

RANCANG BANGUN APLIKASI SEMINAR DAN DISKUSI DI KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA DENGAN PLUGIN *DISQUS* DAN *FRAMEWORK CODE IGNITER*

Ilham Abdul Rachman¹⁾, Nina Sariana²⁾

^{1, 2)}Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif dan Telematika, Universitas Trilogi
Jl. STEKPI/TRILOGI TMP Kalibata Jakarta Selatan
e-mail: ilhamilhamm64@gmail.com¹⁾, ninasariana99@trilogi.ac.id²⁾

ABSTRAK

Seminar adalah rangkaian acara yang di selenggarakan oleh Kementerian Kesehatan Replubik Indonesia sebuah bentuk acara rutin yang di lakukan Kementerian Kesehatan Dalam melakukan peningkatan kinerja dan pembentukan kerja sama oleh pihak pihak terkait. Proses seminar yang dilakukan Kementerian Kesehatan system disana masih konvensional, ketika pembicara menyampaikan isi dari materi , user masih suka ingin membaca kembali dari hasil materi nya dan jika ingin bertanya kepada pemateri tersebut user belum terlaksana karena keterbatasan waktu. Setelah penulis melakukan analisa dalam proses magang bahwasanya prosedur Pelaksanaan seminar yang telah sesuai prosedur yang berlaku. Hal ini menyebabkan Peroses pelaksanaan seminar tidak efektif karena banyak dari user tidak puas dengan apa yang di sampaikan oleh pembicara. Maka penulis akan mencoba melengkapi kekurangan yang ada dengan melakukan pengembangan perancangan sistem berbasis web yang terkomputerisasi dengan menggunakan bahasa *PHP*, *My SQL* digunakan untuk membuat database, menggunakan metodologi *SDLC (Sistem Development Life Cycle)* model *UML(Unified Modeling Language)*.

Kata Kunci: Aplikasi Diskusi, Aplikasi Seminar, Laporan, Web

ABSTRACT

The seminar is a series of events held by the Indonesian Ministry of Health, a form of routine event carried out by the Ministry of Health in improving performance and ordering cooperation by related parties. The seminar process carried out by the Ministry of Health system there is still conventional, when delivering the content of material n, users still like to want to read back from the results of the material and if they want to ask the speakers the user has not implemented it due to time constraints.

After the authors conducted an analysis in the apprenticeship process, the procedures for conducting the seminar were in accordance with the applicable procedures. This

caused the implementation of the seminar to be ineffective because many of the users were not satisfied with what was conveyed by the speaker. So the author will complement the existing shortcomings by developing a computerized web-based system design using the PHP language, My SQL is used to create a database, using the SDLC (System Development Life Cycle) methodology UML (Unified Modeling Language) model.

Keywords: Discussion Application, Seminar Application, Report, Web

I. PENDAHULUAN

Laju informasi di era informatika ini menyebar dengan sangat pesat keseluruh penjuru dunia. Informasi tersebut menyebar melalui bermacam-macam media dan dengan bentuk yang beragam jenisnya. Secara umum bentuk informasi bisa berupa gambar, suara, maupun video. Internet menjadi salah satu media penyebaran informasi yang sangat cepat pada saat ini. Semakin dengan berkembangnya Rancang Bangun Aplikasi terutama pada sektor jasa saat ini, kebutuhan akan terlaksananya seminar yang masih konvensional di kementerian kesehatan . Namun masih banyak instansi yang ingin membuat acara seminar masih belum terkondisikan.

Dikarenakan hal tersebut diatas, kemudian disusun sebuah program komputer mengenai seminar dan rapat secara *online*. Dimana sistem ini diharapkan mampu memberikan solusi terbaik dari berbagai masalah yang ada di Kementerian Kesehatan Replublik Indonesia tersebut. Dengan latar belakang tersebut, penulis ingin merancang suatu sistem dengan judul “*Rancang Bangun Aplikasi Seminar dan Diskusi di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dengan Plugin Disqus dan Framework Code Igniter*”.

A. Seminar

Seminar adalah suatu pertemuan yang membahas tentang masalah yang di lakukan dengan cara ilmiah. Pada umumnya seminar telah di persiapkan dengan menggunakan makalah tertentu yang telah di siapkan. Di dalam suatu seminar telah tentukan tema yang akan di bahas dan telah di persiapkan makalah yang akan di terangkan. Inti dari pembahasan tersebut akan di jelaskan oleh pembicara seminar jika terlalu luas maka akan di buat sub bab lainnya untuk mendukung pembahasan lainnya.

