

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik merupakan sebuah badan instansi Pemerintah Provinsi Jawa Barat yang memiliki tugas pokok menyelenggarakan perumusan dan penetapan kebijakan dan pelaksanaan kebijakan daerah di bidang kesatuan bangsa dan politik dan perlindungan masyarakat. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat mempunyai enam unit kerja, yaitu Sekertariat Badan, Bidang Idiologi dan Wawasan Kebangsaan, Bidang Kewaspadaan Daerah, Bidang Ketahanan Ekonomi, Seni, Budaya, Agama dan Kemasyarakatan serta Bidang Politik dalam Negeri.

Pada Bagian Sekretariat Badan, terdapat sub bagian yang menyimpan dokumen kepegawaian. Penyimpanan dokumen kepegawaian dilakukan secara manual menggunakan kertas atau dalam bentuk digital berupa hasil *scan* dokumen yang disimpan dalam komputer. Penyimpanan dokumen dalam bentuk kertas memungkinkan terjadinya kerusakan hingga kehilangan dokumen dan memerlukan waktu pencarian yang lama. Sedangkan penyimpanan dokumen dalam bentuk digital masih memiliki kendala, yaitu tidak adanya integrasi data antar komputer pada bagian kepegawaian dan akses terhadap dokumen kepegawaian digital tersebut tidak dimiliki oleh seluruh staf bagian kepegawaian.

Hal tersebut menyebabkan bidang keuangan sulit untuk mengakses dokumen kepegawaian karena harus bertemu langsung dengan staf bagian kepegawaian yang memiliki akses terhadap dokumen kepegawaian. Di sisi lain, pegawai seringkali terlambat melakukan pembaruan dokumen kepegawaian karena harus bertemu langsung dengan staf bagian kepegawaian, sementara staf bagian kepegawaian tersebut tidak selalu ada di tempat. Keterlambatan tersebut dapat menyebabkan kerugian baik pada organisasi maupun pada pegawai yang bersangkutan terkait dengan kesejahteraan pegawai.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka diusulkan sebuah aplikasi manajemen pengarsipan dokumen kepegawaian berbasis *web* yang diharapkan dapat membantu staf bagian kepegawaian dalam mengelola dokumen kepegawaian, membantu bidang keuangan dalam mengakses dokumen kepegawaian serta membantu pegawai dalam melakukan pembaruan dokumen kepegawaian.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagaimana membantu bagian kepegawaian dalam mengelola dokumen kepegawaian?
- b. Bagaimana membantu bagian keuangan dalam mengakses dokumen kepegawaian?
- c. Bagaimana membantu pegawai dalam melakukan pembaruan dokumen kepegawaian?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari proyek akhir adalah menghasilkan aplikasi berbasis *web* yang dapat.

- a. Membantu bagian kepegawaian dalam melakukan pengelolaan dokumen kepegawaian secara terpusat.
- b. Membantu bagian keuangan dalam mengakses dokumen kepegawaian saat dibutuhkan.
- c. Membantu pegawai melakukan pembaruan dokumen kepegawaian tepat waktu.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini antara lain.

1. Aplikasi digunakan oleh staf bidang kepegawaian, staf bagian keuangan dan pegawai di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat.
2. Aplikasi berbasis *web* sehingga membutuhkan akses internet.

3. Aplikasi tidak menangani pengelolaan gaji dan tunjangan pegawai.
4. Tahapan dalam pengerjaan proyek akhir hanya mencapai *Integration and System Testing*.

### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pengajuan kenaikan pangkat pegawai berbasis web adalah aplikasi yang dirancang untuk mendukung proses pengarsipan dokumen kepegawaian di Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat. Dukungan tersebut berupa kemampuan aplikasi dalam melakukan pengelolaan dokumen kepegawaian seperti penyimpanan hingga pencarian dokumen kepegawaian.

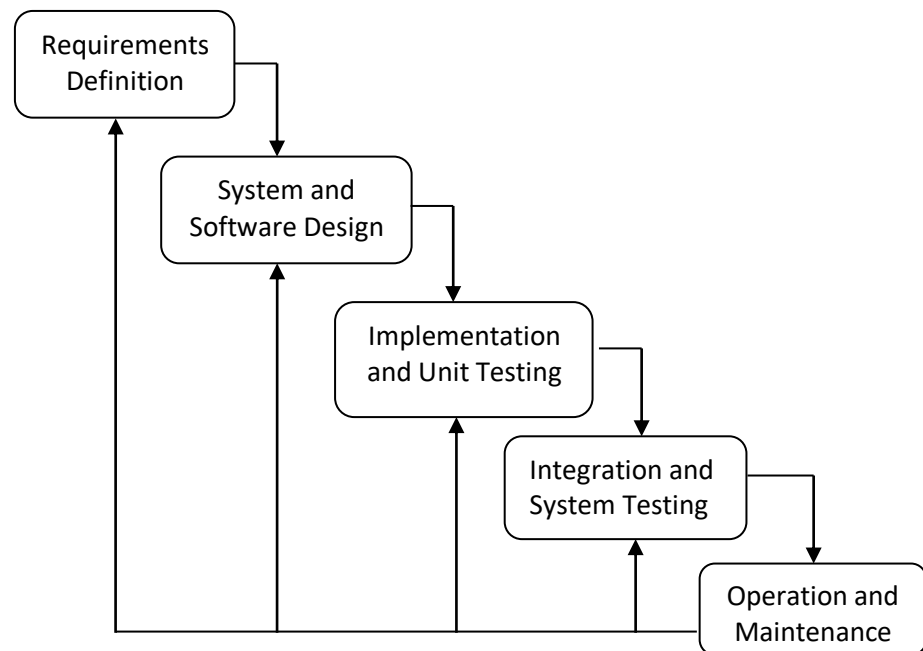
Pengguna aplikasi ini adalah staf bagian kepegawaian dan pegawai Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat. Dalam aplikasi, bidang kepegawaian memiliki fungsionalitas seperti registrasi akun pegawai, unggah dokumen kepegawaian, unduh dokumen kepegawaian, verifikasi pembaruan dokumen kepegawaian, dan pencarian dokumen kepegawaian. Bagian keuangan memiliki fungsionalitas berupa unduh dokumen kepegawaian sesuai dengan hak akses. Sedangkan pegawai memiliki fungsionalitas untuk melakukan unggah dokumen kepegawaian dan unduh dokumen kepegawaian.

Aplikasi dibangun menggunakan metode pengerjaan model *waterfall* dan basis pemrograman *PHP*. Penggunaan basis pemrograman tersebut didukung dengan *framework codeigniter* (CI). Selain itu, *MySQL* digunakan untuk mendukung sistem manajemen basis data.

### 1.6 Metode Pengerjaan

*Software Development Life Cycle (SDLC)* merupakan tahapan yang dilakukan dalam membangun sistem informasi. *SDLC* berhubungan dengan seluruh proses yang terjadi dalam membangun sistem yang dijabarkan dalam beberapa langkah. Dalam mengerjakan proyek akhir ini, metode yang digunakan adalah *waterfall* [1].

Tahapan yang terjadi pada metode *waterfall* adalah sebagai berikut.



**Gambar 1. 1 Tahapan *Waterfall* [1]**

Pada penyusunan proyek akhir ini, diimplementasikan hingga tahapan pengujian yang didukung dengan dokumentasi. Berikut merupakan penjelasan tahapan dalam model *waterfall* yang digunakan.

a. *Requirements Definition*

Dalam tahap ini, dilakukan penghimpunan data yang dilakukan melalui beberapa metode, yaitu wawancara dan *study literature*.

1) Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung kepada analis SDM dan aparatur pada Oktober 2018. Wawancara dilakukan untuk mengetahui proses manajemen pengarsipan dokumen kepegawaian pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat

2) *Study literature*

*Studi literature* dilakukan dengan mencari referensi yang berhubungan dengan penelitian melalui buku-buku, media, pakar maupun hasil penelitian dari pihak lain. *Study literature* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan acuan dalam pembuatan desain perangkat lunak.

b. *System and Software Design*

Setelah proses pendefinisian kebutuhan dilakukan, maka perancangan dibuat berdasarkan informasi yang telah diperoleh. Perancangan tersebut selanjutnya diimplementasikan pada tahap pengkodean. Metodologi terstruktur dilakukan pada tahapan *System and Software Design* yang meliputi pembuatan *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *UML*, dan rancangan *user interface* berupa *mock up*.

c. *Implementation and Unit Testing*

Rancangan yang telah dibuat pada tahapan *System and Software Design* diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman untuk kemudian diterjemahkan kembali hingga menjadi sistem informasi yang dapat digunakan oleh pengguna. Pada tahap ini, pembuatan kode program dilakukan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* yang didukung *database MySQL*.

d. *Integration and System Testing*

Pengujian terhadap program yang telah dibuat dilakukan terhadap fungsionalitas secara menyeluruh. Dalam tahap ini, metode pengujian dilakukan dengan metode *black box* dan *UAT*.

e. *Operation dan Maintenance*

Merupakan tahap terakhir setelah semua sistem berjalan dan digunakan untuk memperbaiki bila terdapat kesalahan atau menambah fitur pada sistem. Namun, dalam pengerjaan proyek akhir tahapan yang dilakukan hanya mencapai *Integration and System testing*.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Dalam pelaksanaan dari segi waktu pengerjaannya, maka pengerjaan proyek akhir dijadwalkan sebagai berikut.

**Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan Proyek**

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir																																											
		September 2018				Oktober 2018				November 2018				Desember 2018				Januari 2019				Februari 2019				Maret 2019				April 2019				Mei 2019				Juni 2019				Juli 2019			
		Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-				Minggu ke-											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1.	<i>Requirements Definition</i>	█	█	█	█	█	█																																						
2.	<i>System and Software Design</i>					█	█	█	█	█	█	█	█																																
3.	<i>Implementation and Testing</i>													█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█												
4.	<i>Integration and System Testing</i>																																	█	█	█	█	█	█	█	█				
5.	Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█				