BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Museum nasional merupakan salah satu museum terbaik yang berada di DKI Jakarta. Museum nasional berada dibawah naungan kementrian budaya dan pariwisata, direktorat sejarah dan purbakala. Seperti layakanya organisassi lain, museum nasional memiliki struktur organisasi dan bagian-bagian tertentu. Salah satu bagian yang ada yaitu bagian kepegawaian.

Bagian kepegawaian merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah lembaga atau perusahaan profit maupun nonprofit yang memiliki pegawai atau staf sebagai penggerak kegiatannya. Mengelolah seluruh data pegawai merupakan tugas pokok bagian kepegawaian. Data yang harus diolah terdiri dari data pribadi pegawai, data keluarga, data prestasi selama bekerja, cuti, kenaiakn gaji, kenaikan pangkat dan lain sebagainya. Namun sering kali kekompleksitasan tugas tersebut hanya dipandang sebelah mata. Hal ini terbukti dengan luas ruangan dan jumlah staf yang terbatas serta fasilitas lainyang sangat minim, termasuk dengan *tools* pendukung seperti aplikasi pengolahan data pegawai berbasis komputerisasi.

Seluruh pengolahan data pegawai pada Museum Nasional masih dilakukan secara manual. Berbagai permasalahan yang ditimbulkan tentunya akan menghambat efektifitas dalam pelaksanaan tugas. Adanya kesalahan saat memasukkan data, pencarian data yang membutuhkan waktu lebih lama, berkas-berkas penting yang hilang atau berserakan bukan pada tempatnya, pengarsipan yang tidak teratur, pendataan yang tidak sistematis, kesulitan bila terjadi perubahan data serta kesulitan dan kesalahan lain yang terjadi akibat *human error*.

Dalam upaya membantu menyelesaikan berbagai permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat berjalan secara lebih sistematis, terperinci dan detail serata dapat mengurangi *human error*. Aplikasi yang dianjurkan untuk

mengatasi berbagai permasalahan tersebut adalah *Sistem Informasi Kepegawaian Museum Nasional (SIKMuNas).*

1.2 Perumusan Masalah

Berdasakan penjabaran latar belakang, di atas maka rumusan masalah sebagai berikut :

A. Bagaimana kekompleksitasan pekerjaan pada bagian kepegawaian dapat teratasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada ?
B. Bagaimana agar sistem manual yang sering kali menyebabkan *human error* dapat teratasi ?
C. Bagaimana pengolahan data dan pengarsipan agar lebih teratur dan sistematis ?
D. Bagaimana pencarian data dapat lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu lama ?

1.3 Maksud Dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari membangun aplikasi SIKMuNas adalah untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pada bagian kepegawaian Museum Nasional.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dari pembangunan SIKMuNas adalah

A. Dapat mengatasi kekompleksitasan pekerjaan pada bagian kepegawaian dapat teratasi dengan memanfaatkan sumber daya yang ada.
B. Dapat sistem manual yang sering kali menyebabkan *human error* dapat teratasi.
C. Dapat mengatasi pengolahan data dan pengarsipan agar lebih teratur dan sistematis.
D. Dapat mengatasi pencarian data agar lebih mudah dan tidak membutuhkan waktu lama.

1.4 Batasan masalah

A. Proses-proses yang terdapat pada aplikasi SIKMuNas

1. Login
2. Pengolahan data kepegawaian
3. Pengolahan laporan kepegawaian

B. Data-data yang diolah dalam proses-proses pada aplikasi SIKMuNas

1. Login
2. Pengolahan data kepegawaian

   Dalam proses ini diolah data dasar pegawai dari seluruh pegawai di Museum Nasional, dengan fungsi-fungsi sebagai berikut :

a. Lihat data kepegawaian
b. Tambah data kepegawaian
c. Cari data kepegawaian
d. Ubah data kepegawaian
e. Hapus data kepegawaian

3. Pengolahan Laporan Kepegawaian

   Dalam proses ini diolah data pensiun dari seluruh pegawai di Museum Nasional, dengan fungsi-fungsi sebagai berikut :

a. Laporan kepegawaian
b. Laporan jabatan
c. Laporan pensiun

C. *Software* yang digunakan dalam pembangunan aplikasi SIKMuNas

1. Operating sistem yang digunakan dalam SIKMuNas adalah Windows XP, Windows Visata maupun Windows 7
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi SIKMuNas adalah Paskal
3. *Tools* yang digunakan dalam pembangunan aplikasi SIKMuNas adalah Delphi 7
4. *Database management system* (DBMS) yang digunakan dalam pembangunan aplikasi SIKMuNas adalah Paradox

D. *Hardware* yang dibutuhkan dalam aplikasi SIKMuNas

Rincian spesifikasi pada *hardware* yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi SIKMuNas sebagai berikut :

1. *Processor* Intel pentium IV 1.7 Ghz
2. Memori 256 MB
3. VGA 64 MB
4. *Harddisk* 40 GB

E. *Brainware* yang menggunakan aplikasi SIKMuNas

Pihak-pihak yang menggunakan SIKMuNAs adalah staf bagian kepegawain di Museum Nasional.

F. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan Flowchart dan ERD *(Entity Relationship Diagram*) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD *(Data Flow Diagram*).

1.5 Metode penelitian

Metode penelitian pada pembangunan aplikasi ini memiliki 2 metode yang dijabarkan seperti dibawah ini:

1.5.1 Metode pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

A. Studi pustaka

Pengumpulan data dengan studi pustaka dilakukan untuk mencari kajian berupa buku, jurnal-jurnal ilmiah maupun artikel yang terkait dengan objek permasalahan.

B. Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara dilakukan secara langsung dengan para staf dibagian kepegawaian untuk mengetahui obkek permasalahan secara lebih pasti dan mendetail.

C. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung dilakukan untuk memastikan objek permasalahan yang terjadi pada bagian kepegawaian museum nasional

D. Kuesioner

Kuisioner dibuat untuk melakukan pengujian beta pada aplikasi SIKMuNas.

1.5.2 Metode perancangan sistem

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall method*, yaitu meliput beberapa tahap–tahap sebagai berikut :

A. ***Requirements analysis and definition***

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

B. ***Sistem and software design***

Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

C. ***Implementation and unit testing***

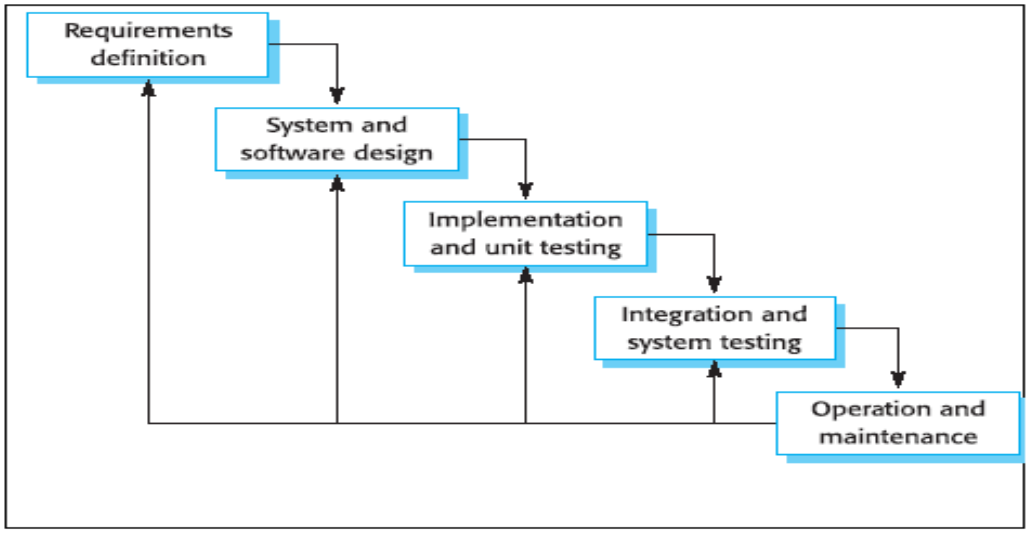
Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

D. ***Integration and sistem testing***

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*sistem testing*).

E. ***Operation and maintenance***

Mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya



Gambar 1.1 *Watelfall Method*

1.6 Sistematika penulisan

Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan pengembangan sistem, batasan masalah, metodologi penelitian/ sistematika kerja dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Berisi pembahasan dan penjabaran dari teoti-teori pendukung. sejarah perusahaan, tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, bidang pekerjaan perusahaan, bidang pekerjaan divisi, dan struktur organisasi perusahaan.

Bab III Analisis Perancangan dan Implemantasi

Berisi gambaran sistem dan deskripsi hasil analisa sistem, gambaran sistem yang akan dirancang dan deskripsi hasil perancangan dalam bentuk uraian maupun menggunakan tools. uraian lingkungan operational, implementasi antar muka dan algoritma utama berisi deskripsi teknik pengujian dan strategi pengujian yang digunakan.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan dan saran pelaksanaan tulis ilmiah yang dikerjakan serta aplikasi yang dikembangkan.