

Website Pengenalan Dan Layanan Pengaduan Online Di Dinas Kelautan Dan Perikanan Kabupaten Minahasa Menggunakan Wordpress

Introduction Website And Online Complain Service In The Marine And Fisher Office Of Minahasa Distric Using WordPress

Cristy Elisabeth Putri Bojoh¹, SONDY C. KUMAJAS²

^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Article Info

Article history:

Received: March 29, 2024

Revised: Apr 20, 2024

Accepted: Mey 28, 2024

Kata kunci:

Pengaduan,

Pengenalan,

Website,

WordPress,

Whatsapp

ABSTRAK

Dengan berkembangannya teknologi terutama internet, informasi menjadi sangat mudah untuk didapatkan. Salah satunya adalah dengan membuka sebuah website. Website kumpulan halaman dalam domain yang berisi berbagai informasi yang memungkinkan pengguna Internet untuk membaca dan melihatnya melalui mesin pencari. Informasi yang mungkin berisi situs web biasanya mencakup gambar, ilustrasi, video, dan konten tekstual untuk berbagai tujuan. Dari hasil penelitian mengenai pengaduan masyarakat pada Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa, biasanya masyarakat harus datang langsung di kantor untuk melakukan pengaduan. Oleh karena itu penulis ingin membuat website mengenai Pengenalan dan Layanan Pengaduan secara online agar masyarakat yang ingin melakukan pengaduan bisa melakukan pengaduan online dengan melihat website ini dan bisa langsung menghubungi nomor yang sudah ada pada tampilan di halaman website ini.

ABSTRACT

Keywords
*Complaint,
Introduction,
Website,
WordPress,
Whatsapp*

With the development of technology, especially the internet, information has become very easy to obtain. One way is to open a website. Website is a collection of pages in a domain that contains various information that allows Internet users to read and view it through search engines. The information a website may contain typically includes images, illustrations, videos and textual content for various purposes. From the results of research regarding public complaints at the Minahasa Regency Maritime and Fisheries Service, usually the public has to come directly to the office to make complaints. Therefore, the author wants to create a website regarding online Complaint Introduction and Services so that people who want to make a complaint can make an online complaint by looking at this website and can directly contact the number that is displayed on the page of this website.

Corresponding Author:

Sondy C. Kumajas,

Informatics Engineering Study Program and Faculty of Engineering

Manado State University

Tataaran Satu, South Tondano, Minahasa, North Sulawesi, Indonesia

Email: sondykumajas@unima.ac.id

PENDAHULUAN

Teknologi merupakan sarana bagi umat manusia yang mana teknologi ini memberikan serta menyediakan berbagai macam barang-barang yang dibutuhkan untuk kelangsungan serta kenyamanan hidup manusia. Dengan berkembangnya teknologi, hidup manusia menjadi lebih mudah dengan dibantunya berbagai macam sarana ini. Salah satunya adalah internet yang memudahkan manusia dalam mendapatkan informasi.

Internet merupakan sebuah jaringan elektronik yang mana jaringan ini merupakan Kumpulan jaringan-jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Dengan adanya internet ini, orang-orang yang terhubung dapat saling berbagi informasi serta dapat saling berkomunikasi dari mana saja.

Kemajuan teknologi informasi pada saat ini berkembang dengan pesat diantaranya dalam penyampaian informasi berupa situs informasi atau website. Website merupakan sarana untuk menyajikan informasi yang dibutuhkan (Website and Sma 2007). Informasi di internet, bisa didapatkan dari website. Website merupakan kumpulan halaman dalam sebuah domain yang mana halaman ini memuat informasi yang dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui mesin pencari. Informasi dalam sebuah website dapat berupa gambar, teks, video.

. Internet merupakan penghubung antara penyimpanan informasi dengan pengguna di seluruh dunia satu sama lain melalui jaring publik luas dari komputer yang sangat besar(Dwi 2017). Dengan adanya internet maka sebuah instansi atau badan usaha dapat membuat suatu laman website yang dapat diakses oleh masyarakat, dapat emberikan informasi yang dibutuhkan orang lain secara luas(Perdana 2019).

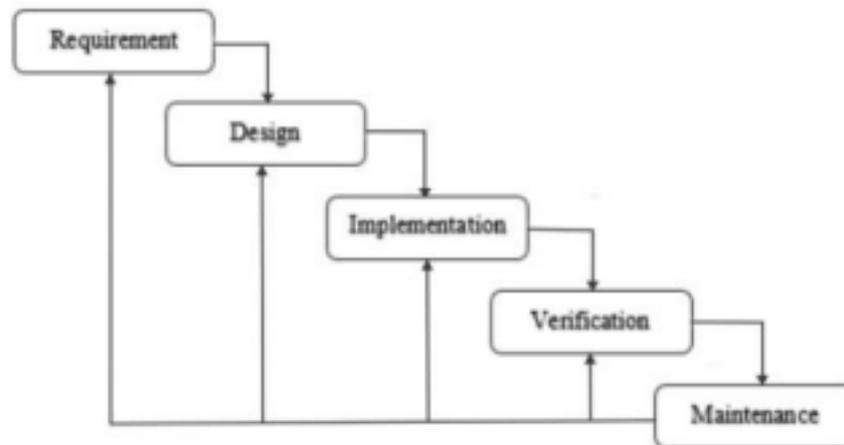
Informasi dapat diakses melalui berbagai media, media yang saat ini banyak dikenal dan digunakan yaitu internet. Website merupakan salah satu media yang baik untuk media sosial, baik perseorangan maupun kelompok seperti instansi pemerintah. Melalui website yang terintegrasi dengan internet, maka pekerjaan akan lebih terbantu(Selung, Wasliah, and Pratiwi 2014).

Seiring dengan kemajuan teknologi terutama di bidang perkembangan website, membuat sebuah website bukanlah suatu hal yang sulit lagi bagi banyak orang. Salah satu yang bisa dimanfaatkan adalah CMS (Content Management System), dan salah satu CMS yang terkenal dan mudah untuk membuatnya adalah wordpress, karena wordpress merupakan jenis website yang berbasis open source, sehingga banyak orang yang akan mengembangkan website jenis ini dan ini bisa menjadi reverensi yang baik bagi orang yang akan membuat website wordpress(Rahmah Muthia 2018).

METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan untuk membangun website pengenalan Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa adalah metode pengembangan Waterfall. Model waterfall pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam Software Engineering (SE). saat ini model waterfall merupakan model pengembangan perangkat lunak yang sering digunakan(Wahid Abdul 2020). Metode waterfall adalah model pengembangan software yang seperti dianalogikan seperti air terjun, dimana tiap tahapannya dikerjakan secara berurutan dari atas ke bawah. Ada 5 tahapan metode waterfall, yakni requirement analyst, design, implementation, testing

dan maintenance.



Gambar 1. metode pengembangan *Waterfall*.

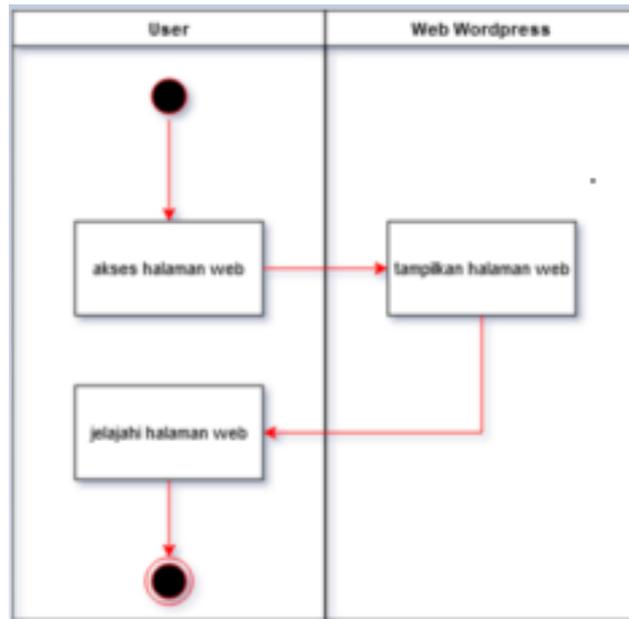
Berikut merupakan langkah- langkah pembuatan website dengan menggunakan metode waterfall :

Requirement

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan informasi dalam memenuhi kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Untuk memperoleh informasi saya menggunakan metode diskusi dan wawancara dengan beberapa karyawan di kantor Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa.

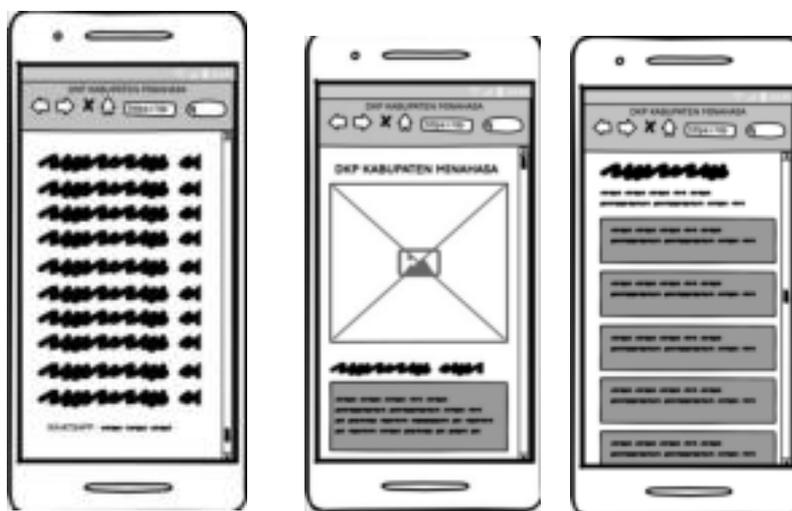
Design

Dari hasil yang didapat dari tahap requirement diimplementasikan pada desain pengembangan. Unified Modeling Language (UML) sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, dan menspesifikasikan dari sebuah sistem pengembangan software berbasis object oriented (Dirgantara and Suryadarma 2014). Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir (Kurniawan and Syarifuddin 2020).



Gambar 2. UML Activity Diagram

Wireframe merupakan sebuah kerangka untuk menata suatu item di laman website atau aplikasi (Dharma Jaya and Agustini 2022). Wireframe adalah gambaran awal kerangka atau coretan kasar untuk Menyusun atau menata item item pada laman website dimana proses ini dilakukan sebelum proses desain sesungguhnya dimulai (Ismawan 2018).

