

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin besar dan beragamnya informasi yang terkumpul di instansi, menuntut adanya perlakuan baik pada manajemen informasi. Tidak ubahnya juga pada informasi mengenai arsip di sebuah instansi, perlu adanya manajemen arsip agar arsip yang ada pada instansi tersebut dapat dikelola dengan baik. Arsip adalah catatan tertulis baik dalam bentuk gambar ataupun bagan yang membuat keterangan – keterangan mengenai suatu objek.

Pengelolaan arsip yang kurang maksimal di instansi saat ini berawal dari lemahnya sumber daya manusia, teknologi dan belum tumbuhnya kesadaran akan pentingnya arsip. Padahal bila dilihat dari fungsinya, arsip merupakan sumber yang penting dan harus dikelola dengan baik. Kearsipan merupakan tanda bukti dalam seluruh kegiatan dalam suatu instansi, dan disamping itu merupakan pula pusat ingatan, sumber informasi dan bukti sejarah.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat suatu aplikasi pengarsipan dengan berbasis web. Penulis mengangkat masalah ini sebagai salah satu syarat untuk kelulusan program studi Diploma III. Hal inilah yang menjadi latar belakang penulis untuk memilih judul **“Pembuatan Aplikasi Web Pengarsipan Tata Naskah Digital Pada Sekolah Menengah Kejuruan Yayasan Bina Utama Pontianak Kota”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi web pengarsipan tata naskah dinas digital.
2. Mempermudah proses pencarian surat agar lebih cepat dan efektif.
3. Mempermudah proses pengarsipan surat dan proses penyimpanan yang lebih aman dan efisien.

Sedangkan tujuan penulisan tugas akhir ini adalah sebagai syarat kelulusan Program Diploma III Program Studi Manajemen Informatika AMIK BSI Pontianak.

1.3. Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model waterfall (Rosa A.S & M.Shalahuddin, 2015:28) yang terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan desain agar kebutuhan yang dilakukan secara intensif untuk mempesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada selain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat

lunak, representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan ke representasi agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik 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.

5. Pendukung (Support) atau Pemeliharaan (Maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karna adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

B. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam pembuat tugas akhir ini adalah :

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara ke berbagai pihak terkait mengenai hal yang berkaitan dengan informasi objek dimana penulis mengadakan penelitian.

2. Metode Observasi

Metode ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data dan informasi dengan cara meninjau dan mengamati secara langsung bagaimana sistem pengarsipan surat seperti, Arsip surat masuk, surat keluar dan arsip dokumen lainnya.

3. Metode Pustaka

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literatur serta situs – situs penyedia layanan yang berhubungan dengan objek tugas akhir sebagai dasar dalam penelitian ini.

1.4. Ruang Lingkup

Untuk lebih memusatkan permasalahan yang ada dan agar tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membuat batasan permasalahan yaitu mengenai aplikasi web pengarsipan tata naskah digital pada Sekolah Menengah Kejuruan Yayasan Bina Utama. Pengarsipan yang dimaksud meliputi pengelolaan data surat masuk, surat keluar dan disposisi. Aplikasi ini dapat diakses oleh 2 pengguna yaitu administrator dan Kepala Sekolah.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan beberapa aplikasi pendukung yaitu: menggunakan aplikasi sublime text 3 sebagai editor, MySQL sebagai *database*, PHP dan HTML sebagai bahasa pemrograman, Xampp sebagai web server yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP. Pembuatan

website ini menggunakan *bootstrap* sebagai *framework* CSS dan *Jquery* untuk *library javascript* dan *database* editor phpMyadmin.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk dapat mengetahui secara ringkas permasalahan dalam penulisan laporan riset ini maka digunakan sistematika penulisan yang bertujuan untuk memudahkan pembaca menelusuri dan memahami isi laporan riset sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, maksud dan tujuan, ruang lingkup, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep dasar web, dan Teori Pendukung.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang tinjauan perusahaan, analisa kebutuhan , implementasi dan pengujian.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini penulis menjelaskan kesimpulan dan saran.

Kesimpulan : Berisi pencapaian tujuan dari aplikasi yang dibuat dibagian akhir.

Saran : Berisi hal-hal atau tujuan dari pembuatan aplikasi dirasa belum sempurna atau tidak tercapai. juga berisi berupa kondisi implementasi yang optimal bagi aplikasi yang dibuat.