



Perancangan Sistem Informasi Pendataan Kebijakan Pemerintah Pada Balai Syura Ureung Inong Aceh (BSUIA)

Agustina

Universitas Serambi Mekkah (USM) dan Balai Syura Ureung Inong Aceh (BSUIA)

article info

Article history:

Received 18 March 2020

Received in revised form

22 April 2020

Accepted 1 May 2020

Available *online* May 2020

DOI:

<https://doi.org/10.35870/jtik.v4i1.102>

Keywords:

Information Systems,
Government Policy, Web-
Based.

Kata Kunci:

Sistem Informasi, Kebijakan
Pemerintah, Berbasis Web.

abstract

Online media is a liaison, intermediary, and target as well as a communication tool channel to convey messages to the general public with planning and systematic and hopes to get a response from the recipient of the message, and of course, it requires a good response or response from the target *audience*. Therefore, it is necessary to design a media outreach that makes it easy for the public to get it or media that are easily accessible to the community, the form of an information media must be effective, easy to reach and in accordance with the habits and activities of the target *audience*, then the schedule for the distribution of the campaign media must be on time in accordance with needs. The purpose of this study was to design a Government Policy Data Collection Information System at the Ureung Inong Aceh Shura Center (BSUIA) based on PHP and MySQL. The method used in the Government Policy Data Collection Information System at the Ureung Inong Aceh Shura Hall (BSUIA) is to use the waterfall method or called the waterfall method. Data collection techniques using research methods by observation, interview, and literature study. The tools used are Adobe Dreamweaver and use web-based programming languages such as; PHP, MySQL, JavaScript JavaScript, JSON, JQuery as applications in interface design, and MySQL as DBMS. The test results of this application are the systems that are built already meet the needs, the *input* data process has met the needs and the resulting report has met the needs.

abstrak

Media *online* adalah alat penghubung, perantara dan sasaran serta saluran alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat secara umum dengan perencanaan dan sistematis serta berharap mendapatkan tanggapan dari penerima pesan, dan tentunya di butuhkan tanggapan atau respon yang baik dari target audiens. Maka dari itu dibutuhkan perancangan media sosialisasi yang memudahkan masyarakat untuk mendapatkannya atau media yang memang mudah dijangkau oleh masyarakat, bentuk dari sebuah media informasi harus efektif, mudah dijangkau dan sesuai dengan kebiasaan dan kegiatan target audiens, lalu jadwal penyebaran media kampanye harus tepat waktu sesuai dengan kebutuhan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang Sistem Informasi Pendataan Kebijakan Pemerintah pada Balai Syura Ureung Inong Aceh (BSUIA) berbasis PHP dan MySQL. Adapun metode yang digunakan dalam Sistem Informasi Pendataan Kebijakan Pemerintah pada Balai Syura Ureung Inong Aceh (BSUIA) yaitu menggunakan metode waterfall atau disebut metode air terjun. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode penelitian dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka. Tools yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver dan menggunakan bahasa pemrograman berbasis web seperti; PHP, MySQL, CSS JavaScript, JSON, JQuery sebagai aplikasi dalam perancangan interface dan MySQL sebagai DBMS. Hasil Pengujian dari aplikasi ini adalah sistem yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan, proses data masukan sudah memenuhi kebutuhan dan laporan yang dihasilkan sudah memenuhi kebutuhan.

1. Pendahuluan

Dalam hal ini yaitu sosialisasi mengenai menjaga kebijakan pemerintah bagi masyarakat Aceh adalah bersifat persuasif, yang berarti sosialisasi dimaksudkan untuk mempengaruhi sasaran melalui pendekatan secara mendalam terlebih dahulu, fungsinya untuk memaksimalkan sosialisasi. Strategi sosialisasi mempunyai peranan penting yang bertujuan agar pesan dan kesan yang menjadi informasi dapat disampaikan kepada sasaran dan diterima dengan baik serta memiliki kesan yang dapat mengubah perilaku masyarakat yang melihatnya.

