

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Desa Pagarawan merupakan salah satu bagian dari daerah administrasi di kecamatan Merawang, sebelum tahun 2000, desa Pagarawan masih berstatus dusun dan masuk ke dalam wilayah kerja desa baluninjuk. Pada tahun 2000 barulah desa Pagarawan berstatus sebagai desa *definitive* yaitu berdiri sendiri. Untuk tahun-tahun awal sebelum diadakan pemilihan kepala desa, desa Pagarawan dipimpin oleh pejabat sementara kepala desa yang ditunjuk oleh tokoh masyarakat desa Pagarawan. Adalah bapak Rizami Dja'far, seorang tokoh masyarakat yang cukup dihormati di berbagai kalangan, yang pertama kali memimpin desa pagarawan sebagai desa *definitive*.

Sistem kepegawaian mencakup proses penyelenggaraan usaha kerja sama dalam bidang kepegawaian yang meliputi proses pendataan pegawai, pendataan daftar hadir pegawai, kenaikan pangkat, golongan, surat cuti, surat tugas, surat perintah perjalanan dinas serta hal-hal yang berhubungan dengan kepegawaian. sistem kepegawaian disusun secara teratur serta sebagai pemberi petunjuk bagi penyelenggaraan dan pengelola kepegawaian agar terwujudnya kinerja yang efektif dan maksimal.

Seperti yang terjadi di desa Pagarawan, proses sistem kepegawaiannya sudah menggunakan komputer, namun penggunaannya, masih standar umumnya yaitu Microsoft word dan disimpan pada folder yang tidak beraturan sehingga bisa terjadi keterlambatan dalam penerimaan data yang berhubungan dengan data-data pegawai dan mengakibatkan kinerja yang ada menjadi tidak efektif.

Dari uraian latar belakang tersebut, penulis mencoba membantu permasalahan yang ada di sistem kepegawaian pada kantor desa Pagarawan,

sehingga dalam pencarian data pegawai dapat lebih mudah, serta tidak adanya keterlambatan dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu penulis mengambil judul "**Analisa dan perancangan sistem informasi pendataan dan pengolahan data pegawai pada kantor kelurahan Pagarawan berbasis web**".

1.2 Rumusan masalah

Rumusan masalah yang dibahas dalam laporan kerja praktek ini adalah :

- a. Bagaimana membuat dan mengembangkan sistem informasi kepegawaian pada kelurahan pagarawan.
- b. Bagaimana mengetahui suatu kelemahan informasi kepegawaian pada kelurahan pagarawan.
- c. Bagaimana memberikan laporan-laporan kepegawaian secara cepat dan akurat.

1.3 Batasan masalah

Adapun batasan masalah yang dilakukan oleh penulis antara lain :

- a. Penulis hanya terfokus pada sistem kepegawaiannya saja yaitu, absen, surat cuti, surat tugas, sppd, kenaikan pangkat, dan golongan.
- b. Pembuatan aplikasi sistem informasi kepegawaian ini hanya menggunakan bahasa pemrograman *php*, *MYSQL* digunakan untuk pembuatan basis data, adobe photoshop untuk desain *interface* dan *macromedia dreamweaver 8* untuk editor.

1.4 Manfaat Tujuan penulisan

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi pegawai dalam membuat laporan secara cepat, tepat dan akurat.
- b. Sebagai panduan pembuatan aplikasi sistem informasi kepegawaian berbasis web.
- c. Membuat penulis menjadi tahu bagaimana merancang dan menganalisa sistem kepegawaian yang berbasis web dengan metode *WATER FALL*.

1.5 Metode penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang menggambarkan cara pengumpulan data maupun informasi yang diperlukan dengan perantara teknik tertentu. akan menggunakan beberapa metode penelitian yaitu sebagai berikut :

- a. Model Pengembangan Sistem Menggunakan Waterfall

Model sekuensial linier atau sering disebut model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian dan pemeliharaan.

- b. Metode Pengembangan Sistem Menggunakan OOAD (*object oriented analisis design*).

Analisis berorientasi objek adalah cara baru dalam memikirkan sebuah masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. dasar pembuatan adalah objek, yang merupakan penggabungan antar struktur data dan perilaku dalam sebuah entitas. analisa berorientasi objek dimulai dengan menyatakan

suatu masalah, analisi menggambarkan model situasi dari dunia nyata, menggambarkan sifat yang penting.

c. **Alat Bantu / Tools Pengembangan Sistem Menggunakan UML**

Pengertian *unified modelling language* (UML) adalah bahasa standar untuk pemodelan perangkat lunak dan untuk model proses bisnis dan memiliki muncul sebagai standar umum untuk pemodelan berorientasi objek. pemodelan UML menggunakan diagram sebagai berikut:

- 1) Diagram UML
- 2) Activity Diagram
- 3) Use Case Diagram
- 4) ERD (*Entity Relationship Diagram*)