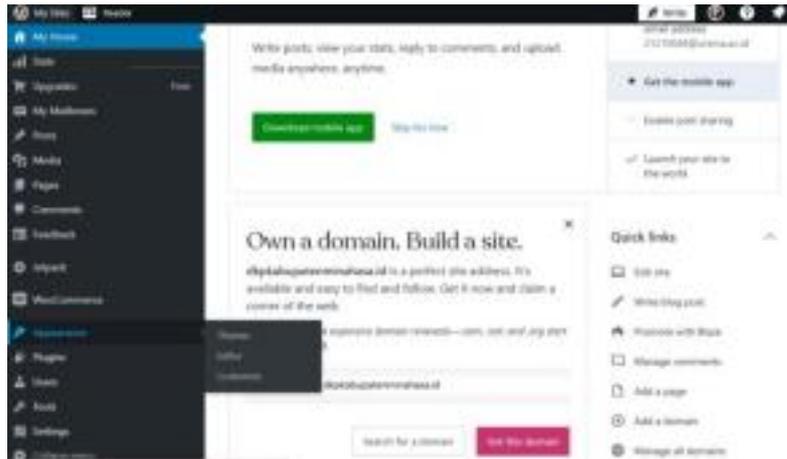


Gambar 3. Wireframe Website

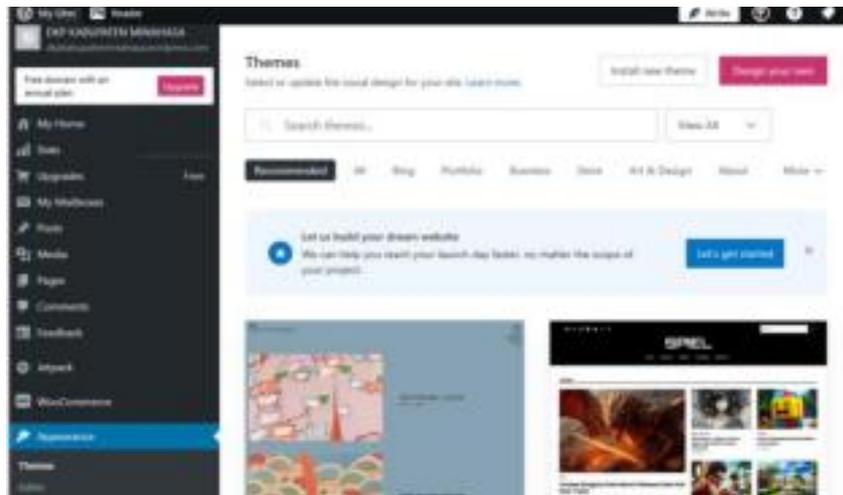
Implementation

Berikut merupakan langkah- langkah dalam pembuatan Website pengenalan dan layanan pengaduan online di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa dengan WordPress.

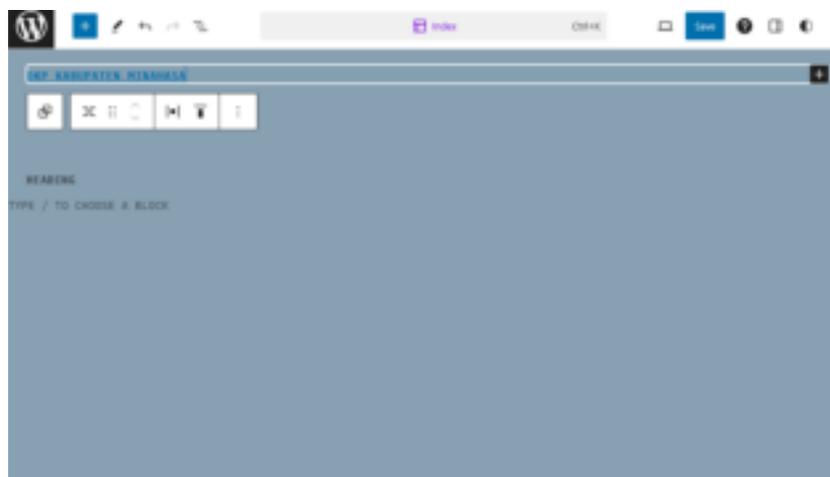
- Pertama membuka aplikasi Wordpress dan memilih Appearance



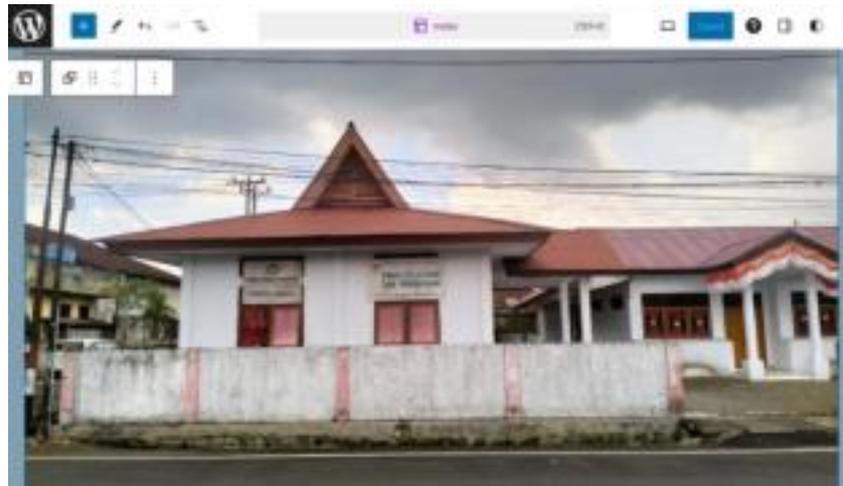
Kedua, terdapat banyak pilihan tema gratis yang sangat bermanfaat untuk membuat website dengan mudah. Ada juga tema yang berbayar yang merupakan tema premium Wordpress.



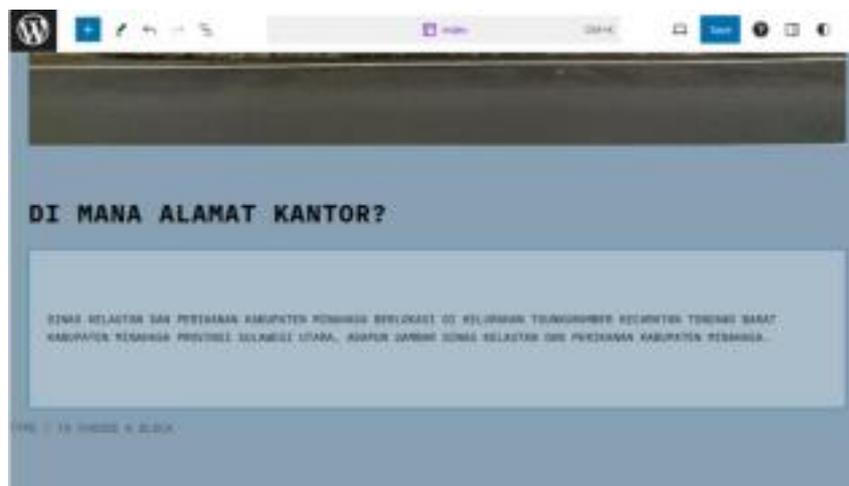
Ketiga, langsung saja diubah tema yang sudah dipilih dengan konten yang akan diisi di website



Keempat, menginput gambar kantor DKP Kabupaten Minahasa



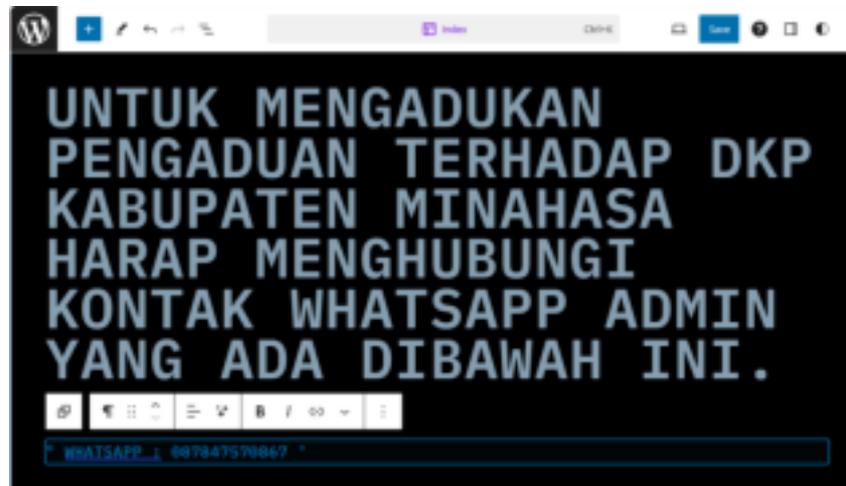
Kelima, menaruh alamat kantor.



Keenam, menginput fungsi dari DKP Kabupaten Minahasa.

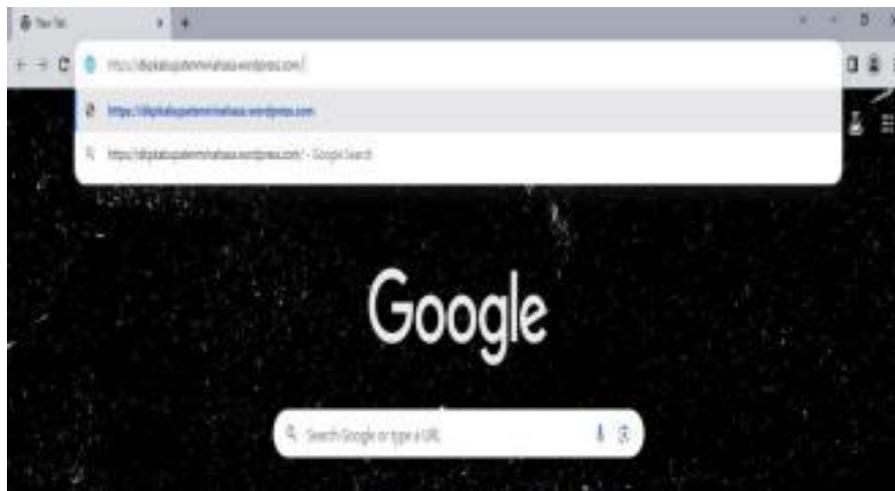


Tahap terakhir adalah petunjuk bagi masyarakat yang ingin melakukan pengaduan terhadap Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa lewat no whatsapp admin yang akan menangani pengaduan tersebut.