Menurut widjaja (2016) seminar adalah kegiatan sebagai proses pemecahan suatu masalah atau proses penemuan cara atau langkah suatu pengembangan yang biasanya diangkat dari hasil kajian literature (kepuustakaan) Seminar akan di awali dengan pembacaan pandangan umum tentang masalah yang akan di bahas agar tujuan seminar terarahkan.

B. *System Development Life Cycle (SDLC)*

Pada awal pengembangan perangkat lunak para *programmer* langsung melakukan coding tanpa mengikuti prosedur dan tahapan pengembangan perangkat lunak. Maka dari itu sering ditemui masalah saat pengembangan sistem yang lebih besar.

Menurut Pressman (2015:42), menyatakan bahwa: “*System Development Life Cycle (SDLC)* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software* SDLC dimulai dari tahun 1960-an, untuk mengembangkan sistem skala usaha besar secara fungsional untuk para konglomerat pada jaman itu. Sistem-sistem yang dibangun mengelola informasi kegiatan dan rutinitas dari perusahaan-perusahaan yang nantinya akan memiliki jumlah data yang sangat banyak seiring berkembangnya sistem yang berjalan.

C. *Framework Code Igniter*

Menurut Raharjo (2015:2), *Framework* adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (library) dan alat (tool) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka kerja (framework) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web. Jadi, *Framework* adalah kumpalan-kumpalan potongan program yang dipadukan menjadi satu kerja kerja yang digunakan untuk membatu dalam pembuatan sebuah aplikasi. Proses pengembangan web dapat dilakukan dengan beragam bahasa pemrograman seperti *PHP*, *Python*, *Ruby*, *Perl*, *C++*, *JAVA* dan sebagainya. Saat ini, banyak bermuculan *framework web* yang dirancang untuk bahasabahasa pemrograman tersebut. Salah satunya adalah *Code Igniter*.

II. METODE PENELITIAN

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara bertanya secara langsung kepada pegawai Kementerian Kesehatan Republik Indonesia bagian Pusat Data dan Informasi divisi Sistem Informasi. Mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam aplikasi ini. Melakukan pengamatan langsung di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia bagian Pusat Data dan Informasi divisi Sistem Informasi. Dalam pelaksanaannya, penulis melakukan observasi pada Kementerian Kesehatan Republik Indonesia bagian Pusat Data dan Informasi divisi Sistem Informasi dengan cara melakukan analisis dan pengamatan terhadap proses seminar dan diskusi yang ada di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, banyak sistem yang masih dilakukan secara manual dan kurang

efektif. Kemudian penulis membuat aplikasi ini untuk mempermudah dan membuat seminar dan diskusi menjadi lebih efektif.

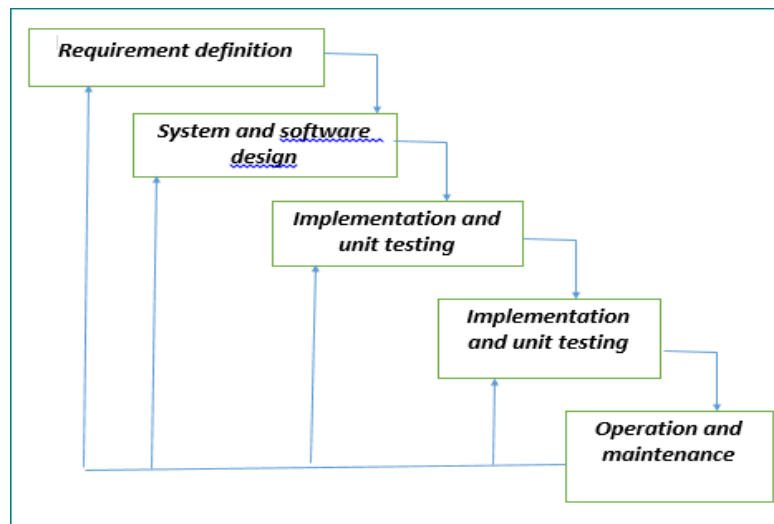
Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam perancangan sistem adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) atau biasa dikenal dengan daur hidup pengembangan sistem. SDLC memiliki lima tahapan kegiatan, yaitu perencanaan, analisis sistem, desain sistem, Implementasi sistem dan pemeliharaan system berdasarkan developer yang mengembangkan aplikasi.

Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Setelah pengujian, perangkat lunak dapat dikirimkan ke pengguna.

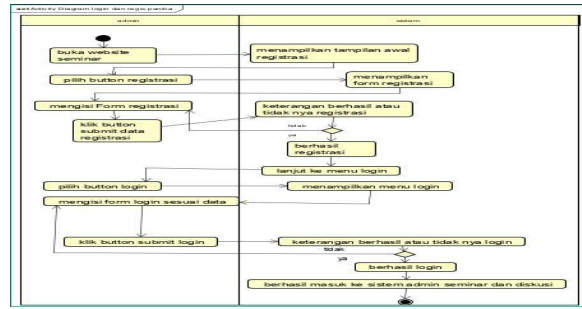


Gambar 1. metode waterfall

III. ANALISA DAN PEMBAHASAN

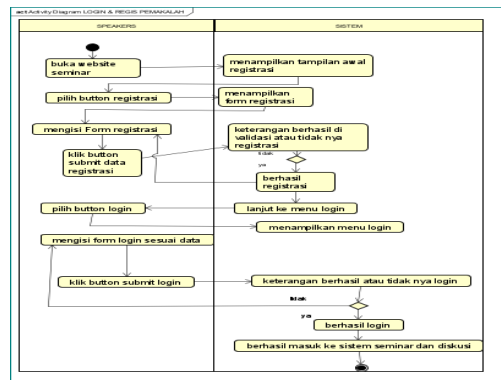
Analisis Sistem dari Rancang Bangun Aplikasi Seminar dan Diskusi di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yaitu, sebuah sistem yang dibuat untuk memudahkan para peserta seminar di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia dalam melakukan seminar dan diskusi. Proses seminar yang dilakukan Kementerian Kesehatan sistem nya masih konvensional, ketika pembicara menyampaikan isi dari materi nya, peserta seminar masih suka ingin membaca kembali dari hasil materi yang diberikan dan jika ingin bertanya kepada speaker tersebut peserta seminar belum terlaksana karena keterbatasan waktu. Dengan adanya aplikasi ini bisa memudahkan para peserta seminar di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia karena bisa membaca kembali materi yang diberikan speaker dan bisa bertanya secara bebas didalam aplikasi ini.

Berikut adalah *Activity Diagram* dari Rancang Bangun Aplikasi Seminar dan Diskusi di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.



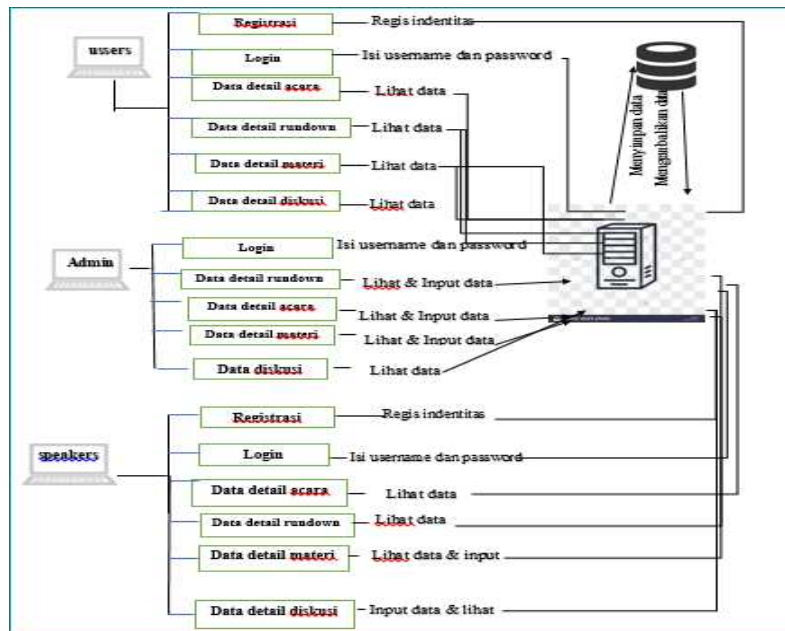
Gambar 2. Activity Diagram Registrasi & Login Panitia

Berikut adalah Activity Diagram untuk Login & registrasi speakers. Activity Diagram untuk Registrasi speakers.



Gambar 3. Activity Diagram Registrasi & Login Pemakalah

Arsitektur Sistem Informasi Penyewaan Lahan Parkir dapat dilihat pada gambar berikut.

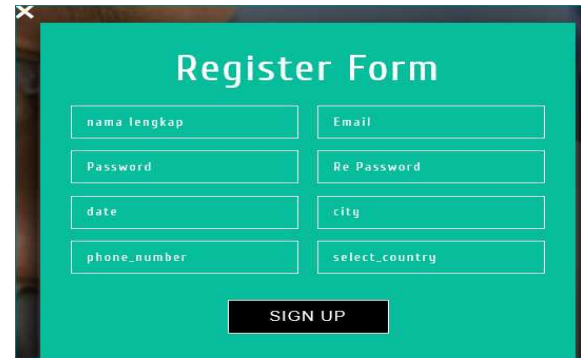


Gambar 4. Arsitektur Sistem

Berikut adalah tampilan awal yang terdapat pada Aplikasi Seminar dan Diskusi di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang telah dibuat.



Gambar 5. Tampilan Awal Aplikasi



Gambar 6. Form Registrasi

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pembahasan yang sudah diuraikan, maka penulis mencoba membuat kesimpulan seperti berikut ini:

1. Dengan adanya rancang bangun aplikasi seminar dan diskusi berbasis web ini, pihak kementerian kesehatan republik Indonesia. peserta dapat dengan mudah mengakses proses acara seminar dan diskusi. Dengan proses acara seminar dan diskusi secara *online*.
2. Dengan adanya sistem ini pula, penulis membantu meminimalisir beberapa faktor yang menjadi penghambat pihak anggota admin kementerian kesehatan dan juga anggota dalam melakukan proses penginputan acara di aplikasi seminar dan diskusi di Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
3. Sistem pengelolaan data seminar tersebut dibuat menggunakan aplikasi visual studio / sublime text dengan bahasa pemrograman PHP *code igniter* dan menggunakan database MySQL. Sehingga *instansi* tidak perlu lagi melakukan penginputan *roundown* dengan menggunakan cara manual karna dengan adanya aplikasi ini akan lebih mudah

Dari hasil kesimpulan yang penulis uraikan diatas, maka ada beberapa saran di antaranya adalah:

1. Perlu adanya pelatihan pada admin anggota kementerian kesehatan republik indonesia yang akan mengoperasikan administrasi sistem agar dapat dengan maksimal dalam pengoperasiannya. Dalam memasukkanseluruh data sangat diperlukan ketelitian agar menghindari kesalahan-kesalahan yang terjadi saat proses berlangsung.
2. Sistem ini tidak bisa di jalankan tanpa ada koneksi internet.

DAFTAR PUSTAKA

1. Enterprise, Jubilee. 2017. *Otodidak MySQL Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Faisal, 2015. Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Perangkat Lunak Pengolah Citra dengan Metode Multi-Criteria Decision Making (MCDM) dan Analytical Hierarchy Process (AHP). SEMNASTEKNOMEDIA 3(1), 109-114 ISSN: 2302-3805
3. Faisal, 2018. *Mango throwing application (in conservation traditional games)*. (Hal 11) LAP ISBN: 978-613-8-33273-2.
4. Faisal dan Permana, SDH, 2015. Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan yang Terfavorit dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making. JTIK 2(1), 11-19 ISSN: 2355-7699.
5. Permana, SDH, dan Faisal 2015. 23. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pasien (SIPASIEN). UBM TI 11(1), 27-33 ISSN: 1979-1496.
6. Hasibuan. 2017, *Diskusi adalah suatu proses penglihatan yang melibatkan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

7. Jogiyanto. 2016 *Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output*. Jawa tengah: Graha Ilmu
8. Pressman, R.S. 2015 *System Development Life Cycle (SDLC) model waterfall*. Yogyakarta : Andi Offset
9. Raharjo. 2015 *framework web untuk bahasa pemrograman PHP* semarang: Cv. Andi Offset
10. Shalahuddin, Rosa A S M Uml adalah salah satu standar bahasa yang banyak di gunakan di dunia *industry*. Surabaya: Bina Ilmu.
11. Tim EMS. 2016. *PHP 5 dari Nol*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
12. Pressman, R.S. 2015 *System Development Life Cycle (SDLC) model waterfall*. Yogyakarta : Andi Offset
13. Widjaja.2016. *seminar: kegiatan sebagai proses pemecahan suatu masalah atau proses penemuan cara*. Jakarta: Bumi aksara.