BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui dewasa ini arus informasi berjalan dengan cepat seiring dengan semakin pesatnya arus teknologi yang semakin berkembang. Hal ini ditandai dengan semakin banyak peralatan yang serba canggih dan praktis. Munculnya sistem komputer sangat membantu dalam pemecahan masalah, terutama dalam hal penginputan data supaya dapat menghasilkan informasi yang akurat, relevan dan cepat. Hampir semua instansi-instansi baik yang bersifat pemerintahan maupun bersifat swasta menggunakan sistem komputer.

Pada dasarnya komputer digunakan sebagai alat bantu seperti mengolah, menyimpan, dan mengambil kembali data atau informasi yang diperlukan. Perancangan berbasis komputer dengan bahasa pemograman sangat diharapkan dapat memecahkan masalah-masalah yang ada. Rancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu analisa, proses kegiatan, dan perancangan yang tepat mengenai apa saja yang dapat dilakukan untuk mengatasi proses pengolahan data yang masih mengunakan cara yang sederhana.

Di berbagai instansi pemerintah maupun swasta banyak dilibatkan komputer dalam kegiatannya. Termasuk kegiatan yang dilakukan di PT PLN (Persero) APJ Bandung, khususnya di bagian Sub Bagian Kepegawaian yang merupakan Penginputan Laporan Absensi para pegawai.

Masalah yang terjadi adalah dalam hal penginputan data Absensi Pegawai ini semi manual, meskipun personal komputer telah tersedia sebagai fasilitas pendukung aktifitas kerja. Meskipun telah terkomputerisasi namun sering terjadi kesalahan kesalahan atau ketidaktepatan dalam penginputan data. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis mengusulkan suatu sistem untuk menunjang penginputan data pada bagian Divisi Sumber Daya Manusia (SDM) PT PLN(Persero) APJ Bandung. Dengan perancangan yang akan penulis proses, diharapkan akan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang biasa terjadi,

menyempurnakan proses yang telah ada, serta dapat mempermudah kegiatan penginputan data-data.

Mengacu pada hal ini tentunya pihak PT PLN(Persero) APJ Bandung perlu mengambil kebijakan-kebijakan yang kiranya diambil untuk mengantisipasi berbagai kemungkinan yang bisa terjadi. Pihak PT PLN (Persero) APJ Bandung sendiri perlu data-data yang akurat dan tepat agar dapat mengurangi kesalahan yang pernah terjadi pada sebelumnya.

Masih menggunakan kertas-kertas sebagai media dan pegawai harus meminta hardcopy laporan absen untuk melihat absensi pegawai ke admin, dikarenakan tidak adanya fasilitas login pada Sistem Informasi Absensi dan tidak tersedianya database penyimpanan data pegawai, oleh karena itu penulis tertarik untuk menulis laporan Kerja Praktek tentang analisis yang berjudul "**SISTEM INFORMASI ABSENSI DI PT PLN (PERSERO) APJ BANDUNG**".

1.1.1 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada bagian ini penulis akan mengemukakan identifikasi dan rumusan masalah pada Sistem Informasi Absensi pegawai di PT PLN (Persero) APJ Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi di PT PLN (Persero) APJ Bandung di bagian Sistem Informasi Absensi Pegawai adalah:

1. Tidak tersedianya fasilitas *system informasi online* untuk pegawai.
2. Database penyimpanan data absensi pegawai yang ada masih banyak kekurangan karena secara manual dan rentan kesalahan, sehingga validasi data yang ada dan keamanan data menjadi kurang efisien dan *secure*.

1.2.1 Rumusan Masalah

Sedangkan untuk perumusan masalah penulis mengemukakan beberapa hal, diantaranya:

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
2. Bagaimana membangun Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dilaksanakan kerja praktek adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya di lapangan, sedangkan tujuan dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk:

1. Untuk merancang Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
2. Untuk membangun Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
3. Untuk menguji Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.
4. Untuk mengimplementasikan Sistem Informasi Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.

1.4. Batasan Masalah

Untuk mempermudah penyelesaian masalah, maka batasan masalah pada penelitian hanya dilakukan pada penginputan data Absensi Pegawai di PT PLN (Persero) APJ Bandung. Adapun batasan masalah tersebut yaitu penelitian hanya dilakukan pada Absensi di PT PLN (Persero) APJ Bandung.

1.5. Metode Penelitian

Metode Penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana data yang diperlukan yaitu untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

   Teknik pengumpulan data secara tatap muka langsung dengan pihak intansi yang terkait sehingga dapat memberikan keterangan data yang dibutuhkan.

2. Observasi

   Pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan pada waktu melakukan observasi, sehingga akan mempermudah pengembangan dalam mengembangkan aplikasi yang diharapkan.

3. Studi Literatur

   Teknik pengumpulan data dengan mencari data, mencari berbagai data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan internet maupun media internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *prototype*. Menurut Raymond McLeod [1], *prototype* didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara system berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah *prototype* disebut *prototyping*.

Prototyping adalah proses pembuatan model sederhana *software* yang mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal. *Prototyping* memberikan fasilitas bagi pengembang

dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan, sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. *Prototyping* merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan.

Prototype bisa menjadi paradigma yang efektif bagi rekayasa perangkat lunak. Kuncinya adalah mendefinisikan aturan-aturan main pada saat awal, yaitu pelanggan dan pengembang keduanya harus setuju bahwa *prototype* dibangun untuk berfungsi sebagai mekanisme pendefinisian kebutuhan.

Beberapa alasan penulis menggunakan *prototype* sebagai metode pengembangan yaitu biaya yang tidak terlalu besar, tidak memerlukan waktu yang lama, dan *prototype* paling baik digunakan untuk penerapan sistem yang kecil. Tahapan Prototype menurut Raymond Mc. Leod yaitu :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

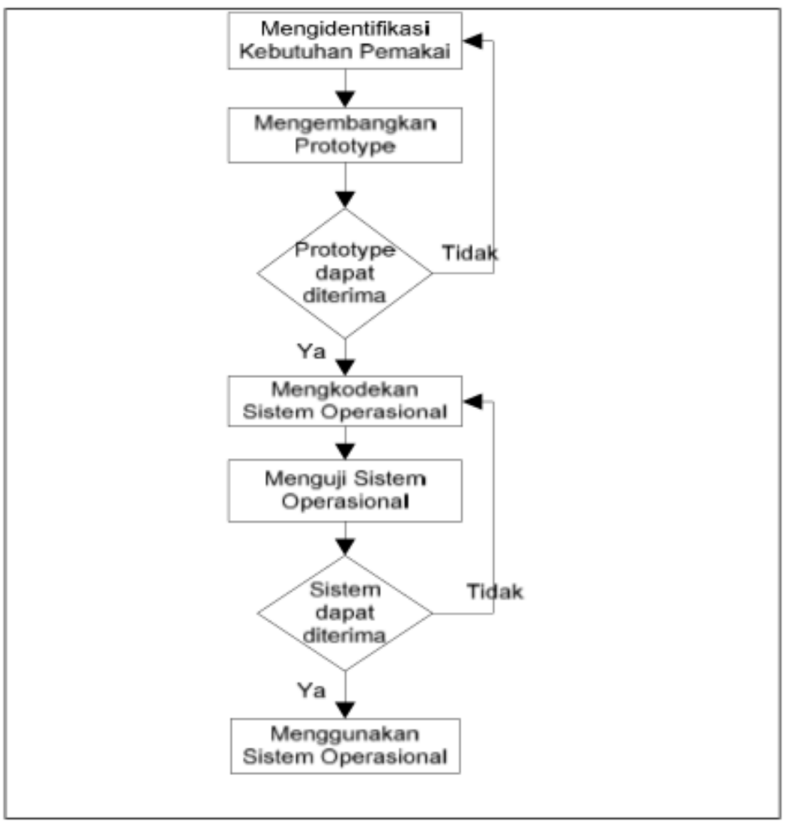
   Pada tahap analisis sistem akan melakukan studi kelayakan dan studi terhadap kebutuhan pemakai, baik yang meliputi model *interface*, teknik prosedural, maupun teknologi yang akan digunakan.
2. Mengembangkan *Prototype.*

   Pada tahap kedua ini, analis sistem bekerja sama dengan programer mengembangkan *prototype* sistem untuk memperlihatkan kepada pemesan pemodelan yang akan dibangunnya.
3. Menentukan apakah *prototype* dapat diterima oleh pemesan atau pemakai analis sistem.

   Pada tahap ini, akan mendeteksi dan mengidentifikasi sejauh mana pemodelan yang dibuatnya dapat diterima oleh pemesan.
4. Mengadakan sistem opersional melalui pemograman sistem oleh pemogram berdasarkan pemodelan sistem yang telah disepakati oleh pemesan sistem.
5. Menguji system operasional.

Pada tahap ini pemogram akan melakukan pengujian baik menggunakan data primer untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan dengan baik, sesuai dengan kebutuhan pemakai.

6. Menentukan sistem operasional apakah dapat diterima oleh pemesan atau harus dilakukan beberapa perbaikan atau bahkan harus dibongkar semuanya dan harus mulai dari awal lagi.
7. Implementasi system.
   Tahap ini dilakukan jika sistem telah disetujui



Gambar 1.1 Metode *Prototype*

(Sumber : Raymond McLeod, 2001:11)

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam sistematika penulisan laporan kerja praktek ini, penulisan menyajikan informasi data-data sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, peneliti menjelaskan secara garis besar tentang latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan penelitian. Dimaksudkan dapat memberikan gambaran dan arahan bagi pembaca tentang urutan pemahaman dalam penyajian laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memberikan penjelasan mengenai sejarah PT.PLN(Persero) Distribusi Jawa Barat dan Banten, tempat dan kedudukan kantor PT.PLN(Persero) APJ Bandung , bentuk dan pekerjaan kantor, bidang pekerjaan divisi atau department, struktur organisasi tempat kita melakukan penelitian dan landasan teori sebagai dasar utama analisis dan perancangan dari aplikasi yang dibangun.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis yang merupakan tahap awal dari pembangunan aplikasi, dilanjutkan pada perancangan aplikasi, implementasi sistem yang berisi *source code* dan *print screen* tampilan dari program aplikasi yang dibangun serta pengujian yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan mengenai rangkuman dari keseluruhan isi yang merupakan jawaban terhadap permasalahan penelitian mengenai sistem informasi serta di lengkapi juga saran-saran sebagai bahan pertimbangan, perbaikan, pembelajaran dan pengembangan di masa yang akan datang.