SISTEM INFORMASI KEARSIPAN
DI PT. MUNASA KREASI NUSANTARA BANDUNG

ARTIKEL

Oleh : Ahlan Benhart

ABSTRAK

PT. Munasa Kreasi Nusantara adalah perusahan yang bergerak dibidang jasa konsultasi non konstruksi. Di temukan permasalahan dalam pengelolaan arsip yang dimana informasi arsip masih disimpan dalam dokumen *Microsoft word* yang dapat mengakibatkan hilang secara tidak sengaja. Dalam pengklasifikasian dokumen arsip belum ada sehingga arsip yang digunakan untuk pekerjaan yang akan datang. Belum adanya manajemen peminjaman dan pengembalian arsip

Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek. Metode pendekatan berorientasi objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan pe rangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi. Metode pengembangan yang penulis gunakan dalam peneltian ini adalah prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pengarsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara dapat dikatakan belum terorganisir dengan baik. Keunggulan sistem informasi kearsipan ini menyimpan data arsip lebih terorganisir. Kedepanya diharpakan mengembangkan pengamanan data yang lebih baik dan menambahkan fitur-fitur pendukung pengarsipan.

Kata Kunci : Sistem informasi , Kearsipan, PHP

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan manusia akan teknologi informasi dan komunikasi di masa sekarang ini telah menjadi suatu hal yang wajib, dimana hampir segala aspek kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi banyak dimanfaatkan manusia untuk menunjang dan memudahkan aktifitas kehidupan sehari-hari.

Pengunaan teknologi dapat meningkatkan dan menunjang suatu aktivitas bisnis, sehingga banyak pelaku bisnis menerapkan teknologi untuk bersaing dengan pelaku bisnis lainya. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, pelaku bisnis juga harus cepat megadopsi perkembangan teknologi yang ada agar tidak tertinggal dengan pelaku bisnis lainya.

Teknologi sangat membantu dalam kegiatan manusia sehari-hari baik di bidang ekonomi, sosial, pendidikan, maupun kesehatan. Teknlogi informasi telah menjadi kebutuhan mutlak bagi perusahaan, oraganisasi, maupun perorangan yang salah satu manfaatnya meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja perusahaan.

Arsip adalah catatan atau rekaman dari setiap kegiatan yang dilakukan sebagai alat bantu untuk mengingat maupun untuk keperluan administrasi, hukum, dan kepentingan-kepentingan pembuktian-pembuktian yang otentik. Dengan adanya arsip akan timbul pekerjan kearsipan, baik dengan peralatan yang sederhana maupun dengan peralatan yang canggih atau dengan teknologi seperti dengan menggunakan komputer.

PT. Munasa Kreasi Nusantara menekuni bidang jasa Konsultansi Teknik Desain dan Manajemen sebagai profesi yang disiapkan guna memberikan bantuan dan pelayanan dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan Bidang Survey, Perencanaan Umum, Studi Kelayakan, Perencanaan dan Perancangan Teknik, Amdal, Pengawasan Teknik, Penelitian serta pengembangan berbagai bidang lainnya.

Dalam proses pengarsipannya PT. Munasa Kreasi Nusantara menggunakan program Microsoft Word saja, sehingga arsip dari tahun ke tahun dapat hilang atau terubah secara tidak sengaja. Arsip-arsip pekerjaan konsultasi mulai dari kontrak , slip pajak, dan laporan-laporan pekerjaan hanya disimpan begitu saja di dalam dokumen Microsoft Word. Bila ingin mencari sebuah arsip membutuhkan waktu karena harus mencari arsip yang ingin dicari satu demi satu. Arsip yang ada juga disatukan menjadi satu belum ada pengklasifikasian arsip yang dapat digunakan dalam pekerjaan yang akan datang. Salah satu jumlah arsip yang ada di PT. Munasa Kreasi Nusantara tiap tahunnya sebagai berikut :

Tabel 1 Jumlah arsip kontrak PT. Munasa Kreasi Nusantara

Arsip-arsip yang telah dimiliki pun sering dipinjam oleh rekan-rekan bisnis PT. Munasa Kreasi Nusantara. Bagi rekan-rekan bisnis yang sering meminjam belum ada penanganan peminjaman pengembalian arsip. Arsip dipinjam hanya berdasarkan atas asas kepercayaan, yang sewaktu-waktu bila terjadi kehilangan PT. Munasa Kreasi Nusantara tidak mempunyai bukti sebagai acuan tuntutan pada pihak peminjam.

Permasalahan diatas menyebabkan pengorganisasian arsip menjadi kurang baik yang dapat berakibat pada hilangnya arsip dan proses pencariaan arsip memakan waktu. Hilangnya arsip dapat berdampak bila terjadi masalah hokum karena arsip merupakan salah satu bukti hukum. Begitu juga apabila ada pekerjaan baru arsip-arsip lama sulit dicari mengakibatkan kurang efisiensi waktu yang dapat mengurangi kinerja perusahaan, Sehingga PT. Munasa Kreasi Nusantara meningkatkan kualitas kearsipan dengan membangun sistem informasi yang akan membantu kearsipan yang tersusun rapih, cepat, dan tidak mudah hilang.

