

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, dibutuhkan penyajian informasi secara cepat dan akurat, untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan suatu alat atau sistem yang dapat mengolah data secara efektif dan efisien. Munculnya komputer adalah bukti nyata perkembangan teknologi informasi yang pesat, dengan menggunakan komputer pengolahan data dan perhitungan rumit dapat dikerjakan dengan cepat dan akurat sesuai dengan apa yang diinginkan.

Pertukaran informasi baik dalam organisasi maupun antar organisasi adalah sebuah kegiatan yang penting. Penggunaan Sistem Informasi Berbasis Web, memungkinkan peningkatan pertukaran informasi, sehingga pekerjaan atau permasalahan yang dapat diselesaikan lebih cepat.

Untuk menunjang kebutuhan informasi yang begitu tinggi maka di butuhkan perancangan suatu sistem untuk mengolah data-data pegawai yang disimpan pada sebuah *database* sehingga menjadi informasi yang lengkap dan terperinci. Dengan dukungan sistem komputerisasi, cara kerja yang sebelumnya dikerjakan oleh manusia akan membutuhkan banyak waktu dan tenaga, dengan adanya komputer pekerjaan tersebut menjadi lebih cepat. Perancangan sistem tersebut berupa *Web Based* atau Berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hyper Text Markup Language (HTML)*, *Hypertext Preprocessor (PHP)*, *Cascading Style Sheet (CSS)*, *phpmyadmin* sebagai *database* dan menggunakan bantuan *Frame*

Work CodeIgniter (CI). Pada saat ini banyak pengembang aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman dan *Frame Work* tersebut, karena mudah digunakan dan mempunyai kinerja yang baik serta tidak membutuhkan banyak ruang memori penyimpanan dalam komputer.

Pada sebuah perusahaan atau organisasi, *database* berperan seperti lemari besar yang berisi berbagai data, seperti data pegawai, pengambilan cuti pegawai, penyimpanan surat-surat penting, informasi tentang gaji pegawai dan masih banyak yang lainnya. Sekolah Tinggi Multi Media MMTC merupakan institusi pendidikan tinggi dibidang penyiaran dan multi media yang berada dibawah Kementerian Komunikasi dan Informatika RI, dan memungkinkan sewaktu-waktu kantor pusat menginginkan informasi tentang kepegawaian pada STMM "MMTC". Berdasarkan hasil analisis pada STMM "MMTC" Yogyakarta pada bagian kepegawaian, pencatatan data kepegawaian masih dilakukan secara manual, hal tersebut rentan dengan adanya kesalahan dalam penginputan data, sehingga keakuratan informasi dan kecepatan proses informasi kurang memadai.

Kondisi tersebut mendorong penulis untuk memberikan alternatif pilihan pemecahan masalah melalui perancangan sistem informasi kepegawaian untuk memudahkan penginputan data kepegawaian dan memudahkan pengguna untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi kepegawaian pada Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC”?
2. Bagaimana menggunakan sistem informasi kepegawaian?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada masih sangat luas, agar masalah dapat diselesaikan dengan fokus dan terarah maka dapat dirumuskan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Data yang dicatat adalah data seluruh pegawai.
- b. Sistem informasi kepegawaian hanya beroperasi pada bagian kepegawaian.
- c. Data yang dicatat meliputi daftar riwayat hidup pegawai, daftar urut kepangkatan, daftar kepangkatan, cuti pegawai, rekap presensi, penyimpanan laporan-laporan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari perancangan sistem informasi pegawai pada Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” adalah melakukan penelitian perancangan sistem informasi kepegawaian, agar menghasilkan peningkatan kualitas dalam pencatatan data-data yang berhubungan dengan pegawai.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi instansi tempat penelitian : sebagai solusi untuk memberikan kemudahan dalam mengakses informasi yang terkait dengan pegawai
2. Bagi penulis: untuk menambah pengetahuan tentang perancangan sebuah sistem
3. Bagi Lembaga STMIK AMIKOM: Sebagai tambahan referensi perpustakaan

1.6. Metode Penelitian

Sebagai usaha untuk mendapatkan data yang tepat dan terarah sesuai masalah yang dihadapi maka diperlukan metode penelitian yang tepat untuk mencapai tujuan dan manfaat dalam penelitian. Perancangan sistem ini melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Metode wawancara

Mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan sistem. Melakukan wawancara dengan ketua bidang kepegawaian untuk mendapatkan keterangan dan tahapan-tahapan sistem yang sedang berjalan pada bagian kepegawaian STMM "MMTC".

2. Metode Kepustakaan

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari permasalahan yang ada dari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang dihadapi dan dengan mempelajari peraturan Badan Kepegawaian Nasional yang terdapat pada website resminya,

karena bagian kepegawaian pada STMM “MMTC” mengacu pada peraturan tersebut.

3. Metode Studi literatur

Metode pengumpulan data dengan cara menggunakan literatur yang biasa dipakai seperti mempelajari dokumen-dokumen atau buku dari suatu objek penelitian yang berhubungan dengan web, database, PHP atau sistem informasi kepegawaian.

1.7. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode analisis dan desain sistem terstruktur (*structured system analysis and design*) dengan teknik penggabungan dua pendekatan yaitu pendekatan terstruktur dan pendekatan klasik *life cycle*.

Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa sistem (*engineering system*)

Hal yang paling penting dilakukan ketika perangkat lunak harus berkomunikasi dengan perangkat keras, orang dan basis data yaitu mengetahui elemen-elemen yang hendak dialokasikan ke dalam perangkat lunak. Rekayasa sistem menekankan pengumpulan kebutuhan pada level sistem dengan sedikit perancangan dan analisis.

2. Analisa (*analysis*)

Menganalisis dari data yang ada serta mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan yang akan dibangun.

3. Desain (*design*)

Perancangan ini menggunakan pendekatan sistem berupa Use Case usulan, analisa dokumen, relasi antar tabel, rancangan input output, rancangan data, rancangan prosedural, dan rancangan antar muka.

4. Penulisan program (*coding*)

Mengubah desasin menjadi bentuk yang dimengerti oleh komputer.

5. Pengujian (*testing*)

Pengujian dapat dimulai dengan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak.

6. Pemeliharaan (*maintenance*)

Perangkat lunak yang sudah jadi mungkin ditemukan kesalahan atau ada hal baru yang akan ditambah, maka tahap pengembangan dilakukan pada saat pemeliharaan.

1.8. Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan mudah dipahami dan terstruktur maka sistematika penyusunan laporan akan disajikan dalam 5 bab yang masing -masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini merupakan dasar-dasar teori yang digunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang deskripsi sistem yang dibuat meliputi identifikasi kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum, dan desain *interface*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap-tahap pembuatan sistem yang dibangun serta menjelaskan fitur-fitur yang terdapat pada sistem.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diberikan.

