BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian dari penelitian ini adalah sistem informasi kepegawaian yang berkenaan dengan proses pensiun dan kenaikan pangkat yang berjalan di kantor Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Berdasarkan Peraturan Daerah (Perda) No. 21 Tahun 2008 yang memuat tentang Penyempurna- an Struktur Organisasi Perangkat Daerah (SOPD) pada Pemerintahan Provinsi Jawa Barat yang ditetapkan pada 24 Oktober 2008, Dinas Olah Raga dan Pemuda (Disorda) merupakan salah satu SOPD baru. Sementara pengisian jabatan nya untuk kepala dinas baru berlangsung pada 31 Desember 2008.

Dua substansi pokok wilayah garapan DISORDA Jabar menyangkut keolahragaan dan kepemudaan. Keolahragaan merupakan substansi yang apabila dikelola dan dilaksanakan dengan baik akan sangat bermakna dalam rangka membangun kualitas hidup masyarakat. Sementara kepemudaan merupakan kelompok masyarakat tertentu yang dalam bahasa Undang-Undang Kepemudaan terkelompok dalam batasan usia 16-30 tahun. Namun, sesuai substansi fokus tulisan ini akan lebih mengarah pada pengembangan keolahragaan.

. Di Indonesia hanya ada tiga disorda, yaitu Jawa Barat, DKI Jakarta yang berusia 32 tahun, dan Sumatra Selatan yang berubah menjadi Disorda satu tahun terakhir. Di provinsi lain, sebagian besar adalah Dispora seirama dengan pusat. Dispora yang paling tua adalah Jawa Timur yang sudah menembus usia 18 tahun.

Terlepas dari usia perjalanan waktu, Disorda Jabar memiliki kapasitas untuk berkembang cepat guna mengejar ketertinggalan dari provinsi lain. Di samping karena kuatnya komitmen pemerintah yang didukung secara politik oleh DPRD, ditambah ketersediaan sumber daya tenaga keolahragaan, termasuk sistem pembinaan yang telah terbangun dan menjadi rujukan nasional, keberadaan Disorda akan turut memperkukuh percepatan pembangunan di Jawa Barat sebagaimana visi yang dicanangkan.

Belum banyak aksi yang dapat dilakukan oleh Disorda Jabar dalam perjalanan waktunya selama satu tahun, kecuali menyelenggarakan berbagai kegiatan yang telah diprogramkan dalam tahun anggaran 2009 sekaligus menata arah, dan menyatukan visi dengan berbagai lembaga mitra. Untuk olah raga, Disorda bersinergi dengan KONI bersama organisasi induk cabang olah raga dan organisasi olah raga yang berkembang di masyarakat.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.1.2.1 Visi

Visi dari Dinas Olah Raga dan Pemuda adalah:

JABAR TERKINI 2016(Termaju dan Kekuatan Inti Nasional Indonesia). Maksud dari Jabar Terkini adalah bahwa pembangunan bidang keolahragaan dan kepemudaan yang diselenggarakan oleh Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat menjadikan Jawa Barat menjadi Provinsi terunggul/termaju dan Kekuatan Inti Nasional Indonesia.

