

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kantor Sekretariat Daerah (SETDA) Kabupaten Lembata merupakan instansi pemerintahan dengan jumlah pegawai kurang lebih berjumlah (144) pegawai, dalam proses pengolahan data pegawai belum sepenuhnya terkomputerisasi. Hal ini bisa dilihat pada bagian kepegawaian yakni dalam menerima berkas data pegawai masih dalam bentuk formulir dan disalin kembali pada arsip kepegawaian kemudian dilanjutkan penyimpanan arsip pada lemari.

Hal ini mempersulit pencarian data pegawai jika sewaktu-waktu data tersebut dibutuhkan, sehingga perlu untuk membuat suatu aplikasi kepegawaian berbasis komputer yang dapat mengatasi kelemahan dan kekurangan dari sistem pengolahan data pada instansi ini.

Proses pengolahan data pada kantor sekretariat daerah Kabupaten Lembata memiliki beberapa kelemahan antara lain sering terjadinya penumpukan data dalam bentuk berkas-berkas dan membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan pencarian data pegawai.

Kesalahan yang sering terjadi seperti, data-data pegawai yang disimpan sering tidak konsisten, sehingga sering terjadi kehilangan data.

Dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan pegawai Kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Lembata dalam melakukan pengolahan data

pegawai serta sistem ini juga dapat memberikan informasi-informasi tentang data pegawai, data pangkat, data jabatan data pendidikan, data absensi, data pelatihan, dan data kenaikan jabatan.

Berdasarkan masalah di atas maka dikembangkan suatu "APLIKASI PENGOLAHAN DATA PEGAWAI PADA KANTOR SEKRETARIAT DAERAH KABUPATEN LEMBATA".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah "bagaimana membuat atau merancang bangun aplikasi pengolahan data pegawai pada kantor Sekretariat Daerah Kabupaten Lembata?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas maka dibuat batasan terhadap sistem yang diteliti yakni:

1. Hanya membahas pengolahan data khususnya pengolahan data pegawai, data pangkat, data jabatan data pendidikan, data absensi data pelatihan, dan data kenaikan jabatan pada kantor Sekretariat Daerah (SETDA) Kabupaten Lembata.
2. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySql.

3. Pengolahan data ini hanya untuk Sekretariat Daerah (SETDA) Kabupaten Lembata.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu aplikasi kepegawaian berbasis komputer yang dapat meminimalisasi penumpukan data dan memudahkan pencarian data-data pegawai.

1.5 Manfaat Penelitian

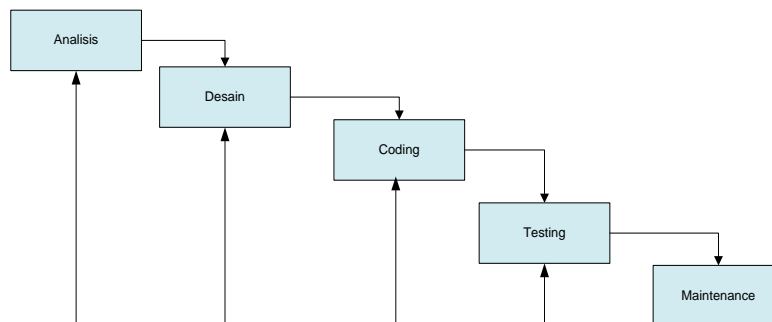
Dalam penulisan Tugas Akhir ini dikemukakan beberapa manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Kantor Sekretariat Daerah (SETDA) Kabupaten Lembata diharapkan mampu untuk mengaplikasikan program yang dibuat sehingga berguna dalam hal pengolahan data pegawai, pembuatan laporan, dan proses analisis data;
2. Memberikan informasi yang lebih efektif dan akurat dengan aplikasi yang terkomputerisasi, karena semua data pegawai disimpan dalam database;

3. Dapat mengurangi penumpukan data dan mempercepat proses pencarian data pegawai.

1.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak. Model rekayasa yang digunakan adalah model Waterfall. Tahapan penelitian pada model waterfall meliputi metodologi berupa (Pressman, 2012).



Gambar 1.1 Waterfall Model (Pressman, 2010)

Langkah-langkah dalam metodologi Waterfall adalah:

1. Analisis

Tahap ini merupakan tahap inisialisasi pendefinisian masalah untuk menyelesaikan teknik pengembangan perangkat lunak melalui pengumpulan

data-data. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah studi literatur, observasi dan wawancara.

- a. Studi Literatur pada tahap ini dilakukan dengan mencari buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, karya-karya ilmiah maupun jurnal, artikel, baik yang terdapat di perpustakaan maupun di internet untuk dijadikan bahan referensi.
- b. Observasi pada metode pengamatan (observasi) dilakukan peninjauan dan penelitian langsung di lapangan pada obyek yang akan diteliti dan meminta keterangan mengenai masalah yang dihadapi dalam pengolahan data agar bisa dibuat solusinya, sehingga dalam melakukan proses pengolahan data dapat teratasi dengan baik. Pada penelitian dilakukan observasi langsung pada kantor SETDA Kabupaten Lembata.
- c. Wawancara pada tahap ini, dilakukan proses pengumpulan data yang diperoleh dengan cara bertatap muka dan tanya jawab langsung dengan salah satu pegawai yakni Kasubag perencanaan atas nama bapak Yohanes Berchmans D. Dai, SIP yang mempunyai wewenang untuk memberikan data dan informasi yang dibutuhkan.

2. Desain

Dalam perancangan sistem diperlukan desain-desain dalam membangun sistem yang terdiri dari diagram alir (*flowchart*), data flow diagram

(*DFD*), entity relationship diagram (*ERD*), interface dan perancangan tabel. Proses desain menerjemahkan syarat/kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat diperkirakan demi kualitas sebelum dimulai pemunculan kode. Sebagaimana persyaratan, desain didokumentasikan dan menjadi bagian dari konfigurasi perangkat lunak.

3. Coding

Tahap coding (pemrograman) merupakan proses penerjemah data atau pemecah masalah ke dalam baris– baris kode program, aplikasi ini dikembangkan dengan macromedia dreamweaver dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySql.

4. Testing

Tahap ini merupakan tahap uji coba dari program yang sudah dibuat, demikian juga dengan software semua fungsi-fungsi softwarena harus diujicobakan agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

Pada pengujian ini menggunakan jenis pengujian black box yaitu pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak.

Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dan kemudian dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

5. Maintenance

Proses pemeliharaan pada software diperlukan, termasuk didalamnya adalah 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. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan atau pergantian pada sistem operasi.