BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang di ambil penulis adalah Kantor Kelurahan Setiamanah yang beralamat di jl. Ubed No. 1 Kota Cimahi.

3.1.1. Sejarah Singkat perusahaan

Kota Cimahi terbentuk berdasarkan Undang-undang no. 9 tahun 2001, Kelurahan Setiamanah adalah sebagian dari Pemerintah Kota Cimahi dengan merumuskan Visi Kecamatan Cimahi Tengah.

Terwujudnya Kelurahan Setiamanah yang bersih dan berwibawa pada tahun 2009, serta mempunyai tujuan yang ingin dicapai dengan memberikan pelayanan kepada Masyarakat, meningkatkan sarana dan prasarana peningkatan kemapuan aparatur, peran serta masyarakat dalam pembangunan dari sasaran yang ingin dicapai dapat memberikan pelayanan prima, sehingga pelayanan dapat dirasakan masyarakat.

Dari tujuan dan sasaran utama menjadi tolak ukur kinerja yang tertuang dalam rencana kerja tahunan (RKT) kendala-kendala yang dihadapi dalam mewujudkan tujuan dan sasaran masih ada yang belum optimal

diantaranya kualitas sumber daya manusia kurang memadai dan terbatasnya anggaran, kendala tersebut adalah peningkatan kualitas SDM, serta sarana prasarana Kantor yang ada dan mengusulkan penambahan dan perbaikan, perubahan anggaran satuan kerja tahun berikutnya semoga lebih baik dari tahun-tahun sebelumnya.

Adapun landasan hukum yang menjadi latar belakang terbentuknya suatu Kelurahan adalah berdasar kepada undang - undang tersebut di bawah ini :

1. Undang-undang Nomor 9 Tahun 2001 tentang Pembentukan Kota Cimahi
2. Undang-undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional
3. Undang-undang Nomor 32 tahun 2004 tentang Pemerintahan Daerah
4. Undang-undang Nomor 33 tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan antara Pusat dan daerah
5. Undang-undang Nomor 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005 – 2025
6. Peraturan Presiden nomor 7 Tahun 2005 tentang Rencana Pembangunan jangka Menengah Nasional Tahun 2004 - 2009
7. Peraturan Daerah Kota Cimahi Nomor 2 Tahun 2006 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Daerah Kota Cimahi

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi merupakan suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan oleh perusahaan sedangkan misi merupakan sesuatu yang harus dilaksanakan oleh perusahaan agar tujuan perusahaan dapat terlaksana dan berhasil dengan baik.

3.1.2.1 Visi

Visi Kelurahan Setiamanah adalah **"Menciptakan Kelurahan Setiamanah yang Handal, Prima, Profesional dan Berwawasan Lingkungan".** Maksud kata "**Handal"** adalah Sumberdaya aparatur yang sigap,piawai dan siap pakai. Maksud kata "**Prima**" adalah memberikan pelayanan yang nyaman, aman, mudah, cepat dan tepat. Maksud kata **" Profesional "** mampu melaksanakan tugas dalam kondisi apapun sesuai dengan aturan/tatanan yang berlaku. Maksud kata **" Berwawasan Lingkungan "** memiliki tingkat kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

3.1.2.2 Misi

Untuk mewujudkan visi tersebut Kelurahan Setiamanah menetapkan misi sebagai berikut:

