

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang dari tahun ke tahun, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan manfaat yang besar bagi setiap aspek kehidupan manusia. Informasi merupakan faktor penting dalam pengambilan keputusan. Perkembangan teknologi dalam dunia informasi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan menjadikan informasi mudah didapatkan oleh semua pengguna yang membutuhkan.

Pemerintahan merupakan sebuah organisasi yang berhubungan dengan informasi, banyaknya data yang ada memerlukan pengolahan data yang baik untuk menjaga kelancaran kegiatan pemerintahan. Bagian kepegawaian adalah salah satu sub-bagian dalam pemerintahan yang mempunyai jumlah data yang tidak sedikit, data pegawai meliputi berbagai hal dari nama, alamat, tanggal lahir, tahun masuk, golongan sampai jabatan. Begitu banyaknya data yang harus diolah mengharuskan penggunaan sistem informasi yang tertata rapi, disimpan dengan baik dan diakses dengan benar, disini yang dimaksudkan adalah data ini harus diakses oleh orang berhak.

Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta juga sudah menggunakan komputer sebagai alat bantu pengolahan data. Penggunaannya masih minimal sekali, apabila dibandingkan dengan kemampuan komputer yang sebenarnya bisa digunakan

secara maksimal. Proses pengolahan data dilakukan secara manual dengan memasukan data ke komputer dengan menggunakan *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*. Informasi disajikan dengan cara dicetak dan ditempel di papan kepegawaian. Perubahan data pegawai, misalnya karena adanya kenaikan pangkat, pegawai yang pensiun, membuat data cetak tidak lagi sesuai dengan keadaan sekarang, atau bisa dikatakan kadaluarsa. Informasi disajikan dengan penggunaan kertas dan hanya bisa dilihat di kepegawaian. Pengguna informasi harus datang ke subbag kepegawaian apabila membutuhkan data dan di kepegawaian tidak semua informasi disampaikan kepada pegawai, semisal ada pegawai yang harusnya melengkapi persyaratan kenaikan pangkat, informasi beasiswa dosen, dan peraturan-peraturan kepegawaian yang baru.

Fakultas Seni Rupa terdiri dari beberapa sub bagian yang memiliki jarak yang tidak berdekatan, didukung lagi dengan gedung yang bertingkat. Jarak membuat informasi sulit untuk diakses dalam waktu cepat. Penghalang ini membuat pengguna informasi memerlukan waktu untuk melakukan akses terhadap informasi pegawai yang dibutuhkan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis membuat Sistem Informasi Kepegawaian pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta berbasis web. Sistem kepegawaian seharusnya bisa memberikan informasi yang terbaru bagi para pengguna informasi serta memberikan informasi yang cepat dan akurat. Suatu sistem kepegawaian membutuhkan pengolahan dan penyimpanan data yang bagus dan juga dapat diakses oleh pengguna informasi sehingga kebutuhan akan informasi dapat terpenuhi. Sistem kepegawaian berbasis web akan memudahkan

penyaji informasi melakukan update data secara cepat dan dapat diakses pengguna dimanapun mereka berada, asalkan terdapat jaringan internet serta mengurangi penggunaan kertas yang berlebihan.

Melihat keadaan sistem yang masih manual sehingga dalam rangka penelitian skripsi, judul yang diambil adalah "Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta berbasis Web".

1.2 Rumusan Masalah

Masalah utama yang ada pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta khususnya sub bagian kepegawaian adalah penggunaan komputer yang kurang maksimal dan kurangnya pembatasan akses para pengguna informasi. Pengolahan data yang masih manual dengan penyimpanan dalam *folder-folder* dengan tingkat keamanan yang kurang karena belum menggunakan sistem database. Berdasarkan permasalahan ini maka yang akan menjadi fokus dari adalah "Bagaimana merancang dan membuat Sistem Informasi Kepegawaian Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta berbasis web dengan menggunakan phpMyAdmin dan MySQL dan sekaligus menjawab kebutuhan dari para pengguna informasi secara cepat"

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan di sub bagian kepegawaian Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, maka perlu ada batasan untuk mengindari meluasnya pokok bahasan. Adapun batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun hanya mengolah data pegawai yang meliputi karyawan dan dosen yang sudah diangkat menjadi pegawai negeri pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

2. Perancangan sistem menggunakan software *Macromedia Dreamweaver 8*, *Apache*, *phpMyAdmin* dan *MySql* sebagai databasenya.
3. Spesifikasi komputer yang digunakan adalah Intel Pentium Core 2 , RAM 1 GB, dan sistem operasi *Windows 7 Ultimate*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Mengetahui kelemahan dari sistem yang dipakai sebelumnya.
2. Membantu bidang sub kepegawaian melakukan pengolahan data dengan baik dan memberikan perlindungan informasi dengan pembatasan hak akses.
3. Merancang dan membuat Sistem Informasi Kepegawaian Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta Berbasis Web menggunakan phpMyAdmin, dan MySQL serta menjawab perumusan masalah.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dari penelitian adalah :

Bagi sub bagian kepegawaian Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta :

1. Memperbaiki dan mengembangkan sistem yang digunakan sebelumnya.
2. Memperkenalkan dan membiasakan para pegawai memanfaatkan kecanggihan teknologi.
3. Pertukaran informasi tentang pelayanan administrasi pegawai dapat berlangsung secara cepat karena berbasis web.
4. Mengurangi penggunaan kertas untuk pertukaran informasi (*paperless*).
5. Tersedianya database kepegawaian sebagai *media information sharing* bagi instansi.

6. Meningkatkan efisiensi dan efektifitas, seperti: tersedianya data dan informasi yang up-to-date dengan cepat dan akurat, menghilangkan duplikasi sistem dan data menyederhanakan dan meningkatkan standarisasi proses, dan optimalisasi beban tugas.

Bagi STIMIK AMIKOM Yogyakarta, sebagai masukan untuk mengetahui sejauh mana ilmu diserap oleh penulis selama masa perkuliahan.

Bagi Penulis, memperdalam pengetahuan penulis tentang teori-teori sistem informasi dan menambah wawasan tentang kegiatan kepegawaian pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

1.6 Metodologi Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka (Literatur)

Metode pencarian data dan informasi dari buku, browsing internet atau literatur-literatur yang berkaitan dengan teori dasar dari sistem yang akan dirancang. Informasi yang didapat membantu penulis membangun sistem yang baru berdasarkan sumber yang dapat dipercaya.

2. Riset Lapangan

Merupakan tahap awal yang penting dilakukan untuk melihat secara langsung sistem yang telah digunakan dan berjalan selama ini. Tahap ini juga dipergunakan untuk mencari data yang dibutuhkan dengan cara melakukan pencatatan langsung dan melakukan penyalinan data dalam bentuk *softcopy*.

3. Analisis

Analisis dilakukan untuk menemukan kelemahan sistem yang selama ini telah dipergunakan oleh sub bagian kepegawaian yang nantinya akan dilakukan perbaikan sistem. Analisis ini meliputi analisis kelemahan sistem dan analisis keamanan sistem. Analisis kelemahan sistem membantu mereduksi kesalahan pada sistem yang lama yang masih menggunakan cara manual dalam melakukan pengolahan dan penyimpanan data. Analisis yang kedua dilakukan setelah data telah disimpan dan disajikan sebagai sebuah informasi, informasi ini memerlukan sebuah pengamanan tersendiri agar membuat sistem kepegawaian berjalan dengan baik serta berguna dan bermanfaat bagi para pengguna informasi yang memiliki hak akses

4. Pembuatan *Prototype* (Disain dan Perancangan)

Disain sistem yang berisi penggambaran, perencanaan dan pembuatan sistem menjadi satu kesatuan yang utuh. Disain yang dimaksud antara lain :

a. Disain File

Susunan dari beberapa file-file data untuk merancang *database* sistem

b. Dialog Desain

Rancang bangun percakapan antara *user* dan komputer. Dialog terdiri dari proses pemasukan data ke dalam sistem dan memberikan output berupa informasi.

c. Disain Input

Rancangan tampilan di layar monitor komputer yang memberikan gambaran bentuk tampilan untuk pemasukan data kedalam sistem.

d. Proses

Bagian pemrosesan data dari mulai pemasukan data, pengolahan data dan penyimpanan data.

e. Desain Output

Menentukan bentuk output yang berupa informasi yang akan disajikan pada para pengguna sistem.

5. Implementasi

Menerapkan sistem kepegawaian yang telah dirancang dan dibuat pada Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta dan melakukan uji coba sistem agar dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Sistem yang diimplementasikan menggunakan software Macromedia Dreamweaver dan MySql sebagai databasenya, ditambah dengan phpMyAdmin dan Apache.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan menguraikan secara singkat sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini akan merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang definisi sistem informasi, karakteristik sistem informasi, konsep arsitektur sistem, konsep pemodelan sistem, konsep basis data, dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab yang berisi tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum dari sistem kepegawaian yang ada, analisis permasalahannya dan perancangan sistem informasi kepegawaian yang berbasis web menggunakan MySQL sebagai *database* sistem dan Macromedia Dreamweaver untuk software perancang user *interface*.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab yang berisi paparan implementasi dan analisis uji coba sistem informasi kepegawaian berbasis web (yang terdiri dari manual program, manual instalasi dan pemeliharaan sistem)

BAB V. PENUTUP

Bab ini akan mengemukakan tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian yang memuat tentang buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penulisan skripsi.

LAMPIRAN

Bagian yang memuat keterangan tambahan seperti listing program, lampiran dan surat keterangan penelitian dari instansi terkait.