

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan sumber daya manusia yang semakin pesat menjadikan teknologi informasi sangat dibutuhkan, khususnya perkembangan teknologi komputer sebagai alat pengolah dan penyimpan data yang merupakan faktor utama untuk mendukung kemajuan teknologi dalam suatu perusahaan tanpa terkecuali instansi-instansi pemerintah. Dibalik itu semua, pembangunan sebuah sistem informasi di dalam suatu instansi pemerintahan selama ini masih beroperasi secara manual dan harus dikembangkan lebih modern agar dapat beroperasi secara efektif dan efisien dengan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi.

Administrasi kepegawaian mencakup proses penyelenggaraan usaha kerjasama dalam bidang kepegawaian yang meliputi proses pendataan pegawai, pendataan daftar hadir pegawai, pengajuan kenaikan pangkat, pengajuan cuti, pengajuan kenaikan gaji berkala, serta hal-hal yang berhubungan dengan kepegawaian. Administrasi kepegawaian disusun secara teratur serta sebagai pemberi petunjuk bagi penyelenggara dan pengelola administrasi kepegawaian agar terwujudnya kinerja yang efektif dan maksimal.

Seperti yang terjadi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, proses kegiatan administrasi kepegawaian sudah menggunakan komputer, namun penggunaannya masih standar umum yaitu menggunakan Microsoft word dan disimpan pada folder yang tidak beraturan sehingga sering terjadi keterlambatan dalam penerimaan data yang berhubungan dengan data-data pegawai dan mengakibatkan kinerja yang ada menjadi tidak efektif.

Hal ini sangat bertolak belakang dengan kondisi di mana seharusnya proses bisnis dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dari uraian latar belakang tersebut, penulis mencoba membantu permasalahan yang ada di dalam Sistem

Administrasi Kepegawaian pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mencoba untuk menganalisa dan membuat suatu rancangan sistem informasi administrasi kepegawaian, sehingga dalam pencarian data pegawai dapat lebih mudah, serta tidak adanya keterlambatan dalam penyampaian informasi. Oleh karena itu penulis membantu menyelesaikan permasalahan yang ada pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung sebagai bahan penyusunan skripsi dengan judul **“Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung”**.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat dan merancang Sistem Informasi Administrasi Kepegawaian pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung?
- b. Bagaimana mengatasi kesulitan dalam pengolahan data administrasi kepegawaian, dimana pencatatan data masih disimpan di dalam lemari arsip ataupun di dalam folder komputer yang tidak beraturan?
- c. Bagaimana memberikan laporan-laporan administrasi kepegawaian secara cepat dan akurat?

## **1.3 Batasan Masalah**

Sistem informasi administrasi kepegawaian yang bersifat terkomputerisasi membantu instansi agar mencapai kinerja dan *performance* yang maksimal dari sistem yang akan dikembangkan dari pada sistem manual yang ada sekarang. Hal ini disebabkan sistem yang digunakan pada bagian kepegawaian kurang menunjang pada instansi sehingga penulis mencoba memperbaiki sistem yang

sudah ada agar pengguna informasi dapat mengetahui secara jelas informasi dan perkembangan yang ada.

Penelitian ini memiliki ruang lingkup meliputi proses pendataan pegawai, pengajuan cuti, kenaikan pangkat, kenaikan gaji berkala, pendataan presensi pegawai, surat perintah tugas, surat perintah perjalanan dinas (SPPD), sehingga menghasilkan laporan berupa daftar urut kepegawaian (DUK) yang akurat.

#### **1.4 Metode Penelitian**

Menentukan metode penelitian ini memiliki arti dalam suatu kegiatan penelitian. Sejalan dengan itu bahwa dalam suatu penelitian harus menggunakan metode yang valid dan terukur. Dengan metode penelitian ini akan memandu seorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian ini dilakukan.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, dijelaskan bahwa metode merupakan suatu cara untuk memahami alur-alur yang ditempuh dalam penelitian dan didasarkan pada tujuan yang hendak dicapai pada suatu penelitian. Berikut ini metode yang digunakan :

##### **1.4.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam proses penelitian ini. Berikut ini adalah metode pengumpulan data yang dipakai dalam proses pengumpulan data :

a. **Studi Perpustakaan**

Yaitu teknik mengumpulkan data dengan mempelajari, menelaah, dan menganalisis data yang diperoleh dari buku, artikel, jurnal dan sumber informasi lain yang mendukung dan berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penyusunan skripsi ini.

b. **Wawancara**

Wawancara atau Mengadakan tanya jawab langsung kepada pihak-pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi tentang objek penelitian.

c. *Document Survey*

Metode penelitian yang dilakukan dengan menggunakan arsip yang diperoleh penulis dari instansi dalam bentuk dokumen.

### 1.4.2 Metode Analisis Sistem

Pendekatan *Object Oriented* dilengkapi dengan alat-alat teknik pengembangan sistem sehingga hasil akhirnya akan di dapat sistem yang berbasis *object oriented* yang dapat didefinisikan dengan baik dan jelas. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisa sistem yang ada, yaitu memahami proses bisnis sistem yang sedang berjalan guna mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang ada.
- b. Analisa dokumen, yaitu menspesifikasikan masukan yang digunakan, *database* yang ada, proses yang dilakukan dan keluaran yang dihasilkan guna memahami kebutuhan akan dokumen-dokumen baru.

Penulis menggunakan beberapa diagram *Unified Modeling Language* (UML) sebagai alat bantu dalam menganalisa sistem untuk mendiskripsikan proses bisnis sistem yang sedang berjalan serta mendeskripsi konsep sistem baru yang akan dikembangkan dimana sistem baru tersebut tentunya dapat memberikan solusi-solusi dari pemasalahan yang ada serta memenuhi kebutuhan sistem. Beberapa diagram tersebut adalah :

a. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* digunakan untuk memodelkan alur kerja atau *workflow* sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas didalam suatu proses.

b. *Use Case Diagram*

*Use Case Diagram* digunakan untuk menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem atau *actor*. *Use Case Diagram* juga merupakan deskripsi fungsi sistem yang akan dikembangkan.

c. *Use Case Description*

*Use Case Description* digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai *Use Case Diagram*.

### 1.4.3 Metode Perancangan Sistem

Tahap Perancangan Sistem adalah merancang sistem secara rinci berdasarkan hasil analisa sistem yang ada, sehingga menghasilkan model baru yang diusulkan, dengan disertai rancangan *database* dan spesifikasi program.

Alat Bantu yang digunakan penulis dalam merancang sistem adalah :

a. *Entity Relationship Diagram* (ERD)

*Entity Relationship Diagram* digunakan untuk menggambarkan hubungan antara data yang saling berhubungan.

b. Transformasi ERD ke LRS

Transformasi diagram ERD ke LRS merupakan suatu kegiatan untuk membentuk data-data dari diagram hubungan entitas ke suatu LRS. Diagram ER diatas akan ditransformasikan ke bentuk LRS. Berikut adalah langkah pengelompokkan pada diagram ER untuk menentukan entity pada diagram LRS.

c. *Logical Record Structure* (LRS)

*Logical record structure* berasal dari setiap *entity* yang diubah ke dalam bentuk sebuah kotak dengan nama *entity* berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak.

d. Relasi

Relasi digunakan untuk mendefinisikan dan mengilustrasikan model konseptual secara terperinci dengan adanya *primary key* dan *foreign key*.

e. Spesifikasi Basis Data

Spesifikasi Basis Data digunakan untuk menjelaskan tipe data yang ada pada model konseptual secara detail.

f. Rancangan Dokumen Keluaran

Rancangan Dokumen Keluaran digunakan untuk menghasilkan dokumen *output* sistem yang akan dibuat dan diusulkan.

g. Rancangan Dokumen Masukan

Rancangan Dokumen Masukan digunakan sebagai jembatan yang menghubungkan sistem informasi dengan user.

h. Rancangan Layar Program

Rancangan Layar Program digunakan sebagai layar antar muka dengan pemakai yang akan dihasilkan dari sistem yang dirancang

i. Sequence Diagram

Diagram sequence ini biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah – langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah *event* untuk menghasilkan output tertentu, dan perubahan apa saja yang terjadi secara internal dan output apa yang dihasilkan.

j. Class Diagram

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun pakaet-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan

## **1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

### **1.5.1 Tujuan Penulisan**

Dari gambaran latar belakang diatas penulis ingin mencari solusi dalam berkaitan dengan pengolahan data pegawai yang bermaksud untuk memperbaiki sistem yang sudah ada menjadi lebih baik dengan cara membangun sistem informasi yang bisa meningkatkan kinerja pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Adapun tujuan penulisan dari penelitian ini adalah :

- a. Memudahkan bagian kepegawaian melakukan penyimpanan data administrasi kepegawaian secara terkomputerisasi.
- b. Memperbaiki pengelolaan data administrasian kepegawaian yang ada sebelumnya menjadi lebih mudah dalam melakukan pencarian data-data yang dibutuhkan dalam waktu singkat.
- c. Memudahkan bagian kepegawaian dalam membuat laporan secara cepat, tepat dan akurat.

### **1.5.2 Manfaat Penulisan**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a. Bagi Penulis

Setelah melakukan kegiatan ini diharapkan penulis memiliki pengetahuan dan pengalaman baru yang berkaitan dengan sistem informasi dan pemrograman.

b. Bagi Instansi

Diharapkan hasil dari kegiatan ini sebagai referensi pihak instansi dalam upaya pengembangan sistem yang ada dengan memanfaatkan komputer sebagai salah satu metode pengolahan data secara akurat, tepat waktu dan relevan.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah gambaran secara umum tentang isi dari keseluruhan pembahasan dalam skripsi yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan skripsi ini. Dalam penyusunan laporan skripsi ini terdapat sistematika penulisan yang digunakan penulis untuk menggambarkan gambaran singkat mengenai isi dari tiap-tiap bab.

Secara sistematis laporan akhir terdiri atas 5 (lima) bab yang dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB I**

#### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II**

#### **LANDASAN TEORI**

Berisi tentang uraian teori-teori yang mendukung judul dan mendasari pembahasan secara detail dari objek penelitian dimana terdapat kutipan dari buku-buku, sumber *internet*, maupun sumber referensi lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi juga teori-teori dan landasan

khusus yang berhubungan dengan program yang digunakan yaitu VB.Net

### **BAB III**

#### **PENGELOLAAN PROYEK**

Bab ini berisi antara lain: PEP (*Project Execution Plan*) yang berisi *objective* proyek, identifikasi *stakeholders*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek (yang berisi : *work breakdown structure*, *milestone*, jadwal proyek), RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek berupa tabel RAM (*Responsible Assignment Matrix*) dan skema/diagram struktur, analisa resiko (*project risk*) dan *meeting plan*.

### **BAB IV**

#### **ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain : struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisis masalah sistem yang berjalan, analisis hasil solusi, analisis kebutuhan sistem usulan.

### **BAB V**

#### **PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan tentang kesimpulan serta saran yang diharapkan penulis agar laporan menjadi lebih sempurna di masa yang akan datang.