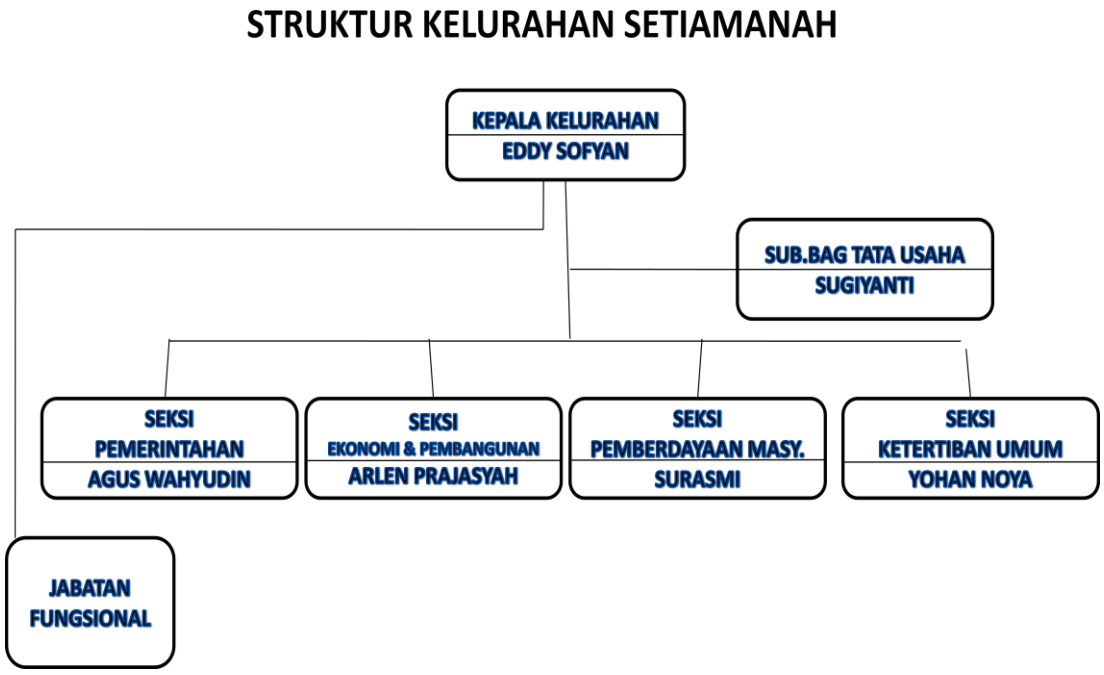
a. Meningkatkan kualitas pelayanan administrasi publik guna terciptanya pelayanan prima

b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam mewujudkan program dengan professional
c. Meningkatkan kualitas lingkungan yang ramah, bersih dan asri dengan titik berat pada partisipasi masyarakat
d. Meningkatkan keamanan dan ketertiban lingkungan diwilayah Kelurahan Setiamanah
e. Meningkatkan perekonomian berbasis kerakyatan dan ekonomi mikro guna mendongkrak daya beli masyarakat

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Adanya struktur organisasi dapat mempermudah sebuah perusahaan dalam pembagian tugas dibidangnya masing-masing. Untuk penelitian ini, lebih dikhususkan pada bagian absensi, karena setiap data yang dibutuhkan dalam penelitian ini ada di bagian tersebut, karena disesuaikan dengan setiap data dan informasi yang ada di Kelurahan Setiamanah tersebut.

Adapun struktur organisasi Kelurahan Setiamanah adalah sebagai berikut.



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kelurahan Setiamanah

Sumber : Dokumen Kelurahan

3.1.4. Deskripsi Tugas

Lurah mempunyai tugas pokok menyelenggarakan urusan pemerintahan, pembangunan dan kemasyarakatan serta melaksanakan urusan pemerintah yang dilimpahkan oleh Walikota.

Lurah sebagaiamana dimaksud di atas menyelengarakan fungsi sebagai berikut :

1. Pelaksanaan kegiatan pemerintahan kelurahan
2. Pemberdayaan masyarakat

3. Pelayanan Masyarakat
4. Penyelenggaraan ketentraman dan ketertiban umum
5. Pemeliharaan prasarana dan fasilitas pelayanan umum, dan pembinaan lembaga kemasyarakatan

Sekretariat dipimpin oleh seorang sekretaris, yang mempunyai tugas pokok membantu Lurah melaksanakan tugas-tugas ke-Tata Usahaan yang meliputi administrasi , kepegawaian, keuangan, umum, perlengkapan , prencanaan , evaluasi dan pelaporan

Sekretariat mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Pengkoordinasian pelaksanaan tugas dan fungsi Lurah
2. Penyelenggaraan koordinasi dan pengendalian atas pelaksanaan kebijakan yang ditetapkan oleh Lurah
3. Pelaksanan pengurusan surat menyurat dan kearsipan
4. Pelaksanaan pengurusan administrasi kepegawaian
5. Pengelolaan administrasi keuangan
6. Pelaksanaan urusan perlengkapan dan kerumahtanggaan kelurahan
7. Penyelenggaraan rapat-rapat dinas, rapat-rapat dinas, upacara, penerimaan tamu dan acara kedinasan lainnya di luar kegiatan yang telah tercakup dalam kegiatan seksi lain

