

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Rumah Sakit Aisyiyah Kudus berada di pusat kota dan pusat pemerintahan Kabupaten Kudus, di jalan HOS Cokroaminto No. 248, Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus. Ini adalah fasilitas kesehatan. Rumah sakit ini telah berkembang pesat dengan layanan obstetri dan ginekologi yang unggul sejak 2012. Rumah sakit ini, yang berada di pusat kota, menjadi pilihan utama bagi orang-orang di Kabupaten Kudus saat mencari pelayanan medis. Rumah Sakit Aisyiyah adalah pilihan terbaik bagi mereka yang membutuhkan perawatan medis karena reputasinya yang baik dan pelayanannya yang luar biasa.

Pengelolaan data kepegawaian merupakan hal yang sangat penting dalam Rumah Sakit Aisyiyah Kudus. Pengelolaan data kepegawaian yang baik akan berdampak pada efisiensi dan efektivitas manajemen sumber daya manusia (SDM) suatu organisasi. Presensi kepegawaian merupakan salah satu bagian penting dari pengelolaan data kepegawaian. Presensi kepegawaian sangat penting karena dasar untuk menghitung penggajian yang akurat, memantau kinerja karyawan, dan membantu dalam perencanaan sumber daya manusia. Jumlah pegawai yang dimiliki saat ini 400 pegawai dan dapat bertambah sesuai kebutuhan rumah sakit. Semakin besar rumah sakit maka akan berdampak semakin besar pula dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang dibutuhkan. Berdasarkan hal itu maka rumah sakit dituntut untuk melakukan manajemen pengolahan data presensi yang baik, cepat dan efisien. Karena pada dasarnya sistem informasi presensi digunakan sebagai salah satu tolak ukur metode pengembangan pegawai, jika dalam presensi pegawai setelah mengikuti pengembangan menurun, maka metode pengembangan yang diterapkan berjalan dengan baik, sebaliknya jika presensi pegawai tetap berarti metode pengembangan yang diterapkan kurang baik. Prosedur presensi di Rumah Sakit Aisyiyah Kudus yang diterapkan sekarang ini dapat dikatakan masih kurang efisien dan efektif, dimana semua masih dilakukan secara manual mulai dari pendataan dan perhitungan jam hadir, jam keluar, sampai dengan keterangan tidak masuk, hal ini berdampak pada waktu yang relatif lama dalam proses perhitungan rekapitulasi presensi dari pegawai, serta bentuk laporan presensi yang dibuat berupa

hardcopy yang dapat menyebabkan kesalahan dalam pencatatan data, menyulitkan dalam proses pencarian data dan dapat dikhawatirkan terjadi kehilangan data presensi pegawai.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan adanya sistem presensi berbasis web dengan memanfaatkan teknologi Wi-fi agar dapat digunakan cepat dan efisien dalam mengambil data presensi maupun mengelola data tersebut. Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet. Sedangkan wifi teknologi jaringan nirkabel yang membuat perangkat dapat terhubung dengan internet. Penggunaan Wi-fi dalam sistem presensi ini memungkinkan karyawan harus hadir dalam rumah sakit dan harus terhubung dengan jaringan agar menghindari kecurangan dalam melakukan presensi, Oleh karena itu, dari penelitian yang dilakukan penulis, sistem informasi yang akan dirancang bertujuan untuk membuat sistem yang memudahkan rumah sakit dalam mengelola presensi dengan judul **“Sistem Informasi Kepegawaian dan Presensi Berbasis WLAN di Rumah Sakit ‘Aisyiyah Kudus”** Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan mampu meminimalisir permasalahan-permasalahan presensi yang ada Rumah Sakit Aisyiyah Kudus.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu, bagaimana merancang dan membangun suatu sistem *“Sistem Informasi Kepegawaian dan Presensi Berbasis WLAN di Rumah Sakit ‘Aisyiyah Kudus.”* sehingga dapat memudahkan Personalia dalam melakukan pengelolaan presensi.

## **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian, atasan masalah sangat penting agar masalah tidak melebar atau menyimpang dari tujuan dan mengurangi efektivitas pemecahannya. Karena itu, penulis membatasi masalah pada:

1. Sistem meliputi pendataan pegawai, presensi, multi shift riwayat mutasi, tingkat kehadiran, dan riwayat penggajian diluar perhitungan penggajian.
2. Pengguna sistem adalah Kepala Personalia, Staf Personalia, dan Semua

pegawai.

3. Penerapan sistem yang telah dibuat akan diterapkan di Rumah Sakit Aisyiyah Kudus.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan dari tugas akhir ini bagi penulis adalah perancangan dan membangun sebuah Sistem informasi kepegawaian dan presensi berbasis web yang dapat memberikan kemudahan bagi pengguna untuk memantau dan mengelola kepegawaian di Rumah Sakit 'Aisyiyah Kudus.

#### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian Tugas Akhir ini sebagai berikut :

##### **1.5.1 Bagi Instansi**

1. Memberikan kemudahan dalam proses rekap data presensi dan evaluasi kinerja pegawai.
2. Membantu atasan untuk mempermudah melakukan monitoring kepegaiwan yang ada di perusahaan.
3. Memberikan informasi yang jelas dan akurat dalam laporan kepegawaian.

##### **1.5.2 Bagi Penulis**

Menjadi sumber pengetahuan mengenai pembuatan dan penggunaan aplikasi presensi dan cuti pegawai berbasis WLAN dapat menjadi referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya.

#### **1.6 Metodologi Penelitian**

##### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Penulis mengumpulkan data dengan cara berikut untuk mendapatkan data yang relevan, kredibel, dan akurat. Maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

##### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari organisasi oleh seorang peneliti yang secara langsung mengamati dan mencatat objek penelitian, termasuk:

a. Wawancara

Dengan melakukan wawancara dan pertanyaan langsung kepada orang-orang yang terlibat, penulis mendapatkan data tentang proses pencatatan data staf yang sedang berlangsung di Rumah Sakit Aisyiyah Kudus.

b. Observasi

Metode observasi atau pengamatan langsung, di mana penulis secara langsung menyaksikan proses pencatatan dan presensi karyawan di Rumah Sakit Aisyiyah Kudus, digunakan untuk mengumpulkan data dan mempelajari prosedur yang ada.

## 2. Sumber Data Skunder

Data yang dikumpulkan secara tidak langsung oleh penulis, biasanya dari literatur, dokumentasi, dan buku yang relevan dalam pembahasan, dikenal sebagai sumber data sekunder, antara lain:

a. Studi Kepustakaan

Penelitian kepustakaan dapat digunakan sebagai dasar untuk berbagai teknik pengumpulan data dengan mendapatkan informasi dari buku-buku dan laporan yang relevan. Selain itu, metode ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan dalam penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

b. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi menggunakan data dan bahan dari dokumen, buku, dan internet. Data yang diminta oleh subjek atau organisasi digunakan dalam penelitian ini. Data yang dapat digunakan termasuk metode presensi dan pencatatan data karyawan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan berasal dari objek penelitian.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, akan digunakan metode pengembangan *waterfall*, yang merupakan pendekatan siklus hidup klasik dalam pengembangan

perangkat lunak. Metode ini, yang diperkenalkan oleh Roger S. Pressman dan dijelaskan dalam penelitian oleh Sudarmawan & Dony Ariyus (2007) menggambarkan proses yang sistematis dan berurutan dalam pengembangan perangkat lunak,

Metode *waterfall* melibatkan serangkaian tahapan berurutan, termasuk analisis kebutuhan, desain sistem, pengkodean, pengujian, penerapan program, dan pemeliharaan. Berikut adalah tahapan-tahapan dari metode *waterfall*:

#### 1. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data yang diperlukan serta menganalisisnya untuk menentukan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun.

#### 2. *System Design*

Setelah data yang diperlukan terkumpul, merencanakan alur sistem yang akan diterapkan pada perangkat lunak dan perangkat keras yang mendukung dalam perancangan sistem. Ini meliputi pembuatan program, basis data, dan sistem baru.

#### 3. *Implementation*

Pada tahap berikutnya, sistem pertama kali dikembangkan dalam bentuk program kecil yang disebut unit, dan bahasa pemrograman yang dipilih digunakan. Untuk memastikan sistem berjalan dengan baik, penulis menyelesaikan *database* dan kode yang telah dibuat sebelumnya.

#### 4. *Integration & Testing*

Setelah pengujian yang dilakukan pada masing-masing unit, semua unit atau bagian yang dibuat dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem. Setelah integrasi, seluruh sistem diperiksa untuk menemukan kerusakan atau kesalahan.

#### 5. *Operation & Maintenance*

Tahap terakhir, perangkat lunak yang telah selesai dibangun akan diimplementasikan dan dilakukan pemeliharaan. Namun, langkah ini tidak diambil karena pengujian dilakukan saat sidang skripsi telah selesai.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) sebagai bahasa pemodelan perencanaan sistem yang menerapkan teknik pemrograman berorientasi objek. UML adalah bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan dan mengkomunikasikan sistem melalui diagram dan dokumen pendukung (Sukamto & Salahuddin, 2011).

Berikut ini adalah berbagai diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

#### 1. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibangun. Setiap fungsi sistem informasi dan siapa yang berhak menggunakannya dapat terlihat melalui diagram *use case*.

#### 2. *Class Diagram*

*Class diagram* menggambarkan struktur sistem dalam hal definisi *Class-Class* yang akan dibuat untuk membangun sistem. Setiap kelas memiliki atribut dan metode atau operasi.

#### 3. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan perilaku objek dalam sebuah *use case* dengan menjelaskan waktu hidup objek dan pesan yang dikirim dan diterima antar objek.

#### 4. *Statechart Diagram*

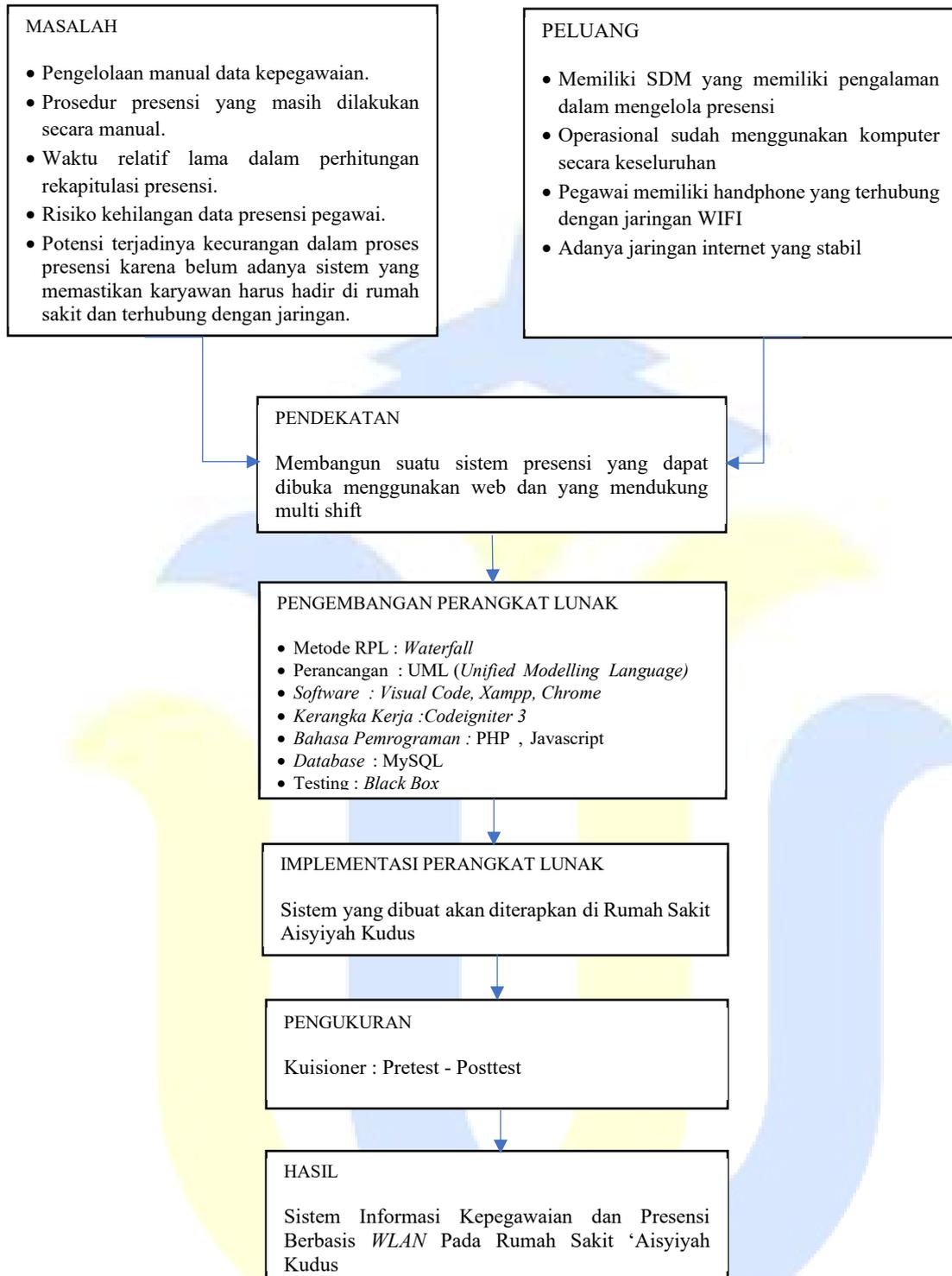
*Statechart diagram* atau dikenal juga sebagai diagram mesin, digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin, sistem, atau objek

#### 5. *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, proses bisnis, atau menu yang ada pada perangkat lunak.

### 1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran atau penelitian yang akan digunakan sebagai perancangan dan pembuatan sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut :



**Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran**