

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring dengan kemajuan teknologi modern dewasa ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin besar. Sehingga diperlukan media informasi yang cepat, tepat dan akurat dalam upaya memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut. Teknologi-teknologi baru di bidang telekomunikasi dan jaringan komputer terus bermunculan dengan konsep-konsep baru.

Semuanya untuk mencapai satu tujuan yaitu mempermudah kehidupan manusia, khususnya dalam mempermudah pertukaran data dan informasi, serta penyebarannya yang tak terbatas lagi pada ruang dan waktu. Oleh karena itu kemajuan teknologi informasi harus terus diupayakan dan ditingkatkan kualitas dan kuantitasnya. Salah satu kemajuan teknologi informasi saat ini yaitu pada Badan Perpustakaan Arsip dan Pengembangan Sistem Informasi (BAPAPSI) di bidang surat menyurat.

Di BAPAPSI bagian surat menyurat, terdapat beberapa masalah yang menghambat proses pengaksesan data surat. Misalnya sulitnya mencari data surat masuk, surat keluar maupun surat disposisi, sulitnya menampilkan data surat mana saja yang masih diperlukan ataupun sudah harus dibuang (dihapus). Semua itu dikarenakan pengolahan data-datanya masih secara manual dan belum terkomputerisasi, yaitu penulisan surat masih ditulis tangan dan penyimpanan arsip surat masih belum tersusun rapi, sehingga terkadang kesulitan dalam proses pencarian surat.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, disarankan agar membuat sebuah aplikasi yang berjudul, “Aplikasi Surat Menyurat Di BAPAPSI” yang bertujuan untuk mempermudah bagian surat menyurat dalam proses pengarsipan dan pencarian surat.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu bagaimana cara membangun Aplikasi Surat Menyurat di BAPAPSI?

## **1.3. Maksud dan Tujuan**

### **1.3.1. Maksud**

Maksud dari penelitian ini adalah Membangun Aplikasi Surat Menyurat di BAPAPSI.

### **1.3.2. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mempermudah bagian surat menyurat dalam pengolahan data surat masuk, surat keluar dan disposisi.
2. Mempermudah bagian surat menyurat dalam proses pencarian data surat masuk, surat keluar dan disposisi.
3. Mempermudah bagian surat menyurat untuk menampilkan data surat mana saja yang masih diperlukan ataupun sudah harus dibuang (dihapus).

## **1.4. Batasan Masalah**

Pembuatan aplikasi surat menyurat di BAPAPSI memiliki batasan-batasan masalah yakni sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini hanya mengolah data surat masuk, surat keluar dan disposisi dari surat masuk.
- b. Pengolahan datanya yaitu memasukkan data, mengubah data, menghapus data, dan pencarian data.
- c. Aplikasi ini memberikan informasi tentang data surat yang bisa dilihat dalam bentuk laporan surat masuk, laporan surat keluar dan laporan disposisi.

- d. Aplikasi ini digunakan oleh bagian surat menyurat dan Kepala Dinas. Bagian surat menyurat mengolah surat masuk dan surat keluar, sedangkan Kepala Dinas hanya mengolah surat disposisi.
- e. Spesifikasi yang dibutuhkan meliputi Sistem Operasi, DBMS, *Development Tools* dan Bahasa Pemrograman yang dipakai akan diuraikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1. Spesifikasi pembangunan aplikasi

Sistem pengolahan data	Spesifikasi
Sistem Operasi	Windows XP atau Linux
DBMS	<i>MySQL</i>
<i>Development Tools</i>	Java

- f. Pemodelan datanya berbasis *Object Oriented Programming (OOP)*.

### 1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu dengan metode agile. Metode *Agile* adalah suatu metode konvensional untuk membangun berbagai jenis perangkat lunak dan berbagai macam tipe proyek pengembangan perangkat lunak, yang dapat melakukan pengiriman atau penyampaian hasil dari implementasi sistem melalui perangkat lunak dengan cepat. Adapun langkah-langkahnya adalah :

1. Perencanaan
2. *Requirements Analysis* : Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau *study literatur*. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen

*user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

3. Desain : Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.
4. *Coding* : *Coding* merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.
5. *Testing* : *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.
6. Dokumentasi

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang Masalah

1.2 Perumusan Masalah

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

1.3.2 Tujuan

1.4 Batasan Masalah

1.5 Metode Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Profil Tempat Kerja Praktek**

#### **2.1.1 Sejarah Instansi**

#### **2.1.2 Logo Instansi**

#### **2.1.3 Badan Hukum Instansi**

#### **2.1.4 Struktur Organisasi dan *Job Description***

### **2.2 Landasan Teori**

#### **2.2.1 Pengertian Sistem**

#### **2.2.2 Elemen Sistem**

#### **2.2.3 Karakteristik Sistem**

#### **2.2.4 Klasifikasi Sistem**

#### **2.2.5 Pengertian Informasi**

#### **2.2.6 Pengertian Sistem Informasi**

#### **2.2.7 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem**

#### **2.2.8 Metode Pendekatan Sistem**

##### **2.2.8.1 Pendekatan Klasik (*Clasical Approach*)**

##### **2.2.8.2 Pendekatan Terstruktur (*Structured Approach*)**

#### **2.2.9 Alat Bantu Analisis**

## **BAB III PEMBAHASAN**

### **3.1 Analisis Sistem yang Berjalan**

### **3.2 Perancangan Sistem**

#### **3.2.1 Tujuan Perancangan Sistem**

#### **3.2.2 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan**

##### **3.2.2.1 *Use Case Diagram***

##### **3.2.2.2 *Activity Diagram***

##### **3.2.2.3 *Sequence Diagram***

##### **3.2.2.4 *Colaboration Diagram***

##### **3.2.2.5 *Statechart Diagram***

##### **3.2.2.6 *Class Diagram***

##### **3.2.2.7 *Entity Relational Diagram (ERD)***

#### **3.2.3 Perancangan Antarmuka**

#### **3.2.4 Perancangan Sistem**

## **BAB IV IMPLEMENTASI**

4.1 Implementasi Kebutuhan

4.2 Tampilan Antarmuka

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan

5.2 Saran

## **DAFTAR PUSTAKA**