

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Badan Keuangan Daerah (BAKEUDA) Kota Pangkalpinang yang beralamat di Jalan Basuki Rahmat Kelurahan Batu Intan Kecamatan Girimaya Kota Pangkalpinang dibentuk berdasarkan Undang-undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dan Peraturan Daerah Nomor 18 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pangkalpinang. Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang merupakan unsur penunjang perangkat daerah bidang keuangan, pendapatan dan aset daerah dipimpin oleh seorang Kepala Badan, berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Walikota melalui Sekretaris Daerah.

Badan Keuangan Daerah Kota Pangkalpinang mempunyai tugas dan fungsi berdasarkan Peraturan Walikota Pangkalpinang Nomor 57 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Tugas dan Fungsi Tata Kerja Unsur Penunjang Perangkat Daerah Kota Pangkalpinang, mempunyai tugas melaksanakan perumusan kebijakan teknis, koordinasi, pembinaan dan penyelenggaraan urusan pemerintahan bidang keuangan, pendapatan dan aset daerah berdasarkan asas desentralisasi dan pembantuan. Dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsi, didukung oleh sumber daya aparatur sebanyak 126 orang terdiri dari 85 pegawai negeri sipil dan 41 tenaga honorer.

Semakin pesatnya perkembangan teknologi, maka hampir setiap pekerjaan administrasi disegala bidang memanfaatkan teknologi informasi supaya menjadi lebih cepat, akurat dan efektif. Dalam melakukan kegiatan perkantoran perjalanan dinas ke instansi atau tempat tertentu untuk memenuhi suatu tugas pekerjaan kedinasan telah di atur didalam sebuah sistem yang telah berjalan dinilai kurang efektif, karena sering terjadi kendala pada

anggaran biaya perjalanan dinas tersebut. Mengingat BAKEUDA Kota Pangkalpinang adalah instansi dengan intensitas pekerjaan yang sangat banyak terutama kegiatan perjalanan dinas luar. Setiap bulan jumlah untuk kegiatan perjalanan dinas mencapai puluhan kali kegiatan maka sangat dibutuhkan pengelolaan terhadap anggaran biaya perjalanan dinas luar sehingga tidak ada kelebihan penggunaan dana dalam melakukan perjalanan dinas luar.

Adapun beberapa hal yang menimbulkan kendala pada sistem yang dijalankan diantaranya tidak adanya detail mengenai anggaran biaya yang digunakan untuk melakukan perjalanan dinas sehingga proses kurang akurat, sering terjadi kelebihan dana yang digunakan untuk perjalanan dinas. Karena masih rentan dengan terjadinya kesalahan sehingga kinerja menjadi tidak efektif dan efisien.

Untuk mengatasi kendala sistem kepegawaian yang masih belum efisien, maka perlu pengembangan terhadap sistem yang telah berjalan, yang didesain untuk meningkatkan kualitas sistem, mempermudah jaringan koneksi dan komunikasi dengan pihak lainnya dengan metode *Rapid Application Development (RAD)* dikarenakan konsep sistem *Rapid Application Development (RAD)* yang terkonsentrasi pada penyempurnaan pelayanan dan pengembangan sistem yang membutuhkan waktu singkat antara 30 – 90 hari. Dengan adanya sistem informasi berbasis *website* ini diharapkan mampu mewujudkan sesuatu sistem informasi yang berintegrasi dalam suatu jaringan komputer untuk menunjang proses sistem berjalan dengan baik, serta meningkatkan produktifitas pekerjaan dan fungsional yang dapat mengefektifkan waktu. Oleh karena itu, penulis mengambil judul “**Optimalisasi Sistem Informasi Perjalanan Dinas Keluar Daerah di Badan Keuangan Daerah (BAKEUDA) Kota Pangkalpinang Berbasis Website Dengan Metode Rapid Application Development (RAD)**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat suatu Sistem Informasi yang sesuai dengan kebutuhan dalam membuat berkas Perjalanan Dinas Pegawai di BAKEUDA Kota Pangkalpinang ?
2. Bagaimana merancang dan mengembangkan aplikasi yang sudah ada sehingga dapat menghitung anggaran biaya Perjalanan Dinas Luar berdasarkan tujuan dinas ?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang akan di teliti pada rumusan masalah diatas, maka perlu melakukan pembatasan masalah, pembatasan masalah dimaksud agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, jelas serta tidak terlalu luas. Dengan demikian masalah yang diteliti dapat dipahami dengan mudah dan terhindar dari kesalahpahaman tentang masalah yang diteliti.

1. Merancang dan mengembangkan sistem *website* meliputi surat tugas, kota tujuan, dan anggaran biaya.
2. Sistem *website* bisa diakses oleh superadmin BAKEUDA, Wali Kota atau SEKDA, dan BPK Kota Pangkalpinang.
3. Peneliti menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dalam menyusun kerangka kerja.
4. Tidak adanya kualifikasi atau syarat khusus pegawai untuk perjalanan dinas luar.
5. Pegawai Negeri Sipil (PNS) bisa ditugaskan sendiri untuk perjalanan dinas sedangkan Honorer harus didampingi oleh Pegawai Negeri Sipil (PNS).
6. Permasalahan yang tidak dibahas oleh proses bisnis yang ada pada BAKEUDA Kota Pangkalpinang saat ini seperti sistem tidak membahas pengajuan dinas luar oleh pegawai, honorer tidak bisa meng-akses *website*, dan perjalanan dinas hanya dalam lingkup luar daerah dan dalam negeri.

1.4. Manfaat dan Tujuan Penulisan

Tujuan dan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1.4.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah sistem kepegawaian dengan metode *Rapid Application Development* (RAD) berbasis *website* pada BAKEUDA Kota Pangkalpinang yang memudahkan Pegawai Negeri Sipil (PNS) untuk mendapatkan sebuah informasi yang mudah dan akurat.

1.4.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah BAKEUDA Kota Pangkalpinang untuk memberikan informasi yang mudah dan akurat mengenai biaya perjalanan dinas kepada Pegawai Negeri Sipil (PNS).
2. Mempermudah Pegawai Negeri Sipil (PNS) untuk mencari informasi yang berkaitan dengan anggaran biaya perjalanan dinas luar kota.
3. Peneliti dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Praktek (KKP).

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1 Metodologi *System Development Life Cycle* (SDLC)

System Development Cife Cyle (SDLC) adalah pendekatan bertahap untuk analisis dan desain yang menyatakan bahwa sistem paling baik dikembangkan melalui penggunaan siklus khusus kegiatan analis dan pengguna. Analisis tidak setuju pada berapa banyak fase yang ada dalam siklus pengembangan sistem, tetapi mereka umumnya memuji pendekatan terorganisir.

1.5.2 Metode Penelitian

Metode Pengembangan perangkat lunak *Rapid Application Development* (RAD) adalah model proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang pendek.

1.5.3 Tools Pengembangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) didefinisikan salah standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan *desain*, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. Tujuan UML Adalah untuk memberikan notasi standar yang dapat digunakan oleh semua metode berorientasi objek untuk memilih dan mengintegrasikan elemen terbaik dari notasi prekursor. Beberapa bagian UML yang digunakan untuk pengembangan sistem sebagai berikut.

1.5.3.1 Use Case Diagrams

Diagram *Use Case* digunakan selama persyaratan dan analisis untuk mewakili fungsionalitas sistem. *Use Case* menggambarkan fungsi yang disediakan oleh sistem yang menghasilkan hasil yang terlihat untuk aktor. Aktor berada diluar batas sistem, sedangkan *use case* berada didalam batas *system*.

1.5.3.2 Class Diagrams

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur sistem. Kelas adalah abstraksi yang menentukan struktur umum dan perilaku satu set objek. Objek adalah contoh kelas yang dibuat, dimodifikasi, dan dihancurkan selama eksekusi sistem. Objek memiliki status yang menyertakan nilai atributnya dan hubungannya dengan objek lain. Diagram kelas menggambarkan sistem dalam hal objek, kelas, atribut, operasi, dan asosiasi.

1.5.3.3 Activity Diagrams

Activity Diagram menggambarkan perilaku suatu sistem dalam hal aktivitas. Aktivitas diagram mirip dengan diagram alur diagram karena diagram itu dapat digunakan untuk mewakili aliran kontrol (yaitu, urutan operasi yang terjadi) dan aliran data (yaitu, objek yang dipertukarkan di antara operasi).