

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer saat ini berkembang dengan sangat cepat, yang dahulunya masih merupakan teknologi yang kompleks dan rumit digunakan namun sekarang menjadi teknologi yang mudah dan biasa digunakan dalam membantu pekerjaan manusia. Teknologi komputer selalu di topang dengan berbagai macam perangkat lunak atau aplikasi di dalamnya, aplikasitersebut membantu pekerjaan manusia menjadi lebih cepat dan akurat sesuai dengan fungsi yang lebih spesifik. Dengan banyaknya pengguna aplikasi, cara manual pun mulai di tinggalkan dan beralih menuju komputerisasi.

Pengembangan aplikasi dapat dilakukan sesuai dengan kriteria permintaan dari konsumen, salah satu pengembangan aplikasi yang di kembangkan secara luas yaitu aplikasi berbasis web. Aplikasi berbasis web memiliki kelebihan di banding basis lainnya yaitu memiliki kemampuan untuk digunakan di seluruh jenis system operasi computer dan juga secara langsung memiliki arsitektur client server.

Kegiatan penyusunan dan pengendalian program pembangunan pada biro administrasi pembangunan setda provinsi Maluku meliputi seluruh biro dan bagian lingkup setda provinsi Maluku dan instansi lintas sector tertentu di provinsi Maluku.

Dalam upaya peningkatan kinerja maupun penerapan manajemen paripurna dalam menggerakkan seluruh komponen organisasi, maka perlu penerapan suatu sistem informasi manajemen sebagai suatu kesatuan sistem dalam mencapai tujuan organisasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis merumuskan masalah. Bagaimana membangun fungsi Sistem Informasi Manajemen dalam penyusunan dan pengendalian program pembangunan pada biro administrasi pembangunan Setda Provinsi Maluku untuk mempermudah dalam memberikan suatu informasi?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memperjelas ruang lingkup penelitian, maka dibutuhkan batasan Masalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup penelitian hanya dilakukan di setda provinsi Maluku.
2. Data yang digunakan untuk pembuatan sistem ini diperoleh dari pegawai biro administrasi pembangunan setda provinsi Maluku.
3. Aplikasi yang di gunakan menggunakan bahasa php, xampp, dreamweaver.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta
2. Dapat menghasilkan suatu rancangan web yang menarik untuk mendukung Sistem Informasi Manajemen Setda Provinsi Maluku .
3. Sosialisasi teknologi khususnya teknologi informasi berbasis web.
4. Untuk menerapkan dan mempraktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang perancangan web.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Biro administrasi pembangunan
 - a. Membantu dan mempercepat kelancaran aktifitas pegawai dalam kegiatan organisasi tersebut.
 - b. Mempermudah kinerja pegawai biro administrasi pembangunan dalam menyajikan informasi.
 - c. Mendapat wawasan tentang perkembangan di dunia teknologi khususnya pada sistem informasi.
2. Bagi penulis
 - a. Bisa menerapkan dan mempraktikan ilmu oengetahuan yang telah di pelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- b. Sebagai penunjang untuk menambah pengetahuan dalam pengembangan sistem informasi manajemen dalam penyusunan dan pengendalian program.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang dipergunakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penulisan Skripsi ini adalah :

1. Studi Pustaka

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku – buku, catatan – catatan dan dokumentasi tertulis lainnya yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas.

2. Studi Lapangan

Yaitu metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek penelitian, dengan cara :

1. Observasi

Yaitu dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke sumbernya yaitu Setda Provinsi Maluku.

2. Wawancara

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti kepala dan pegawai Setda Provinsi Maluku.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Yaitu metode rekayasa perangkat lunak yang dilakukan dengan cara :

1. Analisis Permasalahan

Menganalisa permasalahan - permasalahan yang ada, sebagai dasar dalam membangun Sistem Informasi.

2. Perancangan

Dari permasalahan yang ada, kemudian dirancang sebuah Sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3. Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan ke dalam Sistem Informasi yang dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

4. Pengujian terhadap Sistem informasi yang dibuat.

Sistem Informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak digunakan atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori dari hasil studi pustaka yang digunakan oleh penulis sebagai landasan dasar penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis masalah, rancangan implementasi, dan proses pembuatan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi perancangan sistem dan implementasinya. Perancangan sistem menggunakan DFD (*Data Flow Diagram*) dan ERD (*Entity Relationship Diagram*). Implementasi menggunakan MySQL yang merupakan *Database Management System* dan bahasa pemrograman PHP.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh penelitian serta rangkaian sistem, dan juga berisi saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sistem.

