BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus bertempat di Kompleks GOR Wergu Wetan Kudus. Di Instansi tersebut memiliki 3 bidang yaitu Tata Usaha, Arsip dan Perpustakaan itu sendiri. Tata Usaha meliputi kegiatan yang berhubungan dengan surat masuk dan surat keluar, pengelolaan barang masuk dan barang keluar, pengelolaan anggaran keuangan dinas. Arsip mengelola semua dokumen-dokumen dinas seperti foto-foto masa lampau, laporan-laporan setiap tahun yang di kelola oleh bagian Arsip. Perpustakaan ini berkaitan dengan pengolahan buku, seperti peminjaman, penyimpanan, kelola data pengunjung, pengembalian buku, juga perpustakaan keliling.

Di istansi tersebut banyak orang yang melakukan aktivitas membaca dan meminjam buku, serta petugas melakukan penginputan buku, pendataan buku, pendaftaran anggota, dan mengelola sirkulasi (peminjaman dan pengembalian) buku, selain didalam perpustakaan, di istansi tersebut juga terdapat bidang tata usaha yang menangani pengelolaan barang masuk dan keluar seperti pengajuan barang, pengadaan barang, peminjaman dan distribusi barang.

Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus sudah mulai menggunakan sistem informasi berbasis komputer untuk menunjang kinerjanya. Akan tetapi, dalam pengelolaan data barang masuk dan barang keluar, peminjaman dan distribusi barang, data pengunjung perpustakaan, dan anggaran masuk dan keluar kebutuhan dinas masih menggunakan setiap harinya masih menggunakan buku besar, dan setiap minggunya dan ini mempersulit pegawai ketika melakukan pendataan dan pembuatan laporan, dimana pegawai harus membuat laporan per bulan dan ketika mulai pendataan bulan selanjutnya harus membuka dahulu laporan bulan sebelumnya. Hal tersebut akan memakan waktu yang banyak dan dapat terjadi kesalahan dalam mencatat hasil data barang yang akan dicatat di laporan bulan selanjutnya. Kesulitan pembuatan laporan ini yang menyebabkan laporan kurang tepat dan sering terjadi data double atau bahkan kurang.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut maka penulis membuat Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus ini diharapkan dapat membantu pegawai dalam melakuka proses pendataan dengan tepat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis mendapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana membangun "Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus" sehingga memudahkan pegawai dalam melakuka proses pendataan dengan mudah dan tepat.

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang sudah dibahas di atas, maka penulis membatasi pada permasalahan:

a. Sistem ini dapat melakukan proses sebagai berikut :
   1. Proses pengajuan barang, proses pengadaan barang, proses peminjaman dan distribusi barang.
   2. Proses pengajuan proposal, Input anggaran masuk, input penggunaan anggaran.
   3. Proses peminjaman buku, proses pengembalian buku, proses kelola data pengunjung, proses pendaftaran anggota perpus dan proses pendataan buku.
b. Menghasilkan sebuah keluaran yang berupa :
   1. Laporan pengadaan barang, laporan peminjaman barang dan laporan distribusi barang,
   2. Laporan anggaran masuk, laporan penggunaan anggaran.
   3. Laporan anggota perpustakaan, laporan peminjaman dan pengembalian buku, laporan pengunjung setiap bulan, dan laporan data buku.

dalam melihat kegiatan ilmiah yang sudah diikuti serta mahasiswa yang belum bisa mengikuti kegiatan tersebut tetap bisa mengikutinya.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan yang dapat mengelola semua proses pengolahan data barang, anggaran, buku, maupun anggota perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kudus.

1.5 Manfa'at

1.5.1 Bagi Penulis

a. Menerapkan ilmu yang didapat selama kuliah.
b. Membandingkan teori yang didapat saat kuliah dengan masalah yang ada dilapangan.
c. Menambah wawasan, pengetahuan dan teknologi komunikasi.