Sosialisasi yang akan dilakukan harus menghasilkan atau paling tidak dapat menjadi perwujudan nyata dalam kehidupan masyarakat [1, 2]. Oleh karena itu, dalam pelaksanaan sosialisasi dibutuhkan strategi yang baik agar tidak menjadi hal yang sia-sia [3], sosialisasi harus memiliki strategi dalam pelaksanaan khususnya mengenai kebijakan pemerintah pada masyarakat Aceh. Yaitu, pendekatan komunikasi, strategi kreatif, strategi media, dan strategi distribusi. Media *online* adalah alat penghubung, perantara dan sasaran serta saluran alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat secara umum dengan perencanaan dan sistematis serta berharap mendapatkan tanggapan dari penerima pesan [4, 5], dan tentunya di butuhkan tanggapan atau respon yang baik dari target audiens. Maka dari itu dibutuhkan perancangan media sosialisasi yang memudahkan masyarakat untuk mendapatkannya atau media yang memang mudah dijangkau oleh masyarakat, bentuk dari sebuah media informasi harus efektif, mudah dijangkau dan sesuai dengan kebiasaan dan kegiatan target audiens, lalu jadwal penyebaran media kampanye harus tepat waktu sesuai dengan kebutuhan. Media pada sosialisasi mengenai kebijakan pemerintah yang digunakan adalah media *online* baik berupa audio, visual dan informasi yang kreatif sebagai media pendukung bagi sosialisasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sistem informasi pendataan kebijakan pemerintah pada Balai Syura Ureung Inong Aceh (BSUIA) berbasis PHP dan MySQL. Pengembangan aplikasi menggunakan beberapa aplikasi yang mendukung Pengembangan aplikasi berbasis web, bahasa pemrograman HTML, CSS,

JQuery, JSON digunakan sebagai desain visual sisi *client-side* [6] sedangkan PHP dan SQL digunakan pada pembuatan basis data di sisi *server-side* [7, 8].

2. Metode Penelitian

Tinjauan Umum

Sosialisasi pada prinsipnya merupakan suatu proses kegiatan komunikasi individu atau kelompok yang dilakukan secara terlembaga dan bertujuan untuk menciptakan suatu efek atau dampak tertentu [9], tetapi dengan menggunakan media sebagai alat sosialisasi memiliki tujuan menyebarkan informasi untuk meningkatkan kesadaran, serta kepedulian dan perubahan perilaku dari seseorang atau masyarakat [10]. Media yang umumnya digunakan sebagai alat sosialisasi berupa;

- a. Media Audio
- b. Media Visual, dan
- c. Media Audio Visual [10, 11].

Sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi masyarakat di Aceh, seperti mulai membangkitkan pengetahuan mengenai kebijakan pemerintah yang telah lama ditinggalkan. Agar penyampaian pesan pada sosialisasi ini dapat tepat mengenai pada target *audience*, maka diperlukan beberapa media yang efektif serta efisien. Kemampuan untuk menarik perhatian *audience* merupakan syarat mutlak agar *audience* mau untuk melihat dan diharapkan dapat memahami pesan yang terkandung dalam setiap aktifitas dan setiap media pendukung sosialisasi tersebut. Perencanaan strategi pada media diperlukan kejelian dalam hal pemilihan media. Hal ini berhubungan dengan tujuan media tersebut, yaitu untuk dapat mengkomunikasikan pesan kepada target *audience* secara efektif dan mengetahui dengan jelas apa yang disukai atau digemari oleh sasaran sosialisasi ini, sehingga penyampaian pesan dapat berlangsung dengan baik dan dapat diterima di dalam masyarakat. Strategi yang digunakan pada sosialisasi ini mengacu pada strategi menggunakan media *online*. Dengan memanfaatkan berbagai media untuk menyampaikan pesan tentang betapa pentingnya kebijakan pemerintah bagi masyarakat, diharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh masyarakat. Media yang dipilih juga disesuaikan dengan media-media yang sering berkontak dengan target dan sasaran penerima sosialisasi.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Balai Syura Ureung Inoeng Aceh (BSUIA) dan dilaksanakan selama 4 (empat) bulan dimulai dari minggu pertama Oktober 2016 sampai minggu pertama bulan Januari 2017 sesuai dengan jadwal yang direncanakan.

