BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pendukung perkembangan bangsa yang memiliki salah satu visi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, di Sumedang Instansi tertinggi yang membidangi pendidikan adalah Dinas Pendidikan yang ditetapkan melalui Perda No.48/2001 tanggal 1 April 2001 yang tadinya merupakan Departemen Pendidikan Nasional. Dinas Pendidikan juga merupakan salah satu instansi yang memiliki pegawai paling banyak dibandingkan instansi-instansi lain mengingat Dinas Pendidikan memiliki pegawai struktural dan pegawai fungsional.

Berdasarkan wawancara kepada pegawai Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang Sub Bagian Kepegawaian dapat disimpulkan bahwa penjadwalan kenaikan gaji berkala pegawai di Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang terjadi dalam dua tahun sekali, kenaikan golongan dan pangkat terjadi dalam empat tahun sekali dengan dilakukannya juga penilaian-penilaian terhadap kriteria yang sudah ditentukan seperti pendidikan sekolah, diklat kedinasan, PBM/BP/praktek dan pengembangan profesi sebagai faktor penunjang kenaikan pangkat, dan usia pensiun di tentukan setelah pegawai fungsional menginjak usia 60 tahun dan pegawai struktural menginjak usia 57 tahun. Selama ini sistem penjadwalan dan pengambilan keputusan itu dilakukan secara *manual* dengan menghitung sejak

kapan terhitung sebagai pegawai dan pengumpulan syarat-syarat kenaikan pangkat *manual*, juga seringnya muncul masalah dalam kenaikan gaji berkala, kenaikan pangkat dan masa pensiun karena tidak adanya pesan atau peringatan, aplikasi ini juga dapat melihat *history* pegawai yang naik gaji berkala dan kenaikan pangkat, selain itu sistem pengarsipan masih dilakukan secara *manual* sehingga bisa memungkinkan kehilanagan atau kerusakan arsip, pengarsipan berbentuk dokumen tertulis akan menggunakan ruang dan biaya, sehingga diperlukan sebuah aplikasi yang mampu mendukungnya.

Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang khususnya Sub Bagian Kepegawaian membutuhkan perangkat lunak SPK (*Decision Support System*) berbasis komputer untuk kenaikan gaji berkala, kenaikan pangkat dan penentuan masa pensiun. Dipilihnya Sistem Pendukung Keputusan di Sub Bagian Kepegawaian Kabupaten Sumedang karena tidak adanya suatu sistem terkomputerisasi untuk menjadwalakan kenaikan pangkat, kenaikan gaji berkala, dan peringatan masa pensiun. SPK adalah suatu sistem berbasis komputer yang mampu memecahkan masalah-masalah yang tidak terstruktur secara efisien dan efektif.

Berdasarkan latar belakang diatas dan setelah dilakukan *survei* ke Sub Bagian Kepegawaian Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang maka akan dibangun **“SISTEM PENDUKUNG PENGAMBIL KEPUTUSAN KEPEGAWAIAN PADA DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SUMEDANG ”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian kebutuhan yang dilakukan pada Sub Bagian kepegawaian Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang, maka muncul permasalahan bagaimana membangun dan menerapkan Sistem Pendukung Pengambil Keputusan Kepegawaian Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang.

1.3. Maksud danTujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk Membangun Sistem Pendukung Pengambil Keputusan Kepegawaian Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang.

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Memudahkan pendataan pegawai Dinas Pendidikan kabupaten Sumedang baik pegawai guru ataupun pegawai struktural mengingat Dinas Pendidikan merupakan salah satu instansi dengan pegawai terbanyak.
2. Membuat sistem penjadwalan gaji berkala, penentuan masa pensiun dan penjadwalan serta penilaian syarat-syarat kenaikan pangkat, juga mengefisienkan waktu prosesnya.
3. Menangani kebutuhan akan sistem pendukung keputusan di Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang khususnya Sub Bagian Kepegawaian.
4. Memberikan kemudahan kepada Sub Bagian Kepegawaian Dinas Pendidikan Kabupaten Sumedang.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari Sistem Informasi Kepegawaian Dinas pendidikan Kabupaten Sumedang adalah sebagai berikut :

