

1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu cepat secara tidak langsung mengharuskan manusia untuk menggunakannya dalam segala aktivitas. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam perusahaan/instansi untuk meningkatkan kinerjanya adalah *website*.

Divisi Pusat Data dan Informasi di Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan (Pusdatin KLHK) bertugas melaksanakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan, koordinasi dan sinkronisasi kebijakan, bimbingan teknis dan evaluasi bimbingan teknis pengelolaan sistem dan teknologi informasi, serta sistem informasi layanan pengadaan. Pusdatin KLHK dalam proses kerjanya sudah membuat sistem pemantauan jaringan *server* di KLHK. Namun, belum terdapat sistem yang dapat memantau bagaimana status sebuah web yang bekerja setiap harinya. Pengecekan status masih menggunakan cara manual yang memerlukan waktu yang lebih lama dan kurang efisien.

Latar belakang di atas menjadi dasar dalam pembuatan sistem *monitoring* yang terbagi atas tiga modul, salah satunya modul *frontend*. Pembuatan tampilan sistem ini dapat membantu seluruh pejabat dan pegawai KLHK dalam melihat informasi bagaimana status terkini dari seluruh web yang dimiliki setiap eselon/direktorat yang terdiri dari sistem publik dan sistem internal. Sistem publik adalah sistem yang dapat dilihat oleh seluruh pengguna di luar KLHK. Sistem internal adalah sistem yang hanya dapat diakses oleh seluruh pejabat dan pegawai KLHK. Pengguna dapat langsung membuka sistem dan mencari atau melihat langsung daftar dan penjelasan dari setiap web yang ada di Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. Pembuatan modul *frontend* ini diharapkan dapat membantu seluruh pegawai dalam hal pemantauan sistem publik dan sistem internal di KLHK.

1.2 Tujuan

Tujuan dari Pembuatan Modul *Frontend Monitoring Website* Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan ini adalah sebagai berikut :

1. Menyediakan fitur melihat beranda, daftar eselon, daftar kategori, tentang, dan kontak
2. Menyediakan fitur pencarian sistem publik dan sistem internal yang dituju agar dapat melihat detail daftar sistem publik dan sistem internal seperti deskripsi, jenis, pranala dan status.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari Pembuatan Modul *Frontend Monitoring Website* Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan ini adalah mempermudah seluruh pejabat KLHK, pegawai KLHK, dan pengguna di luar KLHK untuk



melakukan proses pencarian informasi, terutama status pada sistem Publik dan sistem Internal yang ada di KLHK.

1.4 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari Pembuatan Modul *Frontend Monitoring Website* Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan ini adalah :

1. Pengguna dari modul ini adalah seluruh pejabat KLHK, pegawai KLHK, dan orang di luar KLHK
2. Sistem monitoring ini berbasis web dan hanya dapat berjalan pada web *browser*
3. Pengguna yang dapat mengakses sistem hanya dapat melihat dan mencari informasi mengenai sistem internal dan sistem publik KLHK

2 METODE KAJIAN

2.1 Lokasi dan Waktu PKL

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Pusdatin KLHK yang beralamat di Gedung Manggala Wanabakti Blok 1 Lantai 2, Jl. Jendral Gatot Subroto, Jakarta 10270, PO BOX 6505. Kegiatan PKL dilaksanakan mulai tanggal 2 Januari 2020 sampai dengan tanggal 6 April 2020 atau 68 hari kerja Waktu PKL dilaksanakan pada hari Senin sampai hari Jumat pukul 08.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB.

2.2 Metode Bidang Kajian

2.2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem diperlukan untuk membuat langkah kerja yang sistematis dan efektif. Untuk memilih metode pengembangan sistem yang sesuai, dilakukan pengamatan analisis terhadap karakteristik sistem yang dibuat. Berdasarkan poin-poin pada tahap perumusan masalah, metode pengembangan yang cocok digunakan untuk pembuatan sistem adalah metode *waterfall* yang dikemukakan oleh Winston Royce pada tahun 1970 (Pressman dan Maxim 2015).

Metode pengembangan sistem digunakan untuk membuat sistem *monitoring website* yang dinamis. Metode *waterfall* merupakan pendekatan sistematis dan terurut pada pengembangan sebuah *website* atau perangkat lunak.

Waterfall merupakan salah satu dari beberapa metode yang digunakan dalam pengembangan *software*. *Waterfall* adalah pendekatan klasik dalam pengembangan perangkat lunak dengan metode pengembangan linier dan berurutan.

Pada tahun 1970 metodologi yang dinamakan *waterfall* diperkenalkan oleh Winston W. Royce. Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis,