BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Informasi yang dapat kita peroleh pada saat ini merupakan hal yang bisa didapatkan secara mudah, akurat, serta *uptodate* seiring dengan perkembangan Teknologi dan Informasi (TI). Perkembangan TI sangat mendukung dalam perkembangan sektor lainnya. Kemajuan TI yang demikian pesat serta potensi pemanfaatannya secara luas, membuka peluang bagi pengaksesan, pengelolaan, dan pendayagunaan informasi dalam volume yang besar secara cepat dan akurat. Kenyataan menunjukan bahwa penggunaan media elektronik merupakan faktor penting dalam berbagai bidang pekerjaan, seperti halnya pada suatu perusahaan, instansi, maupun semua unsur/objek yang dapat dikelola dan diperbaharui menggunakan media TI.

Sebagai contoh salah satu penerapan TI adalah untuk proses penghitungan atau penilaian jabatan fungsional pada sebuah instansi/perusahaan dengan menggunakan suatu sistem informasi komputerisasi yaitu, aplikasi perangkat lunak penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian.

Penilaian jabatan fungsional adalah suatu bentuk penilaian kerja terhadap karyawan dalam suatu lingkup/tatacara yang ditetapkan sehingga dengan hasil akhir memeperoleh hak bagi para karyawan untuk memperoleh kenaikan jabatan fungsional pada sub.bag analis kepegawaian. Penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian merupakan suatu upaya penilaian kinerja perihal kebutuhan untuk proses penghitungan aktifitas kerja sehingga diketahui poin aktifitas-aktifitas yang

dikerjakan karyawan dengan hasil akhir dapat meningkatkan kesejahteraan setelah penghitungan nilai kerja pegawai keanggotaan dalam perusahaan. Penghitungan nilai kerja selanjutnya kita sebut sebagai angka kredit.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin merancang aplikasi perangkat lunak untuk penilaian aktifitas kinerja kepegawaian penghitungan angka kredit dengan judul usulan laporan penelitian Skripsi :

"APLIKASI PERANGKAT LUNAK PENILAIAN JABATAN FUNGSIONAL BAGIAN ANALIS KEPEGAWAIAN PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH (BKD) PROVINSI JAWA BARAT."

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun isi dari identifikasi dan rumusan masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi Masalah

a. Pembuatan daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian masih menggunakan *Microsft Word*.
b. Belum efektifnya proses pembuatan daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian yang harus disampaikan secara manual karena belum terkomputerisasi.
c. Proses Pembuatan formulir daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian selalu berulang-ulang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Didapatkan rumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah-masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana merancang sistem yang sedang berjalan pada saat pembuatan daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian.
b. Bagaimana perancangan aplikasi perangkat lunak penetapan angka kredit yang diusulkan untuk analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD).
c. Bagaimana membangun perangkat lunak yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi Badan Kepegawaian Daerah dalam upaya mengefektifkan proses penilaian daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian pada Badan Kepegawaian Daerah adalah sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi perangkat lunak penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian tentang daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Provinsi Jawa Barat guna pengefektifan serta

pengefisienan proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian dengan hasil akhir dapat diketahui jumlah keseluruhan angka kredit karyawan dan dapat diketahui apakah sudah mencapai standar untuk kenaikan jabatan fungsional dari jabatan fungsional yang sebelumnya untuk kemudian dapat naik ketingkat jabatan fungsional yang setingkat lebih tinggi, begitu seterusnya.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian jabatan fungsional analis kepegawaian yang dilakukan di Badan Kepegawaian Daerah adalah :

a. Menghasilkan perancangan sistem yang sedang berjalan pada saat pembuatan daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian.
b. Menghasilkan perancangan aplikasi perangkat lunak penetapan angka kredit yang diusulkan untuk analis kepegawaian untuk proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD).
c. Menghasilkan perangkat lunak yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang dihadapi Badan Kepegawaian Daerah dalam upaya mengefektifkan proses penilaian daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian untuk proses penilaian sebagai dasar kenaikan jabatan fungsional analis kepegawaian.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dibidang TI dan dapat digunakan sebagai bahan acuan dibidang penelitian yang sejenis.

a. PNS dan Pejabat penilai dari Sub.bag Analis Kepegawaian dapat melakukan penghitungan nilai dengan cepat dan akurat.
b. PNS dan pejabat penilai dari Sub.bag Analis Kepegawaian dapat mengetahui penilaian dari beberapa tahapan yang sudah ditentukan oleh Permenpan No per14m.pan62008 tentang perubahan atas permenpan no per36m.pan112005 tentang jabatan fungsional analis kepegawaian dan angka kreditnya.
c. Sumber daya yang terlibat didalamnya, khususnya PNS dapat mengetahui dengan mudah hasil/jumlah poin atau angka kredit yang sudah dimiliki seorang PNS yang telah mengisi DUPAK.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dibidang aplikasi berbasis Web pada instansi/perusahaan.
b. Bagi penulis yang masih belajar, serta dijadikan Skripsi. Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan penulis dan dapat menerapkan ilmu-ilmu yang telah di dapat di bangku perkuliahan.

c. Bagi penulis yang lain, yang dapat dijadikan acuan jika terkait dalam peneltian yang sama.

1.5. Batasan Masalah

Pada bagian ini penulis membatasi masalah sebagai berikut.

Penulis melakukan pembatasan masalah dengan hanya membahas tentang:

1. Aplikasi perangkat lunak terdapat pada Bidang Pengadaan dan Informasi Kepegawaian, Sub Bidang Sistem Informasi Kepegawaian divisi Subag.Analis Kepegawaian pada Badan Kepegawaian Daerah. Aplikasi yang dibangun hanya dapat digunakan pada divisi Analis Kepegawaian Badan Kepegawaian Daerah.
2. Pengujian data :

   Menampilkan hasil atau jumlah dari penghitungan point jabatan fungsional di Badan Kepegawaian Daerah.
3. Aplikasi digunakan saat karyawan akan melakukan pengisian daftar usul penetapan angka kredit analis kepegawaian (berdasar golongan), untuk kemudian dilakukan proses penilaian jabatan fungsional analis kepegawaian oleh administrator sebagai pejabat penilai yang ditunjuk oleh BKD.
4. Dalam Aplikasi ini Pegawai yang hendak mengajukan kenaikan jabatan fungsional Analis Kepegawaian dapat naik pada Jabatan Fungsional Tingkat Terampil, Golongan Ruang IIc dan IId (Analis Kepegawaian Pelaksana), Golongan Ruang IIIa dan IIIb (Analis Kepegawaian

Pelaksana Lanjutan), dan Golongan Ruang IIIc dan IIId (Analis Kepegawaian Penyelia).

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Provinsi Jawa Barat yang berlokasi di Jl. Ternate, Bandung.

b. Waktu Penelitian

Penulis melaksanakan penelitian Skripsi selama satu semester, terhitung sejak tanggal 1 Oktober 2011, dengan perincian seperti tertulis pada tabel **1.1** dibawah ini.

Tabel 1.1 Entitas Jadwal Penyelesaian Skripsi

No	Nama Kegiatan	Waktu (2011)																			
		Agustus				**September**				**Oktober**				**November**				**Desember**			
		1	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
1	Identifikasi Kebutuhan User Dengan Cara Pengumpulan Kebutuhan Pemakai 1.1 Observasi 1.2 Wawancara																				
2	*Quick Design* (Desain Cepat) 2.1 Desain Database 2.2 Desain Interface																				
3	*Build Prototype* (Membuat Prototype) : 3.1 Pembuatan perangkat lunak (Coding) 3.2 Pengujian 3.3 Penyempurnaan																				
4	Evaluasi Pelanggan Terhadap Prototype dan memperbaiki Prototype: 4.1 Evaluasi Prototype 4.2Memperhalus Analisa kebutuhan Calon Pemakai																				
5	Pembuatan, Mengembangkan versi produksi dan Implementasi.																				