Verification

Di tahap ini dilakukan pengujian apakah website sudah bisa di akses publik. Dapat dilihat pada gambar pertama ketika pengujian dilakukan dengan mengakses alamat domain website menampilkan website DKP Kabupaten Minahasa.





Maintenance

Ini adalah tahap akhir dari metode waterfall. Website yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan requirement dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa yang akan dibangun di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa. Hasil dari diskusi dan wawancara adalah Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa ingin melakukan peningkatan layanan pengaduan masyarakat yang biasanya offline ingin dijadikan online dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang ada pada saat ini.

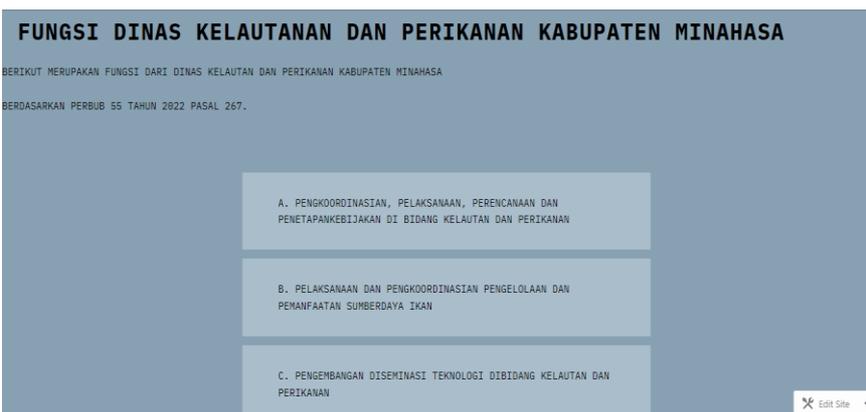
Untuk tahap desain dengan menggunakan UML Activity Diagram Activity. Activity Diagram adalah bagian penting dari UML yang menggambarkan aspek dinamis dari sistem. Logika prosedural, proses bisnis, dan aliran kerja suatu bisnis dapat dengan mudah dideskripsikan dalam activity diagram (Bowers, Jackson, and Helgeson 1984). Wireframing merupakan tahapan penting dalam proses merancang sebuah media digital (screen design process) (Muli 2021). Wireframe dapat memperlihatkan desain sebelum membuat website atau bias disebut desain kasar sebelum membuat website untuk gambaran penempatan icon website yang ingin dibuat.

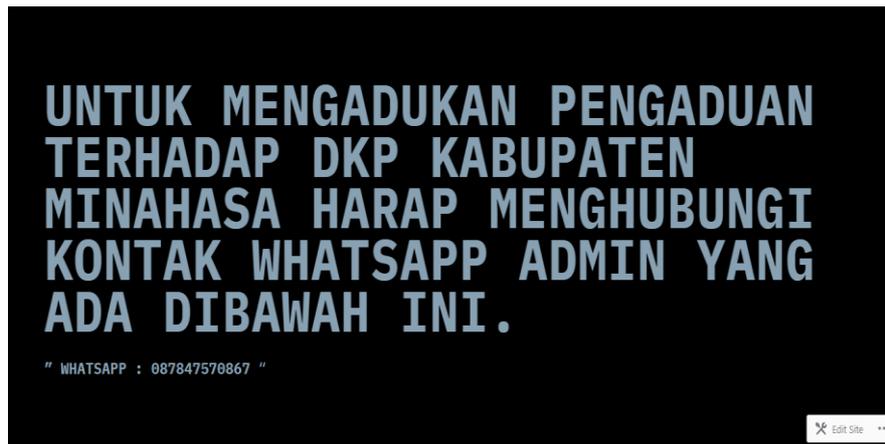
Implementation menjelaskan langkah-langkah dalam membuat website Pengenalan dan Layanan Pengaduan Online di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa dari mulai dari pemilihan tema di WordPress, membuat judul website, menaruh gambar dan alamat kantor Dinas Kelautan dan Perikanan, fungsi dari Dinas Kelautan dan Perikanan serta petunjuk untuk melakukan pengaduan secara online.

