

LAPORAN AKHIR

*Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan
Jangka Menengah
SIM-RPJM
2015*

<http://rpjm.pontianakkota.go.id/>

**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
KOTA PONTIANAK**



**Powered by :
CV. BORNEO KONSULTAN**

LAPORAN AKHIR

PENGEMBANGAN SISTEM KOMPUTERISASI SIM-RPJM

BAPPEDA KOTA PONTIANAK

TAHUN 2015

KATA PENGANTAR

Dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Selain itu pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (**e-government**) akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan.

Searah dengan kondisi tersebut, pada saat ini pemerintah telah menggalakan pemanfaatan teknologi informasi (**internet**) dalam menunjang aktifitas kegiatan pemerintahannya, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah untuk menuju terwujudnya **e-Government**, yaitu; Sebuah konsep untuk mewujudkan terjadinya interaksi dan komunikasi baru antara pemerintah daerah yang satu dengan yang lainnya, antara pemerintah daerah dengan pemerintah pusat, antara pemerintah dengan masyarakat, dan antara pemerintah dengan dunia usaha.

Pemanfaatan situs web sebagai media informasi, promosi dan interaksi pun sudah mulai digunakan oleh Pemerintah Kota Pontianak. Pada situs www.pontianakkota.go.id Pemerintah Kota Pontianak berusaha menciptakan suatu mekanisme penyampaian informasi serta metode interaksi baru antara pemerintah dengan masyarakat dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Hal ini secara tidak langsung berguna untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik.

Dalam perjalanannya, situs web Pemerintah Kota Pontianak mulai diikuti dengan pembangunan situs web SKPD (Satuan Kerja Pemerintah Daerah) yang terkoneksi ke web Pemerintah Kota Pontianak, salah satunya adalah aplikasi berbasis web Badan Perencanaan Pembangunan Daerah, Kota Pontianak yang beralamat <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>.

Pembangunan aplikasi berbasis web ini bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Rencana Pembangunan Jangka Menengah (SIM-RPJM) berdasarkan komputerisasi pada Badan Perencanaan Pembangunan Daerah, Kota Pontianak yang ditampilkan pada fasilitas yang cepat dan online melalui dunia visual atau internet.

Aplikasi berbasis web ini berisi informasi mengenai termutakhirkannya Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM yang dapat mempermudah aktivitas penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Kota Pontianak yang memuat sebagai dokumen perencanaan tahunan di lingkungan Pemerintah Kota Pontianak yang bermula dari proses musrenbang di kelurahan dan kecamatan dalam ruang lingkup Kota Pontianak.

Web ini berisi informasi mengenai termutakhirkannya Sistem Informasi Sistem Informasi Rencana Pembangunan Jangka Menengah (SIM-RPJM) Kota Pontianak yang dapat mempermudah aktivitas penyusunan Rencana Kerja Pemerintah Daerah (RKPD) Kota Pontianak yang memuat sebagai dokumen perencanaan tahunan di lingkungan Pemerintah Kota Pontianak yang bermula dari proses musrenbang di kelurahan dan kecamatan dalam ruang lingkup Kota Pontianak. Dengan adanya website ini dimungkinkan seluruh SKPD mengajukan

usulan demi kemajuan proses perencanaan pembangunan di Kota Pontianak.

Oleh karena itu dalam pekerjaan ini kami memutakhirkan Sistem Informasi Sistem Informasi Rencana Pembangunan Jangka Menengah (SIM-RPJM) Kota Pontianak sedemikian rupa sehingga tujuan dan sasaran aplikasi web ini dalam memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat dapat tercapai yaitu, dengan peningkatan kualitas layanan publik lebih cepat, mudah, transparan, tepat waktu, pasti dan *real-time*.

Kami menyadari bahwa aplikasi berbasis web yang kami sajikan masih jauh dari tingkatan sempurna. Hal ini disebabkan karena belum kami isi datanya secara komplit dan Laporan Akhir ini kami sampaikan sebagai skema perancangan sistem aplikasi yang akan kami bangun, yang memuat :

- a. Latar Belakang, Tujuan dan Lingkup Pekerjaan
- b. Gambaran Umum pekerjaan yang akan dilaksanakan
- c. Rencana Kegiatan dan tahapan-tahapan lanjutan yang akan dilaksanakan
- d. Perancangan Sistem
- e. Perancangan Antar Muka
- f. Pengujian Sistem

Selama proses pengembangan aplikasi berbasis web <http://rpjm.kotapontianak.go.id/> kami ini, kritik dan saran kami terima dengan tangan terbuka demi kemajuan dan perkembangan web sekolah kami ke arah yang lebih baik.

Akhir kata, semoga aplikasi berbasis web ini dapat bermanfaat dan berguna bagi banyak pihak terutama untuk pengembangan ilmu pengetahuan

Pontianak,

CV. BORNEO KONSULTAN

Team Development

DAFTAR ISI

I	LATAR BELAKANG.....	
II	TUJUAN	
III	SASARAN	
IV	HASIL YANG DIHARAPKAN	
V	LINGKUP PEKERJAAN	
VI	DASAR TEORI	
VII	LINGKUP PEKERJAAN	
VIII	PERANCANGAN SISTIM	
IX	PERANCANGAN ANTAR MUKA (INTERFACE) WEB	
	Halaman Home	
X	PENDEKATAN PEKERJAAN	
XI	RENCANA KERJA	
XII	PETUNJUK PENGGUNAAN DAN PENGOPERASIAN WEB	
XIII	PENUTUP	



I. LATAR BELAKANG

"Bangsa yang maju adalah bangsa yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Kuasailah teknologi maka kau akan menguasai dunia", demikianlah ungkapan yang berkembang di masyarakat teknologi. Dan ungkapan itu tidak sekedar ungkapan.

Di masa sekarang ini perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin cepat berkembang, mempengaruhi cepatnya kebutuhan akan informasi yang semakin cepat, tanpa dibatasi oleh letak geografis. Dimana kebutuhan informasi yang cepat dan dapat diakses oleh siapapun tersebut, dapat diakomodasi oleh layanan yang bernama **internet**.

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk kemaslahatan masyarakat. Tentunya dalam dunia yang sudah mengglobal ini, kemajuan teknologi diperlukan dan dimanfaatkan dalam segala bidang. Salah satu bidang yang terkena sentuhan teknologi informasi adalah pelayanan pemerintah kepada publik. Artinya dalam era teknologi informasi ini, informasi telah dihubungkan oleh dengan sebuah gerbang / "**gateway**" yang terintegrasi.

Dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Selain itu pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (**e-**

government) akan meningkatkan efisiensi, efektifitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan.

Searah dengan kondisi tersebut, pada saat ini pemerintah telah menggalakan pemanfaatan teknologi informasi (**internet**) dalam menunjang aktifitas kegiatan pemerintahannya, baik pemerintah pusat maupun pemerintah daerah untuk menuju terwujudnya **e-Government**, yaitu ; Sebuah konsep untuk mewujudkan terjadinya interaksi dan komunikasi baru antara pemerintah daerah yang satu dengan yang lainnya, antara pemerintah daerah dengan pemerintah pusat, antara pemerintah dengan masyarakat, dan antara pemerintah dengan dunia usaha.

Sebagai konsekuensi dari pelaksanaan otonomi daerah, pemerintah daerah dituntut untuk meningkatkan kinerjanya dalam rangka memberikan pelayanan kepada masyarakat. Pada hakekatnya penyelenggaraan otonomi daerah diarahkan untuk mempercepat terwujudnya kesejahteraan masyarakat melalui peningkatan pelayanan, pemberdayaan dan peran serta masyarakat, serta peningkatan daya saing daerah.

Dalam rangka menunjang suksesnya implementasi otonomi daerah dibutuhkan sistem informasi pendukung yang memungkinkan terlaksananya birokrasi yang efektif dan efisien. Proses yang dimaksud adalah proses yang menjamin terlaksananya *Good Publics Governace*, sedangkan sistem informasi pendukungnya dikenal sebagai *e-Government*.

Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kota Pontianak merupakan suatu perangkat kerja daerah (SKPD) di bidang

Perencanaan Pembangunan Daerah, dimana salah satu tugas pokoknya adalah memfasilitasi tahapan-tahapan proses Penyusunan RPJMD Kota Pontianak dalam kurun waktu perencanaan 5 (lima) tahun. Dengan difasilitasinya proses perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM) melalui sistem tersebut, maka diharapkan proses akan berjalan lebih baik (efektif dan efisien), bisa berjalan secara sinergis (antara Kecamatan, SKPD, Pemerintah Kota, Pemerintah Propinsi, Pemerintah Pusat), dan bersifat transparan.

Dalam aplikasi Sistem Informasi RPJM ini dimungkinkan seluruh SKPD mengajukan usulan demi kemajuan proses perencanaan pembangunan di Kota Pontianak. Usulan tersebut disesuaikan dengan masukan yang didapat dalam musrenbang Kota Pontianak.

Secara umum mekanisme aplikasi sistem ini adalah :

- a. SKPD dapat melaksanakan kegiatan updating data/informasi terkait Penyusunan RPJM di Kota Pontianak
- b. Sistem Informasi RPJM menggunakan model **Time-Frame Process**, dimana proses penyusunan RPJM dari awal sampai akhir disajikan dalam bagan proses berdasarkan waktu. Dengan model ini setiap pengguna sistem, akan tahu **posisinya** **dimana** dan harus **mengerjakan apa, dan apasaja** yang dapat dievaluasi berdasarkan RPJM yang telah disusun sebelumnya. Dengan model ini juga, history data akan tetap terjaga dari waktu ke waktu.
- c. Materi Sistem Informasi RPJM tidak hanya terbatas data-data tabel program dan kegiatan, tapi juga mendukung data-data narasi maupun grafis. Dengan kelengkapan materi tersebut maka proses penyusunan dokumen perencanaan menjadi lebih mudah karena ada arahan-arahan yang bersifat kebijakan.

Disisi lain berdasarkan berdasarkan pengalaman penggunaan Sistem Informasi tersebut, terdapat beberapa hal yang harus disesuaikan baik berupa tampilan, menu maupun fitur-fitur yang terdapat di dalamnya serta penambahan konten yang nantinya akan disesuaikan dengan dokumen RPJM Kota Pontianak Tahun 2015-2019.

Fitur-fitur yang dibangun dalam aplikasi ini diharapkan dapat mendorong pengembangan terhadap efektifitas sistim informasi (website pemerintahan) terutama dalam kualitas pelayanan informasi kepada masyarakat yang menekankan pada pentingnya pemenuhan tuntutan dan harapan masyarakat akan kebutuhan informasi pembangunan yang harus dipenuhi oleh pemerintah dalam hal ini berkaitan dengan kualitas pelayanan (informasi) itu sendiri.

Oleh karena itu dalam pekerjaan ini kami membangun aplikasi sedemikian rupa sehingga tujuan dan sasaran aplikasi berbasis web resmi Sistem Informasi RPJM Kota Pontianak dalam proses Penyusunan RPJMD Kota Pontianak memberikan pelayanan informasi kepada masyarakat dapat tercapai yaitu, dengan peningkatan kualitas layanan publik lebih cepat, mudah, transparan, tepat waktu, pasti dan *real-time*.

Atas dasar tersebut, maka diperlukan suatu rancangan sistim informasi dengan pemanfaatan teknologi informasi (internet) dalam menunjang aktifitas kegiatan Penyusunan RPJMD Kota Pontianak, agar pelaksanaan program pembangunan daerah tersebut, dapat terlaksana untuk menuju terwujudnya *e-Government*, yaitu sebuah konsep untuk mewujudkan terjadinya interaksi dan komunikasi baru antara pemerintah daerah yang satu dengan yang lainnya, antara pemerintah daerah dengan pemerintah pusat ataupun antar lintas SKPD yang handal yang

memungkinkan terlaksananya hasil-hasil pembangunan daerah dapat dikelola secara lebih cepat dan akurat, efektif dan efisien.

Untuk itu penyediaan data-data yang akurat dan realtime tentang Penyusunan RPJMD Kota Pontianak secara lengkap dan terinci, dapat dilakukan dengan penyusunan data-data yang tersedia di berbagai tempat/daerah kedalam (terintegrasi) kumpulan data-data (database) RPJMD Kota Pontianak yang berjalan dalam satu aplikasi sistem informasi berbasis **Web**.

Dalam implementasinya, optimalisasi sistem informasi tersebut, dibutuhkan sebuah teknologi yang memungkinkan bentuk akhir dari sebuah program atau aplikasi berupa sebuah service atau fungsi yang melakukan sebuah tugas atau proses yang spesifik dan dikenal dengan istilah web service atau pengembangan aplikasi berbasis web, dalam arti spesifik sebagai sebuah antar muka (interface) yang menggambarkan sekumpulan operasi-operasi yang dapat dikases melalui jaringan, oleh siapa saja dan kapan saja.

Dari tahun ke tahun Pemerintah Kota Pontianak melalui perangkat daerah Badan Perencanaan Pembangunan Daerah terus berupaya untuk memperbaiki dan menyempurnakan sistem manajemen informasi berbasis web tersebut secara professional, terutama untuk selalu memelihara, *meng-update* konten atau isi terhadap aplikasi Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak tersebut dan memuktahirkan atau merombak atau meningkatkan (*up-grade*) fungsi dan fitur ataupun program dari aplikasi berbasis web tersebut, dimana merupakan kelanjutan dari program penyempurnaan dari sistim manajemen informasi itu sendiri yang telah berjalan secara on-line di situs <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>.

Sehingga diharapkan dengan penyempurnaan dan peningkatan atau pemuktahiran fungsi dan fitur serta program yang berjalan di aplikasi <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>, dapat mencapai target terwujudnya e-Government menuju pelaksanaan sistim pemerintahan secara lebih efektif dan efisien, khususnya bagi Pemerintah Kota Pontianak.

Dalam prosesnya, Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak melalui tahapan-tahapan yang dimaksudkan untuk menata kembali dan menyempurnakan implementasi teknologi informasi pada aplikasi SIM RPJM Kota Pontianak, sehingga kebutuhan-kebutuhan pengolahan data yang belum terakomodir di aplikasi yang sudah berjalan sebelumnya, akan ditingkatkan fungsi-fungsi dan fitur yang mendukung terhadap berjalannya aplikasi lebih tepat, akurat, cepat, aman dan lengkap.

Rencana Pembangunan Jangka Menengah (RPJM)

RPJM adalah Rencana Pembangunan Jangka Menengah yang merupakan penjabaran dari visi, misi dan program Kepala Daerah yang berpedoman pada RPJPD dan memperhatikan RPJM di atasnya, baik itu RPJMD tingkat Provinsi maupun RPJM Nasional (RPJMN), yang memuat arah kebijakan keuangan daerah, strategi pembangunan daerah, kebijakan umum dan program SKPD, lintas SKPD dan program kewilayahan disertai dengan rencana kerja dalam rangka regulasi dan kerangka pendanaan yang bersifat indikatif.

RPJMD disusun tahapan, seperti :

- (a). Penyusunan rancangan awal RPJM,
- (b). Penyusunan rancangan RPJMD,

- (c). Pelaksanaan Musrenbang RPJMD,
- (d). Perumusan rancangan akhir RPJMD, dan
- (e). Penetapan RPJMD.

Pada tahap perumusan rancangan akhir RPJMD ini, proses yang akan dilakukan sebagai berikut :

1. Berita Acara Kesepakatan hasil Musrenbang RPJMD menjadi bahan masukan dalam merumuskan rancangan akhir RPJMD;
2. Rancangan akhir RPJMD tersebut nantinya akan dibahas oleh seluruh Kepala SKPD;
3. Proses pembahasan sebagaimana dimaksud diatas, bertujuan untuk memastikan program pembangunan jangka menengah sesuai tugas dan fungsi masing-masing SKPD, telah tertampung dalam rancangan akhir RPJMD.
4. Pembahasan rancangan akhir RPJMD tersebut paling lambat dilakukan pada akhir bulan keempat sejak Kepala Daerah terpilih dilantik;
5. Hasil pembahasan rancangan akhir RPJMD sebagaimana dimaksud diatas, nantinya dikonsultasikan kepada Pemerintah Provinsi dan Menteri Dalam Negeri.

Dari hal tersebut dapat dipahami bahwa dalam proses perumusan lahirnya RPJMD, diperlukan suatu urun rembug yang matang agar perencanaan pembangunan yang disusun mendapat legitimasi dari masyarakat atau stakeholder sehingga memperkecil terjadinya pertentangan dan rumusan yang telah disusun tidak mengalami tumpang tindih satu dengan yang lainnya. Urun rembug yang dimaksud tentunya bersifat musyawarah untuk mencapai mufakat. Musyawarah yang dimaksud dalam hal perencanaan pembangunan ini dinamakan Musrenbang.

Pada proses musrenbang diharapkan adanya partisipasi masyarakat untuk merembukkan sesuatu dan berakhir pada pengambilan kesepakatan atau pengambilan keputusan bersama. Masyarakat yang mengikuti proses musrenbang memiliki akses dan kontrol terhadap pembuatan keputusan dan mendapat manfaat dari pelaksanaan keputusan tersebut. Partisipasi secara langsung dalam pembuatan kebijakan dan keputusan publik dapat membuat masyarakat merencanakan sumber daya publik (seperti anggaran), bagaimana uang rakyat dikelola dan kemana uang rakyat dibelanjakan.

Masyarakat semakin memahami proses-proses yang terjadi di lembaga pemerintahan kelurahan, kecamatan, dan kabupaten/kota serta meningkatkan rasa memiliki dari keputusan yang diambil sehingga kepercayaan kepada pemerintahan di setiap tingkat akan meningkat. Selain itu masyarakat akan semakin terampil berpolitik karena mereka akan terbiasa bernegosiasi, berkompromi, dan menyepakati berbagai hal terkait kepentingan publik. Partisipasi masyarakat dalam musrenbang akan menjadikan prosesnya menjadi lebih transparan dan akuntabel.

Sistem Informasi Manajemen (SIM) RPJM

Pembangunan Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) dilakukan atas dasar kebutuhan akan transparansi dan akuntabilitas perencanaan pembangunan.

Sistem ini dibangun untuk mengontrol sejauh mana rumusan pelaksanaan penyusunan RPJMD Kota Pontianak dapat berjalan sesuai harapan, dimana sistem informasi yang akan dikembangkan nantinya adalah sistem informasi yang bermanfaat bagi Pemerintah Kota Pontianak dan stakeholder lainnya berkaitan dengan proses

perencanaan pembangunan di semua tingkat sistem pemerintahan.

Sistem Informasi RPJMD merupakan sistem informasi berbentuk portal yang dikembangkan untuk memfasilitasi tahapan-tahapan proses Penyusunan RPJMD Kota Pontianak dalam kurun waktu perencanaan 5 (lima) tahun. Dengan difasilitasinya proses perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM) melalui sistem tersebut, maka diharapkan proses akan berjalan lebih baik (efektif dan efisien), bisa berjalan secara sinergis (antara Kecamatan, SKPD, Pemerintah Kota, Pemerintah Propinsi, Pemerintah Pusat), dan bersifat transparan.

Pengguna sistem informasi adalah Tim Penyusun RKPD Kota Pontianak dengan koordinator Badan Perencana Pembangunan Kota Pontianak, Seluruh SKPD di lingkungan pemerintah Kota Pontianak, dan pihak lainnya yang terkait proses Penyusunan RPJMD Kota Pontianak.

Dalam aplikasi Sistem Informasi RPJM ini dimungkinkan seluruh SKPD mengajukan usulan demi kemajuan proses perencanaan pembangunan di Kota Pontianak. Usulan tersebut disesuaikan dengan masukan yang didapat dalam musrenbang Kota Pontianak.

Secara umum mekanisme aplikasi sistem ini adalah :

- a. SKPD dapat melaksanakan kegiatan updating data/informasi terkait Penyusunan RPJM di Kota Pontianak
- b. Sistem Informasi RPJM menggunakan model **Time-Frame Process**, dimana proses penyusunan RPJM dari awal sampai akhir disajikan dalam bagan proses berdasarkan waktu. Dengan model ini setiap pengguna sistem, akan tahu **posisinya** **dimana** dan harus **mengerjakan apa, dan apasaja** yang dapat dievaluasi berdasarkan RPJM yang telah disusun sebelumnya. Dengan model ini

juga, history data akan tetap terjaga dari waktu ke waktu.

- c. Materi Sistem Informasi RPJM tidak hanya terbatas data-data tabel program dan kegiatan, tapi juga mendukung data-data narasi maupun grafis. Dengan kelengkapan materi tersebut maka proses penyusunan dokumen perencanaan menjadi lebih mudah karena ada arahan-arahan yang bersifat kebijakan.

II. DASAR TEORI

Administrasi Publik

Pengertian administrasi public sendiri menurut para ahli dikutip dalam Pasolong, (2007, h.2-3), diuraikan sebagai berikut : Simon mendefinisikan administrasi sebagai “kegiatan-kegiatan kelompok kerjasama untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Dimock & Dimock, mengatakan bahwa, “administrasi adalah suatu ilmu yang mempelajari apa yang dikehendaki rakyat melalui pemerintah, dan cara mereka memperolehnya. Administrasi juga mementingkan aspek-aspek konkrit dari metode-metode dan prosedur-prosedur manajemen”.

Peranan Administrasi Publik

Peranan administrasi public Menurut Widjaja (2005, h.4) “peranan administrasi publik tidak cukup hanya dalam konsep dan teori semata, tetapi benar-benar dapat mewujudkan suatu disiplin ilmu (ilmu administrasi) yang mampu memecahkan masalah yang semakin kompleks dan rumit, khususnya dalam pelaksanaan penyelenggaraan otonomi daerah”. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran administrasi publik sangat diperlukan untuk keseimbangan wewenang dalam rangka otonomi daerah yang bertujuan pada pelayanan dan kesejahteraan umum sebagai salah satu bentuk pencerminan negara demokrasi.

Sistem Informasi Manajemen

a. Pengertian Data

Menurut Antony dan Dearden dikutip oleh Jogyanto (2005, h.8), Data adalah : “Bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data-

item dan data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata."

b. Pengertian sistem

Ada berbagai pendapat yang mendefinisikan pengertian sistem, seperti dibawah ini : "Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling kumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu". (Jogiyanto,2005, h.1). Masih menurut Jogiyanto Menerangkan : "Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu". (Jogiyanto,2005, h.2).

c. Sistem Informasi Manajemen

Sistem informasi manajemen merupakan penerapan sistem informasi didalam organisasi untuk mendukung informasi-informasi yang dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen. Menurut Cushing dikutip oleh Jogiyanto, Sistem Informasi Manajemen (SIM) adalah : Suatu sistem informasi manajemen adalah Kumpulan dari manusia dan sumber daya modal di dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab mengumpulkan dan mengolah data untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen di dalam kegiatan perencanaan dan pengendalian". (Jogiyanto,2005, h.14). Menurut Davis dikutip oleh Jogiyanto (2005, h.15), Sistem Informasi Manajemen, adalah "Sistem Informasi Manajemen merupakan suatu system yang melakukan fungsi-fungsi untuk menyediakan semua informasi yang mempengaruhi semua operasi organisasi".

d. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem (*system development*) dapat berarti menyusun suatu system yang baru menggantikan system yang lama secara

keseluruhan atau memperbaiki system yang telah ada. Menurut Jogyanto (2005, h.35), Sistem yang lama perlu diperbaiki atau diganti

e. Peranan Sistem Informasi Bagi Manajemen

Beberapa manfaat atau peranan serta fungsi system informasi menurut Jogyanto (2005, h.18) antara lain adalah :

- 1) Meningkatkan aksesibilitas data yang tersaji secara tepat waktu dan akurat bagi para pemakai, tanpa mengharuskan adanya prantara sistem informasi.
- 2) Mengembangkan proses perencanaan asset atau barang milik daerah yang efektif.
- 3) Mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan akan keterampilan pendukung system informasi.
- 4) Menetapkan investasi yang akan diarahkan pada sistem informasi.
- 5) Organisasi menggunakan system informasi untuk mengolah transaksi-transaksi, mengurangi biaya dan menghasilkan pendapatan sebagai salah satu produk atau pelayanan mereka.

f. Analisis Sistem

Analisis system (system analisis) dapat didefinisikan sebagai berikut : Analisis Sistem yaitu Penguraian dari suatu system informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. (Jogiyanto,2005, h.129).

g. Langkah-Langkah Analisis Sistem

Didalam tahap analisis system terdapat langkah-langkah dasar yang harus dilakukan oleh analisis system sebagai berikut :

- 1) *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
- 2) *Understand*, yaitu memahami kerja dari system yang ada.
- 3) *Analyze*, yaitu menganalisis sistem.
- 4) *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis. (Jogyanto, 2005, h.130)

Definisi Sistem Informasi

Mengacu pada pendapat James B Bower dan kawan-kawan dalam bukunya "*Computer Oriented Accounting Informations System*", maka sistem penghasil informasi atau yang dikenal dengan sistem informasi, memiliki pengertian sebagai berikut :

"sistem informasi adalah suatu cara tertentu untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh organisasi untuk beroperasi dengan cara yang sukses dan untuk organisasi bisnis dengan cara menguntungkan".

Pengertian Sistem Informasi Berbasis

Web

Sistem berbasis web merupakan aplikasi atau layanan yang berada dalam server dan dapat diakses dengan menggunakan penjelajah web atau *web browser* melalui Internet. Karena aplikasi ini berjalan di Internet sehingga pemakai dapat mengakses layanan ini dari mana saja di seluruh dunia ini selama bisa tersambung ke Internet.

Manfaat Situs Web Bagi Pemerintah Daerah

Worldbank dalam situsnya www.worldbank.org/egov secara jelas dan terperinci menggambarkan manfaat yang diperoleh dengan

diterapkannya konsep *e-governmnet* melalui situs web bagi suatu daerah, antara lain :

- a. Memperbaiki kualitas pelayanan pemerintah kepada para stakeholder-nya (masyarakat, kalangan bisnis, dan industri) terutama dalam hal kinerja efektivitas dan efisiensi di berbagai bidang kehidupan bernegara;
- b. Meningkatkan transparansi, kontrol, dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan dalam rangka penerapan konsep *Good Corporate Governance*;
- c. Mengurangi secara signifikan total biaya administrasi, relasi, dan interaksi yang dikeluarkan pemerintah maupun stakeholdernya untuk keperluan aktivitas sehari-hari;
- d. Memberikan peluang bagi pemerintah untuk mendapatkan sumber-sumber pendapatan baru melalui interaksinya dengan pihak-pihak yang berkepentingan;
- e. Menciptakan suatu lingkungan masyarakat baru yang dapat secara cepat dan tepat menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi sejalan dengan berbagai perubahan global dan trend yang ada;
- f. Memberdayakan masyarakat dan pihak-pihak lain sebagai mitra pemerintah dalam proses pengambilan berbagai kebijakan publik secara merata dan demokratis.

Kemudian lebih khusus telah banyak studi yang menyatakan bahwa situs web sebagai salah satu media informasi dan komunikasi yang unik mampu menyampaikan informasi secara komunikatif dan tanpa batas. Dengan dasar tersebut maka situs web (*e-government*) dipercaya dapat mengemban tujuan-tujuan pemerintah dalam kaitannya dengan masyarakat dan pembangunan daerah.

De County (1998) dalam artikelnya menjelaskan beberapa tujuan dibangunnya web pemerintah yaitu :

- a. Menyediakan tempat yang *user friendly* di Internet dalam rangka untuk memberi akses informasi dan pelayanan kepada masyarakat.
- b. Memperbaiki akses terhadap informasi pemerintah dan pelayanan melalui pemanfaatan teknologi informasi.
- c. Mempromosikan daerahnya kepada seluruh dunia dalam rangka untuk mengembangkan pariwisata, pembangunan ekonomi dan kepentingan lainnya.

Sedangkan Bhatnagar (2003) menerangkan bahwa alasan dibangunnya situs web pemerintah adalah untuk :

- a. Meningkatkan pelayanan publik kepada masyarakat
- b. Meningkatkan kedekatan hubungan dengan bisnis dan industri
- c. Memberdayakan masyarakat melalui akses informasi dan pengetahuan
- d. Membuat pemerintah bekerja lebih efektif dan efisien
- e. Membuat pemerintah akan lebih transparan, percaya diri, menghindari korupsi, meningkatkan pendapatan dan pengurangan biaya

Lebih lanjut, Inpres Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi nasional pengembangan *e-government* menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam proses pemerintahan (*e-government*) akan meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi dan akuntabilitas penyelenggaraan pemerintahan. Beberapa literatur (Ashworth (1990), Scott (2005), Kubicek and Hagen(2001)) juga menyebutkan hal yang sama tentang manfaat, peran, dan tujuan dibangunnya sebuah situs web pemerintah.

Berdasarkan fitur-fitur unik situs web, maka pemanfaatan situs web dalam kerangka *e-government* diposisikan sebagai *front office* sehingga implementasi *publish* (menyampaikan informasi), *interact* (memberikan interaksi dengan penggunanya) dan *transact* (memberikan transaksi dengan penggunanya) bisa dimafaatkan secara terintegrasi (Worldbank, 2000).

Berdasarkan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan ada 3 peran penting sebuah situs web pemerintah daerah guna mendukung, yaitu :

- a. Mewujudkan pemerintahan yang transparan, akuntabel dan partisipatif;
- b. Meningkatkan daya saing daerah melalui promosi informasi potensi dan keunggulan daerah yang lebih rinci dan interaktif;
- c. Meningkatkan kualitas pelayanan publik yang lebih baik, dll

Sistem Informasi

Pada saat ini tentu saja hampir semua organisasi telah memiliki sistem informasi. Sistem informasi merupakan sebuah entitas (kesatuan) formal yang terdiri dari berbagai sumber daya fisik maupun logika. Dari organisasi ke organisasi, sumber daya ini disusun atau distrukturkan dengan beberapa cara (yang bisa jadi berlainan satu sama lainnya); karena suatu organisasi dan sistem informasi terkait merupakan sumberdaya yang bersifat dinamis (Prahasta,2009). MapServer

MySQL

Perkembangan dunia teknologi informasi memang sudah sangat pesat, salah satunya perkembangan di teknologi sistem basis data (database system). Mengenai teknologi database saat ini, tentu tidak lepas dari teknologi database yang diciptakan MySQL. Karena MySQL sampai saat ini merupakan teknologi database yang sangat populer, digunakan

dimana-mana, dan tentu saja dapat diandalkan, meskipun banyak juga teknologi database lain selain mysql, tetap tetap saja peran mysql didalam sistem basis data (database) masih sangat diperlukan.

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi-user serta menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language). MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu FreeSoftware dan Shareware. MySQL yang biasa digunakan adalah MySQL FreeSoftware yang berada dibawah lisensi GNU/GPL (General Public License).

MySQL merupakan sebuah database server free, artinya bebas menggunakan database ini untuk pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama Michael Widenius. Selain database server, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai server, yang berarti program berposisi sebagai Client. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan sebagai Client maupun Server.

MySQL merupakan suatu perangkat lunak database yang berbentuk database relasional atau Relational Database Management System (RDBMS) yang menggunakan suatu bahasa permintaan yang bernama SQL (Structured Query Language).

Database MySQL memiliki beberapa kelebihan dibandingkan database lain, diantaranya :

1. MySQL merupakan Database Management System (DBMS)
2. MySQL sebagai Relation Database Management System (RDBMS) atau disebut dengan database Relational

3. MySQL merupakan sebuah database server free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan atau usaha tanpa harus memberi atau membayar lisensinya.
4. MySQL merupakan sebuah database client.
5. MySQL mampu menerima query yang bertumpuk dalam permintaan atau Multi-Threading.
6. MySQL merupakan database yang mampu menyimpan data berkapasitas sangat besar hingga berukuran GigaByte sekalipun.
7. MySQL didukung oleh driver ODBC, artinya MySQL dapat diakses menggunakan aplikasi apa saja termasuk berupa visual seperti visual basic dan delphi.
8. MySQL adalah database yang menggunakan enkripsi password, jadi database ini cukup aman karena memiliki password untuk mengaksesnya.
9. MySQL merupakan Database Server yang multi-user, artinya database ini tidak hanya digunakan oleh satu pihak orang akan tetapi dapat digunakan oleh banyak pengguna.
10. MySQL mendukung field yang dijadikan sebagai kunci primer dan kunci unik.
11. MySQL memiliki kecepatan dalam pembuatan tabel maupun peng-update-an tabel.

INTERNET

Pengertian Internet

Internet adalah nama yang diberikan oleh koneksi jaringan komputer terbesar di dunia, dimana setiap jaringan tersebut terdiri dari kumpulan-kumpulan jaringan yang lebih kecil (Mcleod,2004).

Sedangkan pengertian lainnya menyebutkan bahwa, internet adalah kumpulan beberapa jaringan komputer yang terhubung dimana menggunakan rangkaian aturan dan jaringan penghubung satu sama lain di seluruh dunia (Schneider,2011).

Pengertian World Wide Web (www)

World Wide Web atau yang biasa disebut web dan WWW adalah pengaksesan informasi melalui internet dimana dokumen-dokumen hypermedia (data-data komputer) disimpan dan didapatkan dengan arti-arti baru skema yang unik (Mcleod,2004).

Pengertian lainnya menyebutkan bahwa, World Wide Web adalah sebuah subset komputer pada internet yang terhubung satu sama lain dalam sebuah jalur yang spesifik yang membuat subset beserta isinya mudah diakses satu sama lainnya (Schneider,2011).

Pengertian Web Browser

Web browser adalah salah satu sistem yang didesain untuk mencari dan membaca file yang ada di internet yang ditulis dalam bentuk HTML (HyperText Markup Language) (Mcleod,2004). Web server adalah sebuah software yang menerima request dari web client dan meresponnya dengan mengirim balik file ke komputer web client (Schneider,2011).

Pengertian lainnya menyebutkan bahwa, web browser adalah sebuah tampilan perangkat lunak yang mengizinkan pengguna untuk membaca sebuah dokumen HTML dan berpindah dari dokumen HTML ke dokumen HTML lainnya melalui format teks dengan link hypertext di setiap file-nya (Schneider,2011).

Layanan-layanan Internet

Internet atau internetwork adalah sekumpulan jaringan berbeda yang saling terhubung bersama sebagai satu kesatuan dengan menggunakan berbagai macam protokol, salah satunya adalah protokol TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). TCP/IP adalah protokol yang paling banyak digunakan di internet.

Protokol TCP/IP merupakan cara standar untuk memaketkan dan mengalamatkan data komputer (sinyal elektronik) sehingga data tersebut dapat dikirim ke komputer terdekat atau keliling dunia dan tiba dalam waktu yang cepat tanpa rusak atau hilang.

Internet memiliki layanan-layanan (services) yang telah banyak digunakan pada saat ini antara lain :

1. Layanan informasi dengan menggunakan World Wide Web (WWW) menggunakan protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol)
2. Layanan e-mail dengan menggunakan protokol POP (post Office Protocol), SMTP (Simple Mail Transfer Protocol), dan IMAP (Internet Message Access Protocol)
3. Layanan chatting dengan menggunakan IRC (Internet Relay Chat)
4. Layanan pertukaran file dengan menggunakan FTP (File Transfer Protocol)
5. Layanan akses komputer jarak jauh (telnet)
6. Layanan akses direktori dengan menggunakan LDAP (Lightweight Directory Access Protocol)
7. Layanan monitoring jaringan dengan menggunakan NMAP (National Maternity Action Plan)
8. Layanan pengiriman modul aplikasi dengan menggunakan SOAP (Simple Object Access Protocol)
9. Layanan pengiriman suara dengan menggunakan VoIP (Voice over IP)

Hyper Teks Markup Language (HTML)

HTML atau HyperText Markup Language adalah suatu format data yang digunakan untuk membuat dokumen hypertext (teks pada komputer yang memungkinkan user saling mengirimkan informasi (request-respon)). Dokumen HTML harus disimpan dengan ekstensi .htm atau .html. HTML memiliki tag-tag yang telah didefinisikan untuk membuat halaman web. Penulisan tag-tag HTML dapat menggunakan huruf besar atau huruf kecil, karena HTML tidak case-sensitive (membedakan huruf besar dan huruf kecil memiliki maksud yang berbeda).

Pada dokumen HTML, atribut yang membutuhkan isian berupa warna dapat diisi dengan nama warna yang dikenali browser atau dengan menggunakan bilangan ASCII RGB (Red Green Blue) atau dapat juga dengan menggunakan RGB (nilai_R, nilai_G, nilai_B), akan tetapi dengan menggunakan cara ini ada beberapa browser yang tidak mendukung. Angka yang dapat dimasukkan untuk nilai RGB adalah dari 0 sampai 255 dimana warna hitam memiliki nilai RGB (0,0,0) atau #000000 dan warna putih memiliki nilai RGB (255,255,255) atau #FFFFFF.

Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram adalah gambaran dari suatu system yang menggunakan sejumlah bentuk symbol untuk menunjukkan aliran data melalui proses-proses yang saling berkaitan. Simbol menggambarkan hubungan antar elemen, proses, aliran data, dan penyimpanan data (McLeod,2004).

Sedangkan dalam pengertian lain mengatakan bahwa, data flow diagram adalah sebuah teknik grafis yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan pada saat data bergerak

dari input menjadi output (Pressman, 2002). Terdapat tiga tingkatan dalam diagram aliran data, yaitu :

1. Diagram konteks

Merupakan tingkatan tertinggi yang menggambarkan input dan output system. Terdiri dari satu proses yang tidak memiliki data store;

2. Diagram nol

Memiliki data store. Jika terdapat diagram tidak rinci, maka diberikan tanda asterisk;

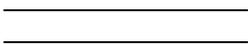
3. Diagram rinci

Merupakan rincian dari diagram nol atau diagram tingkat sebelumnya.

Proses yang ada sebaiknya tidak melebihi 7 proses.

Terdapat tiga symbol dan satu koneksi sebagai notasi dasar yang digunakan dalam pembuatan DFD, dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Notasi Dasar DFD

Simbol	Keterangan
	Digunakan untuk mempresentasikan sebuah entitas eksternal
	Digunakan untuk mempresentasikan suatu proses atau transformasi yang diaplikasikan ke data (kontrol) dan mengubahnya dengan berbagai macam cara.
	Digunakan untuk mempresentasikan suatu objek data, anak panah menunjukkan arah aliran data.
	Digunakan sebagai tempat penyimpanan data (storage) yang akan digunakan oleh satu atau lebih proses yang ada dalam sistem.

Basis Data

Pengertian Basis Data

Kumpulan data yang saling berhubungan secara logis dan saling berinteraksi serta menghasilkan informasi yang dibutuhkan, suatu basis data haruslah merupakan sebuah penyimpanan data besar yang dapat digunakan oleh berbagai pengguna atau bagian organisasi dalam waktu yang bersamaan (Connolly dan Begg,2005).

Sedangkan dalam pengertian mengatakan bahwa, basis data adalah kumpulan berkas dan arsip yang terkumpul, tersusun, dan saling berhubungan membentuk data dan hal lainnya yang tersimpan di suatu wadah atau tempat (Turban dkk,2001).

Database Management System (DBMS)

Database Management System (DBMS) adalah program-program tertentu dari komputer yang dipakai oleh program aplikasi untuk mengelola dan menyediakan akses ke koleksi data yang tersimpan dan diatur secara sistematis dalam basis data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan (Eaglestone dan Ridley, 2001).

DBMS juga dapat diartikan sebagai sebuah system perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan dan merawat basis data serta mengendalikan akses dan interaksi basis data tersebut dengan program aplikasi yang membutuhkannya. Fasilitas-fasilitas yang biasanya disediakan DBMS meliputi :

1. Data Definition Language (DDL), dimana pengguna dapat membuat tipe data, struktur data spesifik dan batasan-batasan (constraint) terhadap data yang disimpan dalam basis data;
2. Data Manipulation Language (DDL), dimana pengguna dapat melakukan pemasukkan, pembaharuan, penghapusan, dan pemanggilan kembali terhadap data di dalam basis data;
3. Pengendalian akses yang dapat dibatasi terhadap basis data.

Primary Key

Primary Key merupakan sebuah atribut atau himpunan atribut yang bersifat unik yang dipilih untuk mengidentifikasi tuple atau record dalam sebuah tabel. Unik disini memiliki arti tidak boleh ada duplikat atau key yang sama untuk dua atau lebih tuple/record dalam sebuah tabel (Connolly dan Begg,2005).

Foreign Key

Foreign Key adalah sebuah atribut atau himpunan atribut dalam sebuah tabel yang merujuk pada key yang terdapat pada tabel lain.

Foreign Key berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara satu tabel dengan tabel yang lainnya (Connolly dan Begg,2005).

Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan model yang dibuat berdasarkan anggapan bahwa dunia nyata terdiri dari koleksi objek-objek dasar yang dinamakan entitas (entity) serta hubungan (Relationship) antara entitas entitas itu.

Batasan utama pada relationship disebut multiplicity, yaitu jumlah atau range dari kejadian yang mungkin terjadi pada suatu entitas yang terhubung ke satu kejadian dari entitas lain yang berhubungan melalui suatu relationship. Hubungan yang paling umum adalah binary relationship terdiri atas :

1. One to one

Hubungan antara entitas x dan y dimana setiap satu x berhubungan ke satu atau hanya satu y, dan setiap satu y berhubungan dengan satu atau hanya satu x;

2. One to many

Hubungan antara entitas x dan y dimana setiap satu x berhubungan ke satu atau lebih y, tetapi setiap satu y berhubungan dengan satu atau hanya satu x;

3. Many to many

Hubungan antara entitas x dan y dimana setiap satu x mungkin berhubungan ke satu atau lebih y, dan setiap satu y berhubungan dengan satu atau lebih x.

III. TUJUAN

Program Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak dimaksudkan untuk menata kembali dan menyempurnakan implementasi teknologi informasi khususnya untuk meningkatkan keandalan sistim informasi dalam melaksanakan proses Penyusunan RPJMD Kota Pontianak secara lebih cepat, tepat dan akurat dengan memanfaatkan perangkat sistim informasi (aplikasi) yang efektif dan efisien.

Serta terjamin keandalannya dalam aksesibilitas data, sehingga dapat dimanfaatkan oleh instansi yang berwenang dalam melakukan rekapitulasi hasil pengukuran kinerja setiap kegiatan dapat dilakukan secara berjenjang dan otomatis, sehingga dapat diperoleh kemudahan dan menghemat waktu yang diperlukan dalam penyusunan.

Maksud dari kegiatan ini adalah termutakhirkannya Sistem Informasi Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Kota Pontianak yang dapat mempermudah aktivitas penyusunan perencanaan pembangunan sebagai dokumen perencanaan daerah 5 tahunan di Pemerintah Kota Pontianak.

Sedangkan yang menjadi tujuan pokoknya adalah agar data-data dan informasi Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) Kota Pontianak, dapat dikumpulkan ke dalam Basis data (*database*) dan dikelola secara elektronik dengan menggunakan perangkat aplikasi sistim informasi yang handal, sehingga dapat dijadikan sebagai media yang efektif dalam memanfaatkan secara tepat, cepat dan akurat oleh

pengguna, serta bisa diakses kapanpun (*realtime*) dan dimanapun melalui media internet.

Secara lengkap tujuan pekerjaan Jasa Konsultansi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontiana adalah :

- 2.1. Meningkatkan kinerja sistem informasi dalam mengorganisir program-program perencanaan pembangunan jangka menengah untuk 5 (lima) tahunan sehingga dapat tertata rapi dan terurut sesuai skala prioritas;
- 2.2. Mempercepat proses penyusunan perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM) Kota Pontianak dengan telah dihimpun dan disingkronkan dari berbagai rumusan perencanaan pembangunan, baik tingkat nasional, Provinsi dan Daerah;
- 2.3. Meningkatkan fungsi kontrol bagi BAPPEDA terhadap stakeholders sejauh mana usulan mereka diakomodir dengan prinsip bottom up oleh pemerintah Kota Pontianak;
- 2.4. Termutakhirkannya fitur dan menu dalam sistem informasi sehingga dapat meningkatkan kinerja sistem informasi secara keseluruhan;
- 2.5. Menata kembali Sistem aksesibilitas data dan informasi perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM), sehingga diharapkan dapat mempercepat akses data, terutama meningkatkan mutu perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM) yang cepat, tepat, akurat, transparan, terintergrasi dan akuntabel.
- 2.6. Memenuhi kebutuhan akan Sistem Informasi yang handal dan terintergrasi serta menyeluruh dengan pendekatan pada kebutuhan langsung diantaranya perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM), agar tercapai semua tujuan dengan efektif dan efisien.

2.7. Kemudian menata kembali atau **re-strukturisasi** database perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM), dengan menyempurnakan manajemen database yang lebih lengkap dan akurat, sehingga diharapkan mampu menampilkan semua data informasi yang berkaitan dengan perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM), khususnya di lingkungan pemerintah Kota Pontianak.

IV. SASARAN

Sasaran dari pelaksanaan kegiatan pekerjaan ini adalah : memutakhirkan dan mengembangkan Sistem Informasi SIM-RPJM Kota Pontianak, dengan kegiatan Pemutakhiran SIM RPJM Kota Pontianak yang memuat informasi rekapitulasi dan perencanaan penyusunan perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM), hasil-hasil kajian serta data-data yang berhubungan dengan perencanaan pembangunan jangka menengah (RPJM) Kota Pontianak.

Sedangkan manfaat yang diperoleh adalah membangun suatu Sistem Informasi SIM-RPJM Kota Pontianak diharapkan :

1. tersedianya web/portal penyusunan Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM) yang komunikatif, up date, efektif dan menarik.
2. tersedianya data/informasi yang terkategori/terklasifikasi dengan baik yang menjadi sumber informasi tentang Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah (RPJM), khususnya bagi BAPPEDA Kota Pontianak, serta bagi masyarakat luas.

Sedangkan manfaat yang diperoleh dalam Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak, diharapkan dapat menjadi sarana informasi bagi para pengambil kebijakan di bidang perencanaan pembangunan, produk-produk perencanaan, hasil-hasil kajian serta data-data yang berhubungan dengan perencanaan pembangunan di Kota Pontianak yang dibutuhkan secara lengkap, cepat dan akurat.

V. HASIL YANG DIHARAPKAN

Program Aplikasi situs <http://rpjm.pontianakkota.go.id/> diharapkan dapat menghasilkan data dan informasi Perencanaan Pembangunan Jangka Menengah Kota Pontianak yang sudah berbasis web dan tersusun secara lengkap dan terinci, akan memberikan kemudahan bagi *stakeholder* dalam melihat hasil kinerja pembangunan daerah di Kota Pontianak, mana yang sudah memenuhi ketentuan dan mana yang masih memerlukan perbaikan, sehingga kinerja pembangunan daerah dapat lebih terarah, guna meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat Kota Pontianak.

VI. LINGKUP PEKERJAAN

Ruang lingkup pekerjaan ini mengacu kepada ketentuan-ketentuan teknis dalam memutakhirkan sistem informasi yang mudah untuk diaplikasikan, menarik untuk dibaca, komunikatif dalam penyampaian dan up date dalam penyajian data. Secara umum lingkup pekerjaan mencakup perancangan struktur data profil perancangan tema dan template software; software design meliputi desain grafis, HTML, XML, CSS, jQuery, tipografi, layouting, icon, dan hal lain yang diperlukan dalam lingkup software desain; kompatibilitas software pada berbagai operating system; software development meliputi penyusunan database dengan MySQL, pembuatan user interface dan CMS dan hal lain yang diperlukan dalam lingkup Software Development.

D. Tahapan Pekerjaan

Kegiatan pembuatan software Kajian Sistem Informasi Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak ini secara umum meliputi 5 tahapan kegiatan yaitu :

1. **Planning** (perencanaan pemutakhiran software)
2. **Designing** (perancangan pemutakhiran software)
3. **Coding** (penyusunan code/script untuk pemutakhiran)
4. **Testing** (pengujian sistem termutakhirkan)
5. **Maintaning** (pemeliharaan dan pengelolaan data)

1. Tahapan Perencanaan Pemutakhiran Software (Planning)

Dalam tahapan ini dilakukan konsultasi dengan penyedia pekerjaan mengenai kebutuhan fitur-fitur dan menu-menu baru yang akan disediakan untuk memudahkan penginputan dan evaluasi data yang ada di dalam sistem, baik oleh user maupun oleh administrator sistem.

Selain itu juga mengevaluasi kinerja sistem informasi yang telah ada untuk mengetahui kekurangan/kelemahan yang harus diatasi untuk mempercepat Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak.

2. Tahapan Perancangan Pemutakhiran Software (Design)

Pembuatan spesifikasi dan design software Sistem Informasi Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak ini proses pembuatannya meliputi :

- Perancangan menu-menu dan fitur-fitur baru sesuai kebutuhan
- Reviewing peer interface sistem
- Perancangan re-organisasi database
- Perancangan kembali struktur sistem informasi secara keseluruhan

3. Tahapan Penyusunan Script (Coding)

Tahapan penyusunan script (coding) ini dilakukan penyusunan script (coding) untuk mengakomodir menu-menu dan fitur-fitur baru yang akan ditambahkan dan mengintegrasikannya kedalam script yang telah disusun sebelumnya.

Tahan penyusunan script (coding) secara detail meliputi item-item sebagai berikut :

- a. Penyusunan Script HTML (HTML coding).
 - Pembuatan halaman dengan tampilan statis dan sederhana.
 - Penyusunan layout menu-menu yang akan di tampilkan.
- b. Penyusunan Script PHP (PHP coding).
 - Pembuatan fitur/modul dinamis sesuai masing-masing fungsi.
 - Pembuatan sistem komputerisasi atas input data yang masuk ke dalam sistem.
- c. Penyusunan Script Cascade Style Sheet (CSS coding).
 - Penentuan layout sistem (kerangka dasar sistem)

- Penentuan properti/karakter fitur ataupun modul dinamis.
 - Penentuan tipologi sistem (karakter font)
 - Penentuan dominasi warna website (sistem warna)
- d. Penyusunan Script SQL (SQL coding).
- Pembuatan sistem write, read dan record database sistem
 - Klasifikasi dan pemilahan data atas rekam data yang masuk melalui sistem

4. Tahapan Pengujian Software (Testing)

Tahapan pengujian software ini dilakukan terhadap menu-menu/fitur-fitur dan struktur sistem yang telah dimutakhirkan untuk mengetahui sejauh mana dapat kompatibel dengan sistem yang telah ada sebelumnya. Pengujian dilakukan secara offline dan online dan menggunakan semua jenis browser yang umum dipakai. Secara rinci tahapan pengujian tersebut adalah :

a. Pengujian secara offline (*offline testing*), meliputi:

- Pengujian layout software terhadap berbagai resolusi layar komputer
- Pengujian tampilan desain agar sesuai dengan *script coding*
- Pengujian tautan terhadap masing-masing hyperlink object
- Pengujian semua fungsi fitur agar berjalan dengan baik

b. Pengujian secara online (*online testing*), meliputi:

- Pengujian semua fungsi fitur agar berfungsi secara online
- Pengujian software pada website di semua jenis browser (*Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, Google Chrome, dll*).

5. Pemeliharaan dan pengelolaan data

Pada tahapan ini dilakukan back-up database yang telah ada dalam sistem, pengorganisasian kembali struktur database dan penambahan katalog program-program dan kegiatan baru.

Pelaksanaan kegiatan Jasa Konsultansi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak mencakup hal-hal sebagai berikut :

a. Perencanaan pelaksanaan pekerjaan ;

Proses perencanaan pelaksanaan kegiatan Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak secara komprehensif dimulai dari kesepakatan pada tujuan sebagaimana telah ditentukan dalam kerangka acuan kerja (KAK/TOR), sampai dengan proses evaluasi, revisi dan implementasi yang akan dilakukan user berdasarkan usulan teknis, dan konsep Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak yang diimplementasikan, agar dapat didayagunakan menjadi sistem informasi yang handal.

b. Persiapan ;

Pada tahap ini dilakukan koordinasi pada tingkat internal tenaga pelaksana pekerjaan, dan koordinasi dengan tim teknis proyek. Kemudian dilakukan studi literature untuk mengkaji ketersediaan data-data perencanaan pembangunan Kota Pontianak, dan juga informasi pendukung lainnya yang diperoleh dari berbagai literatur.

c. Penyusunan laporan pendahuluan ;

Laporan Pendahuluan disusun untuk memberikan gambaran tentang pekerjaan yang akan dilakuka sampai pada dihasilkannya produk akhir pekerjaan.

d. Pengumpulan data dan informasi ;

Pada tahap ini data-data yang diperlukan dalam pekerjaan diinventarisasi dan diidentifikasi lebih rinci untuk memperoleh kesatuan dan kesinambungan data dan informasi yang tersusun secara sistematis. Data-data yang diperlukan tersebut seperti :

- Data Angka Kemiskinan (%),
- Data Angka Pengangguran Terbuka (%)
- Data Cakupan Pelayanan Air Bersih (%)

- Data Indeks Pembangunan Manusia
 - a. Data Angka Melek Huruf (%)
 - b. Data Lama Sekolah (Tahun)
 - c. Data Pengeluaran Riil Perkapita (Rp/Bulan)
 - d. Data Usia Harapan Hidup (Tahun)
 - Data Inflasi (%)
 - Data Kapasitas Pengolahan Air Bersih
 - Data Nilai LAKIP Pemerintah Kota Pontianak
 - Data Opini Terhadap Audit Lapoaran Keuangan Pemerintah Daerah
 - Data PDRB Harga Berlaku (Rp. Juta)
 - Data PDRB Harga Konstan 2000 (Rp. Juta)
 - Data Pendapatan per Kapita Berlaku (Rp)
- e. Identifikasi dan verifikasi data ;
- Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diidentifikasi dan diverifikasi untuk dikelompokkan secara terpadu berdasarkan keterkaitan antar data.
- f. Analisis dan pemilahan data-data ;
- Tahap ini akan dilakukan analisis data yang telah dikelompokkan dan kemudian dipilah untuk di-entry-kan kedalam program aplikasi/sistem informasi SIM RPJM Kota Pontianak. Hasil analisis data ini amat menentukan bentuk aplikasi SIM RPJM Kota Pontianak yang dibuat.
- g. Perancangan program aplikasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak yang sesuai dengan kebutuhan ;
- h. Instalasi program aplikasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak kedalam perangkat keras (komputer) yang kompatibel ;
- i. *Entry* data kedalam program aplikasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak yang telah di-instalasi-kan ke dalam perangkat sistem ;

- j. Penyusunan konsep/draf laporan final (akhir) yang didalamnya memuat hasil Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak ;
- k. Proses pemantapan/penyempurnaan hasil Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak ;
Bagian ini merupakan proses penyempurnaan hasil Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak melalui asistensi dan koneksi untuk menyempurnakan bentuk, content dan tampilan Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak.
- l. Penyusunan Laporan Akhir Kegiatan
Setelah Asistensi, Koreksi, dan Persetujuan dilakukan kemudian disusun Laporan Akhir yang memuat hasil "**Pengembangan Komputerisasi Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak**" dalam bentuk buku dan softcopy dalam CD dan diperbanyak sesuai kebutuhan yang dipersyaratkan dalam TOR/KAK.

VII. PERANCANGAN SISTEM

Dalam membangun Aplikasi web <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>, Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pontianak ini dilakukan melalui tahapan-tahapan, dimulai dengan perumusan masalah, kebutuhan informasi data, kemudian dilakukan analisa kebutuhan data, perancangan sistim pengolahan data sampai tahap implementasi dalam membangun Aplikasi web tersebut.

Proses pembangunan Aplikasi web <http://rpjm.pontianakkota.go.id/> dimulai dengan perancangan sistem yang berhubungan dengan pengolahan data spasial dan non spasial serta memvisualisasikannya ke dalam bentuk web. **Pre-Processing** adalah proses awal mengelola data sebelum pengolahan data yang dilakukan pada system Aplikasi tersebut. Proses ini bertujuan agar data yang ada dapat dipakai pada proses di dalam pengolahan data.

Ada 2 jenis data yang akan diproses menjadi suatu sistem informasi berbasis web yaitu data spasial dan data non spasial.

Data spasial meliputi :

1. Profil Lembaga / Institusi
2. Fasilitas
3. Peta Lokasi
4. Program Kerja
5. Dan lain-lain

Data non spasial antara lain :

1. Data Perencanaan Pembangunan
2. Data Artikel
3. Data Galery (Dokumentasi gambar)
4. Dan lain-lain

PENGEMBANGAN APLIKASI

Pengembangan aplikasi meliputi perancangan aplikasi yang dilakukan berdasarkan kebutuhan pengguna dan sesuai dengan rancangan database dan pemrograman. Aplikasi yang dibuat dapat berupa *Webbased Application* yang menggunakan bahasa pemograman PHP, Framework Code Igniter V.2.0, Framework Javascript JQuery V.1.9, editor coding Sublime Text 2, PHPmyadmin manajemen database, dan MYSQL database. Penjelasan tentang pengembangan aplikasi.

1. PHP.

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa C, Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat.

2. Framework Codeigniter V.20.

Framework secara sederhana dapat diartikan kumpulan dari fungsi-fungsi/prosedur-prosedur dan class-class untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan seorang programmer, tanpa harus membuat fungsi atau class dari awal.

Ada beberapa alasan mengapa menggunakan Framework :

- Mempercepat dan mempermudah pembangunan sebuah aplikasi web.
 - Relatif memudahkan dalam proses maintenance karena sudah ada pola tertentu dalam sebuah framework (dengan syarat programmer mengikuti pola standar yang ada)
 - Umumnya framework menyediakan fasilitas-fasilitas yang umum dipakai sehingga kita tidak perlu membangun dari awal (misalnya validasi, ORM, pagination, multiple database, scaffolding, pengaturan session, error handling, dll)
 - Lebih bebas dalam pengembangan jika dibandingkan CMS
- CodeIgniter adalah aplikasi open source yang berupa framework dengan model MVC (Model, View, Controller) untuk membangun website dinamis dengan menggunakan PHP. CodeIgniter memudahkan developer untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal.

3. JQuery V.1.9.

jQuery adalah sebuah library Javascript yang sangat ringkas dan sederhana untuk memanipulasi komponen di dokumen HTML, menangani event, animasi, efek dan memproses interaksi ajax. jQuery dirancang sedemikian rupa supaya membuat program menggunakan Javascript menjadi relatif sangat mudah. Sesuai slogan nya, write less, do more. Menulis kode lebih sedikit, tetapi melakukan pekerjaan lebih banyak.

jQuery ukuran nya cukup kecil, sehingga tidak memperlambat proses loading halaman web yang dibuat. jQuery juga kompatibel dengan CSS3 dan yang tak kalah penting adalah jQuery bisa berjalan di semua browser – cross browser.

4. Sublime Text 2.

Sublime Text 2 ialah text editor untuk para pengembang program, dimana text editor ini menawarkan banyak sekali kelebihan dalam pengembangan program. Kelebihannya antara lain :

- Mini-map, bisa lihat teks secara keseluruhannya
- Command Palette (**CTRL+SHIFT+P**), bisa langsung mencari perintah yang diperlukan untuk mempercepat pekerjaan.
- Panel-panelnya editornya bisa dipindahkan
- Kemampuan untuk *multiple selection*
- Ada panduan indentasi
- Bisa di-*fold*ing code-codenya
- Edit text bisa di split jadi beberapa kolom
- Bisa pakai theme dari TextMate
- Tanda (), {}, "", dsb akan dicocokkan dan ditutup otomatis
- Banyak paket yang bisa digunakan untuk lebih mudah bekerja
- Auto-complete, snippet, dan macro
- Find & Replacenya mudah dan lebih teratur
- Bisa *fullscreen*.

5. PHP Myadmin.

phpMyAdmin adalah perangkat lunak bebas yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP yang digunakan untuk menangani administrasi MySQL melalui Jejaring Jagat Jembar (World Wide Web). phpMyAdmin mendukung berbagai operasi MySQL, diantaranya (mengelola basis data, tabel-tabel, bidang (fields), relasi (relations), indeks, pengguna (users), perijinan (permissions), dan lain-lain.

6. MYSQL.

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang

multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL.

PERANCANGAN ANTARMUKA (INTERFACE) APLIKASI

Perancangan *Antarmuka* Aplikasi bertujuan untuk mencari bentuk yang optimal dari aplikasi yang akan dibangun dengan mempertimbangkan berbagai faktor-faktor permasalahan dan kebutuhan yang ada pada sistem. Upaya yang dilakukan adalah dengan berusaha mencari kombinasi penggunaan teknologi dan perangkat lunak (software) yang tepat sehingga diperoleh hasil yang optimal dan mudah untuk diimplementasikan.

Tahapan perancangan antarmuka aplikasi yang dibangun adalah aplikasi yang berbasis web, oleh karena itu antarmuka yang dibangun adalah antarmuka web. Antarmuka yang akan dibangun dirancang sesederhana mungkin sehingga memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

Rancangan antarmuka dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

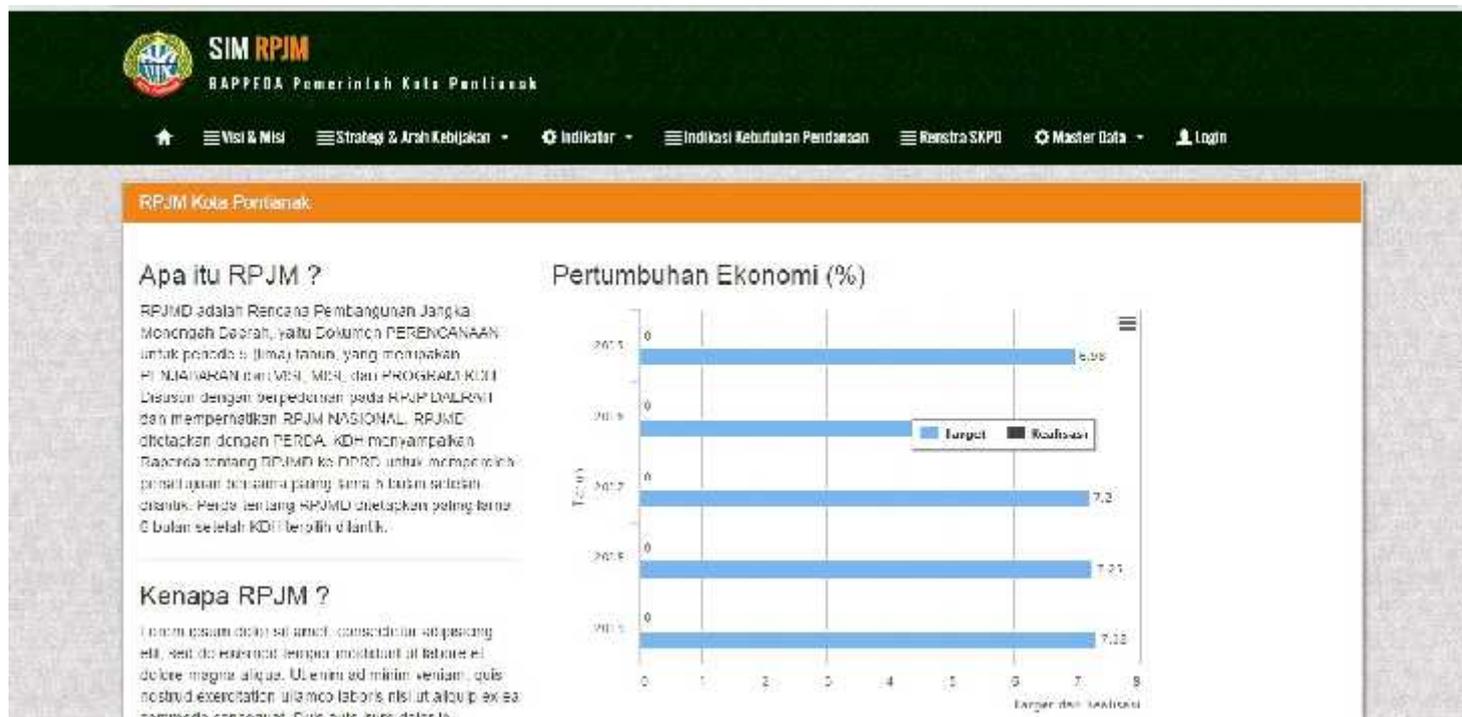
1. Halaman Home
2. Halaman Visi-Misi
3. Halaman Startegi dan Arah Kebijakan
4. Halaman Indikator
5. Halaman Indokasi Kebutuhan Pendanaan
6. Halaman Renstra SKPD

7. Halaman Master
8. Halaman Login

Halaman Home

Memulai Aplikasi <http://rpjm.pontianakkota.go.id/> berbasis web syarat utama komputer terkoneksi dengan internet, kemudian lakukan prosedur browsing dengan salah satu search engine yang tersedia (*Google Chrome, Internet explorer, Mozilla firefox* atau *Opera* dan lain-lain). Ketik alamat situs nya <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>. Tampilan awal seperti gambar di bawah (contoh memakai search engine *Google Chrome*) :

Gambar 1. Halaman Home/Beranda



Di halaman awal (home) tampilan di buat sederhana mungkin, lebih menonjolkan fungsi, sehingga memudahkan bagi user untuk menjelajah setiap menu dan fitur yang ditampilkan.

Tampilan awal yang memuat template yang di dominasi icon-icon menu berwarna putih, dengan background warna hitam. Di bagian atas terdapat icon-icon menu utama yang tersedia antara lain terletak berderet secara horizontal untuk menu-menu : *Home, Visi-Misi, Startegi dan Arah Kebijakan, Indikator, Indokasi Kebutuhan Pendanaan, Renstra SKPD, Master, Login.*

Di bagian paling atas memuat Logo Instansi/Lembaga/Daerah dan Nama Aplikasi ; SIM RPJM BAPPEDA Pemerintah Kota Pontianak, di bagian tengah tampilan halaman utama memuat penjelasan RPJM dan tampilan grafik indikator target dan realisasi untuk parameter *Pertumbuhan Ekonomi, Angka Kemiskinan, Indeks Pembangunan Manusia, Angka Melek Huruf, Usia Harapan Hidup, Pengeluaran Riil Per-Kapita, Lama Sekolah.*

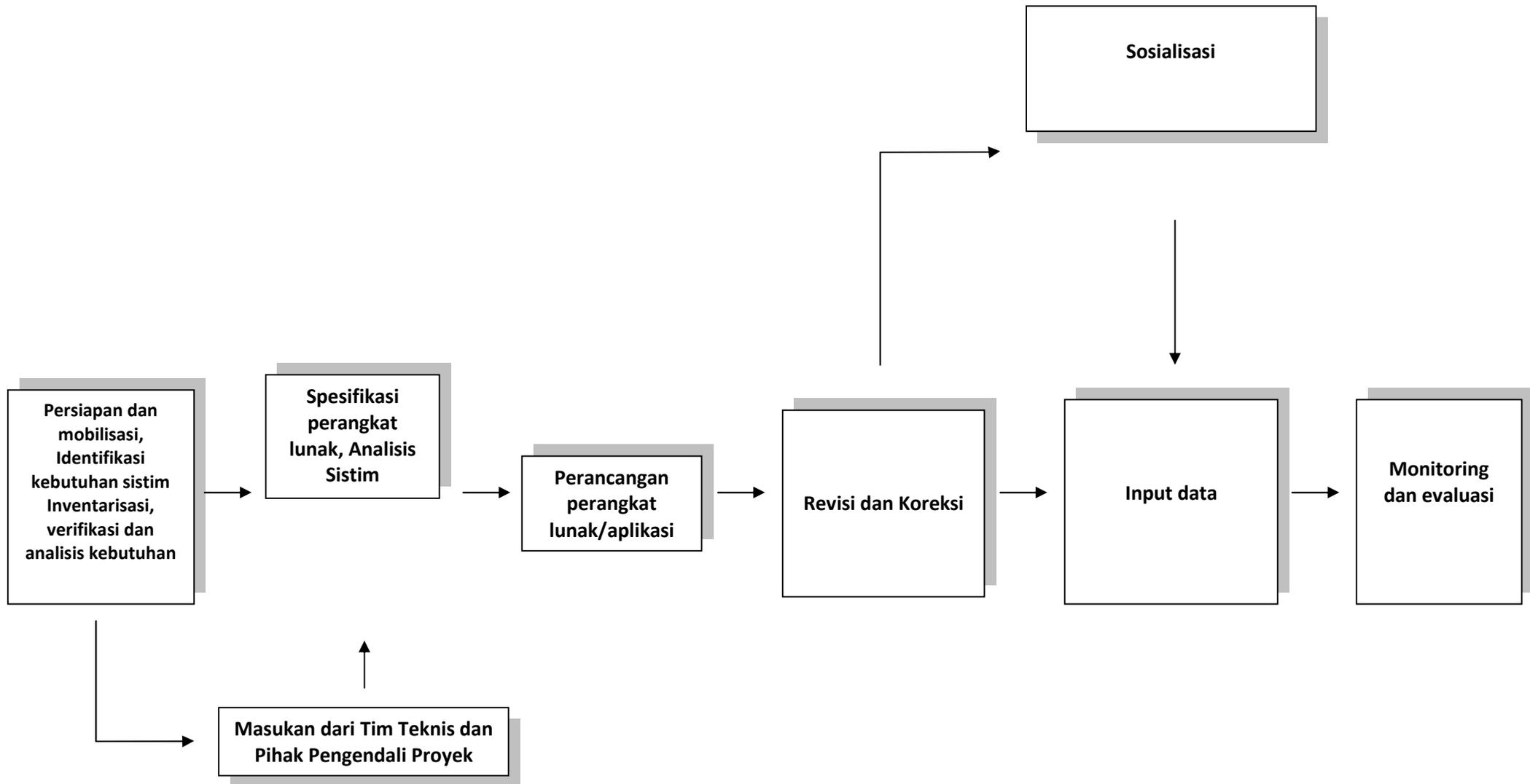
Gambar 1. Halaman Home/Beranda



VIII. PENDEKATAN DAN METODOLOGI PEKERJAAN

Alur pikir dan tata cara pelaksanaan pekerjaan ini dapat dilihat pada diagram berikut :

DIAGRAM PELAKSANAAN PEKERJAAN



PENDEKATAN PEKERJAAN

Dalam menangani pekerjaan ini, konsultan akan melakukan dua pendekatan pekerjaan, yaitu :

- Pendekatan umum, dan
- Pendekatan teknis

Penanganan pekerjaan secara pendekatan umum adalah konsep penanganan pekerjaan yang sifatnya administrasi dan non teknis, seperti : Persiapan, Pengorganisasian dan Koordinasi, Mobilisasi dan Demobilisasi, dan lain-lain yang sifatnya sebagai kegiatan penunjang, sedangkan pendekatan teknis adalah pekerjaan konsep penanganan pelaksanaan pekerjaan utama.

Dengan adanya pemisahan penanganan pekerjaan tersebut diharapkan tidak terjadi pemusatan kegiatan pada satu bagian pekerjaan, dengan demikian diharapkan pekerjaan dapat berjalan dengan lancar.

1. Pendekatan Umum

Pekerjaan Umum, mencakup :

a. Pekerjaan Persiapan, diantaranya :

- 1) Persiapan Personil, yakni mempersiapkan seluruh tenaga ahli dan tenaga pendukung untuk segera memulai melaksanakan tugasnya (mobilisasi) sesuai dengan tata laksana personil (man-month) yang telah ditentukan
- 2) Persiapan Administrasi, meliputi :
 - Melakukan pengurusan SPK (Surat Perintah Kerja) dari Direksi
 - Surat Rekomendasi/Pengantar dari Direksi untuk melaksanakan koordinasi dan konsultasi dalam rangka pelaksanaan kegiatan yang akan dilaksanakan dan tata kerja pelaksanaan kegiatan

- Persiapan peralatan/fasilitas penunjang, yaitu mulai mengadakan peralatan yang diperlukan untuk melaksanakan pekerjaan ini.

b. Pengorganisasian :

Agar pelaksanaan pekerjaan dapat berjalan dengan baik dan dapat mencapai target yang diinginkan, maka konsultan akan menyusun struktur organisasi pelaksanaan pekerjaan yang mencerminkan :

- 1) Tugas dan Tanggungjawab
- 2) System Koordinasi
- 3) Keterlibatan, maupun
- 4) Jalur Komunikasi, dan lain-lain

Konsultan akan mempersiapkan dan melakukan koordinasi pekerjaan dengan personil ahli yang telah ditugaskan agar pekerjaan dapat berjalan dengan baik. Kerangka kerja dan urutan pekerjaan dibahas bersama, sehingga diharapkan semua tenaga ahli dapat mengerti dan memahami tugasnya masing-masing. Koordinasi pekerjaan ini akan dilakukan juga dengan Direksi Pekerjaan, agar pelaksanaan pekerjaan berjalan sesuai dengan tujuan serta selesai sesuai dengan jadwal yang ditentukan.

c. Penempatan Tenaga Ahli :

Konsultan akan berusaha semaksimal mungkin untuk menugaskan tenaga ahli yang cukup berpengalaman sesuai dengan bidang disiplin ilmu masing-masing untuk melaksanakan, mengkoordinir dan menganalisa sesuai aktifitas pekerjaan.

2. Pendekatan Teknis

Dalam menangani pekerjaan ini disusun suatu pendekatan teknis berupa strategi yang dirinci melalui tahap-tahap pekerjaan, sehingga setiap langkah pekerjaan dapat selalu di evaluasi serta dapat di antisipasi terhadap kendala yang mungkin timbul.

Dalam menangani kegiatan ini disusun suatu pendekatan teknis berupa strategi yang dirinci melalui tahap-tahap kegiatan, sehingga setiap langkah kegiatan dapat selalu dievaluasi serta dapat diantisipasi terhadap kendala yang mungkin timbul.

Adapun pendekatan yang akan dilaksanakan dalam pendekatan teknis dalam pelaksanaan kegiatan ini, meliputi :

2.1) Perancangan dan Implementasi Database

Kegiatan perancangan database meliputi kegiatan perancangan database berdasarkan hasil analisis pada pengguna (*user assessment*) yang terdiri dari 6 tahap :

2.1.1 Pengumpulan data dan analisis

Merupakan suatu tahap dimana kita melakukan proses indentifikasi dan analisa kebutuhan-kebutuhan data dan ini disebut pengumpulan data dan analisa. Untuk menentukan kebutuhan-kebutuhan suatu sistem database, kita harus mengenal terlebih dahulu bagian-bagian lain dari sistem informasi yang akan berinteraksi dengan sistem database, termasuk para user yang ada dan para user yang baru beserta aplikasi-aplikasinya. Kebutuhan-kebutuhan dari para user dan aplikasi-aplikasi inilah yang kemudian dikumpulkan dan dianalisa.

2.1.2 Perancangan database secara konseptual

Pada tahap ini akan dihasilkan conceptual schema untuk database yang tergantung pada sebuah DBMS yang spesifik. Sering menggunakan sebuah high-level data model seperti ER/EER model selama tahap ini. Dalam conceptual schema, kita harus merinci aplikasi-aplikasi database yang diketahui dan transaksi-transaksi yang mungkin. Tahap perancangan database secara konseptual mempunyai 2 aktifitas paralel.

2.1.3 Pemilihan DBMS

Pemilihan database ditentukan oleh beberapa faktor diantaranya faktor teknik, ekonomi, dan politik organisasi. Contoh faktor teknik : Keberadaan DBMS dalam menjalankan tugasnya seperti jenis-jenis DBMS (relational, network, hierarchical, dan lain-lain), struktur penyimpanan, dan jalur akses yang mendukung DBMS, pemakai, dan lain-lain.

2.1.4 Perancangan database secara logika (data model mapping)

Tahap selanjutnya adalah membuat sebuah skema konseptual dan skema eksternal pada model data dari DBMS yang terpilih. Tahap ini dilakukan oleh pemetaan skema konseptual dan skema eksternal yang dihasilkan pada tahap 2. Pada tahap ini, skema konseptual ditransformasikan dari model data tingkat tinggi yang digunakan pada tahap 2 ke dalam model data dari model data dari DBMS yang dipilih pada tahap 3.

2.1.5 Perancangan database secara fisik

Perancangan database secara fisik merupakan proses pemilihan struktur-struktur penyimpanan dan jalur-jalur akses pada file-file database untuk mencapai penampilan yang terbaik pada bermacam-macam aplikasi. Selama fase ini, dirancang spesifikasi-spesifikasi untuk database yang disimpan yang berhubungan dengan struktur-struktur penyimpanan fisik, penempatan record dan jalur akses. Berhubungan dengan internal schema (pada istilah 3 level arsitektur DBMS).

Beberapa petunjuk dalam pemilihan perancangan data base secara fisik :

2.1.5.1 Response Time

Waktu yang telah berlalu dari suatu transaksi database yang diajukan untuk menjalankan suatu tanggapan.

Pengaruh utama pada response time adalah di bawah pengawasan DBMS yaitu : waktu akses database untuk data item yang ditunjuk oleh suatu transaksi. Response time juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak berada di bawah pengawasan DBMS, seperti penjadwalan sistem operasi atau penundaan komunikasi.

2.1.5.2 Space Utility

Jumlah ruang penyimpanan yang digunakan oleh file-file database dan struktur-struktur jalur akses.

2.1.5.3 Transaction throughput.

Rata-rata jumlah transaksi yang dapat diproses per menit oleh sistem database, dan merupakan parameter kritis dari sistem transaksi (misal : digunakan pada pemesanan tempat di pesawat, bank, dll). Hasil dari fase ini adalah penentuan awal dari struktur penyimpanan dan jalur akses untuk file-file database.

2.2 Implementasi Sistem Database

Setelah perancangan secara logika dan secara fisik lengkap, kita dapat melaksanakan sistem database. Perintah-perintah dalam DDL dan SDL (Storage Definition Language) dari DBMS yang dipilih, dihimpun dan digunakan untuk membuat skema database dan file-file database (yang kosong). Sekarang databasetersebut dimuat (disatukan) dengan datanya. Jika data harus dirubah dari sistem komputer sebelumnya, perubahan-perubahan yang rutin mungkin diperlukan untuk format ulang datanya yang kemudian dimasukkan ke database yang baru. Transaksi-transaksi database sekarang harus dilaksanakan oleh para programmer aplikasi. Spesifikasi secara konseptual diuji dan dihubungkan dengan kode program dengan perintah-perintah dari embedded DML yang telah ditulis dan diuji. Suatu saat transaksi-transaksi

tersebut telah siap dan data telah dimasukkan ke dalam database, maka tahap perancangan dan implementasi telah selesai, dan kemudian tahap operasional dari sistem database dimulai

IX. RENCANA KERJA

Pelaksanaan pekerjaan ini dilakukan setelah dikeluarkannya Surat Perintah Mulai Kerja dari Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pontianak. Pelaksanaan di sesuaikan dengan jadwal pelaksanaan pekerjaan yang dibuat dengan jangka waktu pelaksanaan pekerjaan selama 90 (sembilan puluh) hari kalender.

Kegiatan Jasa Konsultansi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak dilakukan dengan tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. Perencanaan pelaksanaan pekerjaan ;

Proses perencanaan pelaksanaan kegiatan Jasa Konsultansi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak secara komprehensif dimulai dari kesepakatan pada tujuan sebagaimana telah ditentukan dalam kerangka acuan kerja (KAK/TOR), sampai dengan proses evaluasi, revisi dan implementasi yang akan dilakukan user berdasarkan usulan teknis, dan konsep Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak yang diimplementasikan, agar dapat didayagunakan menjadi sistem informasi yang handal.

2. Persiapan ;

Pada tahap ini dilakukan koordinasi pada tingkat internal tenaga pelaksana pekerjaan, dan koordinasi dengan tim teknis proyek. Kemudian dilakukan studi literature untuk mengkaji ketersediaan data-data perencanaan pembangunan Kota Pontianak, dan juga informasi pendukung lainnya yang diperoleh dari berbagai literatur.

3. Penyusunan laporan pendahuluan ;

Laporan Pendahuluan disusun untuk memberikan gambaran tentang pekerjaan yang akan dilakukan sampai pada dihasilkannya produk akhir pekerjaan.

4. Pengumpulan data dan informasi ;

Pada tahap ini data-data yang diperlukan dalam pekerjaan diinventarisasi dan diidentifikasi lebih rinci untuk memperoleh kesatuan dan kesinambungan data dan informasi yang tersusun secara sistematis.

Data-data yang diperlukan tersebut seperti : Data Angka Kemiskinan (%), Data Angka Pengangguran Terbuka (%), Data Cakupan Pelayanan Air Bersih (%), Data Indeks Pembangunan Manusia ; a. Data Angka Melek Huruf (%)-b. Data Lama Sekolah (Tahun)-c. Data Pengeluaran Riil Perkapita (Rp/Bulan)-d. Data Usia Harapan Hidup (Tahun), Data Inflasi (%), Data Kapasitas Pengolahan Air Bersih, Data Nilai LAKIP Pemerintah Kota Pontianak, Data Opini Terhadap Audit Laporan Keuangan Pemerintah Daerah, Data PDRB Harga Berlaku (Rp. Juta), Data PDRB Harga Konstan 2000 (Rp. Juta), Data Pendapatan per Kapita Berlaku (Rp).

5. Identifikasi dan verifikasi data ;

Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diidentifikasi dan diverifikasi untuk dikelompokkan secara terpadu berdasarkan keterkaitan antar data.

6. Analisis dan pemilahan data-data ;

Tahap ini akan dilakukan analisis data yang telah dikelompokkan dan kemudian dipilah untuk di-entry-kan kedalam program aplikasi/ Sistem Informasi SIM RPJM Kota Pontianak. Hasil analisis data ini amat menentukan bentuk aplikasi SIM RPJM Kota Pontianak yang dibuat.

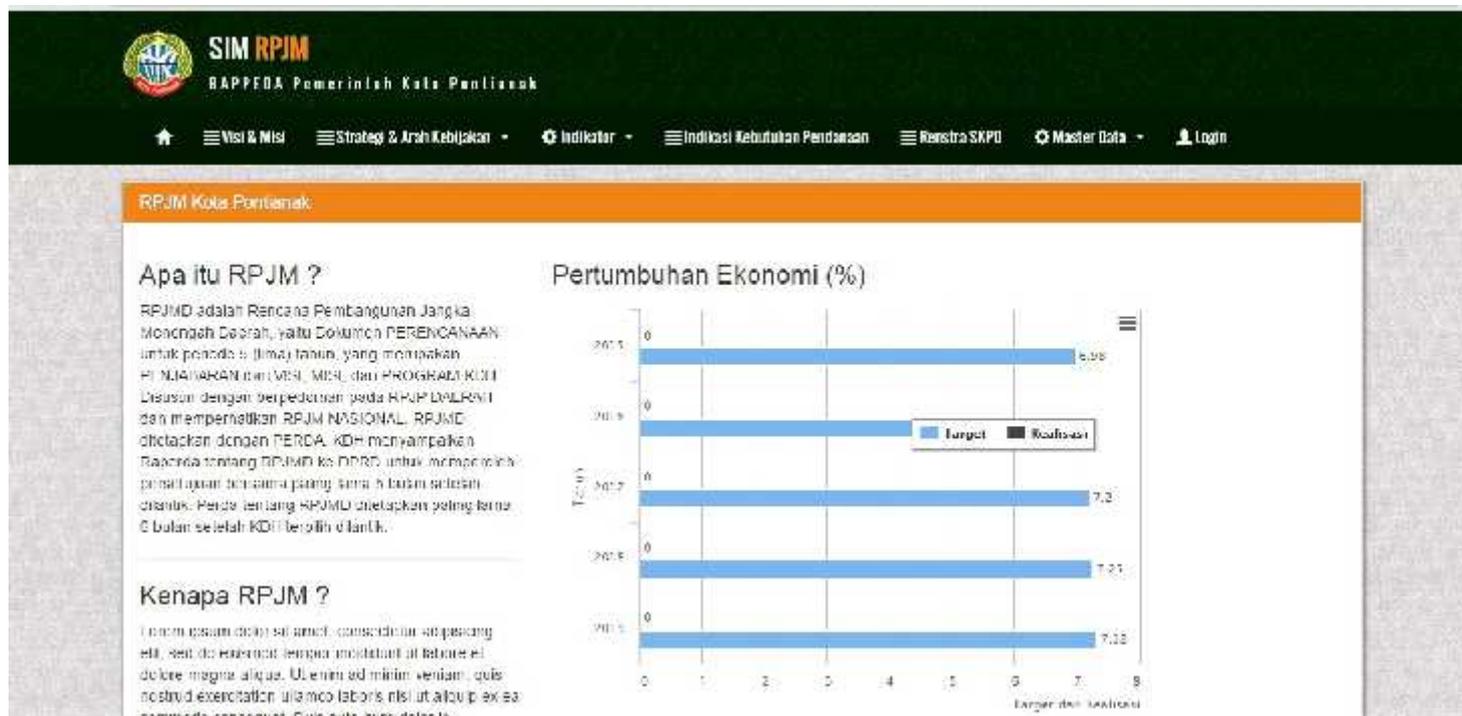
7. Perancangan program aplikasi Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak yang sesuai dengan kebutuhan ;
8. Instalasi program aplikasi Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak kedalam perangkat keras (komputer) yang kompatibel ;
9. *Entry* data kedalam program aplikasi Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak yang telah di-instalasi-kan ke dalam perangkat sistem ;
10. Penyusunan konsep/draf laporan final (akhir) yang didalamnya memuat hasil Penerapan Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak ;
11. Proses pematapan/penyempurnaan hasil Penerapan Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak ;
Bagian ini merupakan proses penyempurnaan hasil Penerapan Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak melalui asistensi dan konseksi untuk menyempurnakan bentuk, content dan tampilan Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak.
12. Penyusunan Laporan Akhir Kegiatan
Setelah Asistensi, Koreksi, dan Persetujuan dilakukan kemudian disusun Laporan Akhir yang memuat hasil “Penerapan Sistem Informasi Pengembangan Sistem Komputerisasi SIM RPJM Kota Pontianak” dalam bentuk buku dan softcopy dalam CD dan diperbanyak sesuai kebutuhan yang dipersyaratkan dalam TOR/KAK.

I. PETUNJUK PENGGUNAAN DAN PENGOPERASIAN APLIKASI

Halaman Home

Memulai Aplikasi <http://rpjm.pontianakkota.go.id/> berbasis web syarat utama komputer terkoneksi dengan internet, kemudian lakukan prosedur browsing dengan salah satu search engine yang tersedia (*Google Chrome, Internet explorer, Mozilla firefox* atau *Opera* dan lain-lain). Ketik alamat situs nya <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>. Tampilan awal seperti gambar di bawah (contoh memakai search engine *Google Chrome*) :

Gambar 1. Halaman Home/Beranda



Di halaman awal (home) tampilan di buat sederhana mungkin, lebih menonjolkan fungsi, sehingga memudahkan bagi user untuk menjelajah

setiap menu dan fitur yang ditampilkan.

Tampilan awal yang memuat template yang di dominasi icon-icon menu berwarna putih, dengan background warna hitam. Di bagian atas terdapat icon-icon menu utama yang tersedia antara lain terletak berderet secara horizontal untuk menu-menu : *Home, Visi-Misi, Startegi dan Arah Kebijakan, Indikator, Indokasi Kebutuhan Pendanaan, Renstra SKPD, Master, Login.*

Di bagian paling atas memuat Logo Instansi/Lembaga/Daerah dan Nama Aplikasi ; SIM RPJM BAPPEDA Pemerintah Kota Pontianak, di bagian tengah tampilan halaman utama memuat penjelasan RPJM dan tampilan grafik indikator target dan realisasi untuk parameter *Pertumbuhan Ekonomi, Angka Kemiskinan, Indeks Pembangunan Manusia, Angka Melek Huruf, Usia Harapan Hidup, Pengeluaran Riil Per-Kapita, Lama Sekolah.*

Gambar 1. Halaman Home/Beranda



Menu-Menu Utama

1. Menu Indikator Umum

Untuk membuka menu *Indikator Umum* pilih ikon menu *Indikator Umum* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Tampilan Halaman *Indikator Umum* seperti terlihat pada gambar berikut ini :

No.	Indikator	Kondisi Kinerja Pada Awal Periode RPJM	Target Capaian Kinerja					Kondisi Kinerja Pada Akhir Periode RPJM	
			Tahun - 0	Tahun - 1	Tahun - 2	Tahun - 3	Tahun - 4		Tahun - 5
			2014	2015	2016	2017	2018		2019
1	Angka Kemiskinan (%)	5,37%	5,09%	4,54%	4,02%	4,55%	4,50%	4,50%	
2	Angka Pengangguran Terbuka (%)	5,28%	5,00%	4,62%	4,21%	3,82%	3,45%	3,49%	
3	Cakupan Pelayanan Air Bersih (%)	86,6%	87,8%	73,1%	80,38/70368%	82,206/3508%	87%	87%	
4	Indeks Pembangunan Manusia	75,42	76,04	76,86	77,28	77,91	78,35	78,86	
	a. Angka Melekat Huruf (%)	96,84%	97,40%	97,96%	98,52%	99,09%	99,67%	99,67%	
	b. Lama Sekolah (Tahun)	5,95	10,00	10,75	11,30	11,67	12,00	12,00	

2. Menu Urusan

Untuk membuka menu *Urusan* pilih ikon menu *Urusan* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :

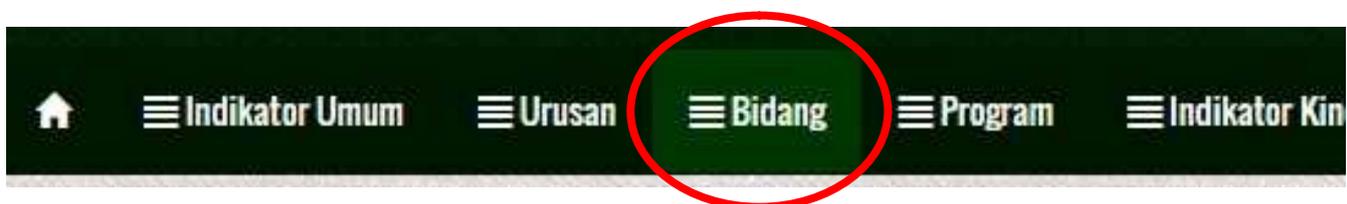


Tampilan Halaman *Urusan* seperti terlihat pada gambar berikut ini :

Data Urusan		
No	Kode Urusan	Urusan
1	1	Wajib
2	2	Urusan Pilihan
3	3	Emergency

3. Menu Bidang

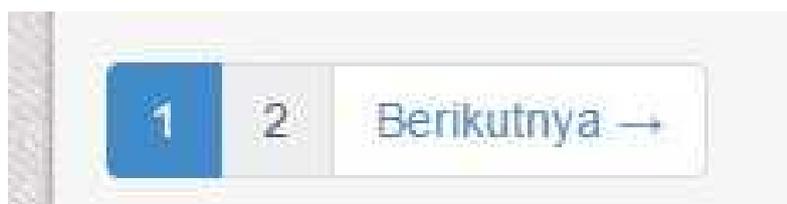
Untuk membuka menu *Bidang* pilih ikon menu *Bidang* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Tampilan Halaman *Bidang* seperti terlihat pada gambar berikut ini :

Data Bidang			
No	Kode Urusan	Kode bidang	Bidang
1	1 Wajib	01	PENDIDIKAN
2	1 Wajib	02	KEGIATAN
3	1 Wajib	03	PEKERJAAN UMUM
4	1 Wajib	04	CIPTA KARYA DAN PERUMAHAN
5	1 Wajib	05	PENATAAN RUANG
6	1 Wajib	06	PERENCANAAN PEMBANGUNAN
7	1 Wajib	07	PERHUBUNGAN
8	1 Wajib	08	LINGKUNGAN HIDUP
9	1 Wajib	09	KEPENDUDUKAN DAN CATATAN SIPIL
10	1 Wajib	10	EMBERDAYAAN PEREMPUAN DAN PERLINDUNGAN ANAK

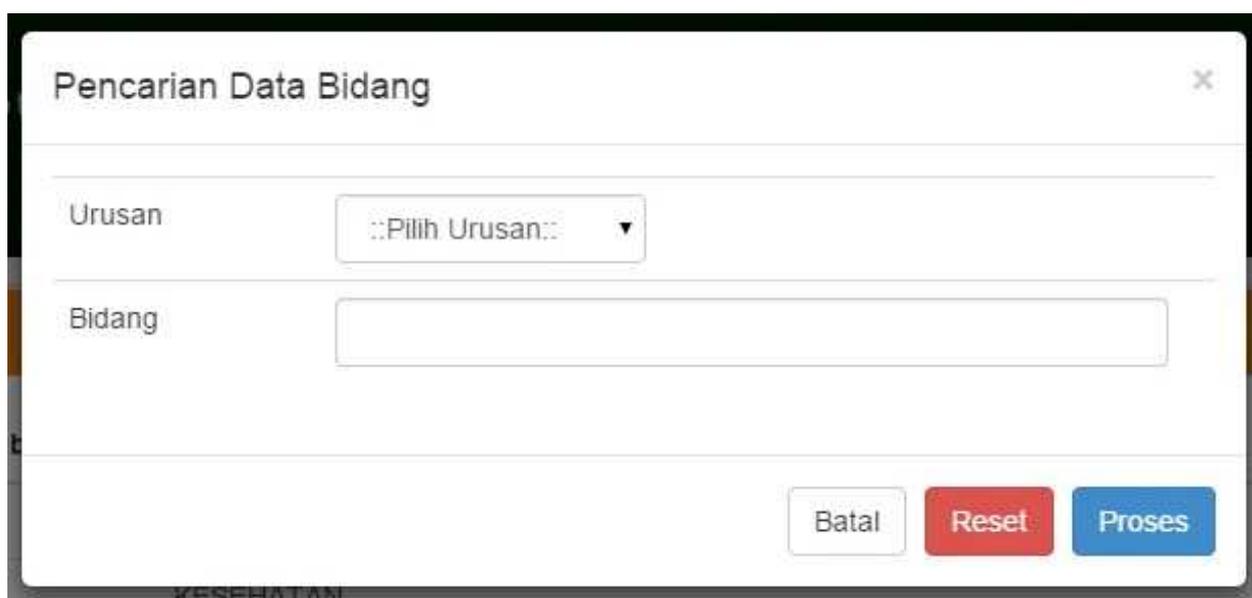
Untuk membuka Halaman berikutnya pada Data Bidang dapat dilakukan dengan menekan tombol/klik halaman kedua (2) atau halaman berikutnya, yang terletak di bagian kiri bawah Halaman Bidang, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



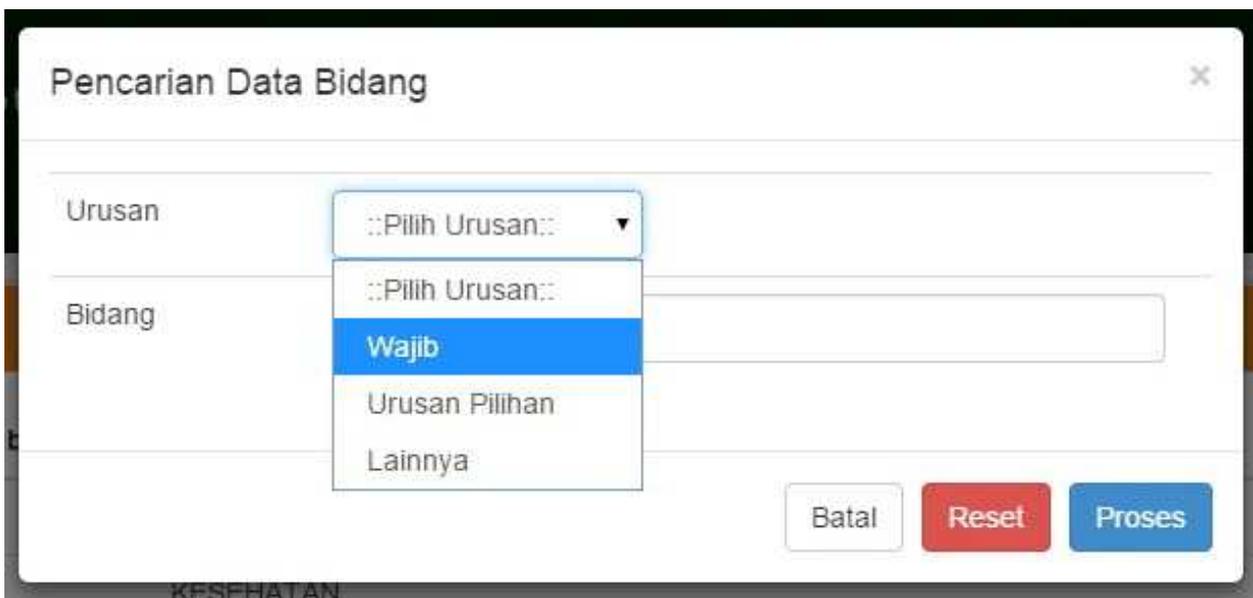
Untuk mencari Data Bidang dapat menggunakan fasilitas fitur Cari Data Bidang, seperti terlihat pada tombol/ikon menu Cari Data yang terletak di pojok kanan atas Halaman *Bidang* :



Klik di tombol ikon/menu tersebut, maka akan muncul kotak pencarian data, seperti terlihat pada gambar berikut ini :

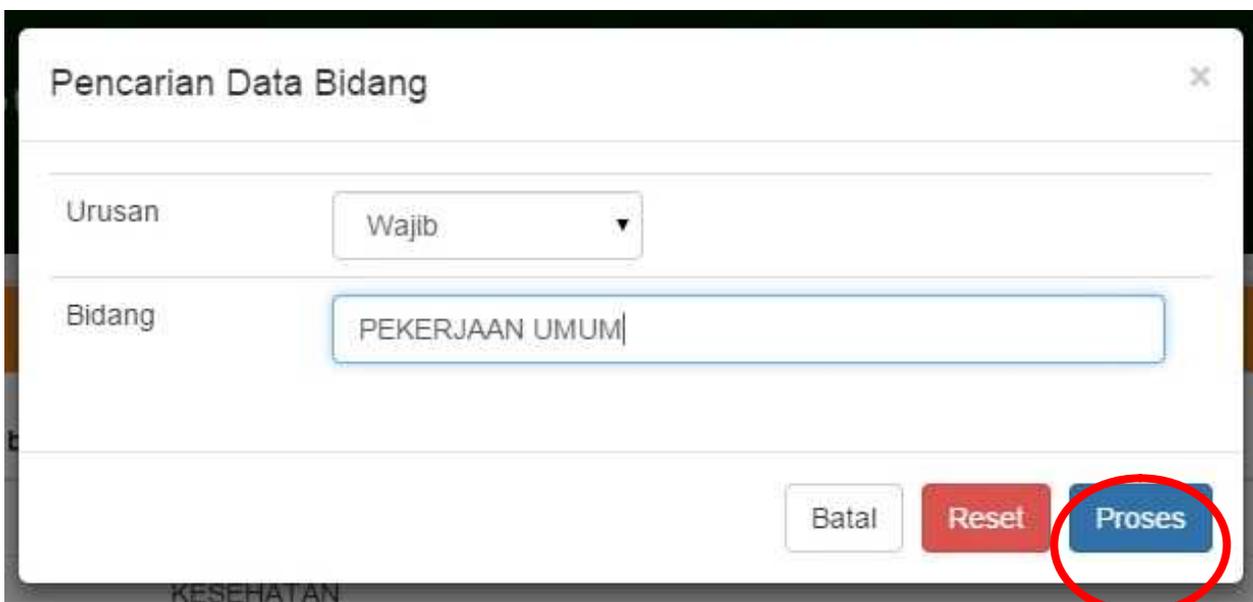
A screenshot of a search form titled 'Pencarian Data Bidang'. The form has two input fields: 'Urusan' with a dropdown menu showing '::Pilih Urusan::' and 'Bidang' with a text input field. At the bottom right, there are three buttons: 'Batal' (white), 'Reset' (red), and 'Proses' (blue). The word 'KESEHATAN' is partially visible at the bottom left of the form.

Isi atau ketikkan data yang dicari pada form yang sudah disediakan, sebagai contoh, misalnya pada pilihan data yang ingin dicari, pilih terlebih dahulu Urusan yang di inginkan. Sebagai contoh klik tanda panah kebawah pada kotak Pilih Urusan, maka akan muncul pilihan Urusan, kemudian sebagai contoh klik Urusan Wajib, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



The screenshot shows a web form titled "Pencarian Data Bidang" with a close button (X) in the top right corner. The form has two main input fields: "Urusan" and "Bidang". The "Urusan" field has a dropdown menu open, showing the following options: "Wajib" (highlighted in blue), "Urusan Pilihan", and "Lainnya". The "Bidang" field is currently empty. At the bottom right of the form, there are three buttons: "Batal" (grey), "Reset" (red), and "Proses" (blue). The word "KESEHATAN" is partially visible at the bottom left of the form area.

Kemudian dilanjutkan dengan mengisi/mengetik di form Bidang yang diinginkan/dicari, misalnya Pekerjaan Umum, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



The screenshot shows the same "Pencarian Data Bidang" form. The "Urusan" dropdown menu now shows "Wajib" as the selected option. The "Bidang" input field now contains the text "PEKERJAAN UMUM". The "Proses" button at the bottom right is circled in red. The word "KESEHATAN" is partially visible at the bottom left of the form area.

Klik atau tekan tombol Proses untuk melihat/menampilkan data yang dicari/di inginkan, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :

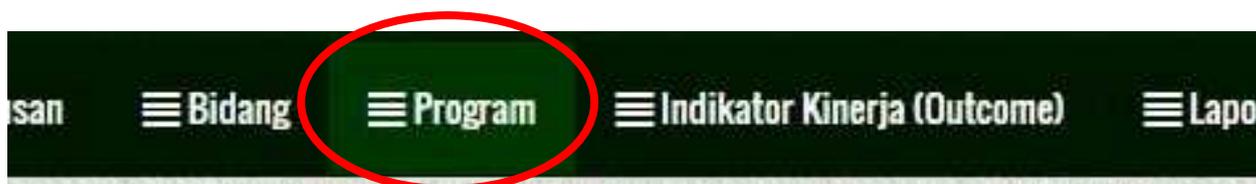


The screenshot shows a window titled "Data Bidang" with a search bar containing "Kategori / Kodebidang: Urusan : Wajib Bidang : PEKERJAAN UMUM". Below the search bar is a table with the following data:

No	Kode Urusan	Kode bidang	Bidang
1	1 - Wajib	05	PEKERJAAN UMUM

4. Menu Program

Untuk membuka menu *Program* pilih ikon menu *Program* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Tampilan Halaman *Program* seperti terlihat pada gambar berikut ini :



The screenshot shows a window titled "Program" with a table listing various programs:

No	Bidang	Kode Program	Program
1	PENDIDIKAN	1.01.01	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan
2	PENDIDIKAN	1.01.02	Manajemen pelayanan pendidikan
3	PENDIDIKAN	1.01.03	Pemeliharaan Fasilitas Pendidikan
4	PENDIDIKAN	1.01.04	Pendidikan Dasar
5	PENDIDIKAN	1.01.05	Pendidikan Menengah Universal
6	PENDIDIKAN	1.01.06	Pendidikan non formal
7	PENDIDIKAN	1.01.07	Pendidikan Anak Usia Dini
8	PENDIDIKAN	1.01.08	Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus
9	KESEHATAN	1.02	Pelayanan prima Rumah Sakit
10	KELUARGA	1.03	Peningkatan Mutu Pelayanan Kesehatan Keluarga
11	KESEHATAN	1.02	Pemetaan Kelengkapan Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit

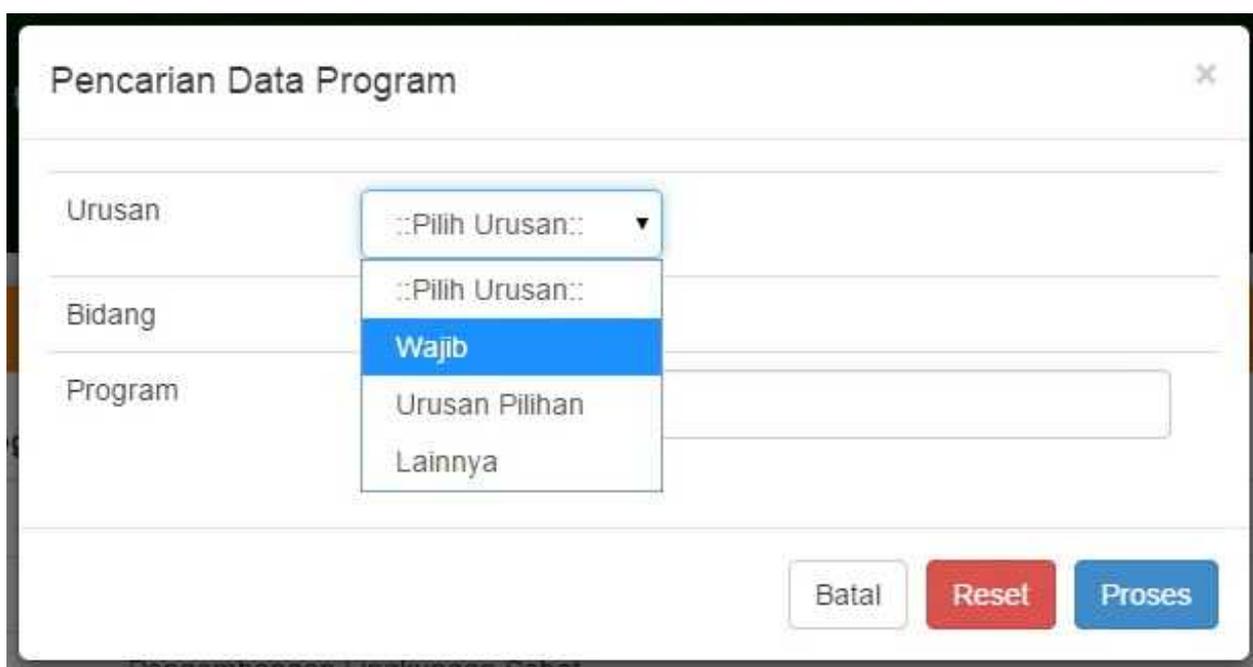
Fitur yang sama juga terdapat untuk membuka Halaman berikutnya pada Data Program dapat dilakukan dengan menekan tombol/klik halaman kedua (2) atau halaman berikutnya, yang terletak di bagian kiri bawah Halaman Program, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



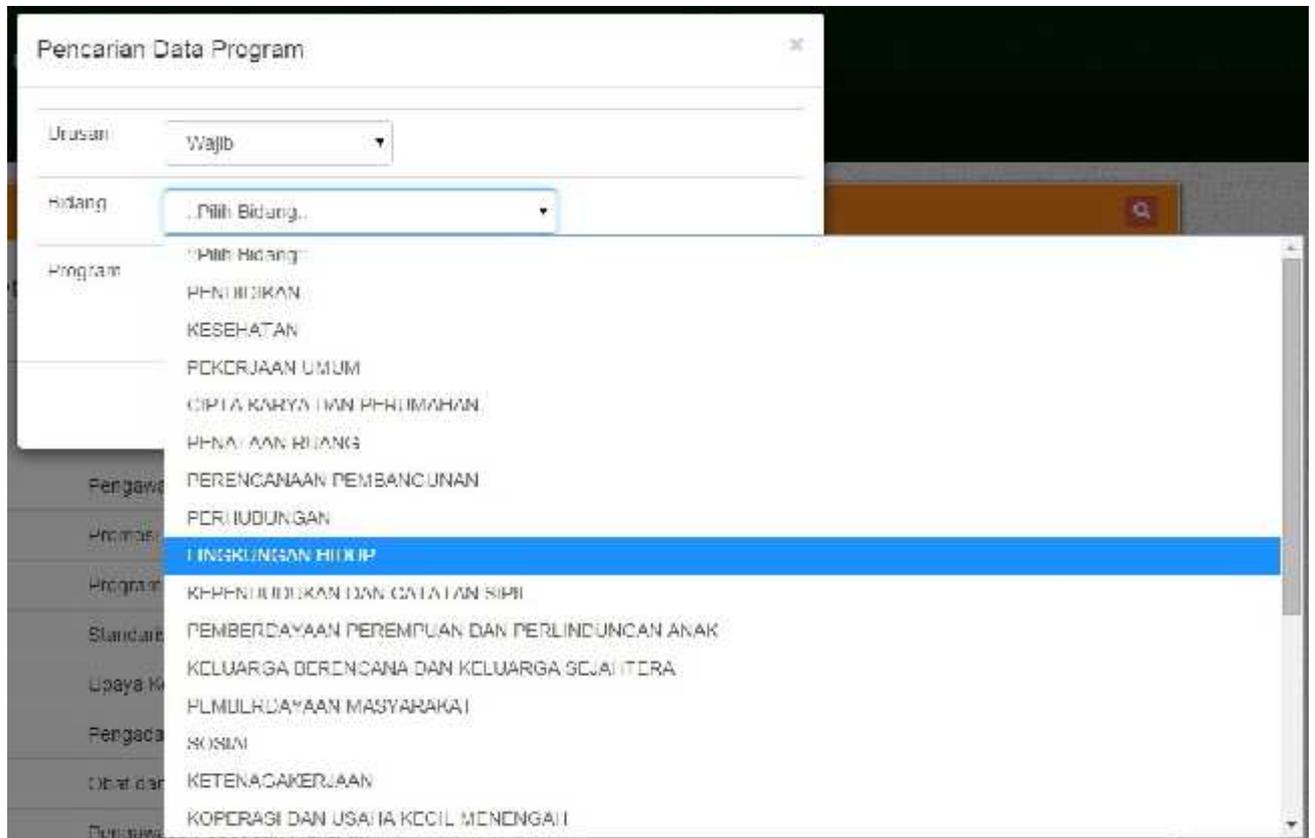
Untuk mencari Data Program dapat menggunakan fasilitas fitur Cari Data Program, seperti terlihat pada tombol/ikon menu Cari Data yang terletak di pojok kanan atas Halaman Program :



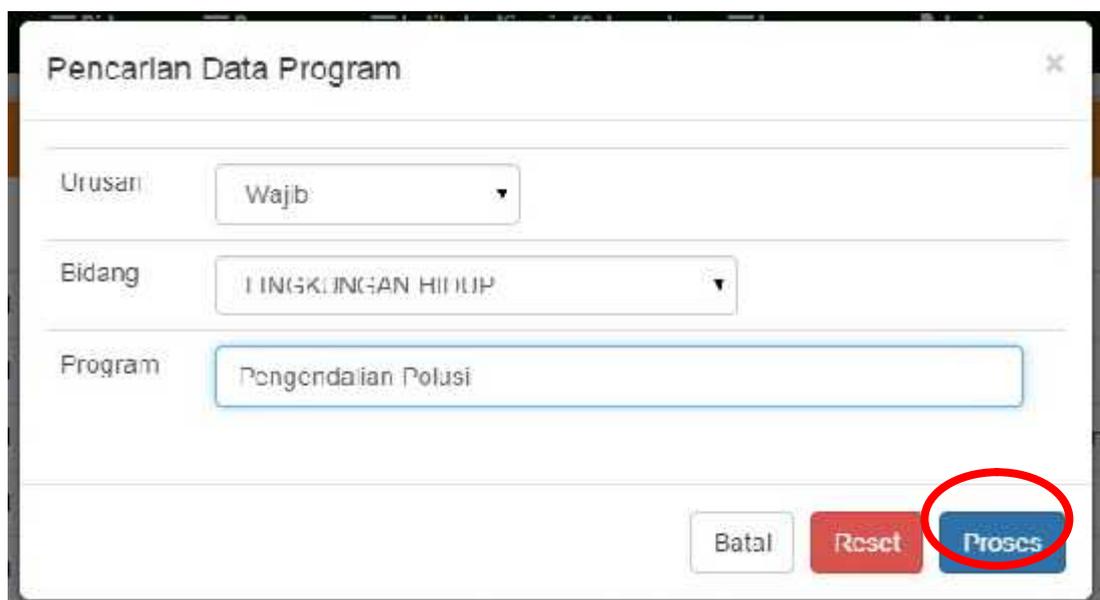
Klik di tombol ikon/menu tersebut, maka akan muncul kotak pencarian data, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



Langkah selanjutnya pilih Bidang sesuai yang di cari/di inginkan, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Kemudian dilanjutkan dengan mengisi/mengetik Program yang di cari/di inginkan, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Setelah semua langkah pengisian form dilakukan, maka langkah terakhir klik di ikon Proses (lihat gambar di atas) untuk memerintahkan sistem menjalankan proses pencariannya. Tampilan hasil Proses pencarian Data Program dapat dilihat pada gambar berikut ini :

No	Bidang	Kode Program	Program
1	LINGKUNGAN HIDUP	1.00.00	Pengendalian polusi

5. Menu Indikator Kinerja (Outcome)

Untuk membuka menu *Indikator Kinerja* pilih ikon menu *Indikator Kinerja* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Hasil tampilan halaman Indikator Kinerja seperti terlihat pada gambar berikut ini :

No	Program	Indikator	Satuan	Kondisi Awal	Target Kondisi Akhir
1	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Indikator	Satuan	2014.00	2019.00
2	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Jumlah PNS yang mengikuti diklat formal dan bimbek PNS	Orang	30.00	30.00
3	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase pelaksanaan supervisi pengawas, Kepala Sekolah dan Guru	%	0.80	0.90
4	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase Sekolah yang telah diakreditasi	%	0.40	0.70
5	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase Guru yang memenuhinya kualifikasi SIK-PP	%	65.81	77.07
6	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase guru yang memiliki sertifikat pendidik	%	0.00	0.00

Untuk membuka Halaman berikutnya pada Indikator Kinerja dapat dilakukan dengan menekan tombol/klik halaman kedua (2) atau halaman berikutnya, yang terletak di bagian kiri bawah Halaman Indikator Kinerja, seperti terlihat pada gambar berikut ini :



Untuk mencari Data Indikator Kinerja dapat menggunakan fasilitas fitur Cari Data, seperti terlihat pada tombol/ikon menu Cari Data yang terletak di pojok kanan atas Halaman *Indikator Kinerja* :



Klik di tombol ikon/menu tersebut, maka akan muncul kotak pencarian data, untuk prosesnya sama langkah nya dengan proses Cari Data pada Menu-menu yang lain.

6. Menu Laporan

Untuk membuka menu *Laporan* pilih ikon menu *Laporan* dan klik di tombol menu tersebut, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



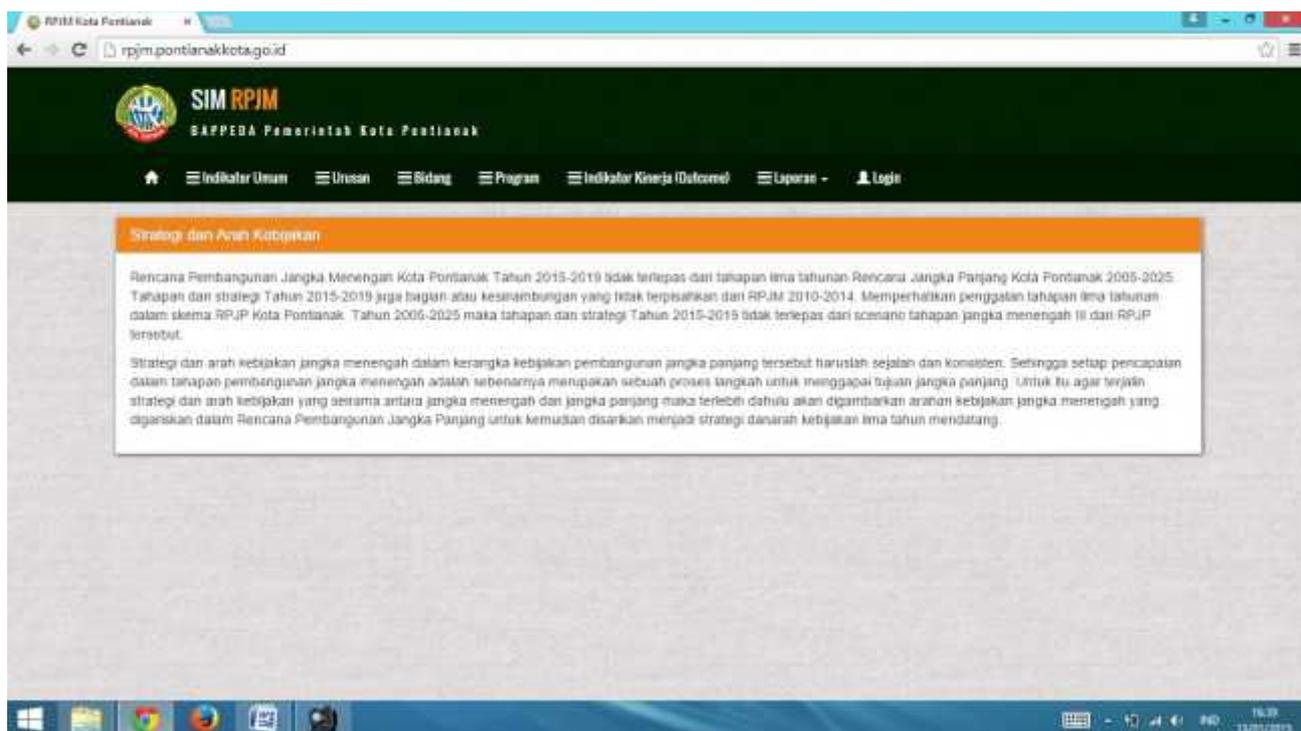
PETUNJUK PENGGUNAAN DAN PENGOPERASIAN MANAJEMEN ADMIN APLIKASI SIM RPJM

Sebagai langkah awal memulai up-date isi/konten adalah dengan membuka situs resmi aplikasi SIM RPJM BAPPEDA Kota Pontianak dengan membuka salah satu situs penjelajah (browser), contoh : *Mozilla Firefox, Google Chrome* atau *Internet Explorer*, dalam hal ini kita memakai contoh dengan membuka browser *Google Chrome*, seperti terlihat pada gambar berikut ini :

<http://rpjm.pontianakkota.go.id/> (ketik dengan huruf kecil, tanpa spasi) kemudian tekan *Enter* (pada keyboard)

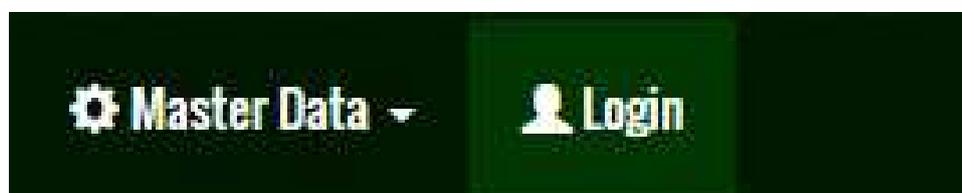


Tampilan awal setelah proses membuka halaman dengan alamat tersebut, seperti terlihat pada gambar berikut ini :

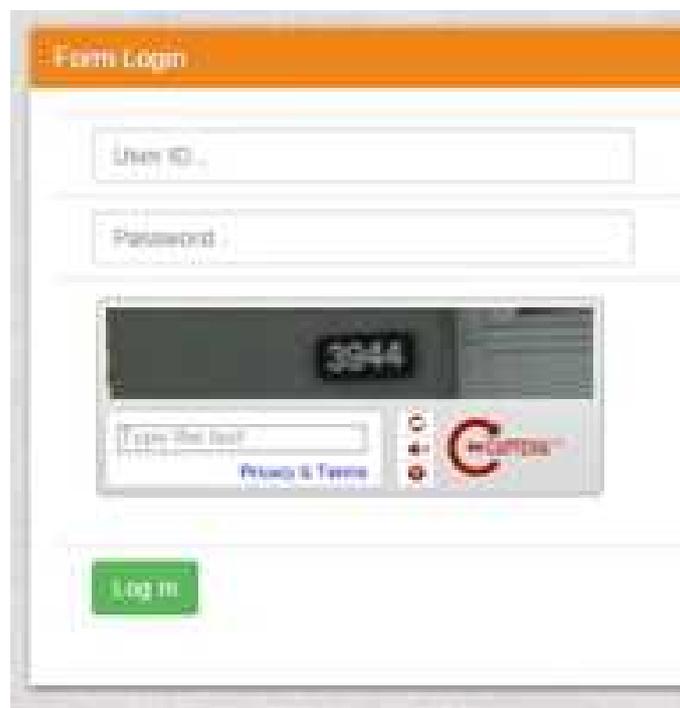


Untuk memulai proses pengelolaan konten/isi aplikasi SIM RPJM ini seseorang yang di tunjuk dengan level/otoritas sebagai administrator harus masuk ke dalam sistem melalui akun yang diberikan sesuai dengan otoritasnya, dalam hal ini seorang administrator harus melakukan **Login** terlebih dahulu.

Pada Halaman Menu Utama/Beranda terletak tombol/ikon "Login" yang terletak di sebelah kanan layar, untuk masuk ke dalam system (lihat gambar berikut ini :



Tampilan setelah di klik di tombol/ikon Login, pada gambar berikut ini :



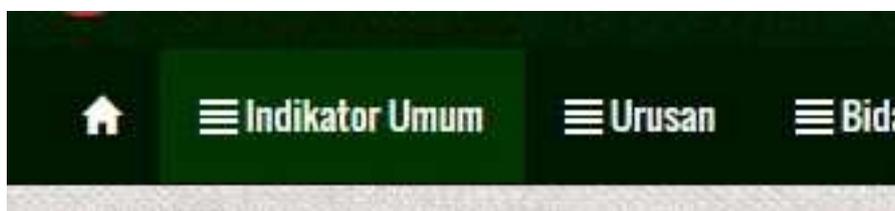
Ketikan "User ID" dan "Password" lalu ketikan kode keamanan yang tertera pada gambar dibawahnya, klik tombol "Login". Sebagai contoh ketikan User ID pada form Login "adminrpjm" kemudian ketikan di form Password "adminrpjm" maka akan muncul tampilan halaman Admin seperti pada gambar berikut ini :



Menu-Menu Manajemen Data

1. Manajemen Data Indikator Umum

Untuk mengelola Data di menu Indikator Umum langkah pertama dengan memilih tombol/ikon *Indikator Umum*, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Setelah di klik di tombol/ikon Indikator Umum maka akan muncul tampilan halaman Manajemen Data Indikator Umum, pada gambar berikut ini :

No.	Indikator	Kondisi Kinerja Pada Awal Periode RPJM	Target Capaian Kinerja					Kondisi Kinerja Pada Akhir Periode RPJM	Aksi	
			Tahun - 0	Tahun - 1	Tahun - 2	Tahun - 3	Tahun - 4			Tahun - 5
			2014	2015	2016	2017	2018			2019
1	Angka Kemiskinan (%)	6,37 %	5,09 %	4,94 %	4,82 %	4,65 %	4,60 %	4,50 %		
2	Angka Pengangguran Terbuka (%)	5,26 %	5,00 %	4,62 %	4,21 %	3,94 %	3,49 %	3,49 %		
3	Cakupan Pelayanan Air Bersih (%)	65,6 %	67,9 %	70,4 %	80,36879000 %	82,26970500 %	87 %	87 %		
4	Indeks Pembangunan Manusia	76,42	76,04	76,69	77,28	77,91	78,35	79,35		
5	Angka Melek Tulis (%)	99,04 %	97,40 %	97,99 %	98,62 %	99,05 %	99,07 %	99,07 %		

2. Manajemen Data Urusan

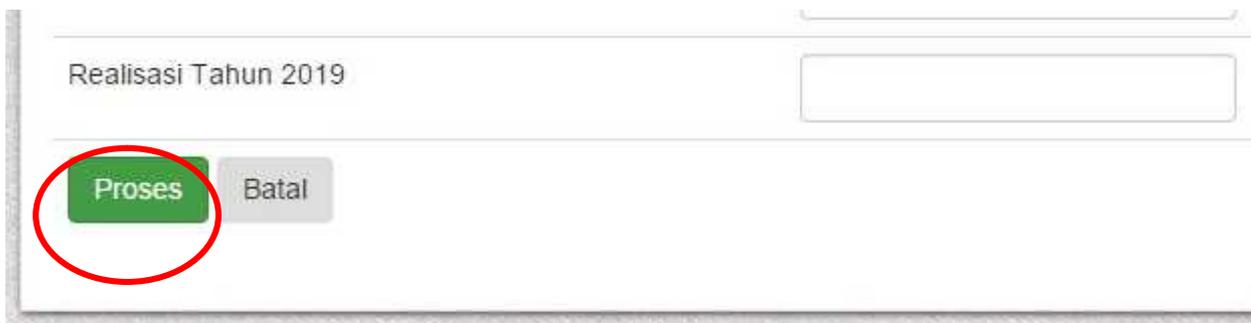
Untuk menambah Data klik di ikon Tambah Data (lihat gambar di pojok kanan atas pada layar)



Tampilan pada Tambah Data berupa sistematis form-form entry data (form isi data), seperti terlihat pada gambar berikut ini :

Form Tambah indikator Umum	
Sub data	<input type="text"/>
Indikator	<input type="text"/>
Satuan	<input type="checkbox"/> % <input type="checkbox"/> nilai <input type="checkbox"/> lainnya
Kondisi Kinerja Pada Awal Periode / Tahun 2014	<input type="text"/>
Target Capaian Kerja Tahun 2015	<input type="text"/>
Realisasi Tahun 2015	<input type="text"/>
Target Capaian Kerja Tahun 2016	<input type="text"/>
Realisasi Tahun 2016	<input type="text"/>
Target Capaian Kerja Tahun 2017	<input type="text"/>

Administrator dapat mengisi/mengetik data pada form yang tersedia, kemudian setelah form terisi, maka untuk proses penyimpanan data dilakukan dengan menekan/klik ikon/tombol *Proses*, atau *Batal* untuk kembali ke halaman sebelumnya, seperti pada gambar berikut ini :



Untuk mengedit/merubah data yang telah tersimpan atau pun menghapus data sebelumnya yang telah tersimpan, maka dapat memilih tombol/ikon Edit atau Hapus, lihat gambar berikut :

No	Indikator	Kondisi Kinerja Pada Awal Periode RPJMD	Target Capaian Kinerja						Kondisi Kinerja Pada Akhir Periode RPJMD	Aksi
			Tahun - 2	Tahun - 1	Tahun - 2	Tahun - 3	Tahun - 4	Tahun - 5		
			2014	2015	2016	2017	2018	2019		
1	Angka Kemiskinan (%)	5,57 %	5,09 %	4,94 %	4,82 %	4,66 %	4,50 %	4,50 %	 	
2	Angka Pengangguran Terbuka (%)	5,29 %	5,08 %	4,62 %	4,21 %	3,84 %	3,49 %	3,49 %	 	



Tampilan sistematika Edit pada data yang ingin di ubah (lihat gambar berikut)



Form Edit Indikator Umum	
Sub data	
Indikator	Angka Kemiskinan (%)
Satuan	<input checked="" type="radio"/> % <input type="radio"/> mtd <input type="radio"/> lainnya
Kondisi Kinerja Pada Awal Periode / Tahun 2014	5,97
Target Capaian Kerja Tahun 2015	5,00
Realisasi Tahun 2015	0,00
Target Capaian Kerja Tahun 2016	4,94
Realisasi Tahun 2016	0,00
Target Capaian Kerja Tahun 2017	4,82

Untuk menyimpan perubahan data yang telah di edit, dapat memilih tombol/ikon Proses (lihat gambar berikut)



Realisasi Tahun 2019

Proses **Batal**

Untuk menghapus data sebelumnya dapat memilih/klik tombol/ikon Hapus "X" (lihat gambar berikut)



Kemudian system akan memberikan pesan konfirmasi “Apakah anda yakin akan menghapus data ini? “. Klik tombol *Oke* untuk melanjutkan ke Proses hapus data atau klik tombol *Batal* untuk membatalkan penghapusan (lihat gambar berikut)



2. Manajemen Data Urusan

Untuk mengelola Data di menu *Urusan* langkah pertama dengan memilih tombol/ikon *Urusan*, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini :



Setelah diklik di menu *Urusan* Sistem akan menampilkan data *Urusan* yang ada, seperti pada gambar berikut :

No	Kode Urusan	Urusan	Aksi
1	1	Wajib	 
2	2	Urusan Pilihan	 
3	3	Lainnya	 

Untuk menambah data, klik di icon . Sistem akan menampilkan form entry *Urusan* seperti pada gambar di bawah ini :



Isi form tersebut, klik tombol/icon “Proses” untuk menyimpan data.

Untuk ubah data, klik tombol/icon  maka sistem akan menampilkan form edit *Urusan* seperti dibawah ini.



Klik tombol/icon *Proses* untuk menyimpan perubahan data, atau klik tombol/icon *Batal* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Untuk *Hapus* data, klik icon  kemudian sistem akan memberikan pesan konfirmasi “Apakah anda yakin akan menghapus data ini?”. Klik tombol/icon *Oke* untuk lanjut ke proses hapus data atau klik/icon tombol *Cancel* untuk membatalkannya (lihat gambar berikut)



3. Manajemen Data Bidang

Untuk manajemen data *Bidang*, pada menu utama pilih “Bidang” (lihat gambar berikut)



Sistem akan menampilkan data bidang yang ada seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini :

No	Kode Urusan	Kode Bidang	Bidang	Aksi
1	01 - Urusan Pilihan	01	PERJANJIAN	 
2	02 - Urusan Pilihan	02	KEHUTANAN	 
3	03 - Urusan Pilihan	03	KETANAMAN DAN PERIKANAN	 
4	04 - Urusan Pilihan	04	PARAWISATA	 
5	05 - Urusan Pilihan	05	PERDAGANGAN	 
6	06 - Urusan Pilihan	06	INDUSTRI	 
7	07 - Lainnya	01	PENANGGULANGAN BENCANA	 

Untuk menambah data, klik di tombol/ikon .



Sistem akan menampilkan form *Urusan* seperti pada gambar berikut :



Isi data pada form *Urusan* dengan memilih pada autosugest “Pilih Urusan” (lihat gambar berikut)



Kemudian berturut-turut isi form Kode Bidang dan Bidang, kemudian klik tombol/ikon "Proses" untuk menyimpan data.

Untuk pencarian data Bidang klik pada tombol/ikon .



Sistem akan menampilkan form pencarian, seperti pada gambar berikut :



Pilih dan ketikkan data yang akan di cari lalu klik tombol "Proses".

Untuk mereset pencarian dan menampilkan data secara keseluruhan lagi, klik tombol "Reset".

Untuk ubah data, klik tombol/ikon  maka system akan menampilkan form edit Bidang seperti dibawah ini :



Klik tombol “Proses” untuk menyimpan perubahan data, atau klik tombol/ikon “Batal” untuk kembali ke halaman sebelumnya.

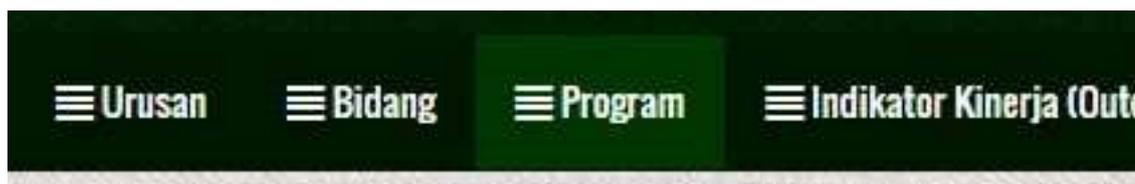
Untuk Hapus data, klik tombol/ikon  kemudian system akan memberikan pesan konfirmasi “Apakah anda yakin akan menghapus data ini? “. Klik tombol/ikon Oke untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol/ikon Cancel untuk membatalkannya.

Untuk melihat daftar bidang pada halaman berikutnya, klik nomor pada tombol/ikon halaman seperti terlihat pada bawah ini :



4. Manajemen Data Program

Untuk manajemen data *Program*, pada menu utama pilih tombol/ikon “Program” maka sistem akan menampilkan data Program seperti pada gambar di bawah ini :



Tampilan halamana Manajemen Data Program, lihat gambar berikut ini :



No	Bidang	Kode Program	Program	Aksi
1	PENDIDIKAN	1.01.01	Peningkatan Mutu Pendidikan Temaja Pendidikan	 
2	PENDIDIKAN	1.01.02	Manajemen pelayanan pendidikan	 
3	PENDIDIKAN	1.01.03	Penelitian dan Evaluasi Pendidikan	 
4	PENDIDIKAN	1.01.04	Pendidikan Dasar	 
5	PENDIDIKAN	1.01.05	Pendidikan Menengah Universal	 
6	PENDIDIKAN	1.01.06	Pendidikan non formal	 
7	PENDIDIKAN	1.01.07	Pendidikan Anak Usia Dini	 
8	PENDIDIKAN	1.01.08	Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus	 
9	KESEHATAN	1.02	Pelayanan prima Rumah Sakit	 
10	KELAYAKAN	1.02	Peningkatan Mutu Pelayanan Kesehatan DR (R)	 

form pencarian.

Untuk menambah data baru, pilih atau klik tombol/ikon Cari  yang terletak di sebelah kanan atas layar :



Tampilan halaman tambah data pada Manajemen Data Program :



Form Program

Bidang:

Kode Program:

Program:

Isi/kefikan pada form data yang akan di cari, pada form Bidang dapat di isi sesuai pilihan (autosugest), lihat gambar di bawah ini :



kemudian klik tombol/ikon "Proses" untuk memerintahkan sistem memproses penyimpanan data nya.

Untuk mencari data yang sudah disimpan, dapat melakukan dengan fasilitas *Cari* dengan memilih/klik di tombol/ikon *Cari* 



Tampilan halaman setelah di klik tombol/ikon *Cari* dapat dilihat pada gambar berikut ini :

The screenshot shows a web form titled "Pencarian Data Program" with a close button (X) in the top right corner. The form contains three input fields: "Urusan" with a dropdown menu showing "Wajib", "Bidang" with a dropdown menu showing "Pilih Bidang", and "Program" with a text input field. At the bottom right, there are three buttons: "Batal" (white), "Reset" (red), and "Proses" (blue).

This screenshot shows the same "Pencarian Data Program" form, but with the "Urusan" dropdown menu open. The menu lists "Pilih Urusan" (twice), "Wajib" (highlighted in blue), "Urusan Pilihan", and "Lainnya". The "Bidang" and "Program" fields remain empty, and the "Batal", "Reset", and "Proses" buttons are still visible at the bottom right.

Isi/kefik data yang dicari pada form, kemudian lakukan pencarian dengan menekan/klik tombol/ikon "Proses" maka sistem akan melakukan proses pencarian data nya, lihat gambar berikut :



The screenshot shows a web application window titled "Program". At the top, there is a search filter with the following text: "Kategori: Pendidikan", "Uraian: Lainnya", and "Bidang: PENANGGULANGAN BENCANA". Below the filter is a table with the following columns: "No.", "Bidang", "Kode Program", "Program", and "Aksi".

No.	Bidang	Kode Program	Program	Aksi
1.	PENANGGULANGAN BENCANA	3.01.01	Peningkatan kesiagaan dan pencegahan bahaya kebakaran	 
2.	PENANGGULANGAN BENCANA	3.01.02	Pengembangan kapasitas kelembagaan penanggulangan bencana	 
3.	PENANGGULANGAN BENCANA	3.01.03	Peningkatan tanggap darurat penanggulangan bencana	 
4.	PENANGGULANGAN BENCANA	3.01.04	Penyediaan dan cara penanggulangan korban bencana alam	 
5.	PENANGGULANGAN BENCANA	3.01.05	Peningkatan sarana dan prasarana kebakaran	 

Untuk mereset pencarian dan menampilkan data secara keseluruhan kembali klik pada tombol/ikon "Reset".

Untuk ubah/edit data, klik icon  maka system akan menampilkan form edit data Program seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



The screenshot shows a "Form Program" with the following fields and buttons:

- Bidang:** A dropdown menu with the text "Pilih Bidang:" and a downward arrow.
- Kode Program:** A text input field containing the value "01".
- Program:** A text input field containing the value "Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidik".
- Buttons:** A green "Proses" button and a grey "Batal" button.

Administrator dapat merubah/edit data yang terisi di form sebelumnya, kemudian setelah edit selesai dilanjutkan dengan proses penyimpanan data yang telah dirubah tersebut. Klik tombol/ikon "Proses" untuk menyimpan perubahan data atau klik tombol "Batal" untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Untuk Hapus data, klik tombol/ikon  kemudian sistem akan memberikan pesan konfirmasi "Apakah anda yakin akan menghapus data ini?". Klik tombol/ikon "Oke" untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol/ikon "Cancel/Batal" untuk membatalkannya, lihat gambar berikut ini :



Untuk melihat daftar data Program pada halaman berikutnya, klik nomor pada tombol/ikon halaman yang terletak di bagian kiri bawah layar, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



5. Manajemen Data Indikator Kinerja (Outcome)

Untuk manajemen data *Indikator Kinerja*, pada menu utama pilih tombol/ikon "*Indikator Kinerja*" maka sistem akan menampilkan data *Indikator Kinerja* seperti pada gambar di bawah ini :



Tampilan Manajemen Data Indikator Kinerja, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



No	Program	Indikator	Satuan	Kondisi Awal	Target Kondisi Akhir	Aksi
1	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Indikator	Satuan	2014.00	2015.00	 
2	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Jumlah PNS yang mengikuti diklat formal dan bimtek PNS	Orang	30.00	30.00	 
3	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase pelaksanaan supervisi Pengawas, Kepala Sekolah dan Guru	%	0.00	0.65	 
4	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase Sekolah yang telah terekrutasi	%	0.40	0.70	 
5	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase Guru yang memenuhi kualifikasi S1/2-IV	%	69.81	77.00	 
6	Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan	Persentase guru yang memiliki sertifikat pendidik	%	0.00	0.00	 

Untuk menambah data baru, pilih atau klik tombol/ikon *Cari*  yang terletak di sebelah kanan atas layar :

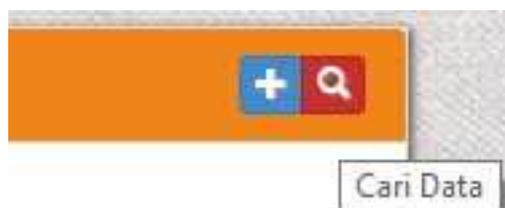


Tampilan halaman tambah data pada Manajemen Data Indikator Kinerja :



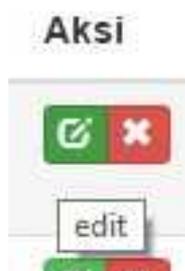
Isi/ketikan pada form data yang akan di cari, pada form Indikator Kinerja dapat di isi sesuai pilihan (autosugest), lihat gambar di atas. Kemudian klik tombol/ikon “Proses” untuk memerintahkan sistem memproses penyimpanan data nya.

Untuk mencari data yang sudah disimpan, dapat melakukan dengan fasilitas *Cari* dengan memilih/klik di tombol/ikon *Cari* 



Untuk mereset pencarian dan menampilkan data secara keseluruhan kembali klik pada tombol/ikon "Reset".

Untuk ubah/edit data, klik icon "edit" maka sistem akan menampilkan form edit data Indikator Kinerja, seperti terlihat pada gambar berikut :



Edit isi/ketik form pencarian, untuk beberapa isian form sudah ada fasilitas autosugest, seperti terlihat pada gambar berikut ini :

The screenshot shows a web application interface titled "Form Indikator Program". It contains several input fields: "Bidang", "Program", "Indikator", and "Satuan". A dropdown menu is open for the "Bidang" field, displaying a list of educational categories such as "Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan", "Pilih Program", "Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Pendidikan Manajemen pelayanan pendidikan", "Penciptaan Fasilitas Pendidikan", "Pendidikan Dasar", "Pendidikan Menengah Universal", "Pendidikan non formal", "Pendidikan Anak Usia Dini", and "Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus". At the bottom left of the form, there are two buttons: "Proses" (highlighted in green) and "Batal".

Administrator dapat merubah/edit data yang terisi di form sebelumnya, kemudian setelah edit selesai dilanjutkan dengan proses penyimpanan data yang telah dirubah tersebut. Klik tombol/ikon "Proses" untuk menyimpan perubahan data maka sistem akan melakukan proses pencarian data nya atau klik tombol "Batal" untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Untuk Hapus data, klik tombol/ikon "X"



kemudian sistem akan memberikan pesan konfirmasi "Apakah anda yakin akan menghapus data ini?". Klik tombol/ikon "Oke" untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol/ikon "Cancel/Batal" untuk membatalkannya, lihat gambar berikut ini :



Untuk melihat daftar data Indikator Kinerja pada halaman berikutnya, klik nomor pada tombol/ikon halaman yang terletak di bagian kiri bawah layar, seperti terlihat pada gambar di bawah ini :



6. Manajemen Data Laporan

Untuk manajemen data *Laporan*, pada menu utama pilih tombol/ikon "*Laporan*" maka sistem akan menampilkan data *Laporan* seperti pada gambar di bawah ini :



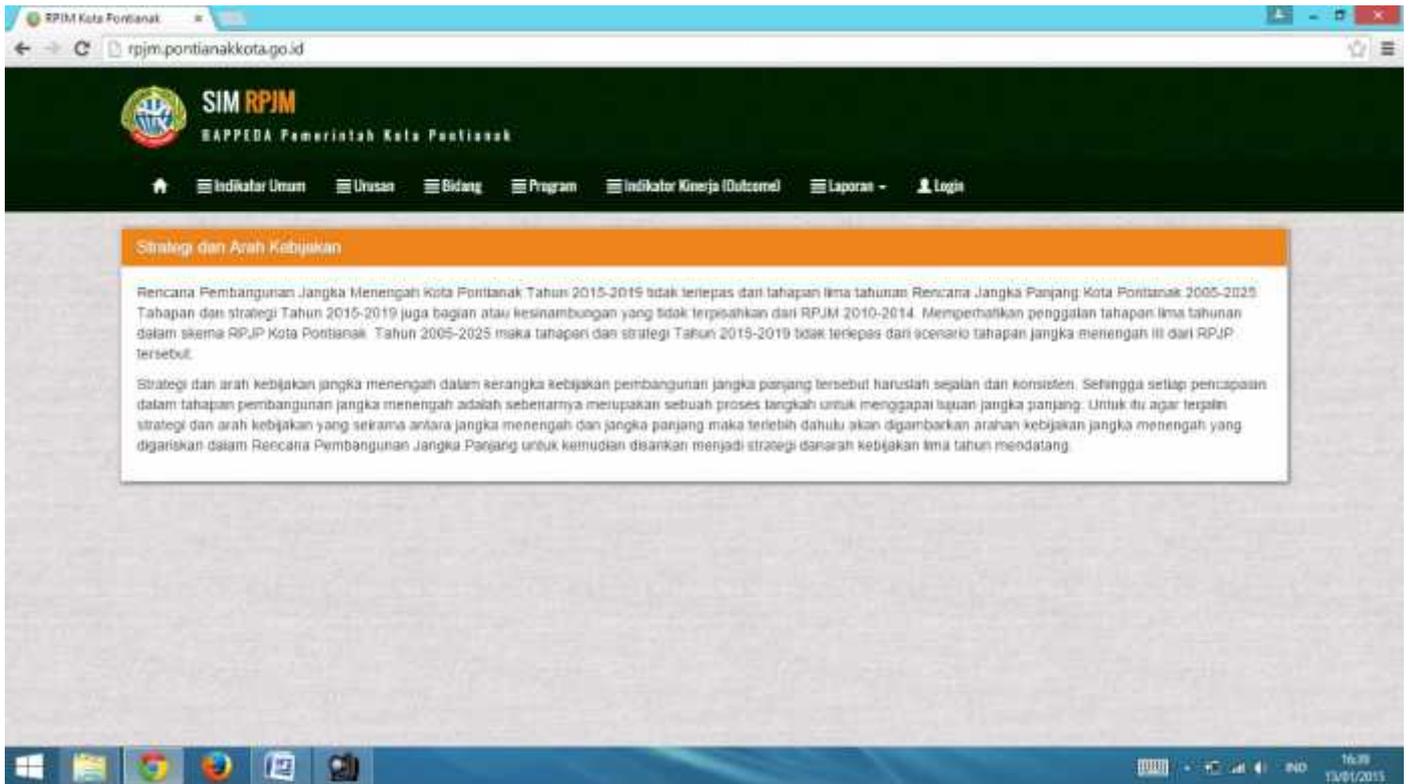
7. Manajemen Data Master Data

Untuk manajemen data *Master Data*, pada menu utama pilih tombol/ikon "*Master Data*" maka sistem akan menampilkan data *Master Data* seperti pada gambar di bawah ini :



Setelah seluruh proses Manajemen Data selesai, maka Administrator dapat menutup aplikasi dengan memilih tombol "Logout" dan sistem akan kembali ke halaman utama/home/beranda, tombol/ikon Logout terletak di deretan paling kanan di layar, seperti terlihat pada gambar berikut ini :

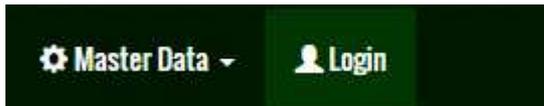




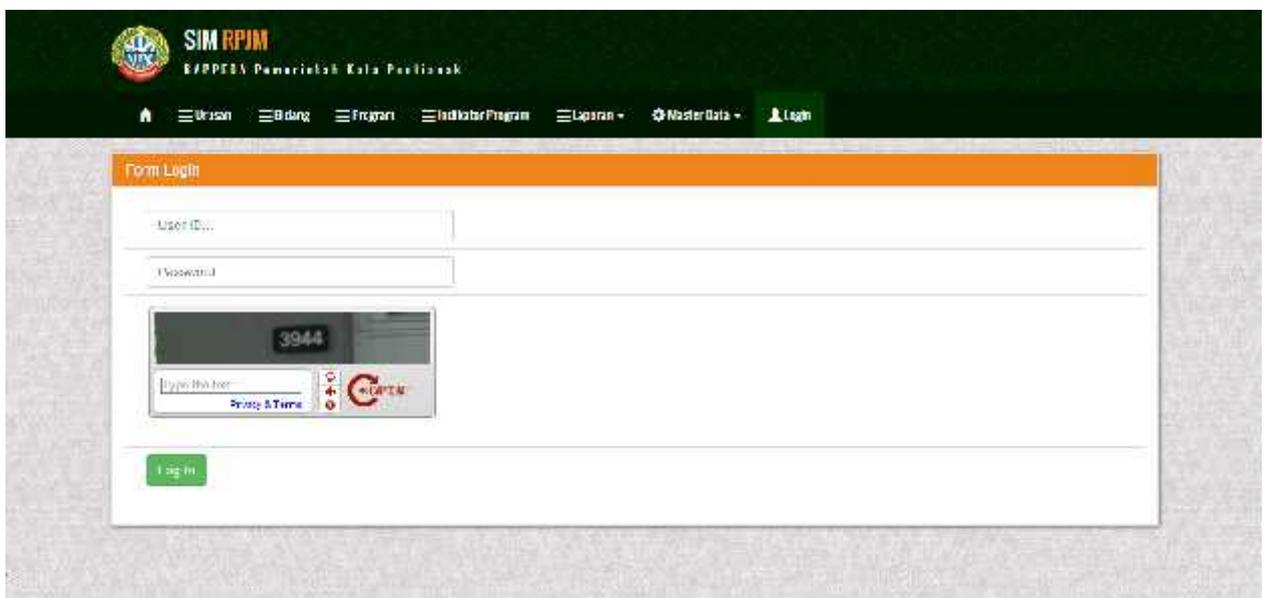
PENINGKATAN DAN PENGEMBANGAN APLIKASI SIM RPJM

1. Login.

Pada Menu utama pilih “Login” untuk masuk ke dalam sistem.



Ketikan “User id” dan “Password” lalu ketikan kode keamanan yang ada pada gambar, klik tombol “Login”.



2. Manajemen Data Urusan

Pada Menu utama pilih “Urusan” untuk manajemen data urusan.



Sistem akan menampilkan data Urusan yang ada.

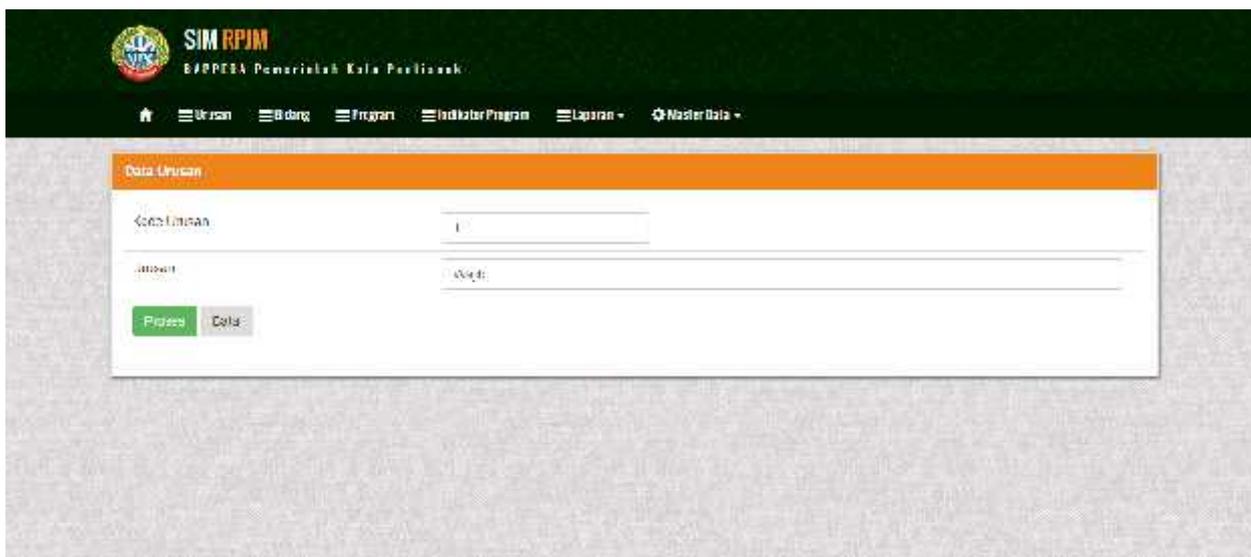


Untuk menambah data, klik icon . Sistem akan menampilkan form Urusan seperti di bawah ini.



Isi form tersebut, klik tombol Proses untuk menyimpan data.

Untuk ubah data, klik icon  maka system akan menampilkan form edit Urusan seperti dibawah ini.



Klik tombol Proses untuk menyimpan perubahan data, atau klik tombol “Batal” untuk kembali ke halaman sebelumnya.

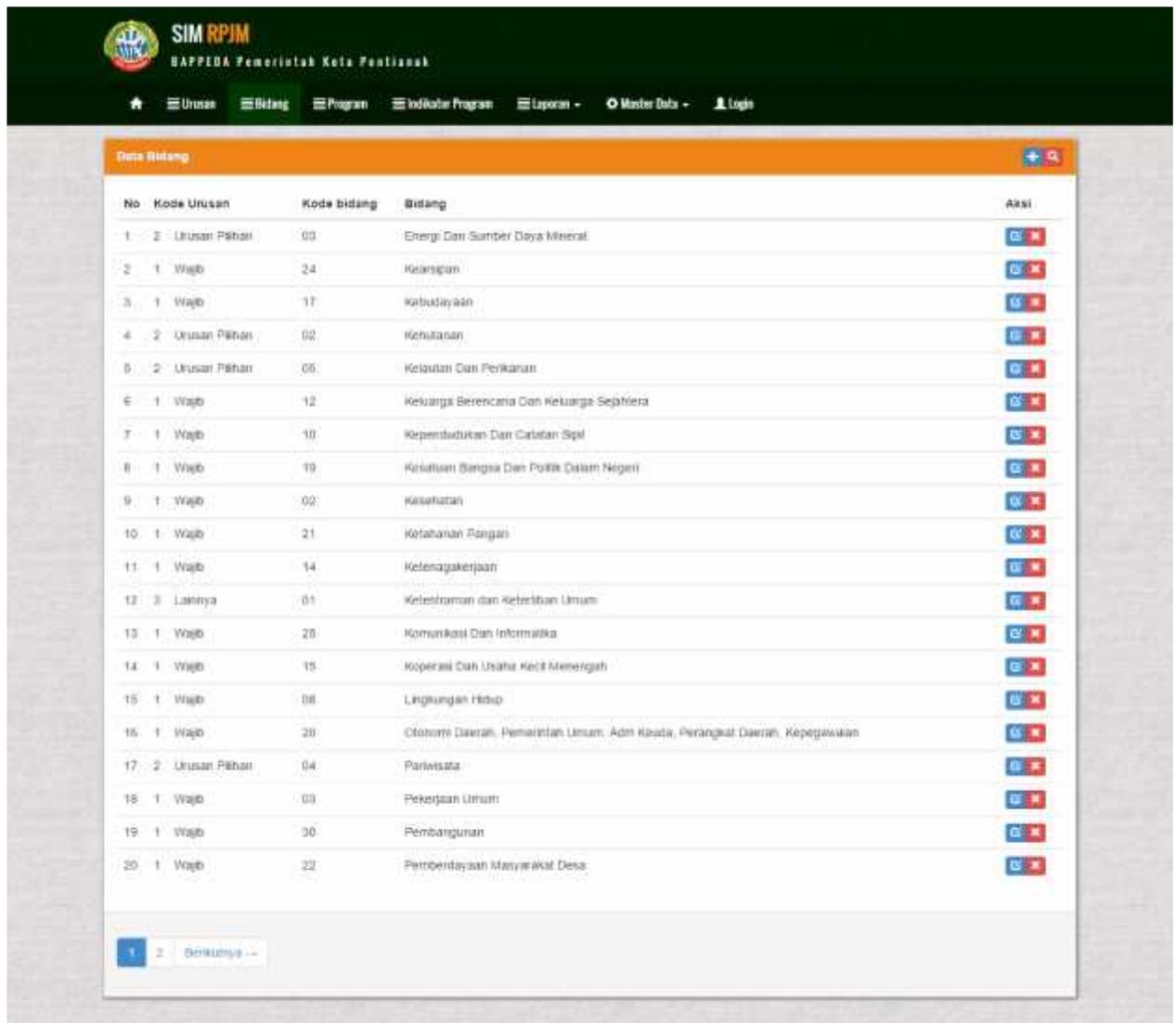
Untuk Hapus data, klik icon  kemudian system akan memberikan pesan konfirmasi “Apakah anda yakin akan menghapus data ini? “. Klik tombol Ok untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol Cancel untuk membatalkannya.

3. Manajemen Data Bidang.

Untuk manajemen data bidang, pada menu utama pilih “Bidang”



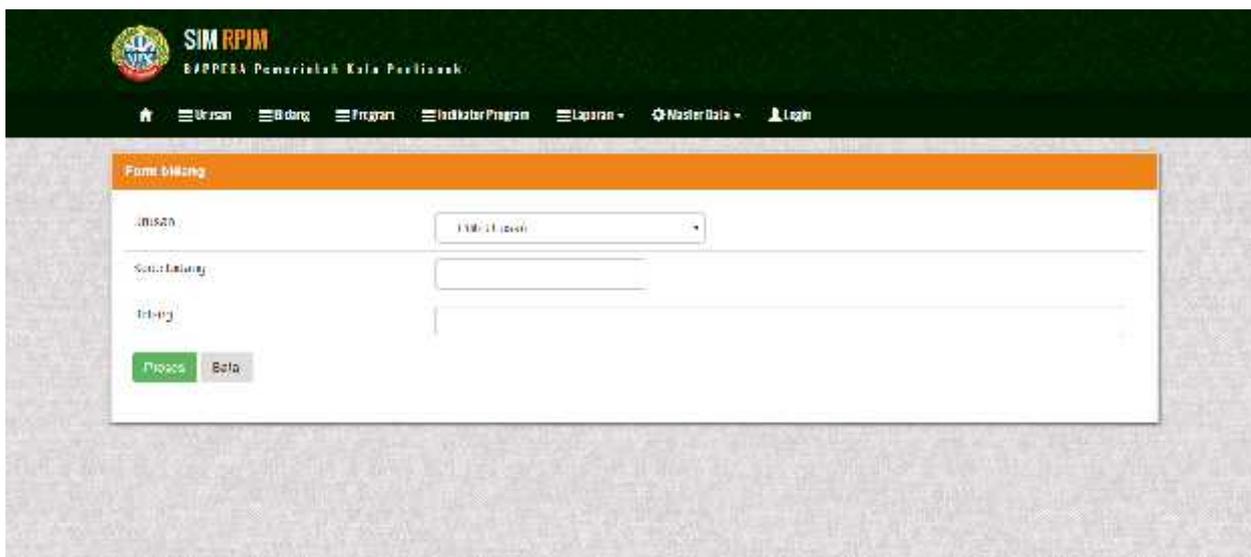
Sistem akan menampilkan data bidang yang ada seperti gambar di bawah ini.



The screenshot displays the 'Data Bidang' section of the SIM RPJM application. The table lists various sectors with their respective codes and names. The 'Aksi' column contains a blue plus icon for adding new data and a red minus icon for deleting existing data.

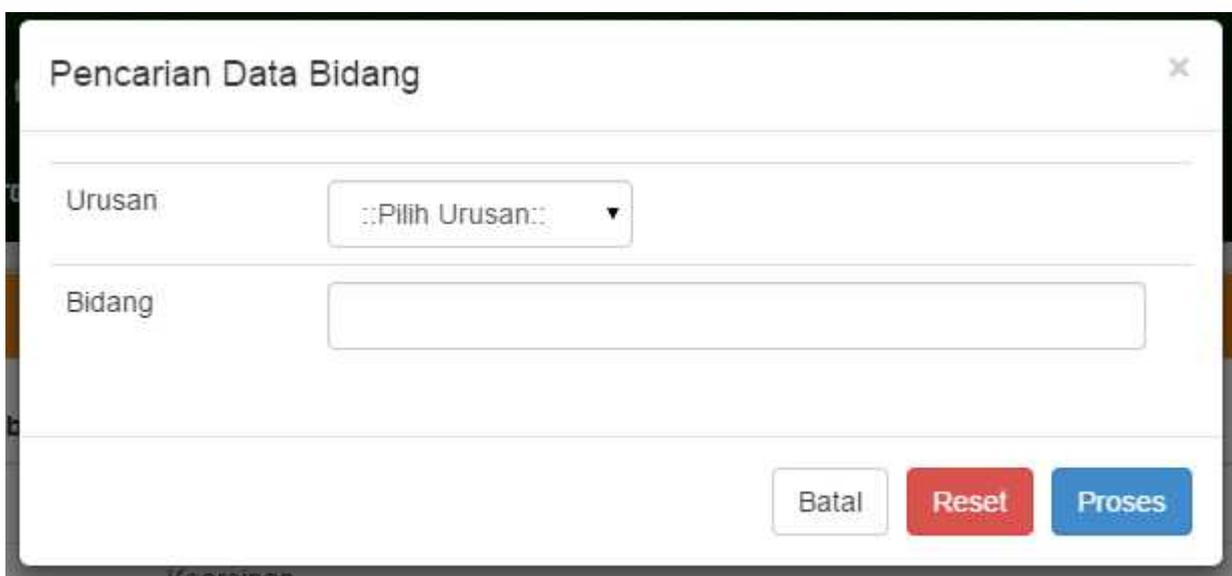
No	Kode Urusan	Kode bidang	Bidang	Aksi
1	2 - Urusan Pilihan	03	Energi Dan Sumber Daya Mineral	 
2	1 Wajib	24	Kelangkaan	 
3	1 Wajib	17	Kebudayaan	 
4	2 - Urusan Pilihan	02	Kehutanan	 
5	2 - Urusan Pilihan	05	Kelautan Dan Perikanan	 
6	1 Wajib	12	Keluarga Berencana Dan Keluarga Sejahtera	 
7	1 Wajib	10	Kependudukan Dan Catatan Sipil	 
8	1 Wajib	19	Kerjasama Bangsa Dan Politik Dalam Negeri	 
9	1 Wajib	02	Kawasan	 
10	1 Wajib	21	Ketahanan Pangan	 
11	1 Wajib	14	Ketenagakerjaan	 
12	3 Lainnya	01	Kesehraman dan Ketertiban Umum	 
13	1 Wajib	20	Komunikasi Dan Informatika	 
14	1 Wajib	15	Koperasi Dan Usaha Kecil Menengah	 
15	1 Wajib	08	Lingkungan Hidup	 
16	1 Wajib	20	Otonomi Daerah, Pemerintahan Umum, Adm Keada, Perangkat Daerah, Kepegawaian	 
17	2 - Urusan Pilihan	04	Parwisata	 
18	1 Wajib	03	Pekerjaan Umum	 
19	1 Wajib	30	Pembangunan	 
20	1 Wajib	22	Pemberdayaan Masyarakat Desa	 

Untuk menambah data, klik icon . Sistem akan menampilkan form Urusan seperti di bawah ini.



Isi form tersebut, klik tombol Proses untuk menyimpan data.

Untuk pencarian data Bidang klik icon . Sistem akan menampilkan form pencarian.



Pilih dan ketikkan data yang akan di cari lalu klik tombol "Proses".

Untuk mereset pencarian dan menampilkan data secara keseluruhan lagi, klik tombol "Reset".

Untuk ubah data, klik icon  maka system akan menampilkan form edit Bidang seperti dibawah ini.



Klik tombol Proses untuk menyimpan perubahan data, atau klik tombol Batal untuk kembali kehalaman sebelumnya.

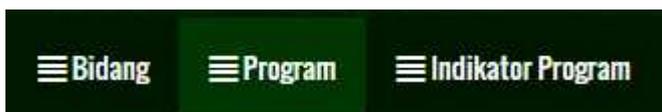
Untuk Hapus data, klik icon  kemudian system akan memberikan pesan konfirmasi "Apakah anda yakin akan menghapus data ini? ". Klik tombol Ok untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol Cancel untuk membatalkannya.

Untuk melihat daftar bidang pada halaman berikutnya, klik nomor pada icon halaman seperti di bawahini.



4. Program

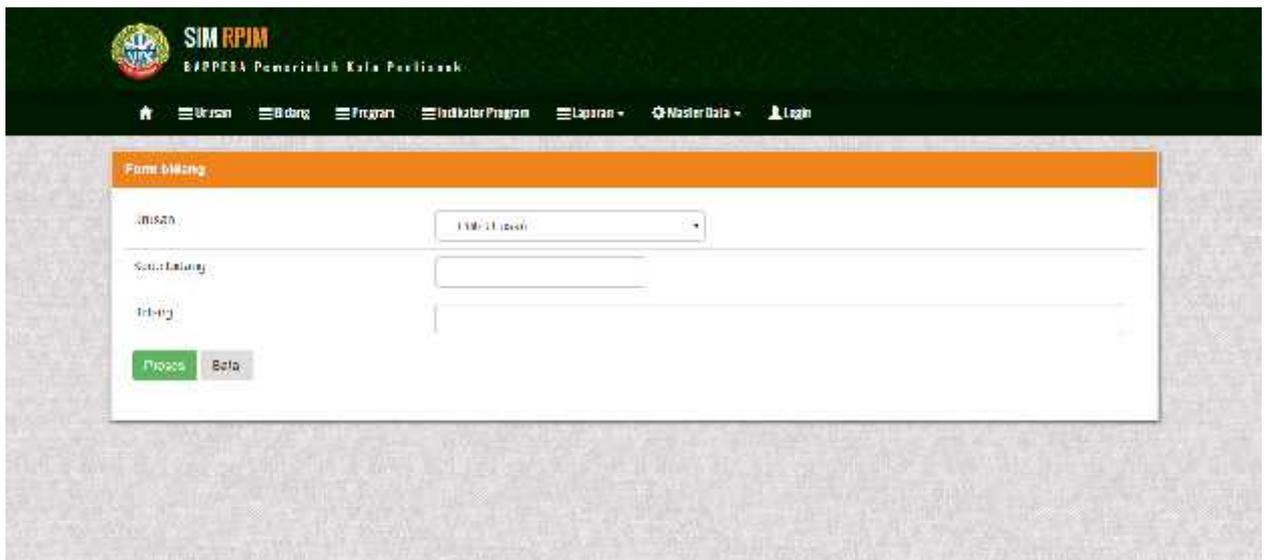
Untuk manajemen data bidang, pada menu utama pilih "Program"



Sistem akan menampilkan data Program yang ada seperti gambar di bawah ini.

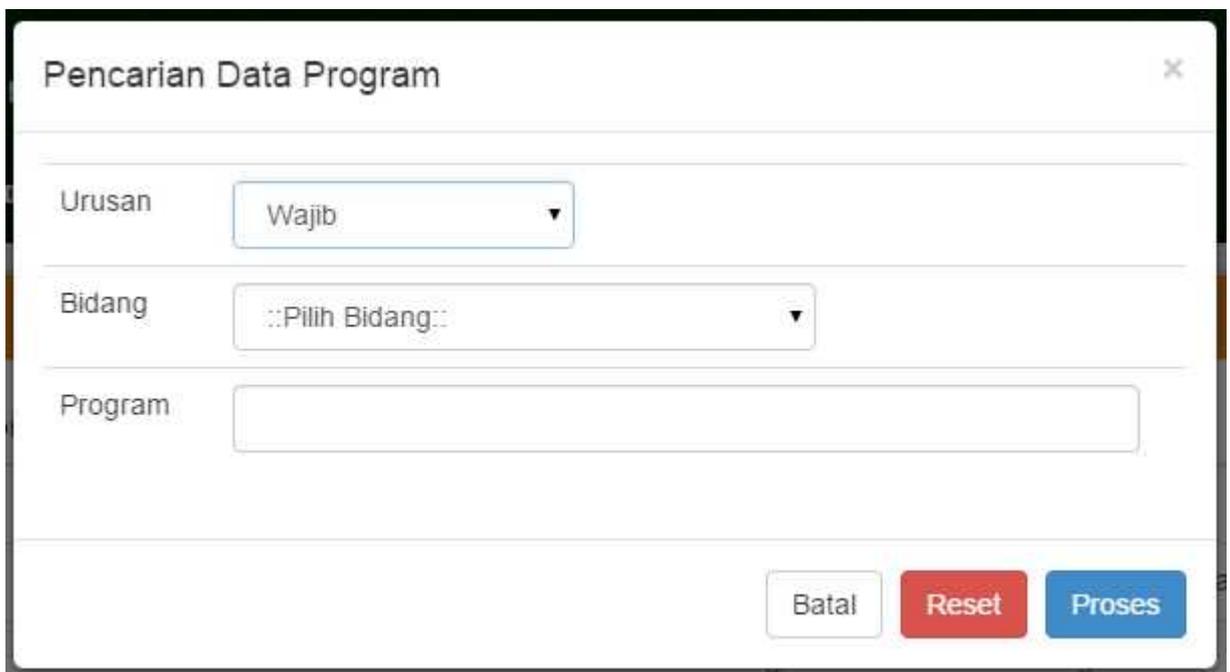
No	Bidang	Nomor Program	Kode Program	Program	Aksi
1	Pendidikan	10	10	Program Pendidikan Anak Usia Dini	
2	Pendidikan	16	16	Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Dua Belas Tahun	
3	Pendidikan	17	17	Program Pendidikan Menengah	
4	Pendidikan	18	18	Program Pendidikan Non Formal	
5	Pendidikan	19	19	Program Pendidikan Luar Biasa	
6	Pendidikan	20	20	Program Pengabdian Multi Pendidik dan Tenaga Kependidikan	
7	Pendidikan	21	21	Program Manajemen Pelayanan Pendidikan	
8	Pendidikan	22	22	Program Pendidikan Dasar Sembilan Tahun	
9	Pendidikan	23	23	Program Wajib Belajar Pendidikan Menengah	
10	Pendidikan	24	24	Program Wajib Belajar Pendidikan Dasar Sembilan Tahun	
11	Pendidikan	25	25	Program Pengembangan Budaya Baca dan Pembinaan Perpustakaan	
12	Pendidikan	25	25	Program pemeliharaan fasilitas pendidikan	
13	Kesehatan	10	10	Program Kemitraan Peningkatan Pelayanan Kesehatan	
14	Kesehatan	14	14	Program Pelayanan Kesehatan Penduduk Miskin	
15	Kesehatan	15	15	Program Obat dan Perbekalan Kesehatan	
16	Kesehatan	16	16	Program Upaya Kesehatan Masyarakat	
17	Kesehatan	17	17	Program Pengawasan Obat dan Makanan	
18	Kesehatan	18	18	Program Pengembangan Obat Asli Indonesia	
19	Kesehatan	19	19	Program Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan masyarakat	
20	Kesehatan	20	20	Program Pembinaan Gid Masyarakat	

Untuk menambah data, klik icon . Sistem akan menampilkan form Program seperti di bawahini.



Isi form tersebut, klik tombol Proses untuk menyimpan data.

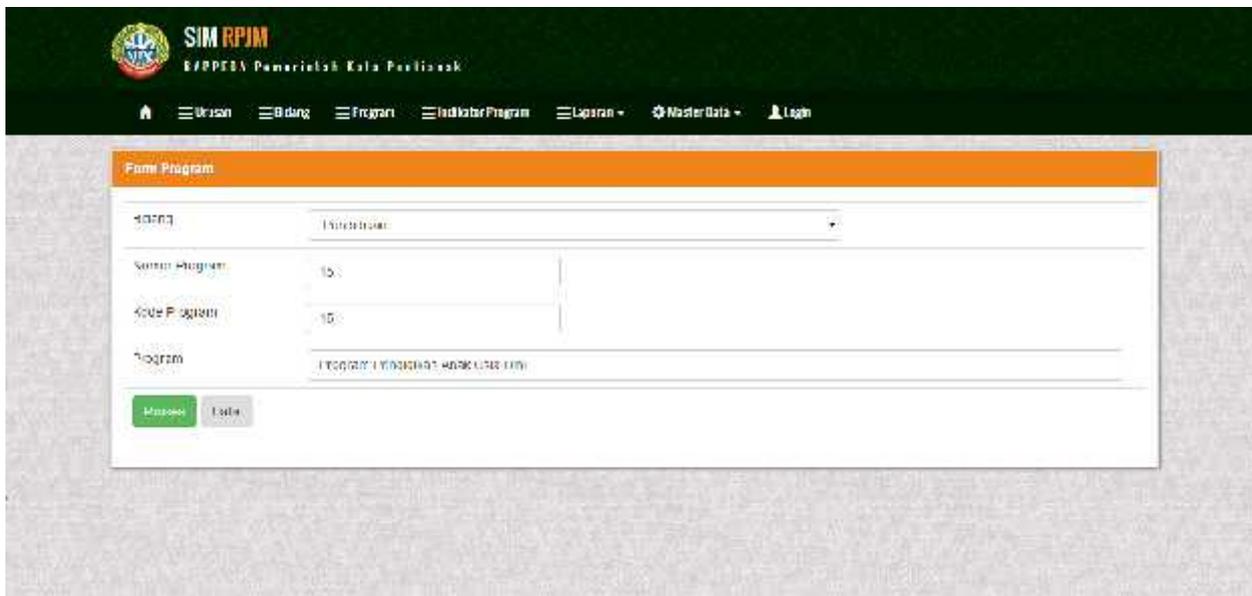
Untuk pencarian data Program klik icon . Sistem akan menampilkan form pencarian.



Pilih dan ketikkan data yang akan di cari lalu klik tombol "Proses".

Untuk mereset pencarian dan menampilkan data secara keseluruhan lagi, klik tombol "Reset".

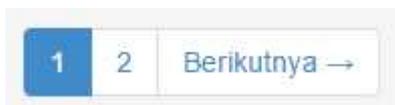
Untuk ubah data, klik icon  maka system akan menampilkan form edit Program seperti dibawah ini.



Klik tombol Proses untuk menyimpan perubahan data, atau klik tombol Batal untuk kembali ke halaman sebelumnya.

Untuk Hapus data, klik icon  kemudian system akan memberikan pesan konfirmasi “Apakah anda yakin akan menghapus data ini? “. Klik tombol Ok untuk lanjut ke proses hapus data atau klik tombol Cancel untuk membatalkannya.

Untuk melihat daftar bidang pada halaman berikutnya, klik nomor pada icon halaman seperti di bawahini.



PENGUJIAN

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi ini telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana, karena aplikasi ini merupakan system informasi data **berbasis web** maka untuk pengujiannya kami mencoba menampilkan masing-masing halaman web yang telah dibuat, dengan mengakses secara langsung melalui berbagai web browser internet.

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan dengan baik dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan mencoba menampilkan tiap halaman web dan mengamati tampilan yang ada.

ANALISA

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa secara keseluruhan aplikasi **web** dapat berjalan dengan baik pada software maupun hardware. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi yang **berbasis web** dan perangkat lunak Mapserver serta aplikasi maplab yang dapat dimodifikasi dengan script PHP dapat bekerja dengan baik dalam mem-visualisasikan data-data spasial.

Proses **loading** halaman-halaman yang menampilkan visualisasi Gambar sedikit lambat. Hal ini dimungkinkan karena proses visualisasi di web browser juga melibatkan pengaksesan atribut dari gambar.

Dari uji coba dapat kita ketahui bahwa :

1. Penumpukan layer pada Gambar akan terjadi bila kita memilih lebih dari satu layer.

2. Urutan penumpukan layer sama seperti urutan pada legenda. Semakin bawah urutan layer pada legenda maka layer tersebut semakin atas pada penumpukan di Gambar atau layer yang mempunyai area lebih luas harus diletakkan paling bawah agar tidak menutupi layer yang lebih kecil areanya.
3. Data-data atribut yang yang ditampilkan pada halaman analisa merupakan perpaduan beberapa data atribut yang ada.

III. PENUTUP

Laporan Akhir ini merupakan bentuk pertanggung jawaban penyedia jasa dalam melakukan proses pemeliharaan dan pemutakhiran aplikasi berbasis WEB Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pontianak. Dalam pelaksanaannya, proses tersebut telah melampaui tahap PERANCANGAN AWAL sampai dengan PENGUJIAN SISTEM perangkat lunak tersebut dan dapat dilihat pada laporan ini yang ditunjukkan pada tampilan *Home screen* di alamat : <http://rpjm.pontianakkota.go.id/>

KESIMPULAN

Dari hasil uji coba perangkat lunak ini dapat ditarik beberapa kesimpulan :

- a. Dengan sistem informasi berbasis web Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pontianak kita bisa mengelola dan mengatur berbagai usulan perencanaan dari tingkat paling bawah secara cepat, akurat dan up to date, khususnya bagi masyarakat Kota Pontianak.
- b. Memperlihatkan secara nyata kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Pontianak dalam melaksanakan urusan pengembangan dan perencanaan pembangunan kepada masyarakat umum secara luas.
- c. Menjadi indikator dan barometer bagi pembangunan daerah dari suatu Pemerintah Daerah tertentu dengan Pemerintah Daerah lainnya, sehingga tiap daerah terpacu untuk membangun wilayah daerahnya masing-masing, dan memperluas wawasan Pemerintah

Daerah akan informasi-informasi baru dari daerah lainnya.

- d. Diharapkan dengan terpeliharanya dan penerapan aplikasi berbasis web ini akan menjadi sumber yang resmi dan terpercaya perihal informasi berkaitan dengan seluk beluk perencanaan pembangunan yang ada di Indonesia.
- e. Sistem informasi manajemen terkomputerisasi ini agar dimanfaatkan oleh aparat lingkup pemerintahan Kota Pontianak serta seluruh stake holder yang terkait, selain sebagai evaluasi pelaksanaan di lapangan juga sebagai bahan Rencana Tindak Lanjut Program Pembangunan di Kota Pontianak.

CV. BORNEO KONSULTAN
Team Development