BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat meluas dan hampir menyentuh semua aspek kehidupan di masyarakat. Penggunaan TIK juga sudah mencapai hampir semua wilayah di Indonesia baik daerah perkotaan dan pedesaan. Meskipun pemanfaatan teknologi ini belum merata pada semua wilayah pedesaan di Indonesia, pemanfaatan TIK sudah cukup merata baik di wilayah perkotaan maupun pedesaan. Penggunaan TIK juga merupakan salah satu indikator untuk menilai kedudukan suatu bangsa/negara. Penguasaan TIK menjadi salah satu faktor yang mendukung penguasaan negara terhadap aset dan potensi yang mereka miliki.

Pada era otonomi daerah ini dibutuhkan sebuah teknologi yang menjanjikan agar dapat mencakup jangkauan yang lebih luas, efesien, dan dapat menyampaikan informasi pemerintah kepada masyarakat dengan lebih baik. Oleh sebab itu, demi mewujudkan pemerintahan yang lebih baik (*good governance*) maka salah satu upaya yang digunakan adalah teknologi informasi dan komunikasi atau istilah populer yang dipakai adalah *e-government* (Mariano, 2019).

Website dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik statis maupun dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dan masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink* (Jimi, 2019).

Kantor Inspektorat Kota Palopo merupakan lembaga yang bertanggung jawab untuk melakukan pemeriksaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap berbagai aspek pelaksanaan tugas dan fungsi dalam suatu organisasi atau instansi pemerintahan. Tujuan utama dari keberadaan inspektorat adalah untuk meningkatkan akuntabilitas, transparansi, efektivitas, dan efisiensi dalam pelaksanaan tugas pemerintahan. Inspektorat memainkan peran kunci dalam menjaga integritas dan kualitas pengelolaan sumber daya serta layanan publik. Mereka bertugas untuk memeriksa kepatuhan terhadap peraturan, prosedur, dan kebijakan yang berlaku.

Selain itu, inspektorat juga memiliki peran dalam mendeteksi dan mencegah praktik korupsi, penyimpangan, penyalahgunaan wewenang, serta memberikan rekomendasi perbaikan kepada pihak yang berwenang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kepala Dinas Inspektorat Kota Palopo terdapat permasalahan mengenai penyebaran informasi kepada masyarakat, Masyarakat merasa kurang dan sulit mendapatkan informasi-informasi dari inspektorat Kota Palopo, belum adanya *website* untuk menyampaikan informasi secara luas kepada masyarakat membuat masyarakat tidak mengetahui fungsi dan tujuan dari kantor tersebut dalam susunan pemerintahan.

Berdasarkan permasalahan yang diangkat di atas itulah maka penulis tertarik untuk mengangkat penelitian dengan judul "Rancang Bangun *Website* pada Kantor Inspektorat Kota Palopo" yang mana diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam menyebarluaskan informasi dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang ada di kantor tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini yaitu "Bagaimana merancang dan membangun *website* sebagai media informasi paada kantor inspektorat Kota Palopo?".

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun *website* sebagai media informasi pada kantor inspektorat Kota Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Website ini sangat penting untuk menunjang penyajian informasi tentang kantor inspektorat Kota Palopo. Jadi manfaat *website* ini yaitu:

a. Bagi Instansi:

1. Sebagai pertimbangan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam suatu instansi.
2. Membantu kantor inspektorat untuk memanfaatkan teknologi informasi.
3. Aktivitas dan informasi pada kantor bisa tercatat dengan rapi dan efisien dalam

bentuk media.

b. Bagi Mahasiswa:

Mahasiswa dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai media pembelajaran, kemudian dapat menambah wawasan pengetahuan tentang *website* dan dapat mengembangkan pengetahuan yang telah didapatkan selama melakukan proses perkuliahan di Universitas Cokroaminoto Palopo

c. Bagi Universitas:

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi penelitian selanjutnya untuk mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo.

1.5 Batasan Penelitian

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah agar pada pembahasan penelitian dapat lebih spesifik dan mendalam juga tidak melebar dari topik penelitian yang sedang dibahas, maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dibuat hanya untuk Kantor Inspektorat Kota Palopo.
2. *Website* yang dibuat dapat diakses oleh admin dan masyarakat.
3. *Website* dirancang menggunakan:

a. bahasa pemrograman *PHP*

b. *Framework Codeigniter 3 (CI)*

c. *MySql* sebagai struktur basis datanya.

