

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan faktor penting dalam suatu instansi, terutama instansi pelayanan masyarakat yang memiliki tingkat rutinitas yang tinggi dan pengelolaan data yang termanajemen. Sistem informasi digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan menyediakan informasi.

Data dan informasi yang diperoleh suatu instansi terus-menerus bertambah banyak, sehingga tidak mudah untuk diolah dengan cara manual. Oleh karenanya sangat diperlukan sistem informasi berbasis komputer bagi setiap instansi kepolisian agar dapat memudahkan proses manajemen data dengan baik.

Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel adalah sebuah instansi Kepolisian yang bergerak dibidang lalu lintas, yang beralamat di Jl. Pulau Bangka, Kelurahan Air Itam, Kecamatan Bukit Intan Kota Pangkalpinang. Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel dalam Pendataan dana anggaran masih menggunakan sistem pencatatan manual yang masih menggunakan ms. Excel dan belum menggunakan database untuk menampung data terkait dengan sistem anggaran.

Perancangan anggaran oleh Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel yang sekarang semakin meningkat setiap tahunnya, sedangkan kecepatan dalam penginputan anggaran adalah faktor yang utama, maka pembuatan data anggaran secara manual tentu kurang cepat. Pencatatan anggaran secara manual juga rentan terhadap human error atau kesalahan manusia, oleh karena itu penulis mencoba membuat suatu aplikasi sistem informasi berbasis web yang dapat menggantikan penginputan anggaran secara manual. Aplikasi sistem informasi berbasis web berupa website program penganggaran Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel yang dapat digunakan untuk mengetahui segala tindakan administrasi penganggaran dan juga dapat menyimpan data-data yang telah terinput pada database dan diharapkan dapat lebih efisien dibandingkan dengan cara membuat penganggaran secara manual.

Dari permasalahan tersebut di atas, maka diharapkan dengan adanya penelitian yang berjudul Optimasi Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel dapat mempermudah pengolahan data Anggaran secara efektif dan efisien sehingga dapat mempermudah kinerja Personil Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel.

Dengan ini penulis akan mencoba membuat Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel dengan menggunakan MySql sebagai database, untuk bahasa pemrogramannya menggunakan html, css, php, dan lain sebagainya dan juga menggunakan Sublimetext yang merupakan suatu aplikasi text editor yang sangat berguna untuk menulis sejumlah code serta mampu membuka berbagai jenis file.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan di atas maka dapat diambil suatu perumusan masalah yaitu bagaimana cara menganalisis dan merancang Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel agar menjadi lebih efektif dan efisien?

1.3 Batasan Masalah

Hal – hal yang menjadi batasan dalam penelitian yang akan dikemukakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Membuat Nota Dinas permintaan pengajuan data rancangan anggaran dari masing masing subbag, subdit, dan satuan untuk nantinya akan di isi dalam aplikasi Optimasi Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel.
2. Membuat dan merancang web yang nantinya akan digunakan untuk menginput dan memonitoring data anggaran Direktorat lalu lintas Polda Kep. Babel.
3. Merangkum, Menginput dan mentelaah data anggaran dari masing-masing subbag, subdit, dan satuan pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel.
4. Hasil aplikasi Optimasi Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel nantinya akan berupa laporan Anggaran yang telah di input dan di telaah oleh operator anggaran.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Penyusunan skripsi ini bertujuan Untuk menganalisis dan merancang Sistem Informasi Anggaran Berbasis Web Pada Direktorat Lalu Lintas Polda Kep. Babel.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari skripsi ini adalah:

1. Bagi penulis

Penulis dapat mengembangkan pengetahuan tentang aplikasi *SublimeText* dan pengolahan basisdata dengan MySQL.

2. Bagi peneliti/programmer selanjutnya

Peneliti lain dapat menjadikan hasil perancangan yang penulis lakukan sebagai bahan referensi atau mengembangkan judul yang relevan.

3. Bagi instansi

Hasil penelitian yang penulis lakukan dapat memberikan alternatif bagi instansi terkait untuk memperbaiki pencatatan manual yang sudah terkomputerisasi menjadi aplikasi berbasis web dan tentunya lebih baik lagi dari yang sebelumnya.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Untuk menghasilkan laporan penelitian yang baik sekaligus memperjelas tentang sistem ini, maka sistematika penulisan laporan skripsi ini terbagi menjadi 5 (lima) Bab, dimana uraian singkat mengenai isi tiap bab adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang perancangan laporan skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini mulai dari teori tentang konsep dasar sistem informasi, pengertian pelayanan, pengertian pengaduan masyarakat, definisi model waterfall dan metode

berorientasi objek, sistem informasi berbasis web, tools yang digunakan, dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan 3 (tiga) bagian utama yaitu model, metode penelitian, dan tools pengembangan sistem (alat bantu dalam analisis dan merancang sistem informasi).

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang tinjauan organisasi, struktur organisasi, analisa proses bisnis, activity diagram sistem berjalan, analisa masukan, analisa keluaran, identifikasi kebutuhan, use case diagram sistem usulan, deskripsi use case, rancangan masukan, rancangan keluaran, ERD, transformasi, LRS, tabel, spesifikasi basis data, class diagram, sequence diagram, deployment diagram, dan rancangan layar.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan.

