BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengarsipan merupakan salah satu bagian terpenting dalam sebuah instansi, banyak instansi - instansi yang mengabaikan dalam pengelolaan arsip - arsip tersebut dan yang pada akhirnya akan dibutuhkan di kemudian hari, salah satunya adalah Instansi pemerintah daerah Jawa Barat yang bergerak dibidang koordinasi, promosi dan penanaman modal atau sering disebut BKPPMD yaitu Badan Koordinasi Promosi Penanaman Modal Daerah Jawa Barat. Di instansi inilah data - data dari seluruh perusahaan atau PT yang berada di Jawa Barat bisa ditemukan dimana data - data tersebut berupa surat izin usaha dan berkas - berkas lainnya dimana data - data tersebut didapat dari Kantor - kantor dinas Perijinan di masing - masing daerah kota atau kabupaten di wilayah Jawa Barat. BKPPMD JABAR merupakan pusat pendataan atau pengumpulan arsip dari Kantor dinas Perijinan, BKPPMD memiliki beberapa divisi, salah satunya adalah Divisi Pengendalian, dimana seluruh arsip akan di olah di divisi tersebut.

Sejauh ini Divisi Pengendalian memiliki kesulitan dalam pengolahan arsip-arsip tersebut, semua proses yang dilakukan untuk pengarsipan masih dilakukan secara konvensional atau masih dilakukan secara manual tulis tangan yang berakibat sulitnya petugas lain untuk membaca ketersediaan arsip atau informasi yang tercatat di bagian tersebut. Untuk mendapatkan informasi mengenai perusahaan yang tercatat di BKPPMD pun masih sulit karena dari beribu-ribu dokumen disatukan dalam satu pembukuan dan tidak adanya bantuan untuk mencari seperti penandaan letak arsip, para pegawai pun kesulitan untuk mengolah arsip yang sudah tercatat didalam buku. Oleh sebab itu dibutuhkan pengolahan arsip yang bersifat komputasi untuk memenuhi kebutuhan petugas di BKPPMD JABAR, khususnya di DIVISI PENGENDALIAN.

Dari permasalahan yang dihadapi saat ini oleh BKPPMD JABAR khususnya Di Divisi Pengendalian yang berhubungan dengan Pengarsipan maka dibutuhkan suatu aplikasi berbasis desktop yang dapat membantu dan

menyelesaikan masalah dalam pengolahan arsip, pencarian arsip dan menampilkan informasi arsip yang telah tercatat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana membangun aplikasi pengarsipan berbasis desktop untuk BKPPMD JABAR khususnya untuk Divisi Pengendalian.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari Kerja Praktek ini adalah membangun aplikasi pengarsipan berbasis desktop untuk BKPPMD JABAR khususnya untuk Divisi Pengendalian.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan yang akan dicapai dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu petugas dalam pengelolaan Arsip
2. Memudahkan petugas dalam Pencarian Arsip

1.4 Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah untuk membangun aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi berbasis desktop
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah c#
3. DBMS yang digunakan adalah MYSQL
4. Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7
5. Hardware atau spesifikasi computer :
   a. Prosessor core 2 duo
   b. RAM 1 Gb
   c. Hard Disk 1 500 Gb

1.5 Metode Penelitian

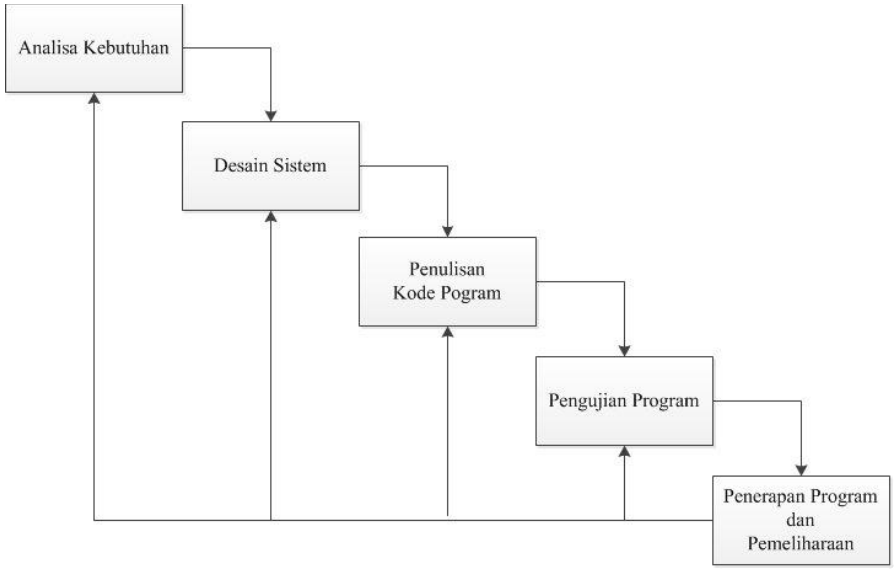
1. Metode Pengumpulan data yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

    a. Observasi yaitu melakukan langsung pengamatan terhadap material yang ada di tempat.
    b. Interview atau wawancara kepada petugas yang bersangkutan
    c. Studi literature atau pengumpulan data yang terkait dengan permasalahan.

2. Metode pembangunan Perangkat Lunak

    Pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode *Waterfall*.

    Waterfall adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematik dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan.



Gambar 1 Waterfall

Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dibangun, rekayasa

perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka (interface) yang diperlukan. Kebutuhan baik untuk sistem maupun perangkat lunak di dokumentasikan dan dilihat dengan pelanggan.

b. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langka yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, asitektur perangkat lunak, representasi interface dan detail (algoritma) prosedural. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan kedalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat di perkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

c. Generasi Kode

Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa di baca. Langkah pembuatan kode melakukan tugas ini. Jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat diselesaikan secara mekanis.

d. Pengujian

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan

e. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan beberapa ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan.

Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memaparkan tentang profil dari Badan Koordinasi dan Penanaman Modal Daerah (BKPPMD) Prov. Jabar dan teori-teori sistem informasi yang berkaitan dengan topik dan menunjang dalam perancangan sistem yang digunakan sebagai acuan dalam pembuatan perangkat lunak.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelasakan mengenai jadwal kerja praktek, teknik kerja praktek, data kerja praktek, dan prosedur pengarsipan .

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini memaparkan mengenai kesimpulan dan saran.