4. Pengujian *website* menggunakan *black box testing*, ahli desain *website* dan respon pengguna.
5. *Website* ini menyajikan inoformasi profil, sejarah, visi dan misi, berita galeri dan pelayanan yang ada pada Kantor Inspektorat Kota Palopo.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

1. Konsep Rancang Bangun

Pressman (dalam Muchtar, 2020), rancang adalah rangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisis suatu sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk menggambarkan secara detail bagaimana komponen sistem tersebut diimplementasikan. Sedangkan bangun atau membangun sistem adalah kegiatan membuat sistem baru atau mengganti atau memperbaiki sistem yang sudah ada baik seluruhnya maupun sebagian.

Bambang (dalam Yuntari, 2020), rancang bangun adalah proses pembangunan sistem untuk menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian dan Fajriyah, dkk (2019), mengemukakan bahwa rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan.

Rancang bangun diartikan oleh Ariansyah dkk (dalam Nasser & Saputra, 2019) merupakan istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu benda dari awal pembuatan hingga akhir pembuatan. Rancang bangun dimulai dari kata perancangan, rancang, desain. Sedangkan bangun berarti menyusun, mengerjakan atau mengerjakan sesuatu, cara dan tindakan. Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan rancang bangun kata adalah proses, cara, tindakan dengan menyusun segala sesuatu sebelum bertindak atau merancang. Rancang bangun adalah kemampuan untuk membuat beberapa alternatif pemecahan masalah. Adapun desain opini lainnya adalah spesifikasi umum dan detail pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis.

Christian, dkk (2019) rancang bangun adalah program yang menentukan aktivitas proses informasi yang dibutuhkan untuk penyelesaian tugas-tugas khusus dari pemakai atau pengguna komputer.

Jadi dapat disimpulkan bahwa rancang bangun adalah perencanaan dan pembangunan sistem yang belum ada kedalam sistem yang baru atau memperbaiki

sistem yang sudah ada. Dengan demikian rancang bangun merupakan menterjemahkan hasil analisa sebuah sistem ke bahasa pemrograman kemudian menciptakan sistem yang baru.

2. *Website*

Jimi (2019), mengatakan *Website* adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. *Website* adalah suatu halaman yang memuat situs-situs *web page* yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi.

Website dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar, animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik statis maupun dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dan masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. Website merupakan suatu aplikasi perangkat lunak komputer yang dikodekan dalam bahasa yang didukung web browser (seperti *HTML, JavaScript, AJAX, Java, PHP*, dan lainnya).

3. *Web Browser*

Suryana & Koesheryatin (2021) *browser* adalah sebuah aplikasi yang berguna untuk menampilkan isi *website*, bekerja melalui komputer klien, kemudian akan menerjemahkan setiap baris perintah yang ada diwebsite tersebut untuk ditampilkan dikomputer pengguna. Fungsi *web browser* yaitu untuk menampilkan melakukan interaksi dengan dikumen-dokumen yang disediakan oleh *web server*. Dengan menggunakan *web browser*, para pengguna internet dapat mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet dengan mudah *browser* menginterpretasi halaman-halaman tersebut dan menampilkan di komputer klien. Browser kemudian menampilkan isi halaman - halaman tersebut seperti teks, gambar, grafis, animasi, dan suara. Contoh *web browser* diantaranya; *internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Croome, Opera, Safari.*

4. *Hypertext Preprocessor (PHP)*

Christian dkk (2019), *hypertext preprocessor* (PHP), adalah bahasa pemrograman berbasis web, PHP itu adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (website, blog atau aplikasi web). Madcoms (dalam Ayu dan Permatasari, 2020), "PHP (*hypertext preprocessor*) adalah bahasa

script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis". PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *open source*. PHP dirilis dalam lisensi PHP *license*. Untuk membuat program PHP kita diharuskan untuk menginstal *web server* terlebih dahulu. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa PHP merupakan bahasa pemrograman yang *scriptnya* dapat di sisipkan kedalan file HTML, sehingga dapat menjadi sebuah web yang dimanis.

5. *MySQL*

Subagia (2019) *MySQL* merupakan *software database open source* yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa *SQL*. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel". Menurut Rusmala (2019) *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL* (*Database Management System*) atau *DBMS* yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* merupakan perangkat lunak basis data *opensource* yang paling digemari, karena perangkat lunak ini merupakan perangkat lunak basis data yang *powerfull* dan cukup stabil untuk digunakan sebagai media penyimpanan data.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah salah satu jenis *database* yang banyak digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web yang dinamis. *Software database* ini sangat populer di karenakan performa *query* dan *database* yang bisa dikatakan paling cepat, dan bisa dibilang jarang bermasalah. *MySQL* juga merupakan perangkat lunak gratis di bawah lisensi *GNU General Public License*.

6. *Sublime Text*

Bos (dalam Pahlevi, dkk. 2020) *sublime text* merupakan salah satu *text editor* yang sangat baik dan dapat meningkatkan proktivitas serta mengembangkan kualitas kode yang tinggi. Haughee (dalam Sujana dan Darmansyah, 2018) menyatakan bahwa *sublime text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai platform *operating system* dengan menggunakan teknologi *Phyton API*.

Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi *Vim*. Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan *powerfull*. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan *sublime-packages*. *Sublime Text* bukanlah aplikasi *open*

source, yang artinya aplikasi ini membutuhkan lisensi (*license*) yang harus dibeli. Akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki lisensi (*license*) aplikasi gratis."

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *sublime text* adalah aplikasi editor yang sangat *powerful* yang dapat meningkatkan proktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi dan dapat berjalan di berbagai platfrom sistem operasi dengan menggunakan teknologi *Phyton API*. Walaupun aplikasi ini bukanlah aplikasi *open source*, Akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (*packages*) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi *(license*).

7. *CodeIgniter 3 (CI)*

Supono & Putratama (2020) *CodeIgniter* adalah aplikasi *open source* berupa *framework* dengan model MVC *(model, view, cotroller)* untuk membangun website dinamis dengan menggunakan *PHP (PHP: hypertext Presrocessor)*.

Menurut Jubilee Enterprise (2019) *Codeigniter* (bisa disingkat CI) merupakan *framework* aplikasi web yang gratis, ringan, mudah diinstal, dan sangat memudahkan anda.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, disimpulkan bahwa *Codeigniter* adalah sebuah *framework* yang menerapkan arsitektur website berbasis model *MVC (model, view, controller)* untuk memudahkan dalam pembuatan website.

8. *Xampp*

Mawaddah dan Fauzi (2020) menyatakan bahwa *Xampp* ialah *software* yang di dalamnya tertdapat *server MySQL* dan didukung oleh *PHP* sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server *apache* yang dapat dijalankan di beberapa *platform* seperti *OS X, Windows, Linux, Mac*, dan *Solaris*. Sedangkan Iqbal (2019) menyatakan *Xampp* merupakan *software server apache* dimana dalam *Xampp* yang telah tersedia *database server* seperti *MySQL* dan *PHP programming*. *Xampp* memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada *Windows* dan linux. Keuntungan lain yang didapatkan adalah hanya dengan melakukan

instalasi cukup satu kali kemudian didalamnya tersedia *MySQL, apache web server, database server PHP support (PHP 4 dan PHP 5)* dan beberapa modul lainnya.

Dari pengertian diatas disimpulkan bahwa *Xampp* merupakan *software server apache* di mana memiliki banyak keuntungan seperti mudah untuk digunakan, tidak memerlukan biaya serta mendukung pada instalasi *Windows* dan Linux. Hal ini juga didukung karena dengan instalasi yang di lakukan satu kali tersedia *MySQL, apache web server, database server PHP support.*

9. *UML* (*Unifed Modeling Language*)

Marini, M (2019) menjelaskan bahwa *Unified Modeling Language* (*UML*) merupakan sebuah bahasa pemodelan objek standar sebagai ganti dari pendekatan atau metode berorientasi objek standar. *UML* adalah satu kumpulan konvensi pemodelan yang digunakan untuk menentukan atau menggambarkan sebuah sistem software yang terkait dengan objek. *UML* dapat digunakan untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan.

UML (Unified Modelling Language), adalah bahasa nyata (grafis) untuk menggambarkan, menetapkan, membangun, dan mendokumentasikan sesuatu (benda) pada sebuah sistem perangkat lunak secara intensif. *UML* menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan *software* dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat, termasuk faktor-faktor seperti lingkup (*stability*), kemampuan (*robustness*), keamanan (*security*) dan lainnya.

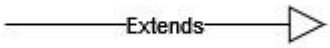
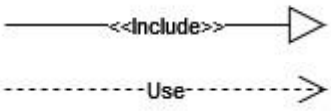
Setiap bentuk memiliki makna tertentu, dan sintaksis *UML* mendefinisikan bagaimana bentuk-bentuk tersebut dapat dikombinasikan. Notasi *UML* terutama diturunkan dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya: *Object-Oriented Design* (*OOD*) dari *Grady Booch*, *Object Modelling Tehnique* (*OMT*) dari Jim Rumbaughdan Ivan Jacobson *Object-Oriented Software Engineering* (*OOSE*). Untuk suatu model *UML* mendefinisikan diagram-diagram grafis berikut ini:

a. *Use Case Diagram*

Menurut Marini, M. (2019) menjelaskan bahwa *Use Case Diagram* menggambarkan kebutuhan sistem yang di butuhkan dan dengan nyata siapa saja yang akan menggunakan sistem dan dengan cara apa pemakai dapat saling berhubungan dengan sistem. Dengan kata lain, *Use Case Diagram* menggambarkan

hubungan antara Aktor dan *Use Case*. Simbol – simbol Use *Case* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit – unit yang saling bertukar pesan antar unit dan aktor.
	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi.
Asosiasi / *Association*	Komunikasi antar aktor dan Use Case yang berpartisipasi
	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambah dapat berdiri sendiri walau tanpa Use Case tambahan.
	Relasi Use Case tambahan ke sebuah Use Case dimana Use Case yang ditambahkan memerlukan Use Case ini untuk menjalankan fungsinya
Generasisasi 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah Use Case yang mana fungsi yang satu lebih umum dari yang lainnya.

Sumber Marini (2019)

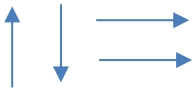
b. *Activity Diagram*

Marini, M (2019) menjelaskan bahwa *Activity diagram* menggambarkan *workflow* (alir kerja) atau aktivitas dari sebuah *system* atau proses bisnis yang ada pada menu perangkat lunak. Tahap perancangan *activity diagram* menjabarkan masing – masing *activity* pada perancangan *use ca*

se. Simbol – simbol *Activity Diagram* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2. *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Status Awal 	Bagaimana objek dibentuk atau diawali

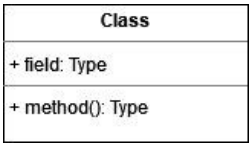
Simbol	Keterangan
Status Akhir 	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
Percabangan/Join 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu.
Penggabungan / join 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	Digukana untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

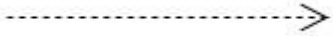
Sumber Marini (2019)

c. *Class Diagram*

Marini, M (2019) menjelaskan bahwa *Class Diagram* mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class diagram* adalah diagram yang digunakan untuk menampilkan beberapa kelas serta paket - paket yang ada dalam sistem/perangkat lunak yang sedang kita gunakan. *Class diagram* memberi kita gambaran tentang sistem atau perangkat lunak dan relasi-relasi yang ada didalamnya. *Class diagram* juga menunjukan property dan operasi sebuah class dan Batasan - batasan yang terdapat dalam hubungan - hubungan objek tersebut. Simbol – simbol yang ada pada *Class Diagram* ditunjukan oleh Tabel dibawah ini.

Tabel 3. *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
	Kelas pada struktur system
Antarmuka/*Interfaces* 	Sama dengan konsep interface dalam pemograman berorientasi objek.
Asosiasi / *Association*	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosia biasanya disertai dengan multiplicity

Simbol	Keterangan
Asosiasi berarah/*Directed Association* 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna Generalisasi – spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan / dependency 	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
Agregasi / aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua bagian

Sumber Marini (2019)

10. Pengujian (*Testing*)

Berdasarkan penelitian Utomo dkk (2020), pengujian perangkat lunak merupakan bagian dari *Software Development Life Cycle (SDLC)* yang wajib dilakukan untuk mengidentifikasi semua kesalahan dan kelengkapan kebutuhan fungsional ataupun nonfungsional. Meskipun tidak semua kesalahan (*error*) tidak dapat diidentifikasi, setidaknya dapat mengurangi kesalahan dari semua fungsi dalam sistem. Teknik pengujian terdiri dari pengujian statis dan dinamis.

Pengujian statis digunakan sebagai verifikasi sebelum *code deployment* seperti spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, desain dokumen, *source code*, dan konten *web page*. Pengujian dinamis digunakan sebagai validasi pengujian fungsional dan struktural, untuk mengetahui bahwa komponen yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem dan mengetahui tingkat keberhasilan dari modul atau fungsi (*source code*).

Penelitian ini menggunakan metode *black box testing* karena pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu koatak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitamnya. Sama seperti pengujian *blackbox*, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya (*interface*), fungsionalitasnya tanpa mengetahui apa

sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui *input* dan *output*).

11. Inspektorat

Inspektorat merupakan lembaga yang bertanggung jawab untuk melakukan pemeriksaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap berbagai aspek pelaksanaan tugas dan fungsi dalam suatu organisasi atau instansi pemerintahan. Tujuan utama dari keberadaan inspektorat adalah untuk meningkatkan akuntabilitas, transparansi, efektivitas, dan efisiensi dalam pelaksanaan tugas pemerintahan.

Inspektorat memainkan peran kunci dalam menjaga integritas dan kualitas pengelolaan sumber daya serta layanan publik. Mereka bertugas untuk memeriksa kepatuhan terhadap peraturan, prosedur, dan kebijakan yang berlaku. Selain itu, inspektorat juga memiliki peran dalam mendeteksi dan mencegah praktik korupsi, penyimpangan, penyalahgunaan wewenang, serta memberikan rekomendasi perbaikan kepada pihak yang berwenang.

a. Inspektorat Daerah

Inspektorat Daerah, juga dikenal sebagai Inspektorat Provinsi atau Inspektorat Kabupaten/Kota, merupakan lembaga yang berada di level pemerintahan daerah tingkat I (Provinsi) atau daerah tingkat II (Kabupaten/Kota). Tugas utama Inspektorat Daerah adalah melakukan pengawasan terhadap penyelenggaraan pemerintahan daerah, baik dari segi kebijakan, anggaran, maupun kinerja pemerintah daerah. Mereka bertugas untuk memastikan bahwa tugas-tugas dan fungsi pemerintahan daerah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Inspektorat Daerah memiliki wewenang untuk melakukan pemeriksaan, evaluasi, dan pengawasan terhadap seluruh unit kerja di tingkat daerah, termasuk dinas, badan, dan lembaga daerah lainnya. Mereka juga dapat melakukan audit terhadap penggunaan anggaran daerah dan memberikan rekomendasi perbaikan kepada pemerintah daerah.

b. Inspektorat Kementerian:

Inspektorat Kementerian merupakan lembaga yang berada di bawah naungan kementerian atau lembaga pemerintah setingkat Kementerian. Tugas utama Inspektorat Kementerian adalah melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan

tugas dan fungsi di dalam kementerian tersebut. Mereka bertugas untuk memastikan bahwa kebijakan dan program kerja kementerian dilaksanakan secara efektif, efisien, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Inspektorat Kementerian memiliki wewenang untuk melakukan pemeriksaan, evaluasi, dan pengawasan terhadap unit kerja di bawah kementerian tersebut, seperti direktorat jenderal, badan, lembaga, dan unit kerja lainnya. Mereka juga dapat melakukan audit terhadap penggunaan anggaran kementerian serta memberikan rekomendasi perbaikan kepada menteri terkait.

Perbedaan utama antara Inspektorat Daerah dan Inspektorat Kementerian terletak pada tingkat dan ruang lingkup pengawasannya. Inspektorat Daerah fokus pada pengawasan di tingkat daerah, sedangkan Inspektorat Kementerian berfokus pada pengawasan di tingkat kementerian. Meskipun demikian, keduanya memiliki tujuan yang sama, yaitu untuk meningkatkan kinerja dan akuntabilitas pemerintah dalam melaksanakan tugas dan fungsi mereka.

Secara singkat, Inspektorat, baik Inspektorat Daerah maupun Inspektorat Kementerian, memiliki peran yang penting dalam menjaga integritas, transparansi, dan efektivitas pemerintahan. Mereka bertugas untuk melakukan pengawasan dan pemeriksaan terhadap berbagai aspek pelaksanaan tugas dan fungsi pemerintah. Dengan adanya inspektorat, diharapkan akan tercipta pemerintahan yang lebih akuntabel dan berorientasi pada pelayanan publik yang berkualitas.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian yang telah ada atau yang telah dibuat sebelumnya dan mempunyai kemiripan dengan penelitian yang akan dilakukan, penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bata, dkk., (2023), dengan penelitian berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Website Kantor Inspektorat Daerah Kabupaten Ende”. Segala informasi mengenai pembangunan proyek desa-desa selama ini dipublikasikan lewat media sosial inspektorat kabupaten Ende seperti facebook dan grub whatsapp guna menyampaikan segala informasi secara terbuka kepada aparat-aparat desa. Dalam hal ini untuk mengatasi masalah tersebut peneliti ingin

membuat Rancang Bangun Sistem Informasi Website Kantor yang bertujuuan untuk mempermudah aparat-aparat desa dalam mengakses segala informasi-informasi pengawasan pembangunan proyek desa yang dilakukan oleh lembaga inspektorat kabupaten Ende. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dokumentasi. Metode pengembangan sistem menggunakan waterfall dan pengujiannya menggunakan black box testing. Kesimpulan dapat mempermudah parah pegawai kantor untuk memperoleh dalam menemukan berita atau informasi mengenai pembangunan desa secara cepat dan efektif melalui sistem website kantor

2. Kadim, (2022), dengan penelitian berjudul "Perancangan Sistem Aplikasi Layanan Kelurahan Berbasis Web". Hasil dari penelitian ini adalah penerapan metode Waterfall mulai dari tahapan analisis, kebutuhan sistem, perancangan, pembangunan, dan pengujian dapat menghasilkan rancangan sistem aplikasi yang dibutuhkan oleh pihak kelurahan untuk pelayanan pengaduan masyarakat di Kelurahan Tanggikiki, Provinsi Gorontalo.
3. Fauji, dkk., (2019), dengan penelitian berjudul Perancangan Company Profile Berbasis Website Sebagai Media Promosi YV Decoration Medan. Pembuatan website tentang YV Decoration bertujuan untuk mempromosikan usaha YV Decoration agar meningkatkan jumlah customer atau masyarakat yang menggunakan jasa YV Decoration serta agar Masyarakat lebih mengenal YV Decoration. Pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu wawancara dan kuisioner. Data yang didapat kemudian dianalisis untuk mendapatkan alur cerita yang sesuai serta mudah dipahami. Analisis data menggunakan analisis SWOT, yaitusingkatan dari Strenghts (kekuatan), Weakness (kelemahan), Opportunities (peluang)dan Threats (ancaman), analisis swot alat yang sangat sederhana, namun sangat membantu untuk mengembangkan strategi bisnis. Dengan adanya company profile berbasis website diharapkan mampu menarik minat Masyarakat untuk memakai atau menggunakan dekorasi yang disediakan atau disekorasi oleh YV Decoration, serta diharapkan pula dapat meningkatkan jumlah pelanggan atau customer YV Decoration.
4. Wardhana, dkk., (2022) dengan penelitian berjudul Perancangan Web Profile Pada Kafe Kedai Rileks. Penelitian perancangan web profile pada Kafe Kedai