Permasalahan Tersebut menjadi gagasan bagi penulis untuk menuangkan kedalam penelitian dengan judul **“Sistem Informasi Kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara Bandung”**

Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah tersebut penulis mengidentifkasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pengarsipan perusahaan masih menguanakan hanya sebatas disimpan dalam dokumen *Microsoft word* dapat terjadi kehilangan.
2. Belum adanya pembatasan jumlah pekerjaan yang diterima yang dapat mengurangi pertambahan arsip.
3. Belum adanya pengklasifikasian arsip yang dapat digunakan dalam pekerjaan yang akan mendatang.
4. Belum adanya pengelolaan peminjaman dan pengembalian arsip, yang berdampak bisa terjadinya kehilangan arsip-arisp perusahaan.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pengarsipan yang berjalan di PT. Munasa Kreasi Nusantara.
2. Bagaimana merancang sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara Bandung.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara
4. Bagaimana implementasi sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara Bandung.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengarsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara.
2. Untuk Merancang sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara .
3. Untuk melakukan pengujian pada sistem yang dirancang, yaitu Sistem Informasi kearssipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara.
4. Untuk melakukan implementasi pada sistem yang dirancang yaitu sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara

Kegunaan Praktis

Dengan pembuatan sistem informasi kearsipan ini diharapkan dapat dipergunakan secara optimal dan berguna bagi perusahaan. Dengan penggunaan arsip yang optimal dapat

meningkatkan penggunaan arsip sehingga informasi perusahaan dapat dijaga dan disimpan dengan baik serta mengefisensi proses pengarsipan.

Kegunaan Akademik

Dapat Memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi khususnya yang berhubugan dengan sistem informasi kearsipan. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian atau pengembangan sistem di lain waktu.

Dengan pembuatan sistem informasi kearsipan ini diharapkan dapat dipergunakan secara optimal dan berguna bagi perusahaan. Dengan penggunaan arsip yang optimal dapat meningkatkan penggunaan arsip sehingga informasi perusahaan dapat dijaga dan disimpan dengan baik serta mengefisensi proses pengarsipan.

Batasan Masalah

Berdasakan latar belakang masalah di atas maka pokok permasalahan penelitian dibatasi dengan hal-hal berikut:

1. Sistem yang dibangun ini hanya sebatas Nusantara mengolah arsip di PT. Munasa Kreasi Nusantara.
2. Sistem informasi ini hanya berjalan dengan proses pengarsipan yang ada di PT. Munasa Kreasi Nusantara.
3. Laporan yang dibuat hanya untuk laporan pekerjaan berdasarkan arsip kontrak pekerjaan.
4. Sistem informasi hanya membahas arsip yang sering digunakan untuk pengalaman pekerjaan yaitu arsip kontrak.
5. Sistem Informasi dirancang mengunakan bahasa pemprograman PHP dengan *framework* Codeigniter.
6. Sistem tidak membahas tentang sumber daya manusia (tenaga ahli).
7. Tidak membahas pembayaran pekerjaan hanya mengetahui pembagian termin pekerjaan dan jumlah pembayaran pertermin.
8. Jumlah pembayaran termin hanya disesuaikan dengan ketentuan perusahaan , bukan berdasarkan deal dengan klien jasa konsultasi.
9. Pembatasan pekerjaan berjumlah 10 kali tiap bulan.

II. LANDASAN TEORI

Pengertian Sistem

Sistem didefiniskan sebagai sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama mencapai suatu tujuan tertentu (Sutarbi 2012). Pendapat lain tentang sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sistem adalah sebuah satuan fungsi atau tugas khusus yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses atau pekerjaan tertentu (Susanto 2008).

Dalam mendefinisikan suatu sistem menurut terdapat dua pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan menekankan pada komponen atau elemennya (Hartono 2005). Pada dasarnya kedua pendefinisian tersebut tidak saling berlawanan hanya bagaimana cara mengetahui suatu sistem, mempelajari sistem itu sendiri dan mengambil definisinya diatas adalah cara pendekatannya. Pendekatan sistem yang merupakan suatu jaringan prosedur lebih menekankan pada urutan-urutan operasi didalam sistem, sedangkan pendekatan yang menekankan pada elemen atau komponen-komponen interaksi antar elemen untuk mencapai sasaran dan tujuan dari sistem.

Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen sistem, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran, diantaranya yaitu :

1. Komponen

   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian dari sistem.

2. Batas Sistem

   Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem

   Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. Lingkungan luar yang mengutungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem .

4. Penghubung Sistem

   Penghubung sistem merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Dengan penghubung satu subsistem dapat berintegrasi dengan subsistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

5. Masukan Sistem

   Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem diproses dan akhirnya dikeluarkan berupa informsi yang dibutuhkan.

6. Keluaran Sistem

   Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi informasi yang berguna.

7. Pengolahan Sistem

   Pengolah sistem merupakan suatu bagian yang mengolah masukan dan memprosesnya agar menjadi keluaran informasi yang berguna (Sutarbi 2012).

Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi anatara suatu komponen dengan komponen lainya. Sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi . Sistem dapat diklasifikasikan kedalam beberapa sudut pandang , sudut pandang tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak dan sistem fisik.

   Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide – ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran – pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik.

2. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah dan sistem buatan manusia.

   Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human machine system atau ada yang menyebutnya dengan man machine system. Sistem informasi merupakan contoh man machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu dan sistem tak tentu.

   Sistem tertentu beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi antara bagian – bagiannya dapat dideteksi dengan pasti, sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan. Sistem computer adalah contoh dari sistem tertentu yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program – program yang dijalankan. Sistem tak tentu adalah sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksikan karena mengandung unsur probabilitas.

4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup dan sistem terbuka.

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa adanya turut campur tangan dari pihak luarnya. Secara teoritis sistem tertutup ini ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah relatively closed system (secara relatip tertutup, tidak benar-benar tertutup). Sistem terbuka adalah sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini menerima masukkan dan menghasilkan keluaran untuk lingkungan luar atau subsistem yang lainnya. Karena sistem sifatnya terbuka dan terpengaruh oleh lingkungan luarnya, maka suatu sistem harus mempunyai suatu sistem pengendali yang baik. Sistem yang baik harus dirancang sedemikian rupa, sehingga secara relatif tertutup karena sistem tertutup akan bekerja secara otomatis dan terbuka hanya untuk pengaruh yang baik saja (Sutarbi 2012) .

Informasi

Informasi adalah hasil pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang mengambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata dan digunakan untuk pengambilan keputusan (Susanto 2008).

Sedangkan dalam buku Andri Sahata S.Kom, M.Kom menurut George H. Bodnar mendefinisikan infomasi sebagai data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berarti dan berguna bagi penerimanya untuk mengambil keputusan (Sahata).

Jadi sebuah informasi merupakan kejadian nyata yang diolah kedalam bentuk yang dapat dimengerti dan berguna bagi penerimanya. Informasi juga dapat dijadikan acuan sebagai pengambilan keputusan dimasa sekarang atau yang akan datang.

Sistem informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan hardware, software, brainware, prosedur dan aturan yang diorganisasikan secara integral untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat guna memecahkan masalah dan pengambilan keputusan. Sistem inforamsi juga menyiratkan suatu pengumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaannya yang mencakup lebih jauh daripada sekedar penyajian . Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tata cara pengunaannya. Keberhasilan suatu sistem informasi data diukur berdasarkan tujuan pembuatannya yang bergantung pada tiga pokok inti, yaitu :

1. Keserasian mutu dan data
2. Pengorganisasian data
3. Tata cara pengunaannya

Sistem informasi adalah gabungan yang terorganisasi dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi dan sumber data dalam mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi didalam organisasi (O'brien 2010,4). Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, komputer sistem, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen . Hal ini berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu mengontrol kinerja proses bisnis.

Suatu sistem informasi dibuat untuk suatu keperluan tertentu atau untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbedabeda bergantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi. Oleh karena kepentingan yang dilayani sangat beraneka, maka macam sistem informasi pun sangat beraneka. Namun demikian, sistem informasi mempunyai banyak tampakan (*features*) umum dan menghadapi banyak persoalan yang mirip. Jadi, disamping perbedaan 8 yang jelas terdapat banyak persamaan antar berbagai sistem informasi. Suatu persamaan yang menonjol ialah semua sistem informasi menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber . Untuk dapat menggabungkan data yang berasal dari berbagai sumber diperlukan suatu sistem alih rupa (*transformation*) data, sehingga menjadi tergabungkan (*compatible*). Berapa pun ukurannya dan apa pun ruang lingkupnya, suatu sistem informasi perlu memiliki ketergabungan (*compatibility*) data

yang disimpannya Ketergantungan dakhil ialah yang merupakan tampakan umum suatu pokok sistem informasi.

Arsip

Secara etimologi istilah arsip berasal dari bahasa yunani *Arche* yang berarti permulaan, menjadi *Ta Archia* selanjutnya menjadi *Archeon* yang berarti gedung pemerintahan, dan kemudian dalam bahasa latinnya berbunyi *Archivium.*

> Arsip adalah rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangn teknologi informasi dan komunikasi yang dibuat dan diterima oleh lembaga negara, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (UU 43 2009).

Beberapa hal tentang ketentuan-ketentuan Pokok kearsipan adalah sebagai berikut:

1. Naskah - naskah yang dibuat dan diterima oleh lembaga Negara dan badan - badan pemerintah dalam bentuk corak apapun baik dalam keadaan tunggal maupun berkelompok dalam rangka pelaksanaan kegiatan pemerintah.
2. Naskah - naskah yang dibuat dan diterima oleh badan - badan swasta dan atau perorangan, dalam bentuk corak apapun baik dalam keadaan tunggal maupun berkelompok dalam rangka pelaksanaan kehidupan kebangsaan.

Selanjutnya, penjelasan bahwa ang dimaksud dengan naskah-naskah dalam corak bagaimanapun dari suatu arsip, adalah meliputi baik yang tertulis, maupun yang dapat dilihat dan didengar seperti hasil rekaman, film dan sebagainya. Sedangkan yang dimaksud dengan berkelompok ialah naskah-naskah yang berisikan hal-hal yang berhubungan satu dengan yang lain yang dihimpun dalam satu berkas tersendiri mengenai masalah yang sama. Menurut Undang-undang tersebut, tujuan kearsipan ialah untuk menjamin keselamatan bahan pertanggungjawaban nasional tentang perencanaan, pelaksanaan dan penyelenggaraan kehidupan kebangsaan serta untuk menyediakan bahan pertanggungjawaban tersebut bagi kegiatan Pemerintah (UU 7 1971).

Jenis-Jenis Arsip

Arsip dapat digolongkan atas berbagai jenis atau macarn, tergantung dari sisi peninjauannya, antara lain:

Berdasarkan Fungsi

> Menurut fungsi dan kegunaanya, arsip dapat dibedakan menjadi 2, berikut penjelasaan arsip berdasarkan fungi:

1. Arsip dinamis

Arsip yang masih dipergunakan secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, dan atau penyelenggaraan administrasi perkantoran.

2. Arsip statis
3. Arsip yang tidak dipergunakan lagi secara langsung dalam perencanaan, pelaksanaan, atau penyelenggaraan admintrasi perkantoran, atau sudah tidak dipakai lagi dalam kegiatan perkantoran sehari-hari (DISPENDA 2014,8).

Berdasarkan Nilai Guna

Ditinjau dari segi kepentingan pengguna, arsip dapat dibedakan mejadi 2 jenis, penjelasannya sebagai berikut:

1. Nilai guna primer

   Nilai arsip yang didasarkan pada kegunaan untuk kepentingan lembaga atau instansi pencipta atau yang menghasilkan arsip.

2. Nilai guna sekunder

   Nilai arsip yang didasarkan pada kegunaan arsip sebagai kepentingan lembaga atau instansi lain, dan kepentingan umum di luar instansi pencipta arsip. Kegunaannya sebagai bahan bukti pertanggungjawaban kepada masyarakat atau pertanggungjawaban nasional (DISPENDA 2014,10).

Berdasarkan Sifat

Berdasarkan sifatnya, arsip dapat dibedakan kedalam 2 jenis, penjelasannya sebagai berikut:

1. Arsip tertutup

   Arsip yang dalam pengelolaan dan perlakuannya berlaku ketentuan tentang kerahasian surat-surat.

2. Arsip terbuka

   Arsip yang pada dasarnya boleh diketahui oleh semua pihak/umum (DISPENDA 2014, 12).

Berdasarkan Bentuk dan Wujudnya

Menurut bentuk atau wujudnya, arsip terdiri dari berbagai macam, misalnya surat (arsip korespondensi) yang dalam hal ini diartikan sebagai setiap lembaran kertas yang berisi informasi atau keterangan yang berguna bagi penyelenggaraan kehidupan organisasi, seperti naskah perjanjian atau kontrak, akte, notulen rapat, laporan, kuitansi, naskah berita acara, bon penjualan, kartu pegawai, tabel, gambar, grafik atau bagan. Selain surat, bentuk atau wujud arsip dapat juga berupa pita rekam, piringan hitam, mikrofilm, CD, dsb.[10]

Pengertian Sistem Informasi Kearsipan

Sistem Informasi Kearsipan merupakan perangkat-perangkat yang saling berinteraksi dalam pengolahan data kearsipan untuk mencapai tujuan dari fungsi kearsipan, yaitu penyimpanan, penataan, pengelompokan, pengendalian dan pemeliharaan kearsipan (DISPENDA 2014).

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek peneltian merupakan hal utama yang harus dilakukan dari penelitian. Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah PT. Munasa Kreasi Nusantara yang beralamat di jalan Saturnus Selatan No. 17 Bandung, Jawa Barat. Adapun mengenai objek penelitian akan dijelaskan sebagai berikut .

PT. Munasa Kreasi Nusantara merupakan perusahaan konsultan mandiri yang berdiri pada tanggal 19 Oktober 2001, oleh Notaris Yusep Sugih Munandar SH No. 19. Perusahaan ini pada mulanya bernama CV. Munasa Kreasi Artistika yang berdomisili di Sukabumi dan pada tahun 2007 dirubah menjadi PT. Munasa Kreasi Nusantara dengan Notaris Hary Susanto, SH Tanggal 4 September 2007 No. 2 dengan domisili di Kota Bandung.

PT. Munasa Kreasi Nusantara menekuni bidang jasa Konsultansi Teknik Desain dan Manajemen sebagai profesi yang disiapkan guna memberikan bantuan dan pelayanan dalam melaksanakan berbagai kegiatan yang berkaitan dengan Bidang Survey, Perencanaan Umum, Studi Kelayakan, Perencanaan dan Perancangan Teknik, Amdal, Pengawasan Teknik, Penelitian serta pengembangan berbagai bidang lainnya.

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data, baik itu berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun suatu penelitian dan kemudian menganalisis faktor faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah (rasional, empiris, dan sistematis) yang digunakan oleh pelaku disiplin ilmu untuk melakukan penelitian. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan yaitu rasional, empiris dan sistematis (Sujawerti 2014).

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan berorentasi objek, dimana pendekatan berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode pendekatan berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Metode Pendekatan berorentasi objek merupakan sebuah sistem yang dibangun dengan sebuah sistem yang komponennya dibungkus (dienkapsulasi) menjadi kelompok data dan fungsi. Setiap komponen dalam sistem tersebut dapat mewarisi atribut dan sifat dan komponen lainnya, dan dapat berinteraksi satu sama lain.

Metode Pengembangan Sistem

Metode yang penulis gunakan dalam peneltian ini adalah prototype merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pemakai (*user*). Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan *prototype*, yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada *user* dan *user* diberikan kesempatan untuk diberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan. Berikut gambaran pendeketan prototype dapat dilihat pada gambar .

Gambar 1 Paradigma *Prototype*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang berjalan tidak jauh berbeda dengan dengan sistem yang lama, hanya saja penulis mengusulkan sistem yang lebih terkomputerisasi yang dimana terdapat sebuah aplikasi yang untuk proses pendataan pekerjaan jasa konsultasi dan pengarsipan pekerjaan jasa konsultasi serta terdapat sebuah database untuk penyimpanan data secara terkomputerisasi.

a. Prosedur pencatatan pekerjaan jasa konsultasi

   Berikut ini adalah prosedur pencatatan pekerjaan jasa konsultasi yang diusulkan pada sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara:

   1. Pengguna sistem (bagian pengelola arsip) menerima data-data pekerjaan dari bidang adminitrasi.
   2. Bagian pengelola arsip menginput data pekerjaan jasa konsultasi yang kemudian disimpan dalam basis data kearsipan.

b. Prosedur pemasukan data arsip

   Berikut ini adalah prosedur pemasukan data arsip yang diusulkan pada sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara :

   1. Pekerjaan jasa konsultasi yang selesai akan otomatis terdapat pada menu pekerjaan selesai.
   2. Arsiparis mengecek kelayakan arsip yang akan dibagi menjadi 2 arsip yaitu arsip utama dan arsip .
   3. Arsiparis menginputkan nomor kontrak arsip sesuai dengan dengan dokumen fisik arsip.
   4. Arsiparis memasukan *file* pdf hasil *scan* dari arsip fisik kemudian data arsip disimpan kedalam database.

c. Prosedur peminjaman arsip

Berikut ini adalah prosedur peminjaman arsip yang diusulkan pada sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara :

1. Pekerjaan jasa konsultasi telah menjadi arsip.
2. Arsiparis menginputkan kode arsip yang akan dipinjam.
3. Setelah arsip yang dipinjam dicari semua Arsiparis menginputkan form peminjaman mulai dari nama peminjam , alamat , nomor telepon.
4. Arsiparis menyimpan data peminjaman.

Use Case Diagram yang diusulkan

Pada dasarnya use case sistem yang diusukan tidak jauh berbeda dengan use case yang ada pada sistem yang berjalan. Perbedaan hanya terlihat pada proses penyimpanan arsip dengan proses yang terkomputerisasi. Adapun use case diagram yang diusulkan sistem informasi kearsipan di PT. Munasa Kreasi Nusantara adalah sebagai berikut.

Gambar 2 Use Case yang diusulkan

Objek Diagram yang diusulkan

Object diagram dalah suatu diagram yang berfungsi untuk mengatur atribut, objek dan hubungan antara contoh dalam diagram, objek diagram juga dapat menampilkan struktur model sistem dalam waktu tertentu. Adapun objek diagram yang diusulkan sebagai berikut :

Gambar 3 Objek Diagram yang diusulkan

Perancangan input

Perancangan input meliputi desain dari dokumen-dokumen. inputan yang digunakan untuk menangkap data dan semua kode-kode yang digunakan. Dokumen input ini sangat penting digunakan untuk menghasilkan output yang benar. Adapun perancangan input dari sistem informasi Kearsipan ini adalah sebagai berikut :

a. Rancangan menu utama

Gambar 4 Rancangan Menu utama

b. Rancangan *form input* pekerjaan baru

Gambar 5 Rancangam *form input* pekerjaan baru

c. Rancangan *form input* laporam

Gambar 6 Rancangam *form input* laporam

Perancangan Output

Perancangan output bertujuan untuk merancang keluaran yang dihasilkan oleh sistem informasi yang akan dibuat, sehingga sesuai dengan kebutuhan proses bisnis PT. Munasa Kreasi Nusantara.

a. Data Daftar Pekerjaan PT. Munasa Kreasi Nusantara

Gambar 7 Rancangam *Output* data pekerjaan

b. Laporan

Gambar 8 Rancangam *Output* laporan

Perancangan Arsitektur Jaringan

Sistem Informasi Kearsipan pada PT. Munasa Kreasi Nusantara menggunakan LAN (local area network) sebagai jaringannya. Alasan penggunaan LAN dalam peng-aplikasian sistem informasi kearsipan PT. Munasa Kreasi Nusantara adalah segi cakupan penggunaan yang hanya digunakan didalam perusahaan. Gambar di bawah ini akan menunjukkan bagaimana arsitektur jaringan sistem informasi kearsipan pada PT. Munasa Kreasi Nusantara.

Gambar 9 Arsitektur jaringan yang disusulkan

Kasus dan hasil pengujian

Pengujian yang dilakukan menggunakan *blackbox*, dan dilakukan berdasarkan masing-masing halaman web yang terdapat pada aplikasi, dan berikut deskripsinya.

Tabel 2 Pengujian tambah pekerjaan

Implementasi Perangkat Lunak

Dalam mengembangkan sistem informasi kearsipan ini menggunakan sistem operasi Windows 7, XAMPP 3.2.1 , Adobe Dreamweaver CS5, Sublime text, Codeigniter. Pemilihan XAMPP dikarenakan faktor kecepatan, kinerja yang stabil, dan performa yang cukup baik dalam menjalakan aplikasi berbasis web. Codeigniter dipilih karena mendukung proses Model View Control dan memberikan kemudahan dalam membuat suatu sistem informasi. Adobe Dreamweaver CS5 dan Sublime text digunakan untuk penulisan pengkodean yang menyediakan fasilitas yang cukup memudahkan penulisan kode-kode program. Sementara MySQL digunakan sebagai perangkat lunak pengembang dalam pembuatan basis data.

Implementasi Antar Muka

Dalam bahasa pemrograman PHP, implementasi antarmuka dilakukan dengan sebuah webpage yang berekstensi (.php). Setiap halaman dalam perangkat lunak dibuat File program yang ditulis dengan berekstensi (.php). Akan tetapi pada *framework codeigniter* ekstensi tersebut bisa dihlangkan dan hanya akan tampil berdasarkan nama pada method controller. Berikut ini adalah implementasi dari setiap halaman yang dibuat dan dibedakan berdasarkan kebutuhan penggunaan. Adapun implementasi antar muka digambarkan sebagai berikut :

a. Tampilan *Dashboard* utama

Gambar 10 Tampilan *dashboard* utama

b. Tampilan *list* Pekerjaan

Gambar 11 Tampilan *list* pekerjaan

c. Tampilan laporan

Gambar 12 Tampilan laporan

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Perancangan Sistem Informasi Kearsipan merupakan pencangan dari dari sistem yang sedang berjalan di PT. Munasa Kreasi Nusantara. Permasalahan yang muncul telah diupayakan untuk dapat ditangani dengan sistem yang baru ini, adapun kesimpulan yang dapat diambil antara lain :

1. Dengan dibuatnya sistem informasi kearsipan kehilangan dokumen arsip dapat di minimalisir . dan tidak semua orang bisa mengakes data arsip . hanya pihak PT. Munasa saja yang dapat melihatnya.
2. Dengan dibuatnya sistem informasi kearsipan ini pembatasan pekerjaan tiap bulan dapat dibatasi tidak semua pekerjaan akan diambil pada tiap bulan. sehingga tidak terjadi lagi pekerjaan yang terbengkalai atau bahkan sampai gagal.
3. Dengan dibuatnya sistem informasi kearsipan ini pengklasifikasian arsip lebih jelas . dimana terdapat dua tipe arsip yang salah satunya dapat menjadi acuan pengalaman pada pekerjaan mendatang.
4. Dengan dibuatnya sistem informasi kearsipan ini peminjaman dan pengembalian arsip lebih jelas siapa yang meminjam siapa pemberi pinjam . kapan dikembalikan semuanya tercatat yang mengurangi resiko kehilangan.

Saran

Penulis menyadari bahwa pada sistem informasi kearsipan ini masih banyak kekurangan, untuk itu apabila kedepannya penelitian ini akan dilanjutkan, penulis akan memberikan beberapa saran mengenai bagian-bagian yang sebaiknya ditingkatkan lagi, yaitu :

1. Proses pengarsipan diharapkannya tidak hanya arsip kontrak saja melainkan segala arsip yang berhubungan dengan perusahaan seperti arsip laporan pekerjaan , pajak, surat-surat perusahaan.
2. Diharapkan kedepannya sistem informasi ditambahkan fungsi *menscan* langsung dokumen dokumen arsip tanpa perlu mengunakan aplikasi lain.
3. Proses pengaman data arsip kedepannya diharpakan memiliki fitur enkripsi yang menjamin keamanan data arsip.
4. Diharapkan kedepannya dalam segi penampilan *User Interface* masih sederhana dan banyak kekurangan sehingga belum sepenuhnya *user friendly*.

V. DAFTAR PUSTAKA

Febriadi. 2014 . Bimbingan teknis sistem informasi kearsipan , Bandung: Dispenda

HM. Jogiyanto. 2005 . Analisis dan Disain Sistem Inforamasi, Yogyakarta: Andi

O’Brien. James A. 2010 . Introduction to Information System, New York: McGraw-Hill Irwin

Republik Indonesia. 1971 . Undang-Undang No. 7 Tahun 1971 tentang Kearsipan

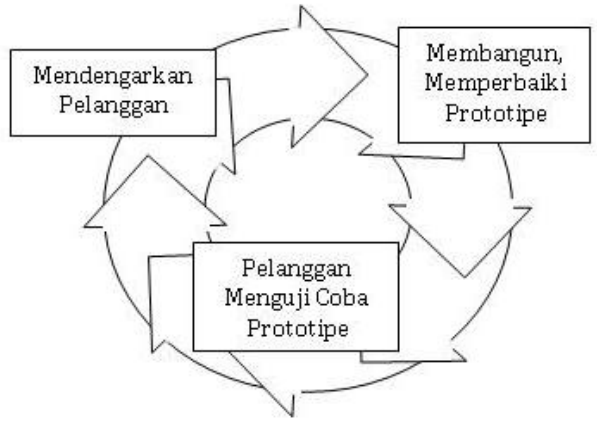
Republik Indonesia. 2009. Undang-Undang No. 43 Tahun 2009 tentang Kearsipan

Sahata. Andri . _____ . Komputer dan Masyarakat ,_____:_____

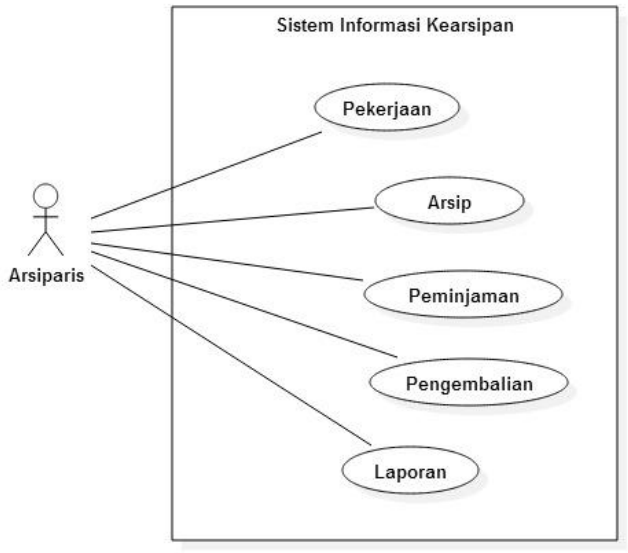
Sujarweti. V Woratna. 2014 . Metodologi Penelitian", Yogyakarta: Pustaka Baru Press

Susanto. Azhar. 2008. Sistem Informasi Akuntansi, Jakarta: Gramedia

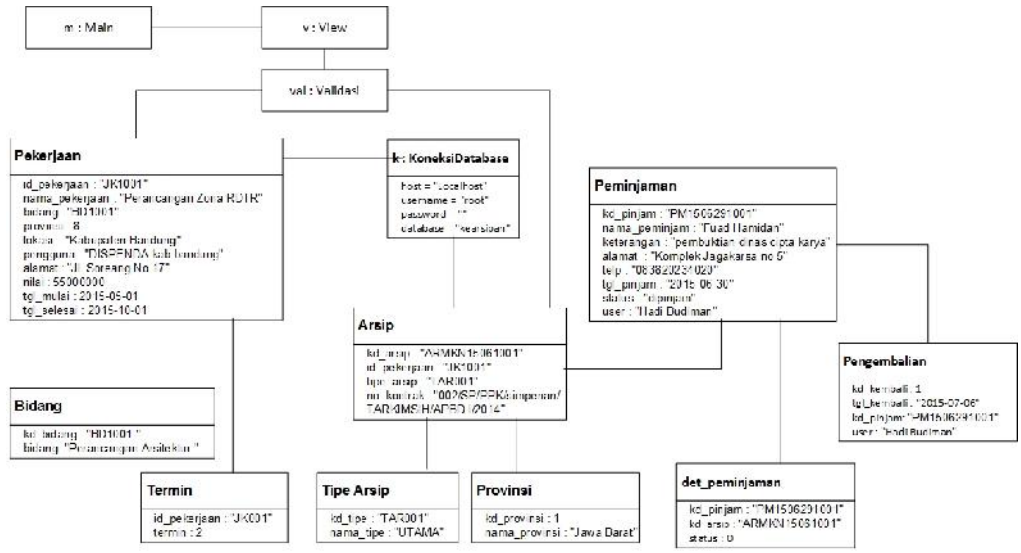
Sutarbi. Tata. 2012. Sistem Informasi dan Implementasinya, Yogyakarta: Andi



Gambar 1 Paradigma *Prototype*



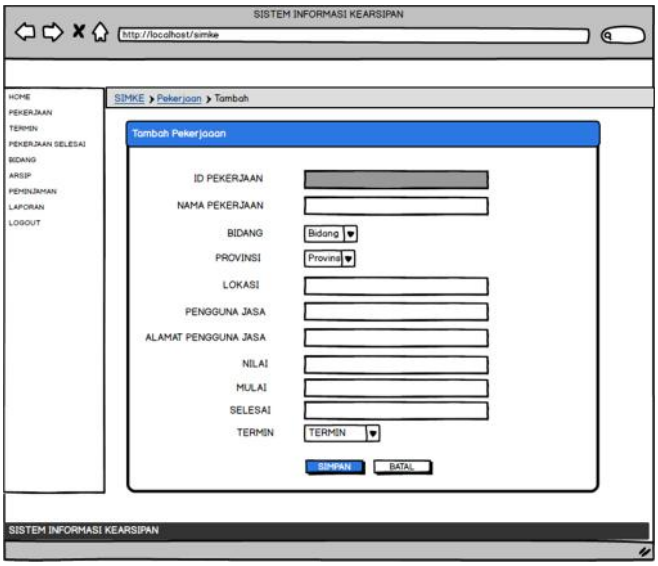
Gambar 2 Use Case yang diusulkan



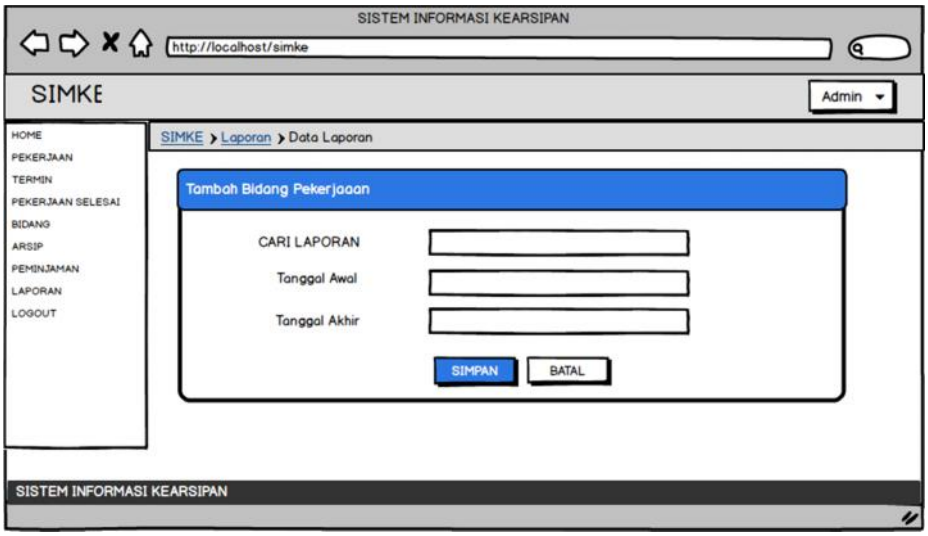
Gambar 3 Objek Diagram yang diusulkan



Gambar 4 Rancangan Menu utama



Gambar 5 Rancangam *form input* pekerjaan baru



Gambar 6 Rancangam *form input* laporan

10 record per page

Search

ID	Nama Pekerjaan	Bidang	Provinsi	Lokasi	Pengguna	Alamat	Nilai	Mulai	Selesai	Aksi

Gambar 7 Rancangam *Output* data pekerjaan

PT. MUNASA KREASI NUSANTARA

PLANNING, DESIGN, MANAGEMENT AND ENGINEERING CONSULTANT

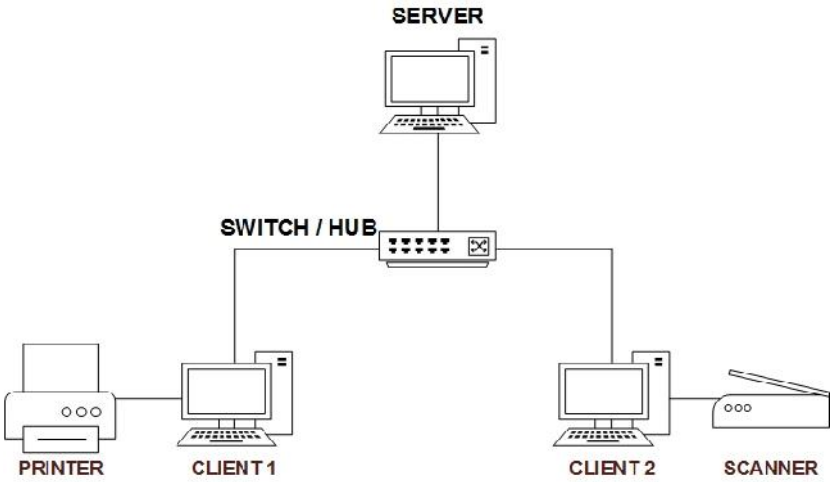
Jl. MARS SELATAN No. :7 MARGAHAYU RAYA TELP/FAX (022)7509441 BANDUNG 40268

NIENDC : 1616/P/0718-B

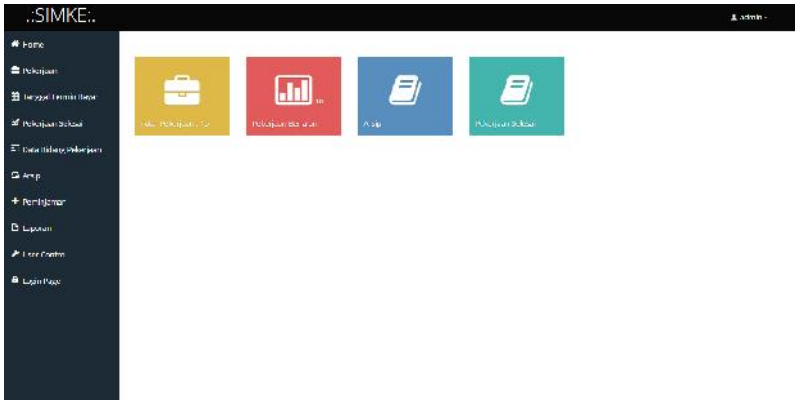
LAPORAN PT Munasa Kreasi Nusantara

ID	Nama Pekerjaan	Bidang	Provinsi	Lokasi	Pengguna	Alamat	Nilai	Mulai	Selesai

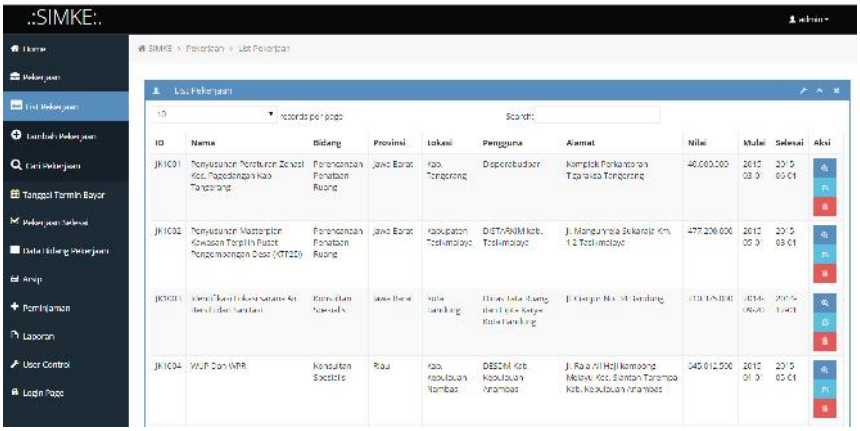
Gambar 8 Rancangam *Output* laporan



Gambar 9 Arsitektur jaringan yang disusulkan



Gambar 10 Tampilan *dashboard* utama



Gambar 11 Tampilan *list* pekerjaan



Gambar 12 Tampilan laporan

Tabel 1 Jumlah arsip kontrak PT. Munasa Kreasi Nusantara

(Sumber : Dta internal PT. Munasa Kreasi Nusantara)

No	Tahun	Jumlah Arsip Kontrak
1	2010	78
2	2011	86
3	2012	70
4	2013	45
5	2014	50

Tabel 2 Pengujian tambah pekerjaan

No	Input	Output yang diharapkan	output	Kesimpulan
1	Semua *form* diisi dengan benar	Data yang dimasukkan tersimpan	Data yang dimasukkan tersimpan	[X] diterima [ ] ditolak
2	*form* tidak semua diisi	Pesan: Anda belum mengisi *field*. Sesuai dengan *field* yang belum diisi	Pesan: Anda belum mengisi *field*. Sesuai dengan *field* yang belum diisi	[X] diterima [ ] ditolak
3	*form* tidak semua diisi	Pesan: Anda belum mengisi *field*. Sesuai dengan *field* yang belum diisi	Pesan: Anda belum mengisi *field*. Sesuai dengan *field* yang belum	[X] diterima [ ] ditolak