1.5.2 Bagi Akademis

a. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa menguasai materi yang diberikan.
b. Mengetahui seberapa jauh mahasiswa menerapkan ilmu-ilmu yang bersifat teori dan sebagai evaluasi terhadap materi yang telah diberikan.
c. Diharapkan akan memperkaya studi sistem informasi tentang bagaimana Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari instansi baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian, meliputi:

1. Observasi

   Pengumpulan data melalui pengamatan dan mencatat gejala/peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung. Observasi dilakukan penulis dengan pengamatan langsung terhadap data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem.

2. Wawancara

   Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan Kepala Dinas, Kepala bagian Tata Usaha dan Kepala bidang perpustakaan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus.

b. Sumber Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung. Data diambil dari buku – buku, dokumentasi dan literatur – literatur meliputi:

1. Studi Pustaka

   Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan.

2. Studi Dokumentasi

   Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, buku ataupun sumber informasi lain.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016) dalam bukunya menjelaskan bahwa Model SDLC air terjun (*waterfall*) yang sering juga disebut sebagai model sekuensial linier (*Squential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara terurut.

Tahapan-tahapan pada proses pengembangan sistem menggunakan *waterfall* ini adalah sebagai berikut.

a. Analisa kebutuhan perangkat lunak

   Proses pengumpulan data dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar user lebih memahami spesifikasi yang di inginkan. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu di dokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. Pengkodean Program

Desain juga harus di translasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat dalam tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi lojik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error)* dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah di kirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahn yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahudin di dalam bukunya yang berjudul Rekayasa Perangkat Lunak (2016), *Unified Modelling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain :

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk

mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

b. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisan kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan method atau operasi.

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dengan *massage* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Membuat *Sequence Diagram* juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*. Banyaknya *Sequence Diagram* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan dicakup dalam *sequence diagram* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka *sequence diagram* yang harus dibuat juga semakin banyak.

d. Activity Diagram

Activity Diagram atau Diagram Aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Activity *Diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

e. Statechart Diagram

Statechart Diagram digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem. Perubahan tersebut digambarkan dalam suatu graf berarah.

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran menjelaskan secara garis besar menggambarkan alur logika berjalannya sebuah penelitian yang meliputi :

a. *Problems:*

   Berisi masalah penelitian.yang diangkat oleh penulis.

b. *Approach:*

   Berisi solusi dan teori yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian.

c. *Software Development:*

   Berisi proses pengembangan software yang digunakan.

d. *Software Implementation:*

   Penerapan Software ke target yang penulis pilih.

e. *Software Measurement:*

   Seberapa jauh software terbukti bermanfaat.

f. *Result:*

   Bagian yang menyimpulkan seluruh proses penelitian dan pengukuran yang dilakukan penulis.

Kerangka penelitian Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus adalah sebagai berikut :

PROBLEMS

- Proses pengelolaan barang masuk dan barang keluar sering terjadi redudansi data
- Pengelolaan proposal anggaran dan penggunaan anggaran sering terjadi kesalahan data
- Pengolahan data pengunjung perpustakaan masih menggunakan media tulis

OPPORTUNITY

- Teknologi mengalami perkembangan yang sangat cepat.
- Koneksi internet yang mudah di dapat menjadikan kemudahan untuk mengakses internet.
- Sistem informasi berbasis *Website* yang mendukung membuat kinerja suatu instansi akan terlaksana dengan baik dan dapat mengolah data dengan cepatdan tepat.

APPROACH

- Membuat Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus sebagai pengelola data yang cepat dan tepat.

SOFTWARE DEVELOPMENT

Metode RPL : Waterfall
Perancangan : UML (*Unified Modelling Language)*
Software : Xampp
Coding : PHP
Database : MySQL
Pengujian software : Testing Black Box

SOFTWARE IMPLEMENTATION

- Aplikasi ini akan di implementasikan di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kudus

RESULT

- Sistem Informasi Pengelolaan Tata Usaha dan Perpustakaan pada Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Kudus

Gambar 1.2 : Kerangka Pemikiran