Pada verification, proses pengujian dilakukan dengan mengakses link website kemudian mengasilkan tampilan website Pengenalan dan Layanan Pengaduan Online di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa. Website ini telah melalui proses pengujian dan telah berhasil di uji.

Pemeliharaan dapat dilakukan oleh Dinas Kelautan dan Perikanan untuk kedepannya, jika ingin memperbarui informasi di website dan penulis berharap dengan adanya website Pengenalan dan Layanan Pengaduan Online di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa untuk proses pengaduan masyarakat dapat lebih mudah dan cepat serta semakin banyak yang mengenal dan tahu fungsi dari Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa agar tidak keliru dalam menyampaikan pengaduan mereka.

Berikut adalah tampilan dari website Pengenalan dan Layanan Pengaduan Online di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa.





KESIMPULAN

Dengan adanya program magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), penulis sebagai mahasiswa magang mendapatkan pelajaran yang berharga seperti menyesuaikan diri di lingkungan yang baru, belajar beradaptasi, memperluas networking, mempelajari budaya dalam berorganisasi, memperhatikan kedisiplinan, mahir dan mumpuni dalam mengerjakan segala tugas dan tanggung-jawab yang telah diberikan.

Dengan Website Pengenalan Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa masyarakat dapat mengetahui informasi umum Dinas dan dapat melakukan pengaduan terhadap Dinas melalui whatsapp dengan menggunakan nomor telepon yang penulis cantumkan diwebsite.

Dengan adanya pembuatan project ini problem solving saya dapat meningkat dan dapat mendapatkan pelajaran baru juga untuk membuat website pengenalan di Dinas Kelautan dan Perikanan Kabupaten Minahasa yang dapat menerima pengaduan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Bowers, Teresa S., Kenneth J. Jackson, and Harold C. Helgeson. 1984. "Activity Diagrams." *Equilibrium Activity Diagrams* 1–290. doi: 10.1007/978-3-642-46511-6_1.
- Dharma Jaya, Bagoes, and Eka Puji Agustini. 2022. "Perancangan Wireframe User Interface Semesta Baca Menggunakan Figma." *Bina Darma Conference on Computer Science* 4(3):689–703.
- Dirgantara, Universitas, and Marsekal Suryadarma. 2014. "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Web Pada Pt. Xyz (Department It Infrastructure)." *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma* 10(1). doi: 10.35968/jsi.v10i1.993.
- Dwi, Addinda Qorri Aini&Joni. 2017. "Pembuatan Website Menggunakan Cms Wordpress." *Jurnal Aplikasi Bisnis* 3:287–92.
- Ismawan, Fiqih. 2018. "Implementasi Konsep No Programming Dalam Membangun Perangkat Lunak Berbasis Wireframe Menggunakan Jim Prototyper." *Faktor Exacta* 11(3). doi: 10.30998/faktorexacta.v11i3.2744.
- Kurniawan, t bayu, and Syarifuddin. 2020. "Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan

- Makanan Dan Minuman Pada Cafetaria NO Caffe Di TAnjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Dan MySQL.” Jurnal Tikar 1(2):192–206.
- Muli, Martin Stevanus. 2021. “Perancangan Desain Layout Wireframing Website Kasakata Di PT. Inovasi Tanpa Batas Surabaya.” i–39.
- Perdana, Sella Nora. 2019. “Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Pada Bengkel Mandiri Teknik.” Fakultas Komunikasi Dan Informatik,a Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Wahid Abdul, Aceng. 2020. “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi.” Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK (November):1–5.
- Website, Pembuatan, and D. I. Sma. 2007. “Diajukan Oleh: MUHAMMAD ISKANDAR M3204065 TUGAS AKHIR.”
- Yunita Trimarsiah, and Muhajir Arafat. 2017. “Analisis Dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer Akmi Baturaja.” Jurnal Ilmiah MATRIK 19 No 1:1–10.