8. Pelaksanaan Koordinasi perencanaan, evaluaasi dan pelaporan tugas-tugas seksi dan kelompok jabatan fungsional
9. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Lurah sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya

Seksi Pemerintahan, dipimpin oleh seorang kepala seksi yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Penyusunan program dan kegiatan pemerintah kelurahan
2. Pelaksanaan program dan kegiatan pemerintah kelurahan
3. Pemberian pelayanan kepada masyarakat di bidang pemerintahan
4. Pengumpulan dan pengolahan data administrasi pemerintahan
5. Memfasilitasi pelaksanaan pemilihan, pengangkatan dan pemberhentian Kepala Lingkungan, Ketua RW dan Ketua RT
6. Pelaksanaan administrasi pertanahan
7. Pelaksanaan fasilitas kegiatan dalam rangka Kepala Daerah dan Pemilihan Umum
8. Pelaksanaan evaluasi dan pengendalian penyelenggaraan pemerintahan kelurahan
9. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya

Seksi Ekonomi dan Pembangunan dipimpin oleh seorang Kepala Seksi yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Pemberian pelayanan kepada masyarakat di bidang ekonomi dan pembangunan
2. Pelaksanaan fasilitas kegiatan ekonomi pembangunan serta swadaya masyarakat
3. Perencanaan pembangunan fisik baik program kelurahan maupun atas prakarsa masyarakat
4. Pelaksanaan pembinaan terhadap koperasi, UMKM dan lembaga Keuangan Mikro formal maupun lembaga keuangan pembiayaan informal
5. Memfasilitasi pelaksanaan pembinaan pengelolaan lingkungan hidup

Seksi Pemberdayaan Masyarakat dan Kesejahteraan Rakyat dipimpin oleh seorang Kepala Seksi yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Penyusunan program pemberdayaan masyarakat dan kesejahteraan rakyat
2. Penyusunan rencana program dan kegiatan dalam rangka pemberdayaan masyarakat dan kesejahteraan rakyat
3. Pengkoordinasian upaya pemberdayaan masyarakat dan kesejahteraan rakyat
4. Pelaksanaan fasilitas kegiatan pemberdayaan masyarakat dan kesejahteraan rakyat

5. Pelaksanaan pemberian pelayanan terhadap kegiatan-kegiatan pemberdayaan masyarakat dan kesejahteraan rakyat

Seksi Keterntraman dan Ketertiban Umum dipimpin oleh seorang Kepala Seksi yang mempunyai fungsi sebagai berikut :

1. Penyusunan dan pelaksanaan program kegiatan pembinaan ketentraman dan ketertiban umum;
2. Penyelenggaraan penegakan Peraturan Daerah, Peraturan Walikota, Keputusan Kepala Daerah dan peraturan perundang-undangan lainnya Kelurahan
3. Pelaksanaan pembinaan dan perlindungan kepada masyarakat dan anggota LINMAS di Kelurahan
4. Pelaksanaan penertiban terhadap gangguan sosial
5. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya

3.2. Metode Penelitian

Dalam menentukan metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah mengarah pada hasil penelitian dengan tujuan yang ingin dicapai, dengan mengolah berbagai data dan informasi yang diperoleh dalam pengolahan data absensi di Kelurahan Setiamanah.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam penulisan ini penulis memakai metode Water Fall, dengan metode deskriptif yang berusaha untuk mengumpulkan, mengklasifikasikan dan menganalisa data secara langsung untuk mendapatkan keterangan yang jelas dan dapat memberikan gambaran yang cukup jelas. Berikut ini dapat dilihat bagian dari tahapan penelitian :

a. Rekayasa sistem : Mendefinisikan kebutuhan sistem, baik perangkat pendukung maupun data yang mengalir dalam sistem.
b. Analisis : Identifikasi masalah, kebutuhan informasi pemakai, memahami sistem yang ada dan menganalisis hasil penelitian.
c. Perancangan (design) : Program, Program struktur data, Teknik software, Prosedur detail, Proses gambaran dari software sebelum proses pengkodean.
d. Pengkodean (coding) : Programing atau tahap penerjemahan rancangan dalam bentuk bahasa komputer.
e. Pengujian : Pengujian rincian logika software yang telah teruji dan menghasilkan hasil yang sesuai dengan permintaan.
f. Pemeliharaan : Kegiatan pengkoreksian kesalahan dan penyesuaian software terhadap perubahan lingkungan yang terjadi.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka suatu metode yang digunakan sebagai alat atau sarana pengambilan data-data. Metode yang dimaksud adalah sebagai berikut.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang deperoleh langsung dari sumber, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya". Data primer disini merupakan hasil interview dan observasi langsung yang berupa tatacara proses absensi serta gambaran umum dan struktur organisasi Kelurahan Setiamanah.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti, sehingga data sekunder telah melewati satu atau lebih pihak yang bukan peneliti. Data sekunder tersebut diperoleh dari studi pustaka terhadap beberapa buku-buku mengenai informasi tentang proses absensi yang sudah terkomputerisasi dan teknik teknik pemrograman.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan penulis sebagai berikut.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan perancangan terstruktur dimulai dari awal tahun 1970. Pendekatan terstruktur dilengkapi dengan alat-alat (*tools*) dan teknik-teknik (*techniques*) yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem, sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan diperoleh sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

Melalui pendekatan terstruktur, permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan dan hasil dari sistem akan mudah untuk dipelihara, *fleksibel*, lebih memuaskan pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, sesuai dengan anggaran biaya pengembangan, dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya akan lebih baik. Jogiyanto H.M (2005 : 56)

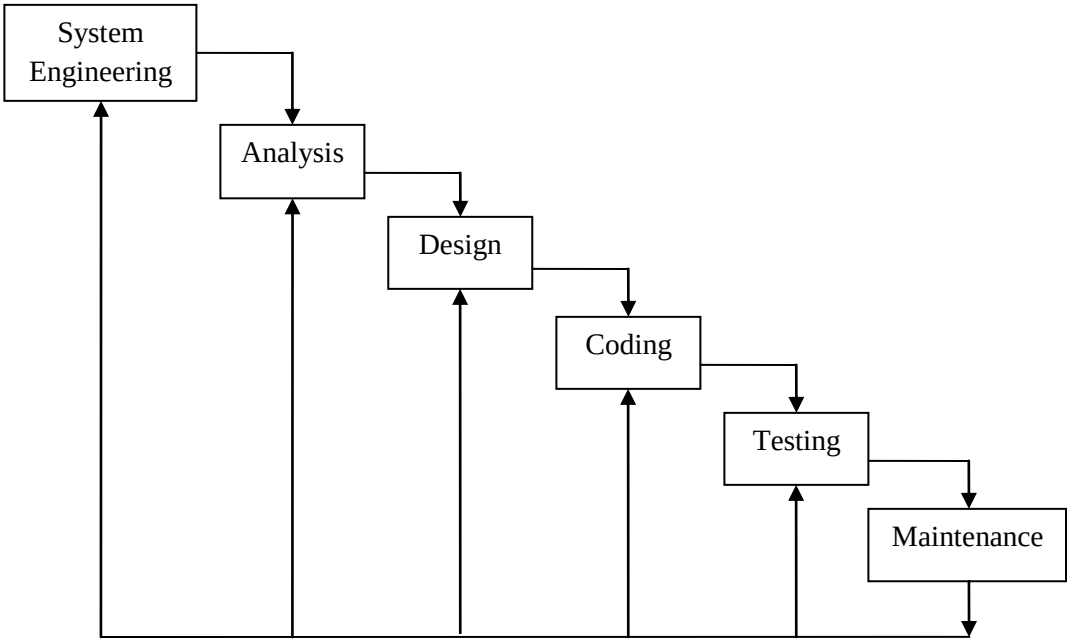
3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

George M. Scott dalam bukunya, mendefinisikan bahwa desain sistem sebagai berikut:

Desain sistem menentukan bagaimana suatu sistem akan menyelesaikan apa yang mesti diselesaikan, tahap ini menyangkut mengkonfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem sehingga setelah installasi dari sistem akan benar-benar memuaskan rancang bangun yang telah ditetapkan pada akhir tahap analisis sistem. Jogiyanto H.M (2005 : 196)

Langkah awal yang dilakukan dalam membangun sistem ini adalah dengan menentukan model sistem yang akan digunakan. Dalam

penelitian ini model sistem yang digunakan adalah model sistem air terjun (*waterfall*).



Gambar 3.2 Model Sistem Waterfall

Sumber : http://modelwaterfall.wordpress.com

Model sistem ini menuntut cara yang teratur dari suatu rangkaian yang mendekati perkembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan suatu tingkatan, melalui pemodelan sistem, analisis, perancangan, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan. Model tersebut meliputi kegiatan aktifitas sebagai berikut.

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem (*System Engineering*)

   Pekerjaan awal dimulai dengan menentukan tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem, dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*)

   Proses analisis yang menunjang akan kebutuhan spesifik pada perangkat lunak, dan untuk mengetahui sifat dari perangkat lunak yang akan dibangun.

3. Perancangan (*Design*)

   Langkah proses yang berfokus pada program struktur data, teknik, prosedur, dan penggolongannya. Proses perancangan menjelaskan data ke dalam gambaran dari perangkat lunak yang telah ditentukan.

4. Pengkodean (*Coding*)

   Penerjemahan data ke dalam bahasa pemrograman tertentu. Perancangan dilakukan dengan lebih detail, dan dilakukan dengan bantuan perangkat lunak lain.

5. Pengujian (*Testing*)

   Pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun, dengan melihat tahapan-tahapan yang telah dilalui sebelumnya dengan benar.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap akhir dimana perangkat lunak yang dibangun sudah selesai dan dirawat dengan semestinya. Melakukan perbaikan jika ada kesalahan (*error*), pemasangan keamanan pada perangkat lunak, dan melakukan perubahan sesuai kebutuhan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat-alat yang digunakan dalam suatu metodologi umumnya berupa suatu gambar, diagram, atau grafik. Alat tersebut diantaranya adalah:

1) Flow Map

Bagan alir sistem merupakan bagan yang menunjukan arus pekerjaan secara keseluruhan dari simbol-simbol untuk menggambarkan secara urut dari arus data dan dokumen baik yang diperlukan maupun yang dihasilkan.

2) Diagram Konteks

Suatu gambaran grafis dari suatu sistem yang menggunakan sejumlah bentuk simbol-simbol untuk menggambarkan bagaimana data mengalir melalui suatu proses yang saling berkaitan.

3) Data Flow Diagram

Diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem.

4) Kamus Data

Kamus data atau *data dictionary* atau disebut juga dengan *systems data dictionary* adalah catalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi. Dengan menggunakan kamus data, analisis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan pada tahap perancangan sistem. Pada tahap perancangan sistem, kamus data dugunakan untuk merancang input, laporan-laporan dan database.

5) Perancangan Basis Data

a. 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.

Ada macam-macam bentuk normalisasi, diantaranya adalah bentuk tidak normal, bentuk normal pertama, bentuk normal kedua dan bentuk normal ketiga.

b. Tabel Relasi

Tabel adalah himpunan elemen-elemen data yang diorganisasikan menggunakan model kolom vertikal dan baris horizontal. Tabel juga merupakan ekuivalensi dari sebuah entitas dalam *Entity Relationship Diagram* (ERD). ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar penyimpanan *data store* yang terdapat pada DFD.

3.2.4. Pengujian Software

Metode pengujian adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk menentukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Metode pengujiaan perangkat lunak yang dipakai dalam pengujiaan perangkat lunak disini adalah metode *Black Box Testing*.

Black Box Testing adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar atau tidak. Pengujian *black box* merupakan perancangan data uji yang

didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dijalankan, dieksekusi pada perangkat lunak, dan kemudian hasil dari perangkat lunak akan dicek, sesuai tidaknya dengan apa yang diharapkan.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut.

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
2. Kesalahan interface
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi