

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I. Latar Belakang**

Di zaman modern ini perkembangan teknologi informasi sangat cepat dan dapat dirasakan manfaatnya hampir di seluruh bidang pekerjaan, baik instansi pemerintahan maupun swasta. Perkembangan tersebut dapat dimanfaatkan pada berbagai sektor seperti sektor keuangan, pendidikan, administrasi, sumber daya manusia, dan lain-lain. Salah satu manfaat yang sangat membantu adalah kegiatan pengelolaan administrasi, yaitu pengarsipan dokumen-dokumen. Pengarsipan dokumen merupakan pengumpulan dari beberapa dokumen untuk disimpan agar memudahkan dalam pencarian kembali dokumen tersebut. Pengarsipan dokumen sendiri bisa dikelola dengan mengelompokkan dokumen sesuai dengan tanggal laporan atau sesuai dengan jenis laporan yang diarsipkan. Pada umumnya pengarsipan dokumen dilakukan dengan menyimpan pada tempat-tempat tertentu yang disesuaikan dengan katalog dokumen.

Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BKPSDMD) Kota Pangkalpinang memiliki tugas memimpin, mengkoordinasikan, membina, mengendalikan dan melaksanakan fungsi penunjang urusan pemerintahan bidang kepegawaian, dan bidang pendidikan dan pelatihan yang menjadi kewenangan Provinsi sesuai dengan bidang tugasnya. Dalam melaksanakan kegiatannya, BKPSDMD Kota Pangkalpinang banyak menggunakan surat-menyurat sehingga dibutuhkan suatu proses pengarsipan. Selama ini BKPSDMD Kota Pangkalpinang sudah menerapkan pengarsipan, akan tetapi pengarsipannya masih membutuhkan pembenahan lagi, dikarenakan masih bersifat manual. Dokumen-dokumen pada BKPSDMD Kota Pangkalpinang semakin bertambah, hal ini dikarenakan bertambahnya pengrekrutan PNS / ASN baru setiap tahunnya.

Tidak hanya laporan kegiatan saja, tetapi masih ada dokumen absensi pegawai setiap bulan, dokumen kepegawaian, surat masuk, dan surat keluar. Seiring semakin bertambahnya dokumen, membuat kesulitan dalam pencarian kembali. Selain itu sering terjadi kehilangan dokumen penting karena tidak adanya pencatatan yang jelas mengenai peminjaman dan pengembalian dokumen. Dengan adanya masalah di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi sistem informasi yang dapat membantu dalam melakukan pengarsipan dokumen. Dokumen arsip bisa disimpan dalam dokumen digital yang akan menghemat ruang dan waktu, terutama dalam pencarian dokumen dan surat. Peminjaman dan pengembalian dokumen dapat berjalan dengan baik tanpa adanya kehilangan dokumen. Dengan adanya Penerapan Aplikasi Sistem Management Arsip Digital PNS / ASN Kota Pangkalpinang diharapkan mampu menjamin keamanan dokumen, dan mempermudah kinerja pegawai di BKPSDMD Kota Pangkalpinang.

## **II. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimanakah proses Rancang Bangun Aplikasi Sistem Management Arsip Digital PNS / ASN Kota Pangkalpinang?
- b. Faktor-faktor apa sajakah yang menjadi pertimbangan dalam pembuatan Aplikasi Sistem Management Arsip Digital PNS / ASN Kota Pangkalpinang?

## **III. Batasan Masalah**

Sistem Management Arsip Digital PNS / ASN Kota Pangkalpinang yang dibuat meliputi hal-hal berikut ini:

- a. Sistem management arsip yang dibuat hanya menggunakan berbasis web.
- b. Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemerintah Kota Pangkalpinang terutama PNS.
- c. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, dengan database MySql.

- d. Dokumen yg diupload berbentuk pdf maupun jpg.

#### **IV. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka tujuan dalam pembuatan Sistem Management Arsip Digital ini adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah melakukan pengarsipan data-data dokumen anggota PNS / ASN Kota Pangkalpinang.
- b. Mempermudah dan mempercepat dalam pencarian data-data dokumen anggota PNS / ASN yang diperlukan.

#### **V. Metodologi Penelitian**

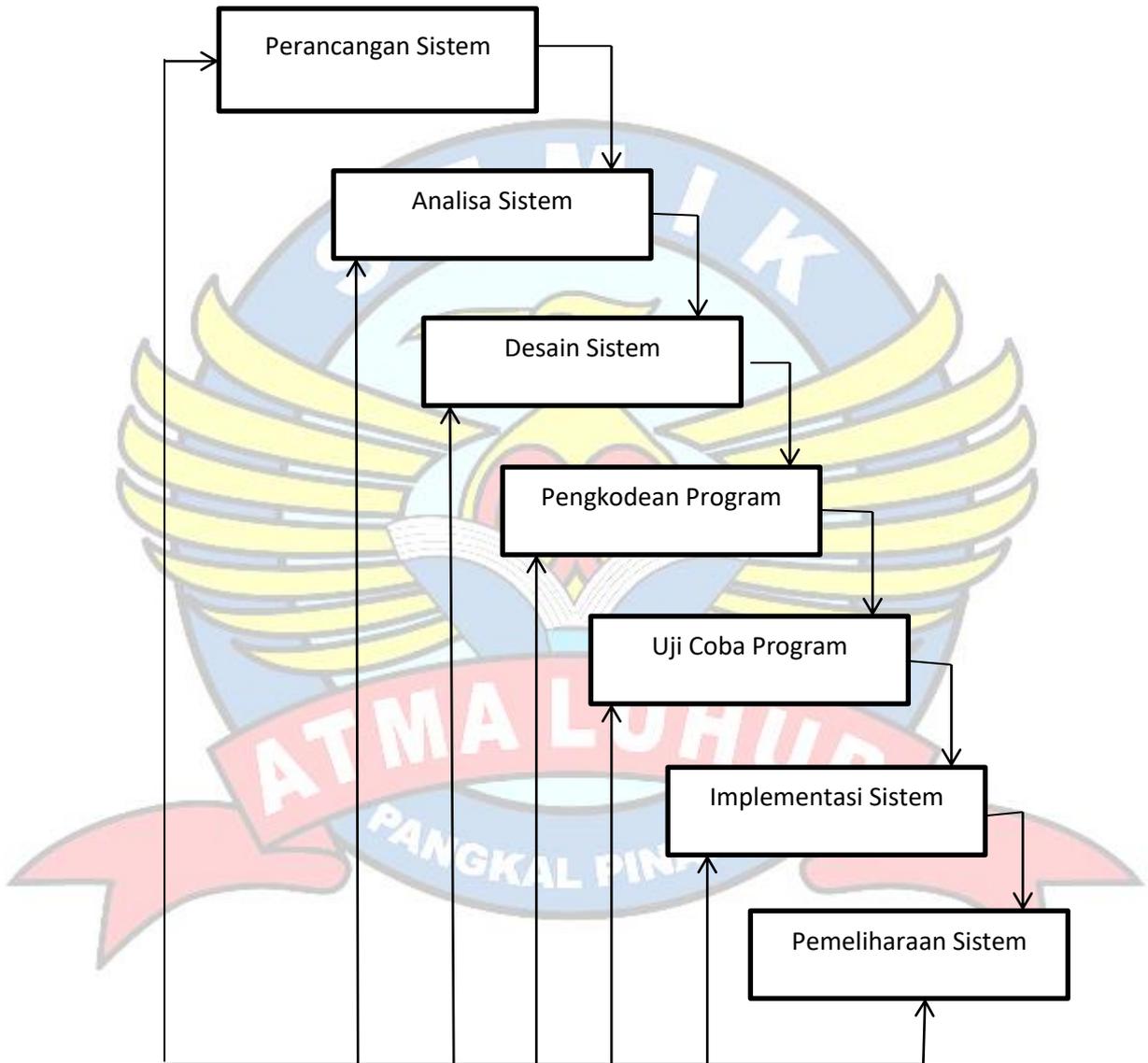
Adapun metodologi penelitian yang di gunakan penulis untuk melakukan pengumpulan data dalam penelitian KP ini adalah :

##### **a. Metode Pengembangan System Development Life Cycle (SDLC) .**

SDLC (Systems Development Life Cycle, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau Systems Life Cycle (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut. Konsep ini umumnya merujuk pada sistem komputer atau informasi. SDLC juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana(planning), analisis (analysis), desain (design), implementasi (implementation), uji coba (testing) dan pengelolaan (maintenance).

Terdapat 3 jenis metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yakni: siklus hidup sistem tradisional, siklus hidup menggunakan prototyping, dan siklus hidup sistem orientasi objek. Model metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Waterfall.

Waterfall merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier. Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya. Berikut ini merupakan gambar rancangan model Waterfall yang digunakan pada penelitian ini :



Gambar 1.1 Model Metode Waterfall

## b. Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut :

### 1. Wawancara (Interview)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada pegawai pengurus aset pada Dinas Perkebunan Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### 2. Pengamatan (Observasi)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung pada Dinas Perkebunan Kabupaten Ogan Komering Ilir.

### 3. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

## c. Metode Analisa Sistem Berorientasi Objek

Fokus utama metodologi ini pada objek, dengan melihat suatu sistem terdiri dari objek yang saling berhubungan. Objek dapat digambarkan sebagai benda, orang, tempat dan sebagainya yang mempunyai atribut dan metode. Metodologi terdiri dari pembuatan model dari domain aplikasi, kemudian menambahkan rincian implementasi pada saat pembuatan desain dari suatu sistem. Tahap-tahap metodologi berdasarkan System Development Life Cycle (SDLC) digunakan dengan memperhatikan karakteristik khusus berorientasi objek. Tools yang digunakan dalam analisa ini adalah sebagai berikut :

### 1. Activity Diagram

Activity Diagram atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language* (UML), diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar. Diagram aktivitas memiliki komponen dengan bentuk tertentu, dihubungkan dengan tanda panah. Panah tersebut mengarahkan urutan aktivitas yang terjadi, dari awal sampai akhir. Yang perlu diperhatikan yaitu diagram aktivitas bukan menggambarkan aktivitas sistem yang dilakukan aktor, tetapi menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

### 2. Analisa Masukan

Adapun dokumen masukan yang digunakan oleh BKPSDMD Kota Pangkalpinang merupakan dokumen yang dipakai sebagai sumber ataupun dokumen yang digunakan sebagai masukan dalam sistem. Dokumen masukan harus di scan dalam bentuk pdf. Dokumen tersebut diantaranya adalah SK CPNS, SK PNS, SK Pangkat, SK Tugas Belajar, SKP, SK Jabatan, SK Honorer, dan Penghargaan.

### 3. Analisa Keluaran

Dokumen keluaran adalah dokumen yang dihasilkan oleh sistem. Dokumen keluaran juga menampilkan isi dan total dokumen yang disimpan. Dokumen yang dihasilkan berbentuk file pdf yang disimpan pada Database. Dokumen yang disimpan bisa diambil kembali dalam bentuk print out.

#### 4. Analisa Kebutuhan Sistem

Tujuan dari tahap analisa kebutuhan sistem adalah memahami dengan sesungguhnya kebutuhan dari sistem yang baru dan mengembangkan sebuah sistem yang memadahi kebutuhan tersebut. Pada tahap ini merupakan tahap yang sangat penting dalam tahap SDLC. Kebutuhan yang diperlukan adalah sebagai berikut :

- a) Adanya menu Log In sebagai pengaman hak akses user yang menggunakan aplikasi.
- b) Adanya menu untuk membuat User ID dan Password yang digunakan untuk masuk ke aplikasi.
- c) Sistem harus bisa menyimpan dokumen-dokumen arsip dalam bentuk pdf ke Database.
- d) Sistem dapat memunculkan dokumen-dokumen yang sudah disimpan.
- e) Sistem dapat menampilkan total dokumen yang disimpan.
- f) Untuk pengambilan dokumen yang disimpan harus ada menu print out dokumen.
- g) Adanya menu Log Out untuk mengeluarkan User ID.

#### d. Metode Perancangan Sistem Berorientasi Objek.

Metode perancangan terdiri dari pembuatan model dari domain aplikasi, kemudian menambahkan rincian implementasi pada saat pembuatan desain dari suatu sistem. Tahap-tahap metodologi berdasarkan System Development Life Cycle (SDLC) digunakan dengan memperhatikan karakteristik khusus berorientasi objek. Tools yang digunakan dalam metode ini adalah :

##### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam

sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

## 2. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* atau Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, atau pengulangan. Dalam *Unified Modeling Language (UML)*, diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas dalam organisasi. Selain itu diagram aktivitas juga menggambarkan alur kontrol secara garis besar.

## 3. Diagram Urutan (*Sequence Diagram*)

*Sequence Diagram* menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek.

## 4. Diagram Kelas (*Class Diagram*)

Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. *Class Diagram* juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan.

## 5. Rancangan Layar

Rancangan Layar adalah sebuah disain tampilan yang berfungsi sebagai antar muka antara si pengguna ( user ) dengan Aplikasi (Sistem), atau biasa disebut dengan User Interface. (A. Fikri, 2015). Sedangkan menurut Jones and Rama (2006, 271), tampilan layar merupakan elemen dari objek pada formulir yang digunakan untuk memasukkan data atau informasi lewat perintah. Semua aspek dari formulir dikendalikan dari elemen tampilan layar. Beberapa objek tersebut diberikan kesempatan untuk mengembangkan pengendalian internal melebihi elemen data. Dari definisi di atas dapat di simpulkan

bahwa rancangan layar adalah langkah-langkah atau urutan dalam membuat tampilan sebelum digunakan dalam sebuah sistem aplikasi dengan tujuan perkiraan yang baik agar tampilan dapat digunakan oleh pengguna.

## **VI. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, pembatasan dan perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian yang diharapkan, dan Hipotesis yang diajukan serta Sistematika Penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi Tinjauan teori yang mendiskripsikan pengertian, jenis-jenis prinsip dasar, latar belakang tempat penelitian, dan metode-metode dalam meneliti dan merancang program untuk menyelesaikan masalah yang diteliti.

### **BAB III ORGANISASI**

Bab ini membahas sejarah, struktur, tata kerja dan kegiatan pada tempat instansi pelaksanaan Kerja Praktek. Adapun foto-foto dokumentasi selama melakukan kerja praktek.

### **BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang tinjauan umum yang menguraikan gambaran Tentang pengumpulan data yang diperlukan, untuk memecahkan masalah dalam pengambilan tindakan sebagai tempat penelitian.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian yang terakhir dari bab yang menguraikan kesimpulan dan keseluruhan bab serta saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk perkembangan di BPKSDMD Kota Pangkalpinang.