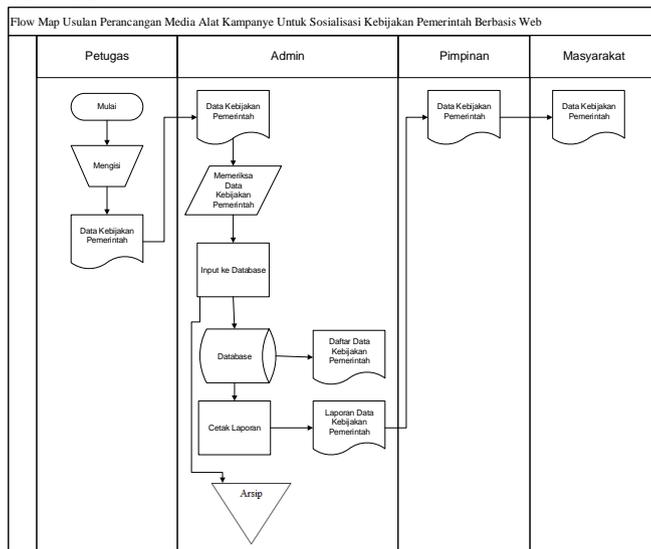
Analisis Sistem

Dalam proses pengolahan data kebijakan pemerintah pada Balai Syura Ureung Inoeng Aceh (BSUIA) belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi, kendala juga sering terjadi akibat sosialisasi yang bersifat konvensional (sosialisasi menggunakan sebaran spanduk, poster dan media cetak lainnya) mengakibatkan pada prosesnya terkesan lambat. Selain itu juga menyebabkan terjadinya pemborosan waktu dan tenaga. Proses pembuatan data dirasakan masih banyak kekurangannya, yaitu:

- Waktu yang dibutuhkan terlalu lama, mulai dari proses menyebarkan media cetak data informasi sosialisasi kebijakan pemerintah dari setiap daerah sampai dengan pembuatan laporan Kebijakan pemerintah.
- Penyusunan kebijakan pemerintah terkadang dilakukan dengan menggunakan media social media tetapi tidak terpusat pada satu layanan.
- Target untuk para pembaca terkadang tidak tercapai.

Flowmap Usulan

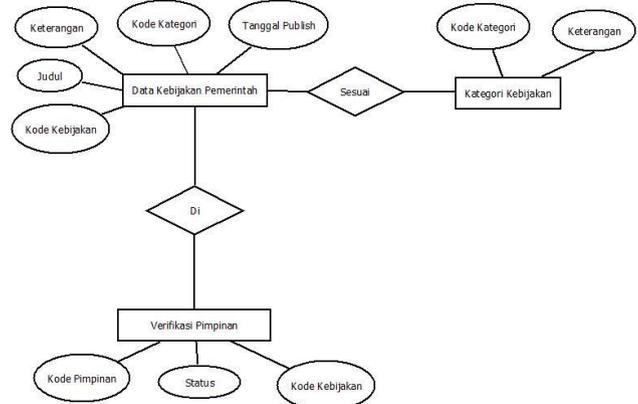
Adapun prosedur Sistem Informasi Kebijakan pemerintah pada Balai Syura Ureung Inoeng Aceh (BSUIA) yang diusulkan terlihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Flowmap Usulan

ER – Diagram

Dalam Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) ini adalah menggambarkan Balai Syura Ureung Inoeng Aceh (BSUIA) mendata dan melakukan pendataan kebijakan pemerintah serta dapat melakukan proses pendataan Kebijakan pemerintah sebagai evaluasi tahunan ke pimpinan.



Gambar 2. Rancangan Prosedural ERD

Metode Pengembangan yang digunakan

Adapun metode yang digunakan dalam Perancangan Media Alat Kampanye Untuk Sosialisasi Kebijakan Pemerintah Berbasis Web yaitu menggunakan metode *waterfall* atau disebut metode air terjun.

3. Hasil dan Implementasi

Hasil

Berdasarkan rancangan maka dihasilkan suatu Sistem Informasi Pendataan Kebijakan Pemerintah pada Balai Syura Ureung Inoeng Aceh (BSUIA). Aplikasi yang dibangun dikelompokkan dalam sebuah menu utama yang akan memudahkan dalam mengoperasikan aplikasi dan juga memudahkan dalam memantau kegiatan pengolahan data. Aplikasi yang dihasilkan adalah aplikasi pengolahan data kebijakan pemerintah dan dibuat ke dalam menu utama. Menu utama terdiri dari submenu-submenu yaitu submenu data master, kebijakan pemerintah dan laporan, dimana masing-masing menu dan submenu memiliki fungsi sebagai *input* dan *output*. Dalam menu utama menggunakan tiga buah form yang digunakan untuk proses *input* data dan *output* sebagai bahan laporan sehingga menghasilkan suatu informasi sesuai dengan kebutuhan. Sistem pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data yang bertujuan untuk menghasilkan informasi yang berguna untuk melaksanakan tindak lanjut pelaksanaan kegiatan dari sebuah data kebijakan pemerintah.

