# **BAB I PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi pada jaman ini bukan lah hal yang dapat dipungkiri lagi. Pada jaman ini segala aspek kehidupan manusia selalu berkaitan dan berhubungan dengan teknologi dan informatika. Dari aspek kehidupan sehari hari, pendidikan, ekonomi, dan bisnis semua itu bergantung pada kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi.

Bagi sebuah perusahaan informasi merupakan hal yang sangat penting. Jalannya suatu data dan Informasi yang ada di masyarakat dan bagaimana seorang manajer memanajemen informasi tersebut dapat menentukan nasib perusahaan tersebut. Selain orang yang mampu memanajemen informasi, tenaga ahli dalam bidang teknologi sangatlah diperluka. Bila seorang manajer diibaratkan sebagai sebuah otak maka teknisi programer merupakan otot yang membentuk dan menggerakan perusahaan tersebut. Manajemen dan Informasi teknologi merupakan dua hal yang saling bergantung satu sama lain. Selain dalam bidang bisnis atau perusahaan tenaga ahli seorang manajemen dan programer sangatlah dibutuhkan saat ini.

Manajemen informatika memiliki prospek atau kemungkinan akan lapangan kerja yang sangat luas. Disiplin ilmunya sendiri mencakup berbagai macam hal, diantaranya bidang pemrograman, bidang manajemen, perencanaan manajemen dan sebagainya.

Seseorang yang memiliki ilmu di bidang manajemen informatika pada jaman ini sangatlah di untungkan. Berbagai bidang dan kebutuhan tanpa batas terbentang begitu luas. Kemajuan teknologi adalah hal yang tidak akan pernah mati. Semakin lama teknologi akan semakin berkembang begitupula dengan laju informasi yang semakin cepat.

* 1. Rumusan Masalah

1. Apa saja prospek kerja yang dimiliki oleh lulusan program studi manajemen informatika ?
2. Aapa saja prospek kerja yang dimiliki manajemen informatika berdasarkan peminatannya ?
   1. Tujuan Penelitian
3. Mengetahui prospek kerja yang dimiliki oleh lulusan program studi manajemen informatika.
4. Mengetahui prospek kerja mahasiswa manajemen informatika berdasarkan peminatan mahasiswa.
   1. Tinjauan Pustaka

Manajemen adalah ilmu dan seni mengatur proses pemanfaatan sumber daya manusia dan sumber-sumber lainnya secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Drs. H. Malayu S.P. Hasibuan – 1985).

Ricky W. Griffin mendefinsikan manajemen sebagai sebuah proses perencaan, pengorganisasian, pengkoordinasian dan pengontrolan sumber daya untuk mencapai sasaran (goals) secara efektif dan efisien

Menurut Haag & Keen (1996) menyatakan bahwa teknologi informasi/informatika merupakan “Seperangkat alat yang dapat membatu manusia dalam melakukan dan menyelesaikan tugas-tugas yang berkaitan dengan pemrosesan informasi dengan menggunakan teknologi komputer”

Yang berarti bahwa manajemen informatika adalah suatu ilmu yang memanfaatkan sumber daya manusia untuk mencapai tujuan tertentu dengan bantuan teknologi komputer dalam menyelesaikan tugas – tugasnya.

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (Jogiyanto,2005:18) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Sistem informasi merupakan suatu perkumpulan data yang terorganisasi beserta tatacara penggunaanya yang mencangkup lebih jauh dari pada sekedar penyajian. Istilah tersebut menyiratkan suatu maksud yang ingin dicapai dengan jalan memilih dan mengatur data serta menyusun tatacara penggunaanya.Keberhasilan suatu sistem informasi yang diukur berdasarkan maksud pembuatanya tergantung pada tiga faktor utama, yaitu : keserasian dan mutu data, pengorganisasian data, dan tatacara penggunaanya.untuk memenuhi permintaan penggunaan tertentu, maka struktur dan cara kerja sistem informasi berbeda-beda ber gantung pada macam keperluan atau macam permintaan yang harus dipenuhi. Suatu persamaan yang menonjol ialah suatu sistem informasi menggabungkan berbagai ragam data yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Untuk dapat menggabungkan data yang berasal dari berbagai sumber suatu sistem alih rupa (transformation) data sehingga jadi tergabungkan (compatible). Berapa pun ukurannya dan apapun ruang lingkupnya suatu sistem informasi perlu memiliki ketergabungan (compatibility) data yang disimpannya (Hanif, 2009:9).

* 1. Metodelogi

Adapun metodelogi yang kami gunakan adalah metodelogi kualitatif yang bertujuan memberikan penjelasan secara subjektif yang datanya bersumber dari jurnal, buku, dan internet

# **BAB II PEMBAHASAN**

* 1. Prospek Kerja yang Dimiliki Lulusan Manajemen Informatika

Bidang aplikasi yang berkaitan dengan komputer dan manajemen sangat luas, hampir tidak ada ruang kehidupan yang tidak tersentuh oleh teknologi komputer. Luasnya bidang aplikasi tersebut, terbatasnya jumlah system analyst, pesatnya perkembangan teknologi informasi, dan tingginya kebutuhan pengembangan perangkat lunak memberikan prospek yang sangat cerah bagi lulusan Manajemen Informatika. Jenis pekerjaan yang tepat untuk lulusan Manajemen Informatika secara umum ialah :

1. *Software Engineer*

Berperan dalam pengembangan perangkat lunak untuk berbagai keperluan. Misalnya perangkat lunak untuk pendidikan, telekomunikasi, bisnis, hiburan dan lain-lain, termasuk perangkat lunak untuk model dan simulasi.

1. *System Analyst dan System Integrator*

Berperan dalam melakukan analisis terhadap sistem dalam suatu instansi atau perusahaan dan membuat solusi yang integratif dengan memanfaatkan perangkat lunak.

1. Konsultan IT

Berperan dalam perencanaan dan pengevaluasian penerapan IT pada sebuah organisasi.

1. *Database Engineer / Database Administrator*

Berperan dalam perancangan dan pemeliharaan basis data (termasuk data *warehouse*) untuk suatu instansi atau perusahaan.

1. *Web Engineer / Web Administrator*

Bertugas merancang dan membangun website beserta berbagai layanan dan fasilitas berjalan di atasnya. Ia juga bertugas melakukan pemeliharaan untuk website tersebut dan mengembangkannya.

1. *Computer Network / Data Communication Engineer*

Bertugas merancang arsitektur jaringan, serta melakukan perawatan dan pen gelolaan jaringan dalam suatu instansi atau perusahaan.

1. *Programmer*

Baik sebagai system programmer atau application developer, sarjana informatika sangat dibutuhkan di berbagai bidang, misalnya bidang perbankan, telekomunikasi, industri IT, media, instansi pemerintah, dan lain-lain.

1. *Software Tester*

Terkait dengan ukuran perangkat lunak, sarjana informatika dapat juga berperan khusus sebagai penguji perangkat lunak yang bertanggung jawab atas kebenaran fungsi dari sebuah perangkat lunak.

1. *Game Developer*

Dengan berbagai bekal keinformatikaan yang diperolehnya termasuk computer graphic, human computer interaction, dll, seorang sarjana informatika juga dapat berperan sebagai pengembang perangkat lunak untuk multimedia game.

1. *Intelligent System Developer*

Dengan berbagai teknik artificial intelligence yang dipelajarinya, seorang sarjana informatika juga dapat berperan sebagai pengembang perangkat lunak yang intelejen seperti sistem pakar, image recognizer, prediction system, data miner, dll.

1. *Web Designer*

Posisi ini membutuhkan gabungan kemampuan desain & programming. Desain digunakan untuk membuat layout website dan kemampuan programming berguna untuk meng-coding website. Web designer juga bertanggung jawab untuk memperbarui konten dan desain website apabila dibutuhkan. Ingin bekerja sebagai web designer? Kamu bisa bergabung dengan perusahaan startup yang berkaitan erat dengan teknologi.

1. *Graphic Designer*

Graphic designer atau desainer grafis bertanggung jawab membuat desain untuk keperluan publikasi di media cetak, website, poster, kemasan produk, serta membuat identitas visual untuk keperluan branding perusahaan.

1. *Animator/Illustrator*

Kedua pekerjaan ini sama-sama membutuhkan daya imajinasi yang tinggi. Illustrator menggabungkan seni, desain, dan kreativitas untuk menghasilkan gambar visual orisinil untuk berbagai produk dan media. Biasanya, setiap illustrator memiliki ciri khas dan gayanya sendiri yang membedakan karya mereka dari illustrator lain.

1. *Interactive Media Designer*

Interactive media designer bertanggung jawab untuk membuat desain interaktif yang melibatkan teks, data, grafis, suara, animasi, dan efek visual lainnya. Pekerjaan ini dibutuhkan untuk membuat website, games, materi pembelajaran online, dan lainnya. Peran ini biasanya mirip dengan software developer, sehingga tak jarang juga mereka dibutuhkan untuk membuat produk dengan mengkoding dan mengetes keseluruhan fungsi produk yang dibuat.