BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini perkembangan teknologi informasi sudah semakin pesat, sangat mudah bagi organisasi dan perusahaan yang ingin mendapatkan informasi. Informasi yang aktual dan terbuka harus dapat digunakan untuk siapa saja. Sehingga, setiap individu diharapkan harus mengikuti perkembangannya agar tidak tertinggal. Maka dari itu di perlukan suatu sistem yang dapat mengolah informasi secara cepat, tepat dan akurat untuk mempermudah pekerjaan setiap individu, yaitu sistem komputerisasi.

Wawancara dengan *Sub Bagian Kepegawaian dan Umum* yaitu Ibu Sani, dapat disimpulkan bahwa pengerjaan pengolahan data kepegawaian tidak manual lagi tetapi sudah menganut asas komputerisasi dalam pengerjaannya, tetapi dalam pemanfaatannya masih belum efisien, dikarenakan masih banyaknya duplikasi dan tidak terkoordinir data hasil pengerjaan, jika butuh data maka bagian kepegawaian dan umum harus mencari data dari berkas (masih menggunakan berkas print out) sehingga memerlukan waktu untuk mencari dan mengumpulkan data apabila dibutuhkan, membutuhkan waktu yang lama untuk menentukan kenaikan pangkat pegawai dan informasi kenikan pangkat selanjutnya masih menggunakan manual sehingga kesulitan dalam pelaporan data kenaikan pangkat. Aplikasi desktop Badan Pendidikan dan Pelatihan Provinsi Jawa Bart mungkin salah satu bentuk penanganan masalah tersebut. Dengan adanya aplikasi guna untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja.

Untuk membantu dalam mengetahui dan mengelola kenaikan pangkat dalam perkantoran serta menangani kendala-kendala yang sedang dihadapi, maka di perlukan sebuah sistem yang didesain secara khusus, bahkan secara umum juga dapat mempermudah pencarian data-data semua pegawai.

Berdasarkan uraian tersebut penulis mengajukan untuk membangun sebuah sistem informasi yang berfungsi untuk mempermudah para pegawai mengetahui data-data kenaikan pangkatnya dengan sangat mudah,efisien,dan cepat. Maka dari itu penulis mengambil judul

“Sistem Informasi Kenaikan Pangkat Pegawai Negri Sipil dan Widyaiswara di Badan Pendidikan Dan Pelatihan” dengan studi kasus Pegawai Negri Sipil dan Widyaiswara.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kecepatan dan ketepatan pencarian data pegawai masih belum maksimal, dikarenakan masih secara manual dengan menggunakan arsip buku dan komputerisasi manual, sehingga membutuhkan waktu cukup lama.
2. Membutuhkan waktu yang lama untuk menentukan kenaikan pangkat pegawai
3. Informasi Kenaikan Pangkat selanjutnya masih menggunakan manual sehingga kesulitan dalam pelaporan data kenaikan pangkat

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi desktop ini dibuat dan dipergunakan di dalam personal komputer Badan Pendidikan dan Pelatihan Provinsi Jawa Barat.
2. Aplikasi desktop ini difokuskan untuk menyimpan data dan mencetak laporan yang telah dikerjakan dengan fitur tambahan seperti pencarian, edit dan hapus.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Delphi.
4. Microsoft Acces sebagai database manajemen sistem.
5. Metode analisis yang digunakan adalah terstruktur.
6. Data yang akan diolah yaitu data Widyaiswara dan Kepegawaian Negeri Sipil

I.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari sistem informasi ini yaitu merancang sistem baru pada prosedur pencarian pegawai, kenaikan pangkat menurut bulan yang ditentukan ataupun menurut ketentuan yg ditetapkan.

Sedangkan tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Membantu mengatasi masalah pada pencarian data pegawai, dan menampilkan laporan kenaikan pangkat perkategori.
2. Membantu menentukan kenaikan pangkat pegawai agar lebih cepat dan efisien.

3. Mempermudah dalam pembuatan informasi kenaikan pangkat selanjutna berupa pelaporam data kenaikan pangkat.

I.5 Metode Penelitian

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metoda deskriptif yaitu menggambarkan semua data yang ada kemudian dianalisa dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya.

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah suatu cara yang dilakukan secara langsung ke objek yang ada hubungannya dengan topik serta judul yang penulis.

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yang bersangkutan mengenai sistem informasi yang digunakan saat ini.

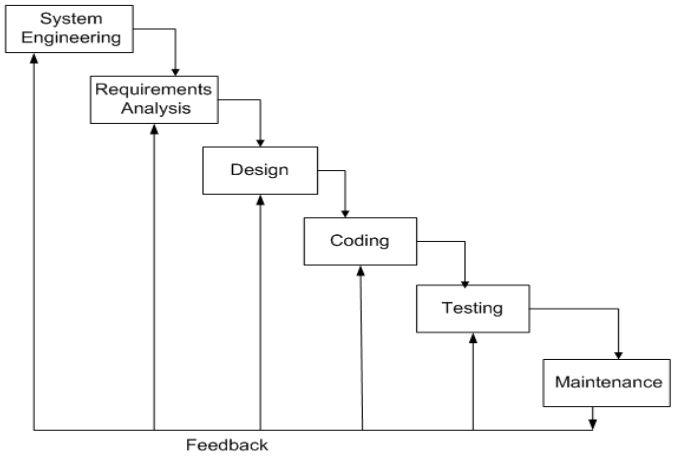
3. Studi pustaka

   Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah data-data yang diberikan dari instansi.

I.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu jenis model pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan

pemeliharaannya. Dinamakan *waterfall* karena model tersebut menggambarkan arah kemajuan sistem dari puncak ke bawah, seperti air yang terjun dari suatu ketinggian dengan berbagai panoramanya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall*

Tahapan – tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement analiysis*

   Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

3. *Design*

   Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan *requirements* analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang sangat rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. *Coding (implementasi)*

   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman

tertentu.

5. *Testing (pengujian)*

   Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

6. *Maintenance (perawatan)*

   Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

I.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan memahami isinya, maka penulisan menyusun berdasarkan bab-bab dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Susunan masing-masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan permasalahan secara garis besar tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan perusahaan dan landasan teori. Tinjauan perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, maksud dan tujuan, sasaran perusahaan, lingkup kerja perusahaan, dan susunan pengurus dan struktur organisasi. Sedangkan landasan teori membahas berbagai konsep dasar dan teori – teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal – hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan yang melandasi pembangunan *aplikasi desktop*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai hasil analisis terhadap sistem yang sedang berjalan untuk mengetahui kekurangan dan kebutuhan sistem yang akan dibangun agar menjadi lebih baik. Dijelaskan pula tentang perancangan sistem secara keseluruhan berdasarkan hasil analisis. Perancangan sistem ini mencakup perancangan basis data,

pemodelan sistem yang dibuat seperti diagram konteks, data flow diagram, dan diagram ERD. Selain itu juga terdapat perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DA PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem di lingkungan kerja Badan Diklat Prov.Jawa Barat dan pengguna untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan setiap penggunanya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari topik penelitian yang akan dibahas secara keseluruhan dan saran-saran untuk pengembangan program aplikasi yang telah dibangun untuk perbaikan dimasa yang akan datang.