

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kegiatan penempatan pegawai dalam fungsi kepegawaian, dimulai setelah organisasi melaksanakan kegiatan penarikan dan seleksi, yaitu pada saat seorang calon pegawai dinyatakan diterima dan siap untuk ditempatkan pada jabatan atau unit kerja yang sesuai dengan kualifikasinya. Namun ternyata permasalahannya tidak sesederhana itu, karena justru keberhasilan dari keseluruhan program pengadaan tenaga kerja terletak pada ketepatan dalam menempatkan pegawai yang bersangkutan. Proses penempatan merupakan suatu proses yang sangat menentukan dalam mendapatkan pegawai yang kompeten yang dibutuhkan, karena penempatan yang tepat akan dapat membantu perusahaan atau instansi dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana (DPP dan KB) merupakan salah satu instansi pemerintahan di Kabupaten Sumba Barat yang bergerak dalam bidang pelayanan masyarakat. Jumlah pegawai saat ini yaitu 47 orang yang terdiri dari PNS 18 orang, tenaga administrasi 2 orang dan tenaga kontrak lapangan 27 orang. Proses penempatan pegawai yang dilakukan saat ini hanya dilihat dari hasil tes dan beberapa persyaratan dasar lainnya, dimana proses penempatan yang dimaksud seperti pegawai kontrak yang ditempatkan sebagai tenaga Penyuluh

Keluarga Berencana (PKB) dan Petugas Lapangan Keluarga Berencana (PLKB) merupakan pegawai kontrak yang berperan dilapangan, mewajibkan dikeluarkan SK kontrak oleh Kepala Dinas, kemudian pihak kepegawaian membuat surat tembusan untuk penempatannya dimana. Oleh karena itu, sebagian besar pegawai mengalami kesulitan beradaptasi dengan tugas-tugas yang harus dilaksanakan karena tidak memiliki latar belakang pengetahuan yang sesuai dengan posisi yang ditempatinya. Jika dibiarkan terus menerus, hal ini akan berdampak negatif pada pelayanan kepada masyarakat yang diberikan dan menghambat kemajuan kantor dinas. Dengan demikian, pihak kantor mencari solusi agar dapat meminimalisasi kesalahan yang diakibatkan oleh kinerja pegawai yaitu dengan cara menempatkan pegawai berdasarkan *basic* atau bidang yang sesuai dengan kemampuannya.

Adapun masalah yang telah terjadi sebelumnya dalam proses penempatan pegawai pada dinas tersebut yaitu misalnya pegawai yang telah ditempatkan pada setiap kecamatan ataupun pedesaan dengan tugas masing-masing seperti yang ditempatkan sebagai tenaga PLKB dan juga tenaga administrasi, ini sering terjadi perpindahan atau pergantian pegawai karena tidak sesuai dengan bidang/keahlian serta pelaksanaan dalam lapangan tidak berjalan baik. Berdasarkan masalah yang telah disebutkan tersebut, salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pada kantor DPP dan KB yaitu ditangani dengan suatu Sistem Pendukung Keputusan (SPK).

Sistem Pendukung Keputusan membantu bagian kepegawaian dalam menempatkan pegawai sesuai dengan kualifikasi sehingga pegawai dapat melakukan tugas dan peran pada jabatan di tempat yang didudukinya secara tepat dan produktif berdasarkan bidang/keahliannya, pegawai harus memiliki beberapa kriteria seperti pendidikan, pengalaman, dan skill. Sistem pengambilan keputusan ini dibangun untuk membantu kantor DPP dan KB dalam proses penempatan pegawai kontrak yang sesuai dengan kriteria yang dimilikinya.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem pendukung keputusan penempatan pegawai DPP dan KB di Kabupaten Sumba Barat berbasis web?

1.3 BATASAN MASALAH

Adapun batasan masalah di antaranya :

1. Sistem ini dikembangkan untuk Kantor Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana di Kabupaten Sumba Barat.
2. Sistem ini dikembangkan untuk pegawai yang masih kontrak.
3. Perancangan sistem pendukung keputusan ini sesuai dengan kriteria-kriteria seperti pendidikan, pengalaman dan skill.

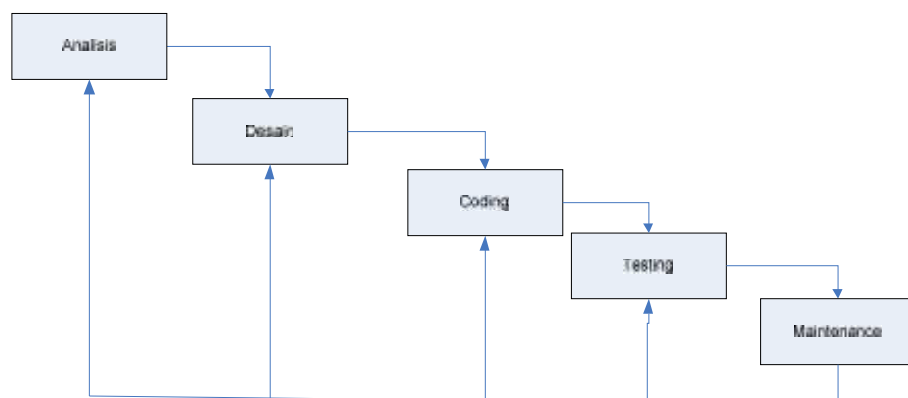
4. Metode yang digunakan dalam perhitungan penentuan keputusan adalah *Simple Additive Weighting (SAW)*.
5. Sistem Pendukung Keputusan yang dibangun berbasis *web*.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem pendukung keputusan penempatan pegawai, serta memilih pegawai yang tepat dan sesuai dengan posisi yang ditempatinya pada Kantor Dinas Pengendalian Penduduk dan Keluarga Berencana di Kabupaten Sumba Barat.

1.5 METODE PENELITIAN

Menurut Pressman (2010), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*” atau model waterfall.



1. Tahap Analisis

Tahap ini merupakan tahap inisialisasi pendefinisian masalah untuk menyelesaikan permasalahan melalui pengumpulan data soal test. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a. Metode observasi

Penelitian dengan observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil di lokasi penelitian.

b. Metode wawancara

Wawancara (*interview*) yaitu memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan mengadakan tanya jawab/wawancara langsung dengan pihak kantor DPP dan KB mengenai proses penempatan pegawai.

c. Metode studi pustaka

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Tahap Desain

Merupakan tahap perancangan terhadap hasil yang didapat dari tahap analisis yang meliputi perancangan basis data, perancangan masukan dan keluaran serta perancangan *interface*.

a. Bagan alur sistem (*system flowchart*)

Bagan alur sistem (*system flowchart*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari sistem. Bagan ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada dalam sistem.

b. DFD

Bagan atau diagram berjenjang digunakan untuk mempersiapkan penggambaran DFD ke level-level lebih bawah lagi. Bagan berjenjang dapat digambar dengan menggunakan notasi proses yang digunakan di DFD.

1. Diagram Konteks

Diagram konteks digunakan untuk menunjukkan secara garis besar hubungan dari *input*, proses dan *output* di bagian *input* menunjukkan *item-item* data yang akan digunakan pada bagian proses. Bagian proses berisi langkah-langkah yang menggambarkan kerja dari fungsi atau modul, sedangkan bagian *output* berisi hasil dari pemrosesan data.

2. Diagram Berjenjang

Diagram yang di gunakan untuk mempersiapkan penggambaran diagram arus data level-level bawah. Diagram

berjenjang dapat di gambarkan dengan notasi proses pada *data flow* diaagram.

3. DFD Level 1

Pada level 1 di ciptakan atau dibuat dari proses utama yaitu level 0, dimana semua proses menjelaskan proses dalam proses yang ada pada level 0, ketika pada simbol proses terhubung ke berapa entitas eksternal dan *data store* maka akan tercipta dfd level 1.

4. DFD Level 2

Pada level 2 di ciptakan atau dibuat dari proses utama yaitu level 1, dimana semua proses menjelaskan proses dalam proses yang ada pada level 1, ketika pada simbol proses terhubung ke berapa entitas eksternal dan data store maka akan tercipta dfd level 2.

c. ER-diagram

Dalam Diagram pemodelan sistem akan digambarkan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram*. Tujuan penggambaran diagram ER-diagram adalah untuk menggambarkan hubungan antara *entity-entity* yang terlibat di dalam sistem secara keseluruhan.

d. Perancangan *interface*

Manfaat perancangan interface adalah agar pengguna dan komputer dapat saling berinteraksi, sehingga pengguna merasakan adanya kemudahan operasi sistem komputer, diperlukan suatu media yang memungkinkan interaksi tersebut secara langsung. Media yang dimaksud adalah antarmuka berbasis grafis yang dikenal dengan istilah GUI (*graphical user interface*).

3. Tahap Implementasi

Coding merupakan proses desain yang biasa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh seorang *programmer* yang akan menerjemahkan transaksi yang akan diminta oleh *user*, dengan kata lain penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Program bantu dalam sistem ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan memakai DBMS *MySQL*.

4. Tahap Pengujian

Tujuan dari tahap ini adalah menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem dan kemudian memperbaiki. Dalam proses analisis hasil pengolahan data digunakan metode pengujian *black-box*.

5. Tahap Pemeliharaan

Proses pemeliharaan pada *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah diperlukan ketika adanya perubahan atau pergantian pada sistem operasi, atau perangkat lainnya pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software*.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar teori atau landasan teori yang sesuai dengan objek yang diteliti, dan juga sebagai dasar pembahasan definisi-definisi yang berkaitan langsung dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisa usulan sistem yang baru, rancangan input, rancangan proses, rancangan output.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang: pembuatan program dan implementasi program.

BAB V Pengujian dan Analisis Hasil

Bab ini membahas mengenai pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun sebelum diserahkan kepada *costumer* atau pemakai.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari semua uraian-uraian pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran-saran yang diharapkan berguna dalam penerapan sistem yang dihasilkan.