

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Culindra ialah sebuah komunitas yang bergerak dalam aktivitas taman kota yang terbentuk pada tanggal 21 November 2011. Anggota dari komunitas Culindra sendiri ialah anak-anak muda Bandung yang ingin mengaktifkan taman-taman kota di Bandung.

Dinas Pemakaman dan Pertamanan (Diskamtam) memberikan wewenang kepada Culindra sebagai salah satu komunitas untuk membantu mengelola taman dan memberikan rekomendasi *event* terkait taman yang ada di kota Bandung. Culindra memiliki beberapa sistem dalam pengelolaan perizinan penggunaan taman yang ada di kota Bandung.

Sistem perizinan yang sedang berjalan saat ini, pihak *Event Organizer* membawa proposal ke Diskamtam atau ke Culindra, selain itu juga *Event Organizer* dapat mengirimkan proposal melalui *email* kepada Culindra. Pihak Diskamtam melakukan disposisi surat kepada Culindra dan pihak Culindra memeriksa proposal yang sudah diajukan oleh *Event Organizer*. Jika proposal yang diajukan tersebut layak, maka pihak Culindra akan membuat surat rekomendasi izin ke pihak Diskamtam. Pihak Diskamtam akan membuat surat izin apabila surat rekomendasi telah memenuhi syarat.

Performer melakukan pendaftaran dengan mengirimkan data diri dan juga *link* Soundcloud melalui *email* kepada Culindra. Pihak Culindra akan melakukan seleksi dengan para ahli dan menentukan hasil seleksi. Setelah didapatkan hasilnya, pihak Culindra akan memberitahukan kepada *performer* mengenai hasil seleksi. Culindra akan membuat susunan acara dari gabungan *performer* dan surat rekomendasi izin ke Diskamtam apabila *performer* menyetujui hasil seleksi.

Masalah yang timbul adalah belum adanya aplikasi yang bisa mengelola perizinan penggunaan taman dan tidak ada transparansi tanggal terhadap penggunaan taman dari pihak Culindra.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirancanglah aplikasi yang dapat mengelola perizinan penggunaan taman, sekaligus mempromosikan taman-taman yang ada di Bandung, dan juga membantu *Event Organizer* dalam menentukan tanggal untuk mengadakan sebuah *event*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil suatu rumusan permasalahan, yaitu:

1. Belum adanya aplikasi berbasis web yang dapat mengelola perizinan taman di kota Bandung.
2. Kurangnya informasi mengenai taman yang ada di Bandung dan tidak ada transparansi jadwal penggunaan taman.

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Membangun aplikasi yang dapat mengelola perizinan penggunaan taman di kota Bandung.
2. Menyediakan informasi mengenai taman yang ada di kota Bandung dan jadwal penggunaan taman.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini yaitu:

1. Aplikasi ini hanya mencakup perizinan penggunaan taman.
2. Taman-taman yang berada hanya berada di kota Bandung.

3. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi taman dan jadwal penggunaan taman.
4. Info surat izin *event organizer* disampaikan melalui *web* dan kontak.
5. Info *technical meeting* disampaikan melalui kontak.
6. Pembatalan *event* tidak dilakukan melalui *web*.

1.5 Definisi Operasional

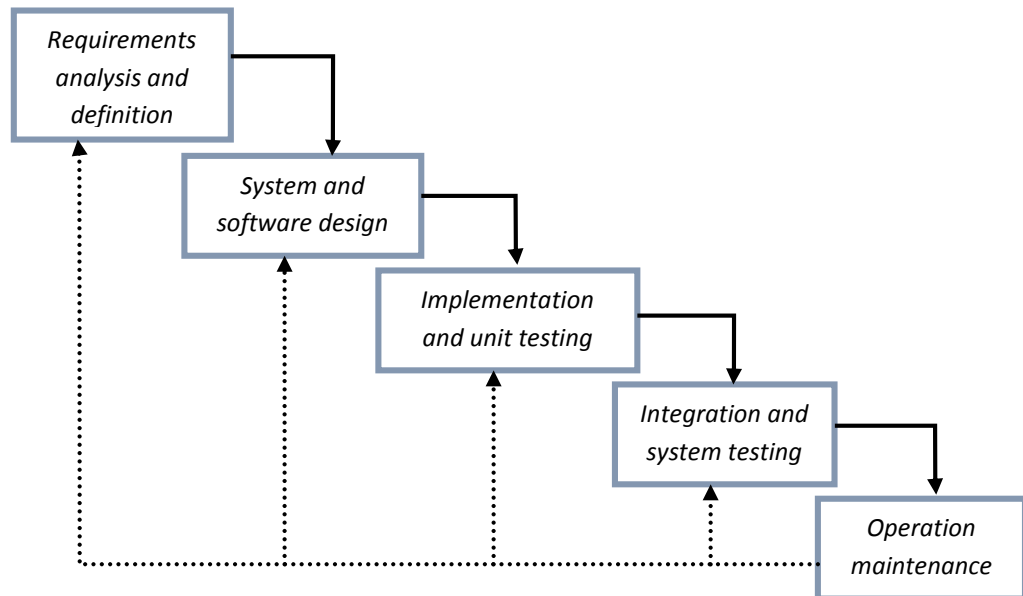
Taman adalah sebuah tempat yang berisi berbagai macam tanaman yang ditata secara rapi agar tercipta nilai estetika, kenyamanan, dan kesejukan.

Aplikasi perizinan penggunaan taman kota Bandung adalah aplikasi *approval proposal*, *upload proposal*, mengelola data *event*, mengelola data taman, mengelola data link dan mengelola data surat.

Aplikasi *web* adalah sebuah sistem informasi dengan memanfaatkan teknologi *web* seperti HTML, PHP, CSS, Javascript, jQuery dan *framework* Codeigniter. Aplikasi ini disimpan disebuah *server* sehingga dapat diakses secara global pada umumnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Disebut *Waterfall* karena tahap demi tahap dalam pengerjaannya harus menunggu selesainya tahap sebelumnya.



Gambar 1-1
Model Waterfall [1]

Terdapat beberapa tahapan metode *Waterfall* adalah:

1. *Requirement analysis and definition*

Menganalisis dan mengumpulkan data kepada Culindra dengan cara wawancara, maupun mengumpulkan data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari *internet*.

2. *System and software design*

Membuat *flowmap* rancangan sistem yang sedang berjalan dan sistem yang diusulkan, ERD, dan Usecase menggunakan Microsoft Visio.

3. *Implementation and unit testing*

Desain sistem yang telah dibuat kemudian diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter untuk *web* dan memakai MySQL sebagai *database* sesuai dengan kebutuhan.

4. *Integration and system testing*

Aplikasi yang sudah dibangun diuji terlebih dahulu bertujuan untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem dengan menggunakan metode Black Box Testing.

5. *Operation maintenance*

Tahapan ini bisa dikatakan akhir dalam pembuatan sebuah aplikasi atau sistem. Setelah aplikasi diimplementasikan kemudian aplikasi yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.