila seseorang ingin mengurus surat-surat izin tersebut dia akan di hadapkan dengan peraturan dan prosedur dari pihan kantor dinas perindustrian dan perdagangan kota atau wilayah tempat domisili orang tersebut. dan prosesnya pun sangat banyak menyita waktu dan tenaga.

Biro jasa Langgeng adalah salah satu perusahaan swasta yang bergerak dibidang layanan jasa perizinan usaha, yang terdapat di kota semarang yang dapat dipercaya kurang lebih selama enam tahun sejak didirikannya. Sehingga menjadikan perusahaan ini banyak dijadikan pilihan oleh warga semarang khususnya bagi pendatang baru.

Perusahaan Biro jasa Langgeng melayani pengurusan izin SIUP, TDP, HO dan IMB. Dengan pelayanan yang cepat dan prima memberikan nilai lebih pada Biro jasa Langgeng dalam pengurusan izin usaha. Alamat dari Biro jasa Langgeng terletak di dekat komplek kampus Akademi Kepolisian Semarang di jl.Tengger Barat, RT 3, kota semarang. Dengan jumlah pekerja 4 orang membuat pelayanan perizinan usaha menjadi lebih

cepat dan dapat tertangani semua berkas yang telah masuk.

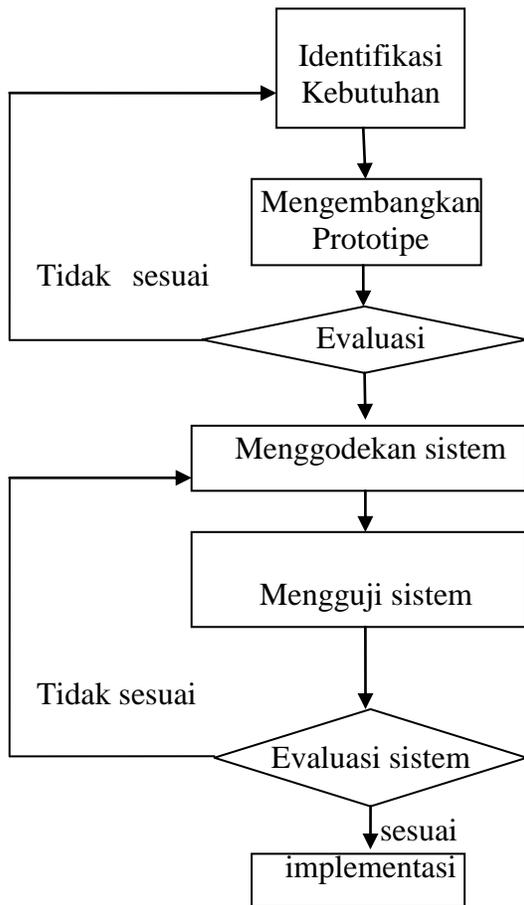
2. METODE PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam tugas akhir ini adalah dengan menggunakan model proses pengembangan perangkat lunak *Prototyping*. *Prototyping* (prototipe) merupakan proses pembuatan model dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat mengetahui hasil yang akan didapat (Abdul Kadir, 2008, p20).[6]

Alasan saya menggunakan model prototype karena prototype mempunyai beberapa keunggulan. Adapun keunggulan dan dari *Prototyping* adalah:

- Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan *user*.
- Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan *user*.
- *User* berperan aktif dalam pengembangan sistem.
- Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

Beriku tahapan-tahapan dalam metode pengembangan sistem dengan model Prototipe



1. Identifikasi kebutuhan
Pada tahap ini penulis mencari permasalahan dan mencari solusi yang sekiranya dapat mengatasi masalah yang ada. Selanjutnya mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Mengembangkan Prototipe
Tahap mengembangkan prototipe ini dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* atau pemakai, serta menentukan apakah prototipe dapat diterima oleh *user* atau tidak.
3. Evaluasi Prototipe

Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah prototipe yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak maka prototipe akan direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, dan 3.