3.1.2.2 Misi

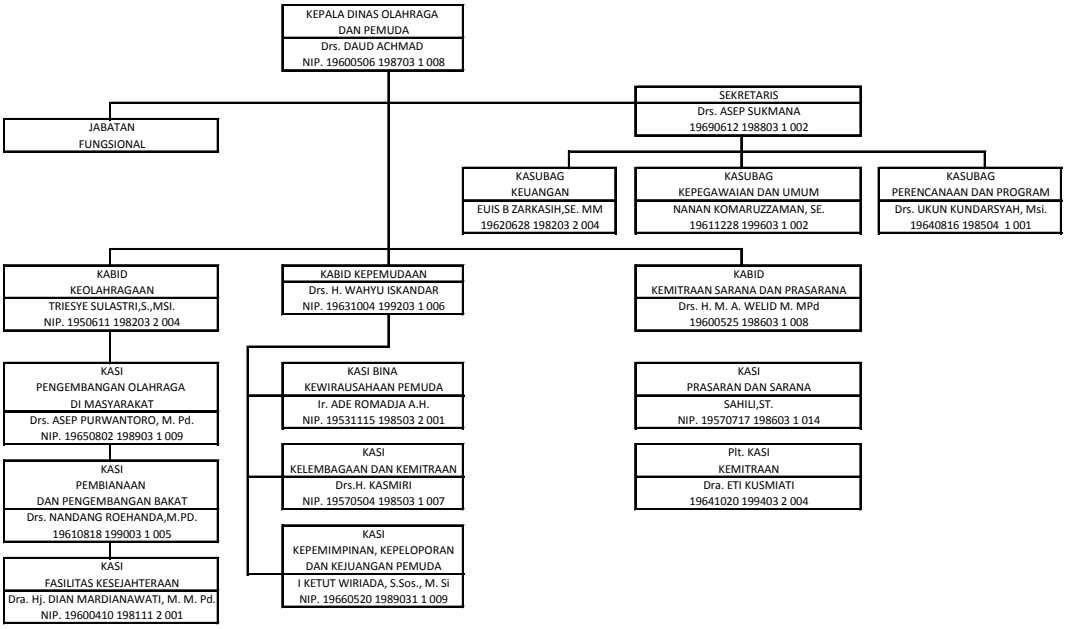
Misi dari Dinas Olah Raga dan Pemuda adalah:

1. Menyelenggarakan berbagai kegiatan keolahragaan di masyarakat secara luas sebagai upaya pembinaan dan pengembangan kualitas kehidupan masyarakat yang berbudaya.
2. Menyelenggarakan pembinaan dan pengembangan olahragawan dan calon olahragawan yang memiliki bakat prestasi untuk dikembangkan menjadi olahragawan nasional.
3. Menyelenggarakan pembinaan dan pengembangan tenaga keolahragaan sesuai dengan profesinya, baik kuantitas maupun kualitasnya.
4. Memfasilitasi kesejahteraan pelaku olahraga sesuai dengan prestasi yang dilindungi oleh perundang – undangan yang berlaku.
5. Menyelenggarakan dan memfasilitasi berbagai kegiatan kepemudaan termasuk pengembangan kelembagaan pemuda dalam angka pembentukan idealisme kebangsaan (Nation and Character Building) dan jiwa kewirausahaan pemuda yang bercirikan kepeloporan, kejuangan dan kepemimpinan.

6. Melakukan berbagai kerjasama kemitraan dengan berbagai instansi pemerintah swasta seperti : Perguruan tinggi, Lembaga Pemerintah non Departemen, BUMN / BUMD, Perusahaan Swasta dan Lembaga swadaya Masyarakat yan memiliki kompetensi untuk memajukan dunia keolahragaan dan kepemudaan.
7. Menginventarisir, memelihara, merancang, mengembangkan, dan melaksanakan pembangunan sarana dan prasarana keolahragaan dan kepemudaan, baik berupa fasilitas ruang publik/lapangan olahraga multi fungsi, lapangan olahraga kepentingan training centre, maupun kawasan olahraga demi kepentingan penyelenggaraan pertandingan dan gedung kreasi anak muda.

3.1.3 Strutur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat Pada Gambar 3.1 dibawah ini :



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Olahraga dan Pemuda Provinsi Jawa Barat
(Sumber : SUBAG KEPEGAWAIAN &UMUM, Februari 2011)

3.1.4 Tugas Pokok, Rincian Tugas Unit Dan Tata Kerja

1. Dinas : Dinas Mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan Daerah di bidang olahraga dan pemuda berdasarkan asas otonomi, dekonsentrasi dan tugas pembantuan.

2. Kepala Dinas : Kepala Dinas mempunyai tugas pokok merumuskan, menetapkan meimpin, menkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas pokok Dinas mengkoordinasikan dan membina UPTD.

3. Sekretariat : Sekretariat mempunyai tugas pokok menyelenggarakan koordinasi perencanaan dan program Dinas, pengkajian perencanaan dan program, pengelolaan keuangan, kepegawaian, dan umum. Sekretariat ini membawahkan :

a. Subbagian Perencanaan dan Program yang memiliki tugas pokok melaksanakan koordinasi perencanaan dan penyusunan program.

b. Subbagian Keuangan yang memiliki tugas pokok melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan di lingkungan Dinas.

c. Subbagian Kepegawaian dan Umum yang memiliki tugas pokok melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian, ketatalaksanaan, umum dan perlangkapan.

4. Bidang Keolahragaan : Bidang Keolahragaan mempunyai tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi pembinaan, pengembangan dan kesejahteraan keolahragaan. Bidang Keolahragaan ini membawahkan :

a. Seksi Pengembangan Olah Raga di Masyarakat yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis pengembangan olahraga di masyarkat.

b. Seksi Pembinaan dan Pengembangan Bakat yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta pembinaan dan pengembangan bakat.

c. Seksi Pengembangan Tenaga Keolahragaan yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis pengembangan tenaga keolahragaan.

d. Seksi Fasilitasi Kesejahteraan yang memiliki tugas pokok melaksankan penyusunan bahan kebijakan teknis fasilitasi kesejahteraan.

5. Bidang Kepemudaan : Bidnag Kepemudaan memiliki tugs pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi kepemudaan. Bidang Kepemudaan ini membawahkan :

a. Seksi Kelembagaan dan Kemitraan Pemuda yang memilki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta fasilitasi kelembagaan dan kemitraan pemuda.

b. Seksi Bina Kewirausahaan Pemuda yang memilki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis bina kewirausahaan pemuda.

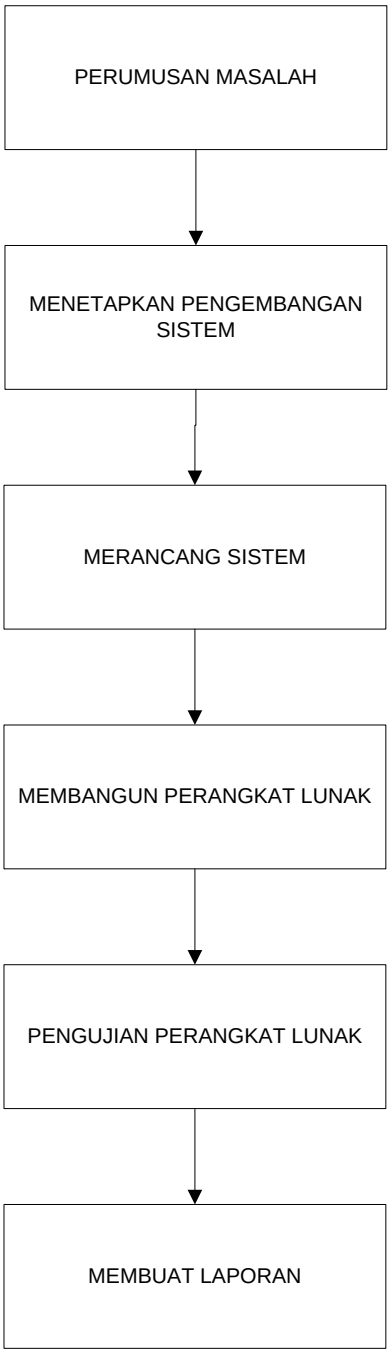
c. Seksi Kepemimpinan yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta fasilitasi kepemimpinan, kepeloporan dan kejuangan pemuda.

6. Bidang Kemitraan, Sarana dan Prasarana : Bidang Kemitraan, Sarana, dan Prasarana memiliki tugas pokok menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis serta fasilitasi kemitraan, prasarana dan sarana. Bidang kemitraan ini membawahkan :

a. Seksi Prasaran dan Sarana yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta fasilitasi sarana dan prasarana.

b. Seksi Kemitraan yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebojakan teknis dan fasilitasi kemitraan.

3.2 Metode Penelitian



Gambar 3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Perumusan Masalah

Perumusan Masalah yaitu menetapkan permasalahan yang ada pada penelitian ini, permasalahan yang ditemukan pada subag. Kepegawaian dan Umum DISORDA peneliti dapatkan dengan cara pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan memadukan data dari sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.2.1.1 Sumber Data Primer

Pengumpulan data merupakan salah satu unsure penting dalam upaya penyelesaian suatu penelitian. Data yang digunakan terdiri dari beberapa metode pengumpulan data , yaitu:

1. Teknik wawancara

   Wawancara dilakukan untuk memperoleh data – data yang bersangkutan dengan penelitian langsung dari sumber yang dapat dipercaya. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada pegawai Subag. Kepegawaian dan Umum.

2. Teknik Observasi

   Teknik observasi ini dimaksudkan untuk mengetahui system yang ada di perusahaan dengan cara terjun langsung ke tempat terjadinya system tersebut. Dalam penelitian ini observasi dilakukan pada Subag. Kepegawaian dan Umum Dinas Olahraga dan Pemuda Pemerintah Provinsi Jawa Barat.

3. Penelusuran Kepustakaan

Penelusuran kepustakaan ini dilakukan dengan cara mencari informasi dengan cara menggali informasi dari berbagai macam sumber seperti buku, jurnal dan lain sebagainya.

3.2.1.2 Sumber Data Sekunder

Sumber Data sekunder dapat diperoleh dari beberapa bentuk media diantaranya, yaitu:

1. Media Internet

   Metode ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran mengenai sistem yang serupa dengan yang akan dibangun. Oleh karena itu memperoleh informasi dari media internet ini menjadi solusi yang tepat dan cepat untuk medapatkan informasi dari sumber dengan cakupan yangsangat luas.

2. Dokumentasi

   Dokumentasi ialah pengawasan dan pencatatan terhadap semua buku yang terbit dari semua negara sepanjang masa. Sehingga dapat pula dikatakan dokumentasi adalah pengawasan terhadap bibliografi di mana saja dan sepanjang masa.

3.2.2 Menetapkan Pengembangan Sistem

Menetapkan pengembangan sistem adalah menentukan metode apa yang digunakan dalam pendekatan dan pengembangan sistem yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pendekatan sistem terstruktur, dan pengambangan sistem prototipe. Metode Pendekatan system merupakan salah

satu cara penyelesaian persoalan yang dimulai dengan dilakukannya identifikasi terhadap adanya sejumlah kebutuhan – kebutuhan, sehingga dapat menghasilkan suatu operasi dari system yang dianggap efektif. Sedangkan Metode Pengembangan Sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokan menjadi beberapa tahapan, yang membantu kita dalam pengembangan.

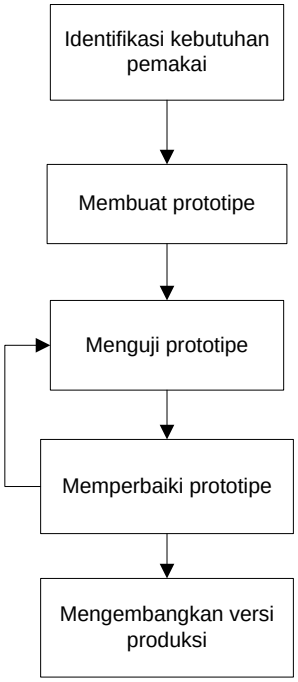
3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah pendekatan terstruktur. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat dan teknik-teknik yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan adalah sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas. Metodologi ini mengendalikan penggunaan alat-alat dan teknik-teknik untuk mengembangkan sistem terstruktur. Alat – alat yang digunakan dalam pendekatan analisis dan pemograman terstruktur adalah *Flow Map*, Diagram Konteks, *Data Flow Diagram* (DFD), Kamus Data, Normalisasi, Tabel Relasi, Kodefikasi, dan Rancangan Input/ Output.

3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem (*systems development*) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem prototype, menurut Abdul kadir (2003 : 416) prototipe merupakan suatu metode dalam sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat suatu program dengan cepat dan bertahap, sehingga

dapat dievaluasi oleh pemakai. Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan teknik prototipe yaitu diantaranya berupa tahap:



Gambar 3.3. Prototipe

(**Sumber:** Abdul kadir, "*pengenalan sistem informasi"*2003:416)

1. **Identifikasi kebutuhan pemakai**

   pengembang dan pemakai bertemu,pemakai menjelaskan kebutuhan sistem.

2. **Membuat prototype**

   pengembang mulai membuat prototype

3. **Menguji prototype**

   pemakai menguji prototype dan memberikan kritikan atau saran

4. **Memperbaiki prototype**

pengembang melakukan modifikasi atau pebaikan sesuai dengan masukan pemakai

5. **Mengembangkan versi produksi**

   pengembang merampungkan sistem sesuai dengan masukan terakhir dari pemakai.

Keunggulan dan Kelemahan Prototipe

a. Keunggulan prototipe adalah:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya.

b. Kelemahan ptototipe adalah :

1. Pelanggan kadang tidak melihat atau menyadari bahwa perangkat lunak yang ada belum mencantumkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan juga belum memikirkan kemampuan pemeliharaan untuk jangja waktu lama.
2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek. Sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana untuk membuat *prototyping* lebih cepat selesai tanpa memikirkan lebih lanjut bahwa program tersebut hanya merupakan cetak biru sistem .

3. Hubungan pelanggan dengan komputer yang disediakan mungkin tidak mencerminkan teknik perancangan yang baik.

3.2.3 Merancang Sistem

Dalam tahap merancang sistem penullis menggunakan alat bantu seperti flowmap, diagram konteks, DFD sedangkan dalam perancangan basis data penulis menggunakan Kamus Data, Normalisasi, dan Tabel Relasi.

3.2.3.1 Alat Bantu Perancangan

1. Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah - langkah dan urutan prosedur dari suatu program. Flowmap berguna untuk membantu analis dan programer untuk memecahkan masalah kedalam segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif pengoperasian. Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah - langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

(**Sumber** :http://www.informasizone.co.cc: 9 Mei 2011)

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah suatu diagram alir yang tingkat tinggi yang menggambarkan seluruh jaringan, masukan dan keluaran. Sistem yang dimaksud adalah untuk menggambarkan sistem yang sedang berjalan, mengidentifikasikan awal dan akhir data awal dan akhir yang masuk dan keluaran sistem. Diagram ini merupakan gambaran umum

sistem yang nantinya akan kita buat, secara uraian dapat dikatakan bahwa diagram konteks itu berisi siapa saja yang memberikan data (inputan) ke sistem serta kepada siapa data informasi yang harus dihasilkan oleh sistem.

3. DFD

DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dgn konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

3.2.3.2 Perancangan Basis Data

Suatu data base dibangun berdasarkan kebutuhan informasi dalam suatu organisasi, oleh sebab itu pada umumnya perancangan data base dimulai dari pengamatan kebutuhan informasi.

1. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu proses untuk mengubah suatu tabel yang memiliki masalah tertentu ke dalam dua buah tabel atau lebih, yang tidak lagi memiliki masalah tersebut (Abdul Kadir, 2002: 52). Masalah tersebut biasanya merupakan suatu ketidak konsistenan (tidak normal) apabila dilakukan penghapusan (*delete*), pengubahan (*update*) dan pembacaan (*retrieve*) pada suatu basis data.

Bentuk normalisasi adalah suatu aturan yang dikenakan pada tabel-tabeldalam **basis data** dan harus dipenuhi oleh tabel-tabel tersebut pada level-level normalisasi. Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

Aturan-aturan dalam masing-masing **bentuk normalisasi** tersebut adalah sebagai berikut **(Abdul Kadir, 2002: 54)** :

a. **Bentuk tidak normal**

Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan disimpan, tidak ada keharusan mengikuti suatu format tertentu, dapat saja data tidak lengkap atau terduplikasi dan data dikumpulkan apa adanya.

b. **Bentuk normal pertama**

Suatu tabel dikatakan dalam bentuk normal pertama (1NF) bila setiap kolom bernilai tunggal untuk setiap baris. Ini berarti bahwa nama kolom yang berulang cukup diwakili oleh sebuah nama kolom (tidak perlu ada indeks dalam memberi nama kolom).

c. **Bentuk normal kedua**

Suatu tabel berada dalam bentuk normal kedua (2NF) jika tabel berada dalam bentuk normal pertama, semua kolom bukan kunci primer tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer. Suatu

kolom disebut tergantung sepenuhnya terhadap kunci primer jika nilai pada suatu kolom selalu bernilai sama untuk suatu nilai kunci primer yang sama.

d. **Bentuk normal ketiga**

Suatu tabel berada dalam bentuk normal ketiga (3NF) jika tabel berada dalam bentuk normal kedua, setiap kolom bukan kunci primer tidak memiliki ketergantungan secara transitif terhadap kunci primer.

3.2.4 Membangun Perangkat Lunak

Membangun perangkat lunak yaitu menuangkan hasil analisis kedalam bentuk fisik yaitu perangkat lunak. Dalam mebangun perangkat lunak tersebut, penulis menggunakan bahasa Visual Basic 6.0, dan menggunakan SQL Server 2000 sebagai pennyimpanan basis data.

3.2.5 Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak yaitu menguji kelayakan perangkat lunak yang dibangu, apakah perangkat lunak tersebut masih memilki kekurangan atau tidak, sehingga dapat di perbaiki kekurangannya. Dalam hal ini penulis menggunakan pengujian *black box*.

3.2.5.1 Metode Black Box

Adalah metode yang digunakan untuk menguji kelayakan system dari segi operasi dan jalannya system, pengujian ini biasanya dilakukan dengan menggunakan table test case, table test case ini berupa uji coba jalanny system dengan berbagai kasus. Apakah system berjalan sesuai keinginan atau tidak.

Roger. S. Pressman, Ph. D (2002 : 551) mengemukakan bahwa metode ujicoba *blackbox* memfokuskan pada keperluan fungsional dari software.

Pengujian *blackbox* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program.

Ujicoba *blackbox* bukan merupakan alternatif dari ujicoba *whitebox*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya, selain menggunakan metode whitebox.

Ujicoba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang
2. Kesalahan *interface*
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan performa
5. Kesalahan inisialisasi dan terminasi

Tidak seperti pengujian *white-box*, yang dilakukan pada saat awal proses pengujian, pengujian *black-box* cenderung diaplikasikan selama tahap akhir

pengujian. Karena pengujian *black-box* memperhatikan struktur *control*, maka perhatian berfokus pada domain informasi. Alasan menggunakan pengujian black box karena dapat mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat dapat berfungsi dengan benar dan telah sesuai dengan yang diharapkan. Dimana pengujian *black box* merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.6 Membuat Laporan

Membuat laporan yaitu menuangkan secara tertulis tentang apa saja yang telah dilakukan mulai dari penelitian, hingga pengujian yang sebelumnya sudah dilakukan.

.