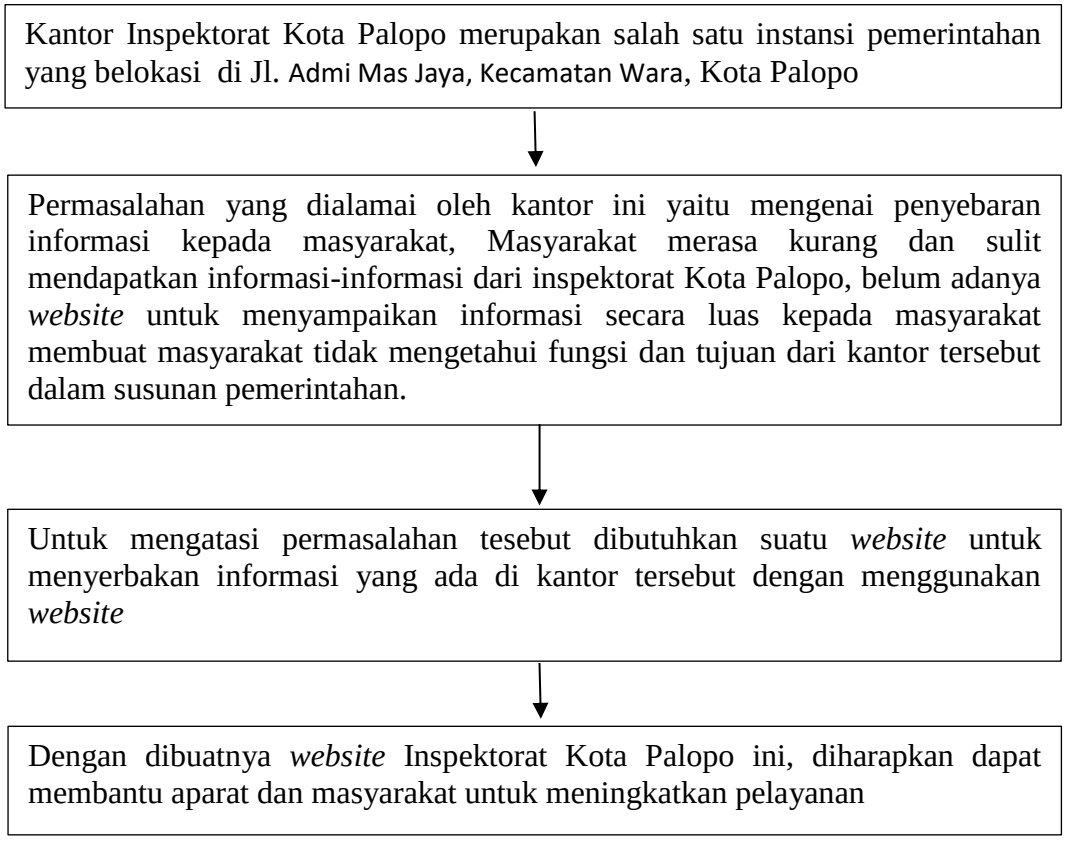
Rileks bertujuan sebagai sarana promosi dan penyampaian informasi mengenai produk yang dijual. Adapun permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah masih banyak masyarakat yang belum mengetahui Kafe Kedai Rileks beserta cabang-cabangnya sehingga sulit mendapatkan pelanggan baik bagi Kafe Kedai Rileks maupun cabangnya, dimana hal ini mempengaruhi perkembangan bisnis kafe ini. Metode pengumpulan data yang dilakukan peneliti yaitu melalui wawancara langsung dengan owner Kafe Kedai Rileks, lalu observasi langsung ke kafe agar mendapat gambaran perancangan web profile-nya dan melakukan studi pustaka. Hasil penelitian yang ingin dicapai adalah calon pelanggan dapat melihat informasi menu dan promosi sebelum mengunjungan kafe kedai rileks. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall dan tahap Analisa dan perancangan menggunakan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*).

5. Roziqin, dkk., (2023) dengan penelitian berjudul Perancangan Company Profile Berbasis Web Sebagai Sarana Pemasaran Pada PT. Japung Kreasindo Bersama. Tujuan penelitian ini adalah merancang company profile berbasis web sebagai sarana pemasaran pada PT Japung Kreasindo Bersama. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur, studi lapangan, wawancara, survei, analisis, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website company profile PT Japung Kreasindo Bersama dapat memenuhi kebutuhan perusahaan dan efektif sebagai sarana pemasaran. Dalam evaluasi efektivitas website company profile, didapatkan bahwa website dapat menarik minat pelanggan dan meningkatkan penjualan perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan kontraktor dapat memanfaatkan website company profile sebagai sarana pemasaran yang efektif.

2.3 Kerangka Pikir

Kantor Inspektorat Kota Palopo merupakan lembaga yang bertanggung jawab untuk melakukan pemeriksaan, pengawasan, dan evaluasi terhadap berbagai aspek pelaksanaan tugas dan fungsi dalam suatu organisasi atau instansi pemerintahan. Tujuan utama dari keberadaan inspektorat adalah untuk meningkatkan akuntabilitas, transparansi, efektivitas, dan efisiensi dalam pelaksanaan tugas pemerintahan. Inspektorat memainkan peran kunci dalam menjaga integritas dan kualitas pengelolaan sumber daya serta layanan publik. Berdasarkan hasil observasi

dan wawancara terhadap kepala Dinas Inspektorat Kota Palopo terdapat permasalahan mengenai penyebaran informasi kepada masyarakat, Masyarakat merasa kurang dan sulit mendapatkan informasi-informasi dari inspektorat Kota Palopo, belum adanya *website* untuk menyampaikan informasi secara luas kepada masyarakat membuat masyarakat tidak mengetahui fungsi dan tujuan dari kantor tersebut dalam susunan pemerintahan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah *website* kantor Inspektorat Kota Palopo yang mana diharapkan dapat membantu dan mempermudah dalam menyebarluaskan informasi dan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang ada di kantor tersebut.



Gambar 1. Kerangka Pikir