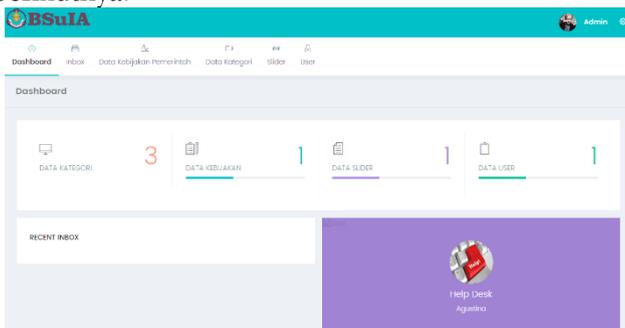
Implementasi Program

Menu login adalah form pertama yang tampil untuk bisa mengakses program utama, untuk itu anda harus mempunyai user dan password.



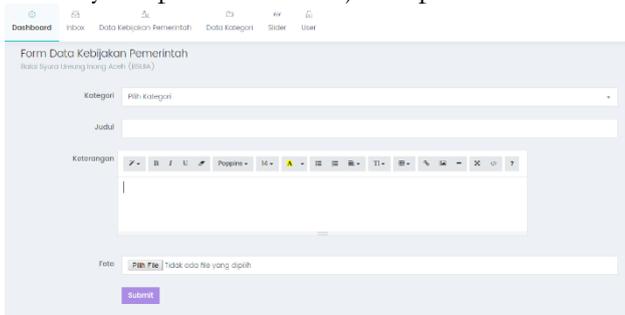
Gambar 3. Tampilan Login

Tampilan login merupakan form yang berfungsi sebagai keamanan pengguna aplikasi kebijakan pemerintah, apabila username dan password sesuai maka akan diarahkan ke halaman form menu utama. Pada gambar 4 menu utama, menu utama terdiri dari submenu-submenu yang akan dibahas pada bahasan berikutnya.



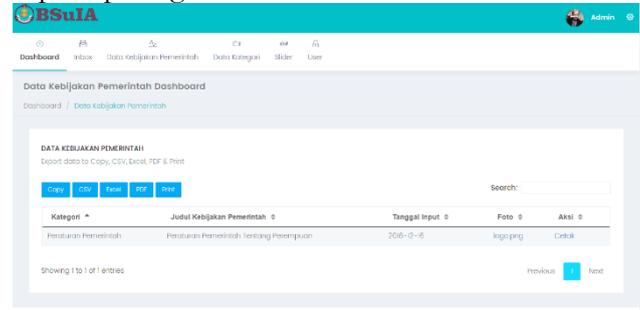
Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Form entri data kebijakan pemerintah adalah submenu untuk mencatat data kebijakan pemerintah. Entri data kebijakan pemerintah berhubungan dengan data kategori kebijakan pemerintah, karena setiap data kebijakan pemerintah memiliki kategori masing-masing. Proses entri data kebijakan pemerintah implementasi dari Data Flow Diagram Level 0 yaitu pendataan kebijakan pemerintah.



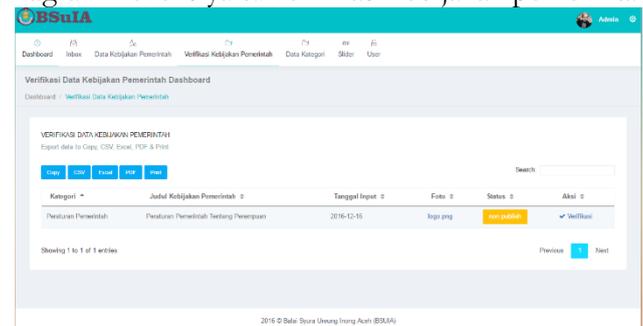
Gambar 5. Tampilan Form Kebijakan Pemerintah

