

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi yang terus maju seperti saat ini tentunya telah memudahkan manusia dalam menjalankan pekerjaannya sebab dapat memberikan kemudahan dalam pendataan, pengolahan data, serta pekerjaan lainnya.

Perusahaan PT. Trisakti Pilar Persada merupakan salah satu perusahaan yang menggunakan teknologi untuk mengolah sistem informasi perusahaan. Perusahaan ini bergerak di bidang jasa konsultan dengan memberikan layanan berupa kajian kebijakan, perancangan pembangunan, media literasi, pengembangan SDM dan jasa survey. Permasalahan yang saat ini terjadi di PT. Trisakti Pilar Persada adalah tidak efisien nya ketika mencari dokumen-dokumen arsip pekerjaan dikarenakan PT. Trisakti Pilar Persada belum memiliki pengarsipan yang berbasis *online* yang mana sebelumnya pengarsipan dilakukan secara konvensional seperti dokumen-dokumen arsip pekerjaan seperti laporan dan kontrak pekerjaan hanya disimpan di rak almari, sehingga arsip pekerjaan rentan hilang dan rusak.

Akan lebih baik bila dokumen-dokumen arsip diklasifikasikan menurut jenis arsipnya ke dalam sistem informasi kearsipan berbasis *website*. Hal ini akan berdampak positif bagi penggunaanya, dikarenakan arsip akan tersimpan di dalam database dan tentunya tidak akan sulit jika ingin mencari arsip yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian diatas maka akan dibuat sebuah perancangan Sistem Informasi Kearsipan berbasis *website* menggunakan metode pengembangan *prototyping*. Dengan harapan Sistem Informasi Kearsipan yang akan dibuat dapat memudahkan kinerja staff perusahaan kearsipan PT. Trisakti Pilar Persada.

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendapatkan hasil yang optimal. Batasan tersebut antara lain :

1. Data yang disajikan dalam analisis dan perancangan Sistem Informasi Kearsipan meliputi data arsip laporan, arsip kontrak dan arsip dokumentasi.

2. Pembuatan perancangan Sistem Informasi Kearsipan ini menggunakan UML.
3. Pembuatan pengembangan Sistem Informasi Kearsipan ini menggunakan metode *prototyping*.
4. Desain antarmuka tampilan *front-end* pada Sistem Informasi Kearsipan ini diimplementasikan dengan html.

Tujuan dari perancangan Sistem Informasi Kearsipan berbasis *website* pada perusahaan PT. Trisakti Pilar Persada adalah sebagai langkah awal dalam pembuatan sistem oleh *developer* yang nantinya Sistem Informasi Perkantoran diharapkan dapat menyimpan dan mengelola database mulai dari kontrak pekerjaan, laporan pekerjaan, dan dokumentasi pekerjaan. Selain itu, perancangan Sistem Informasi Kearsipan berbasis *website* ini juga bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada staff PT. Trisakti Pilar Persada dalam pengelolaan arsip.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan informasi mengenai dokumen-dokumen pekerjaan yang dikelola dalam Sistem Informasi Kearsipan PT. Trisakti Pilar Persada.
2. Memberikan efisiensi waktu kepada para staff di PT. Trisakti Pilar Persada dalam mengelola kontrak pekerjaan, laporan pekerjaan, dan dokumentasi pekerjaan.
3. Meminimalisir hilang atau rusaknya dokumen-dokumen pekerjaan yang merupakan bagian penting untuk mencari pekerjaan baru.

## **1.2 Profil**

Penulis melakukan kegiatan magang di PT. Trisakti Pilar Persada yang merupakan sebuah perusahaan yang berkedudukan di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta dan bernaung dalam Trisakti Consulting Group yang bergerak di bidang Kajian Kebijakan, Perencanaan Pembangunan, Media Literasi, Pengembangan SDM dan Jasa Survey. Trisakti Pilar Persada Berbadan Hukum Perseroan Terbatas (PT) dan merupakan anggota Ikatan Nasional Konsultan Indonesia (INKINDO) dan Kamar Dagang dan Industri (KADIN) Indonesia.

Dalam proses magang ini PT. Trisakti Pilar Persada mengelompokkan menjadi 3 divisi, yaitu Project Manager, Researcher, dan Media & IT Developer. Penulis tergabung dalam divisi Media & IT Developer yang memiliki sebuah tanggung jawab pada project magang ini yaitu membantu kegiatan riset dan juga membuat perancangan sistem dari Sistem Informasi Perkantoran PT. Trisakti Pilar Persada.

Lokasi tempat magang berada di Jl. Kubus, Manukan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sistem kerja yang diterapkan selama magang yaitu *WFO (Work From Office)* dimulai dari tanggal 18 Agustus 2022 – 31 Desember 2022 jam kerjanya mulai dari jam 09:00 – 17:00 WIB dengan sistem 5 hari kerja. Untuk rincian kegiatan selama magang yaitu pada awal magang masih dilaksanakan secara online selama 2 minggu. Kemudian bulan September - Oktober difokuskan untuk pengerjaan project utama, kemudian bulan November – Desember digunakan untuk mengerjakan project reguler. Project reguler dikerjakan sampai awal bulan Desember kemudian dilanjutkan persiapan untuk pameran selebrasi.

### 1.3 Landasan Teori

#### 1.3.1 Sistem Informal Kearsipan

Sistem Informasi Kearsipan merupakan merupakan perangkat-perangkat yang saling berinteraksi dalam pengelolaan data kearsipan untuk mencapai tujuan dari fungsi kearsipan, yakni penyimpanan, penataan, pengelompokan, pengendalian, dan pemeliharaan kearsipan[1]. Pemanfaatan sistem informasi kearsipan digunakan untuk mempercepat temu kembali arsip sebab dengan adanya sistem informasi ini nantinya dapat mempersingkat waktu yang dibutuhkan dalam suatu pekerjaan sehingga dapat menghemat waktu dan tenaga. Dengan adanya sistem informasi kearsipan ini proses pencarian dokumen yang diperlukan berjalan lebih cepat. Pencarian dilakukan dengan hanya memasukkan nama arsip yang dibutuhkan, setelahnya sistem ini akan memproses dan menampilkan hasil dari pencarian secara lebih cepat dan otomatis[2].

#### 1.3.2 Sistem Informasi

Menurut Kertahadi dan Sutiyono menyebutkan bahwa sistem informasi merupakan alat untuk menyajikan sebuah informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi yang menerimanya. Sistem Informasi ini terdiri dari komponen-komponen yang disebut blok bangunan (*building block*), yang terdiri dari komponen input, komponen model, komponen output, komponen teknologi, komponen hardware, komponen software, komponen basis data, dan komponen kontrol[3].

#### 1.3.3 Website

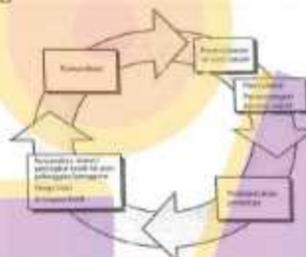
*Website* atau yang sering disebut juga web merupakan layanan yang didapat oleh pengguna komputer yang terhubung ke internet[4]. *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan dari halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan berbagai informasi teks, gambar diam atau gambar bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian

bangunan yang saling terkait satu sama lain, yang dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman[5].

#### 1.3.4 Metodologi Berorientasi Objek

Metodologi Berorientasi Objek adalah suatu strategi pembangunan perangkat lunak yang mengorganisasikan perangkat lunak sebagai kumpulan objek yang berisi data dan operasi yang diberlakukan terhadapnya. Metode berorientasi objek merupakan suatu cara bagaimana sistem perangkat lunak dibangun melalui pendekatan objek secara sistematis. Metode berorientasi objek didasarkan pada penerapan prinsip-prinsip pengelolaan kompleksitas. Metode berorientasi objek meliputi rangkaian aktivitas analisis berorientasi objek, perancangan berorientasi objek, pemrograman berorientasi objek, dan pengujian berorientasi objek [6].

#### 1.3.5 Prototyping



Gambar 1. Alur Prototype

Model pengembangan sistem *prototype* yaitu model pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan adanya interaksi antara pengembang sistem dengan pengguna sistem, sehingga dapat mengatasi ketidakserasian antara pengembang dan pengguna. Adapun model pengembangan *prototype* digambarkan pada gambar diatas[7].

#### 1.3.6 Unified Modeling Language (UML)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan

software berbasis *OO (Object-Oriented)*. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem *blue print*, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software[8].

### **1.3.7 Hypertext Markup Language (HTML)**

*Hypertext Markup Language (HTML)* adalah sebuah bahasa standar yang digunakan dalam kebutuhan menampilkan konten pada halaman *website*, dengan berbagai fungsi yang dapat dilakukan dalam bahasa HTML yakni: (1) Mengatur serta mendesain tampilan isi halaman *website*, (2) Membuat tampilan tabel pada halaman *website*, (3) Mempublikasikan halaman *website* secara masal dengan internet (*online*), (4) Membuat form yang dapat menjadi input serta menangani registrasi dan transaksi via *website*, (5) Menampilkan gambar pada *browser*[9].

### **1.3.8 Front-End**

*Front end* adalah segala sesuatu yang menghubungkan antara user dengan sistem *back end*. Biasanya merupakan sebuah *user interface* dimana user akan berinteraksi dengan sistem. Pekerjaan yang sering muncul sebagai seorang *front end developer* adalah desainer *user interface* dan desainer *user experience*. Bahasa pemrograman yang biasanya digunakan dalam pengembangan *front end* adalah html[10].

### **1.3.9 Figma**

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi mobile, desktop, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis. Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan

karena kemampuan aplikasi figma tersebut yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif[11].