1. Membahas mengenai manajemen data pegawai yaitu proses pemasukan data pegawai, proses perubahan data pegawai, proses penghapusan data pegawai.
2. Program aplikasi ini hanya untuk kenaikan gaji berkala, kenaiakan pangkat dan penentuan masa pensiun.
3. Untuk menentukan kenaikan pangkat juga menggunakan perhitungan dari faktor-faktor yang dinilai oleh tim penilai kenaikan pangkat dan dalam kasus ini menggunakan metode MFEP.
4. Faktor-faktor yang dikualifikasikan dalam kenaikan pangkat adalah :
    a. Pendidikan Sekolah 30 %
    b. Diklat Kedinasan 20%
    c. PBM/BP/Praktek 40%
    d. Pengembangan Profesi 10%
5. SPK ini adalah sistem dengan Client Server.
6. Database menggunakan *MySQL 5.1* dan pembangunan aplikasi menggunakan *Borland Delphi 7*
7. Model proses dan data menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

1.5. Metodologi Penelitian

1. Meotodepengumpulan data

   a. Studi Pustaka

      Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

   b. Wawancara

      Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

   c. Observasi

      Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan data oleh pengumpul data terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penyusunan. Dalam melakukan observasi penulis melakukan beberapa pengamatan terhadap sistem kerja, proses pengolahan data yang sedang berjalan.

2. Metode Pengembangan perangkat lunak

   Metode Pengembang perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

   a. Analysis

      Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang *domain* informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb. Dari aktivitas tersebut

(pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*.

b. Design/Perancangan

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *software* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software*.

c. Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

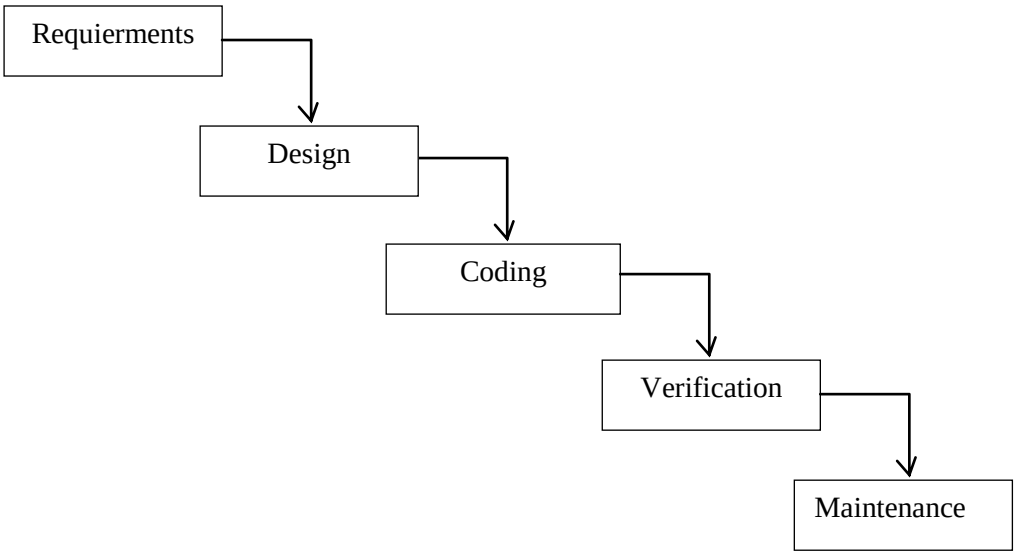
d. Testing/Verification

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus di uji cobakan, agar *software* bebas dari *error*, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

e. Maintenance

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada

software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya. Seperti yang ditunjukan pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1. Metode *Waterfall*

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah/ ruang lingkup kajian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program yang berhubungan dengan aplikasi yang dibangun, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem pendukung keputusan tersebut.

BAB III ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini menjelasakan seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, kebutuhan non fungsional, selain analisis sistem bab ini juga melakuakn perancangan antar muka atau mendesain sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis tersebut. Tool untuk memodelkan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas implementasi dari tahapan analisis dan perancangan sistem kedalam perangkat lunak (dalam bentuk bahasa pemrograman), serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibuthkan dalam membangun sistem. Bab ini juga berisi pengujian terhadap sistem apakah sudah benar-benar berjalan seperti yang diharapkan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal – hal terpenting yang dibahas dan kemudian dijadikan kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang dimungkinkan untuk pengembangan perangakat lunak ini.