Pada halaman tampilan kebijakan pemerintah hanya bisa diakses oleh pengguna dengan level administrator, pada form ini terdiri dari 4 *Field* yang terdiri dari, Judul, Kategori, Foto, dan Keterangan. Selanjutnya pada data yang telah terisi akan ditampilkan pada halaman daftar kebijakan pemerintah seperti pada gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Tampilan Daftar Kebijakan Pemerintah

Form verifikasi data kebijakan pemerintah adalah submenu untuk mencatat data verifikasi kebijakan pemerintah. verifikasi data kebijakan pemerintah berhubungan dengan data -data kebijakan pemerintah, karena setiap data kebijakan pemerintah yang telah di verifikasi akan muncul pada halaman depan atau halaman publik. Proses verifikasi data kebijakan pemerintah implementasi dari Data Flow Diagram Level 0 yaitu verifikasi kebijakan pemerintah.



Gambar 7. Tampilan Form Verifikasi Kebijakan Pemerintah.

Setiap data yang telah *diinput* dalam hal ini data kebijakan pemerintah dapat diakses oleh masyarakat nantinya pada halaman publik yaitu halaman yang dapat oleh siapapun dan dimanapun, adapun tampilan halaman publik.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan peneliti dapat menarik suatu kesimpulan yaitu Sistem Informasi Pendataan Kebijakan Pemerintah pada Balai Syura

Ureung Inong Aceh (BSUIA) ini dirancang dengan tujuan untuk mengganti pencatatan data kebijakan pemerintah secara manual menjadi terkomputerisasi yaitu untuk meminimalisasi tingkat kesalahan dalam pencatatan dan mengelola data kebijakan pemerintah. Dimana aplikasi ini dapat mempermudah dan mempercepat waktu memproses data kebijakan pemerintah dalam hal sosialisasi data kebijakan pemerintah Aceh. Diharapkan dengan adanya sistem yang terkomputerisasi untuk mendorong karyawan lebih disiplin dalam peningkatan kinerja karyawan dalam kemajuan lembaga.

5. Daftar Pustaka

- [1] Putri, M.P., 2016. Peran Komisi Pemilihan Umum Dalam Sosialisasi Pemilu sebagai upaya Untuk Meningkatkan Partisipasi Politik Masyarakat Pada Pemilu Presiden 2014 di Kalimantan Timur. *eJournal Ilmu-Komunikasi*, 4(1), pp.0000-0000.
- [2] Waluya, B., 2007. *Sosiologi: Menyelami fenomena sosial di masyarakat*. PT Grafindo Media Pratama.
- [3] Rangkuti, F., 2013. *Strategi promosi yang kreatif dan analisis kasus*. Gramedia Pustaka Utama.
- [4] Utami, P.M., 2016. *Fungsi Komunikasi Internal Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Ogan Komering Ulu Suatu Studi Deskriptif Analisis Mengenai Fungsi Komunikasi Internal dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Ogan Komering Ulu* (Doctoral dissertation, PERPUSTAKAAN).
- [5] AULIA, R., Mukhroman, I. and Restu, U., 2019. *STRATEGI KOMUNIKASI PEMERINTAH KOTA TANGERANG VIA APLIKASI TANGERANG LIVE DALAM MENYAMPAIKAN INFORMASI KEPADA MASYARAKAT DI KOTA TANGERANG* (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- [6] Wali, M. and Ahmad, L., 2018. Perancangan Access Open Journal System (AOJS) dengan menggunakan Framework Codeigniter dan ReactJs. *Jurnal JTIIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 2(1), pp.48-56.
- [7] Solichin, A., 2016. *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur.
- [8] Simajuntak, P., 2016. Analisis Model View Controller (Mvc) Pada Bahasa Php. *Journal Information System Development (ISD)*, 1(2).
- [9] Adityawan, O., 2015. *Visualisasi Kampanye Kesehatan Remaja Dalam Media Cetak*. *Jurnal Sketsa*, 2(1).
- [10] Kusuma, M.R., 2019. *TA: Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Self Harassment dengan Teknik Motion Graphic Berbasis Infografis sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Masyarakat* (Doctoral dissertation, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya).
- [11] Darwis, Y., 2012. *Meningkatkan Kesadaran dan Peran Aktif Masyarakat dalam Pencapaian Target Millenium Development Goals (MDGs) 4 dan 5 di Indonesia Melalui Strategi Komunikasi dan Branding*.