4. Mengkodekan sistem
Pada tahap ini dimana pengembang akan membuat aplikasi perangkat lunak *Prototyping*. Termasuk dalam tahap ini pengujian dan penyempurnaan aplikasi.
5. Menguji sistem
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, maka dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak dengan menggunakan *White Box*, *Black Box* dan pengujian arsitektur yang lain.
6. Evaluasi sistem
Pada tahap ini *user* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sesuai dengan yang diharapkan. Jika ya langkah 7 dilakukan, jika tidak maka akan direvisi dengan mengulang langkah 4, dan 5.
7. Implementasi
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

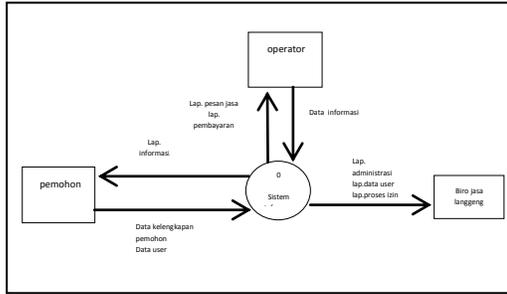
3. PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Sistem

Setelah penulis melakukan analisa dan penelitian tentang teori – teori pembuatan website, maka perancangan sistem dapat dirancang secara berurutan mulai dari Context Diagram, Data Flow Diagram, dan Entity Relationship Diagram

3.1.1 Context Diagram

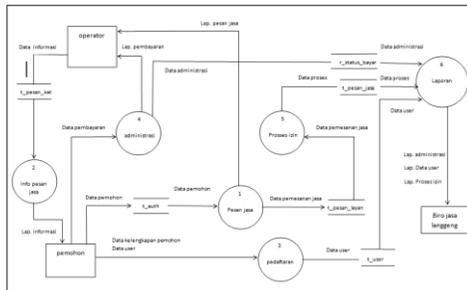
Context Diagram menggambarkan sistem dalam satu lingkaran dan hubungan dengan entitas luar. Lingkaran tersebut menggambarkan keseluruhan proses dalam sistem)[7].



Dari gambar menjelaskan tentang aliran data dari pemohon dan operator yang masuk ke dalam sistem dan menghasilkan keluaran berupa laporan ke berbagai entitas, yaitu pemohon, operator dan pimpinan.

3.1.2 Data Flow Diagram level

Data Flow diagram level berikut ini memperlihatkan aliran data secara lebih rinci dari Context Diagram.



Pada gambar diatas tampak 6 proses dan 6 penyimpanan data yang terlibat dalam sistem tersebut, gambar tersebut menjelaskan lebih rinci dari alur data dari context diagram. Berikut proses-proses nya.

1. Proses pesan jasa
2. Proses info pesan jasa

3. Proses pendaftaran
4. Proses administrasi
5. Proses izin
6. Proses laporan

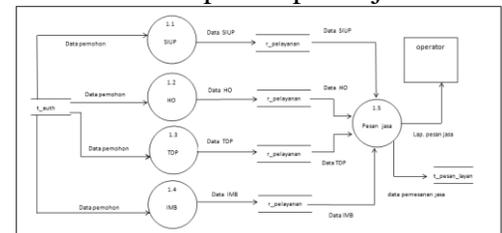
Dan berikut penyimpanan data yang terlibat

1. t_auth, untuk menyimpan data dari user dan status user.
2. t_user, untuk menyimpan data identitas dari user.
3. t_pesan_jasa, untuk menyimpan data pemesanan jasa perizinan.
4. t_pesan_ket, untuk menyimpan data keterangan yang diberikan dari operator ke pemohon.
5. t_pesan_layan, untuk menyimpan data dari jenis layanan yang diminta oleh operator.
6. r_status_bayar, menyimpan data user yang sudah melunasi biaya perizinan.

3.1.3 DFD level n

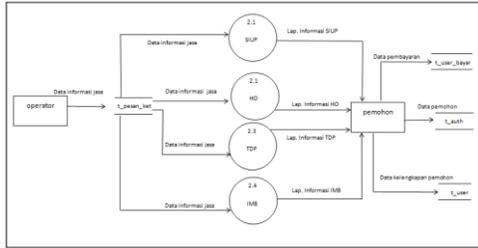
DFD level n adalah pengembangan dari context diagram kedalam komponen yang lebih detail.

1. DFD level 1.1 proses pesan jasa



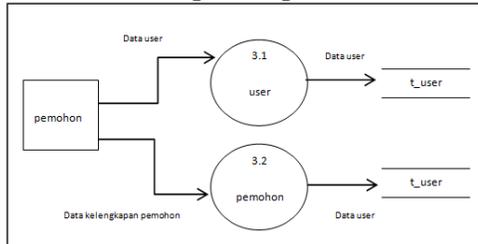
Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses permohonan SIUP, HO, TDP, IMB dan pesan jasa. Dan relasi dari penyimpanan data r_pelayanan.

2. DFD level 1.2 proses info pesan jasa



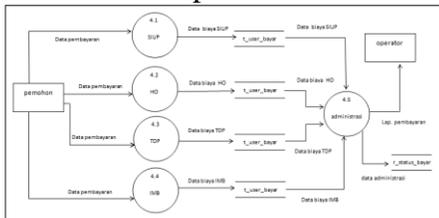
Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses informasi SIUP, HO, IMB, TDP, yang di lanjutkan dengan keluaran berupa laporan ke pemohon.

3. DFD level 1.3 proses pendaftaran



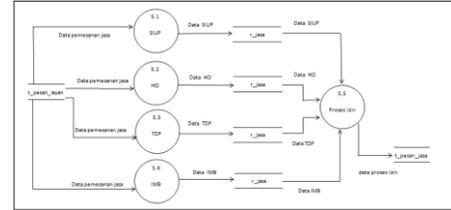
Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses user dan pemohon, dimana user melakukan proses login dan pemohon melakukan proses pendaftaran.

4. DFD level 1.4 proses administrasi



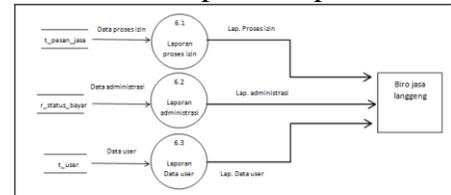
Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses pembayaran SIUP, HO, IMB, TDP dan administrasi. Dan terdapat relasi dari penyimpanan data pembayaran user yaitu t_user_bayar.

5. DFD level 1.5 proses izin



Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses pemesanan jasa SIUP, HO, IMB, TDP dan proses izin. Dan terdapat relasi dari penyimpanan data jasa yaitu r_jasa.

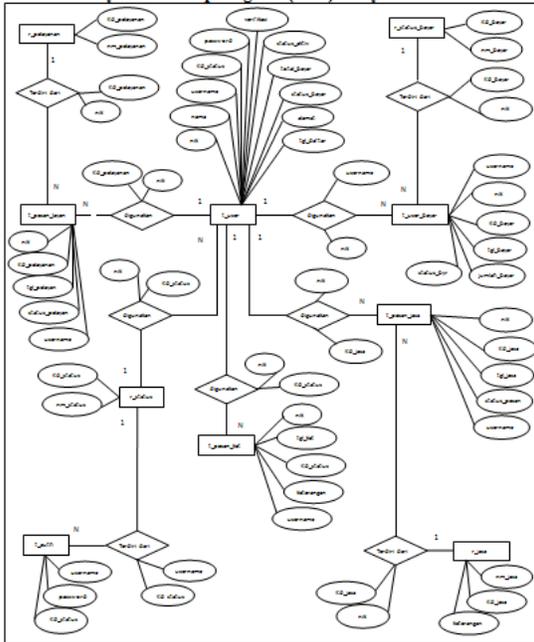
6. DFD level 1.6 proses laporan



Pada gambar diatas terdapat proses yang lebih detail yaitu proses laporan biaya administrasi, data user, proses izin.

3.1.4 Entity Relationship Diagram

Model relasi Entity didasarkan pada persepsi dunia nyata yang terdiri dari himpunan objek dasar yang disebut entity dan relasi antar entity.



3.2 Implementasi

Implementasi sistem merupakan penjabaran dari tiap-tiap submenu yang ada beserta, model pengujian yang disajikan dalam sistem ini. Bab ini akan menjelaskan semua tampilan yang ada dalam program, dalam program ini terdiri dari 3 user yaitu pemohon, operator, dan pimpinan. User pemohon bisa menambah, menghapus dan mengedit sebelum data diverifikasi, melihat data . User operator dapat menambahkan menghapus, mengedit, memverifikasi, melihat, dan melaporkan data. User pimpinan hanya bisa melihat laporan dan mencetak laporan.

3.2.1 Halaman utama

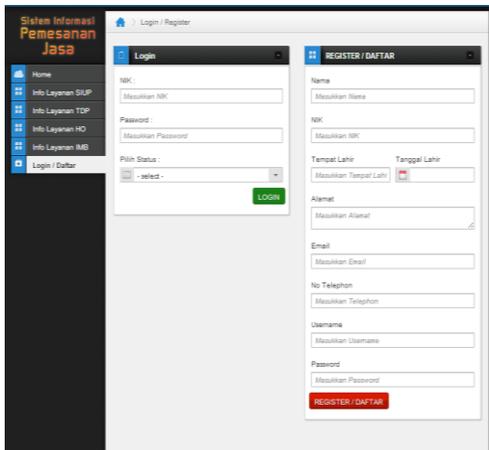
Pada halaman utama menerangkan tentang kapasitas perusahaan, layanan yang diberikan, dan disertai alamat dan nomer telfon Perusahaan. Pada halaman ini juga terdapat menu-menu antara lain.

1. Menu info layanan SIUP, Pada menu ini memberikan info tentang apa saja syarat-syarat untuk mendapatkan SIUP.
2. Menu info layanan HO, Pada menu ini memberikan info tentang apa saja syarat-syarat untuk mendapatkan HO.
3. Menu info layanan TDP, Pada menu ini memberikan info tentang apa saja syarat-syarat untuk mendapatkan TDP.
4. Menu info layanan IMB, Pada menu ini memberikan info tentang apa saja syarat-syarat untuk mendapatkan IMB.
5. Menu login/daftar, Menu yang akan di gunakan user untuk ber interaksi dengan sistem dengan melakukan login atau melakukan registrasi apabila belum memiliki akun.

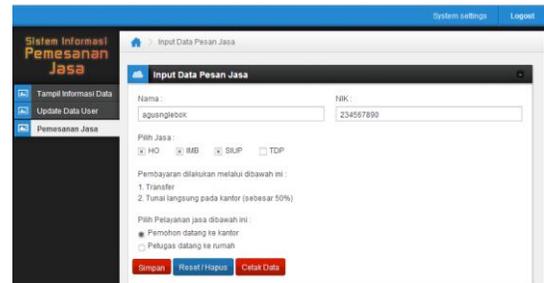


3.2.2 Menu login/daftar

Menu ini di peruntukan bagi user untuk login atau daftar. Untuk login user hanya memasukan nik, password, dan memilih login sebagai user, operator, atau pimpinan untuk masuk ke halaman user.

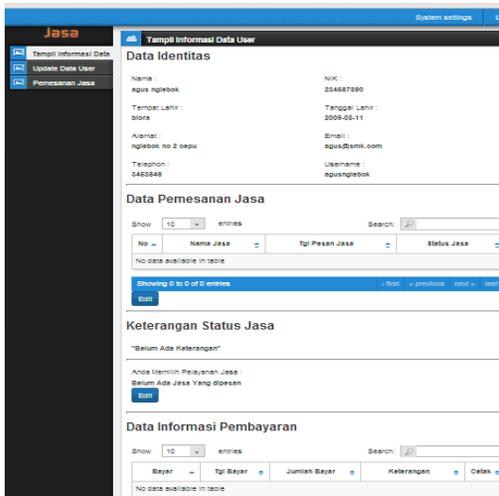


ini juga pemohon dapat mencetak bukti pemesanan jasa.



3.2.3 Halaman Pemohon

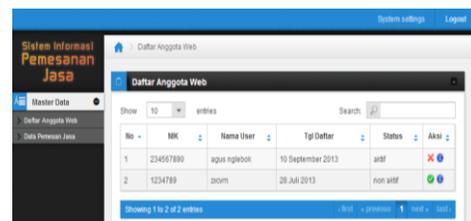
Pada halaman ini menampilkan data identitas, data pemesanan jasa, keterangan status jasa, dan data informasi pembayaran. Di halaman ini dapat memberikan informasi biaya, keterangan jasa, identitas, dan pemesanan jasa pada user tentang jasa perizinan yang di pesan user.



3.2.5 Halaman operator

1. Menu data anggota

Di halaman ini operator dapat mengetahui pemohon yang sudah terdaftar di aplikasi web ini, serta dapat mengetahui status pemohon aktif/ non aktif.

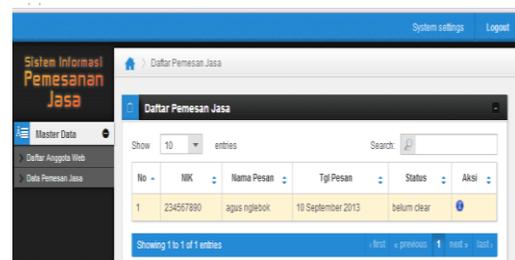


2. Menu pemesanan jasa

Pada halaman ini operator dapat mengetahui apakah ada pemesanan jasa dari pemohon atau tidak, dan untuk mengolah data dapat dimulai oleh operator melalui halaman ini dengan klik tombol *i* biru pada kolom aksi.

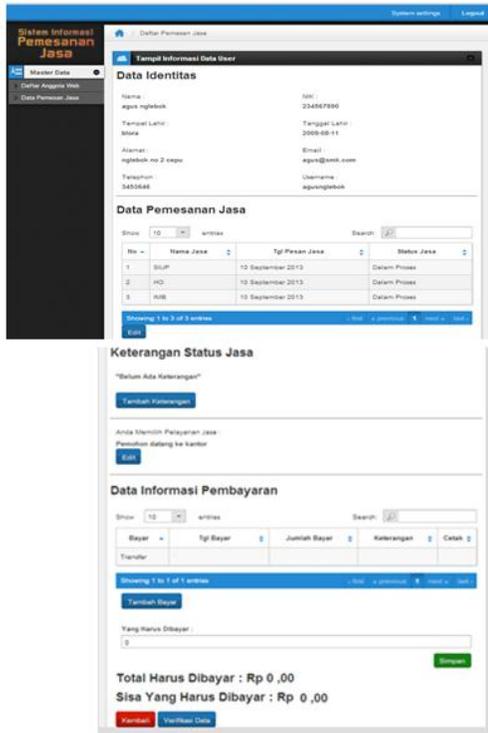
3.2.4 Halaman Pemesanan jasa

Halaman ini untuk melakukan pemesanan jasa seperti SIUP, HO, IMB, TDP. Dan user dapat memilih pelayanan jasa seperti pemohon/user datang ke kantor atau petugas yang datang ke rumah pemohon. Pada halaman



3.2.6 Halaman informasi data user

Pada halaman ini merupakan lanjutan dari pengolahan data pemohon oleh operator. Di sini operator dapat meng edit data pemesanan pemohon setelah verifikasi, dapat menambahkan biaya ke pemohon, keterangan status jasa, verifikasi, dan melaporkan biaya ke pimpinan.



3.2.7 Halaman pimpinan

Pada halaman ini user pimpinan dapat mencari dan mencetak beberapa data yaitu data user, data pemesanan jasa, data biaya administrasi. Untuk mencari data, user dapat mencari data dalam kurun waktu yang diinginkan oleh user dengan memasukan tanggal awal dan tanggal akhir pencarian.



4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

- a. Sistem informasi dapat diakses secara luas karena berbasis web dengan database MySQL.
- b. Pemohon dapat melakukan pemesanan jasa dan mendapatkan informasi mengenai perkembangan pemesanan melalui website yang dapat di akses dimanapun.
- c. Operator dapat melakukan pemantauan proses dan memberikan informasi dengan mudah.
- d. Pimpinan dapat mencetak laporan secara langsung mengenai laporan anggota atau pemohon, laporan pemesanan jasa dan laporan administrasi

4.2 Saran

- a. Kepada pembaca penulis menyarankan agar mengembangkan lagi program yang lebih sempurna dan lebih luas cakupan ruang lingkup programnya.
- b. Pimpinan hendaknya menyimpan menyimpan/back-up data secara berkala sebagai bukti agar tidak terjadi manipulasi data oleh pihak yang tidak berwenang karena data-data tersebut mencakup banyak pihak.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Octaviani, H.S. (2010).
Short Course SQL Server 2008 Express. Yogyakarta : Andi Offset.
- [2]. Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Edisi Pertama. Yogyakarta : Andi Offset.
- [3]. Pressman, R.S. (2001). *Software Engineering A Practitioner's Approach*, fifth edition. McGraw-Hill Companies, Singapore.
- [4]. Whitten, Jeffery L. dkk. 2004.
Metode Desain dan Analisis Sistem, edisi 6.
- [5]. http://id.wikipedia.org/wiki/Basis_data [10/09/2013]
- [6]. Kadir, Abdul (2008), *Dasar Perancangan Dan Implementasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [7]. Leman. (1998). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.