

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terdapat beberapa instansi-instansi yang belum mengikuti perkembangan dalam pengeolaan arsip. Dalam pengelolaannya instasi-intasi tersebut tidak terlalu memperhatikan pengelolaan arsip khususnya arsip berbasis elektronik. Dan hasil dari sebagian besar masih berupa arsip jenis kertas. Hal ini mengakibatkan pada banyaknya arsip kertas. Sehingga menimbulkan berbagai masalah terkait dengan tempat penyimpanan, biaya pemeliharaan, tenaga pengelola, fasilitas, ataupun faktor lain yang bisa menyebabkan kerusakan arsip (Ninia Lina, 2020)

Teknologi saat ini berkembang semakin pesat salah satu teknologi yang dimanfaatkan yaitu komputer. Komputer dapat membantu kita dalam melakukan setiap pekerjaan menjadi lebih mudah dan cepat, salah satunya dalam aktivitas surat-menyurat perusahaan dan aktivitas tersebut dikelola oleh staf administrasi Staf administrasi membantu pihak instansi dalam segala proses yang berkaitan dengan administrasi, salah satunya yaitu pada aktivitas surat-menyurat kerjasama antar instasi (Melliana et al., 2021)

Berdasarkan latar belakang ini, . Oleh sebab itu penulis menentukan Judul Tugas Akhir (TA) yaitu “ **Perancangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Elektronik (E-Arsip) Berbasis Web Pada PT Jasamarga Manado Bitung**”

1.2 Tujuan Dan Manfaat

Tujuan dari Penulisan Tugas Akhir ini adalah :

1. Sebagai alat pertanggung jawaban perusahaan atas pelaksanaan pengelolaan suatu perusahaan.
2. Agar setiap bidang pekerjaan dalam suatu perusahaan tidak terbebani dengan adanya penyimpanan arsip yang tidak dibutuhkan lagi.
3. Menjaga dan memelihara arsip atau dokumen agar tidak rusak maupun hilang.

Sedangkan manfaat penulisan tugas akhir adalah sebagai berikut:

1. Untuk menerakan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat oleh penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Bina Sarana Informatika jurusan Sistem Informasi
2. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.
3. a. Sebagai bahan evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan.
b. Menghasilkan suatu informasi yang cepat dan akurat dalam membantu dan memudahkan proses dijadikan bukti-bukti tertulis apabila terjadi masalah.
4. Memberikan pemahaman mengenai konsep perancangan sistem informasi merupakan bantuan yang berguna bagi pimpinan dalam menentukan kebijaksanaan organisasi

1.3 Metode Penelitian

A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Sigalingging & Budiarti, 2016) model waterfall adalah “ Model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential

Model”. Waterfall adalah suatu metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengusulkan pendekatan kepada perangkat lunak sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, design, kode, pengujian dan pemeliharaan. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada metodologi Waterfall adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan Software

Pada tahap ini, analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk membantu menjabarkan kebutuhan pengguna serta perangkat lunak dan perangkat keras pendukung yang akan digunakan. Dalam hal ini, bagian admin memiliki hak akses untuk masuk ke halaman admin dengan cara melakukan login terlebih dahulu, dan mengolah semua data yang ada di halaman admin. Sedangkan user pengguna tidak memiliki hak akses untuk masuk ke halaman admin. User (pengguna) hanya memiliki hak akses seperti melihat data surat masuk dan surat keluar.

2. Design

Desain perangkat lunak difokuskan pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, tampilan user interface dan prosedur detail. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Rancangan program yang digunakan terdiri dari

Unified Modelling Language (UML), Entity Relationship Diagram (ERD)

dan *Logical Record Stucture (LRS)*.

3. Code Generation

Proses pengumpulan kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan untuk membuat program, seperti Adobe Dreamweaver CS3, Xampp 1.6.8, Browser Mozilla Firefox dan Filezilla. Untuk memahami sifat program yang

dibangun, tingkah laku, unjuk kerja dan antar muka yang diperlukan Desain harus diterjemahkan dalam bentuk mesin yang bisa di baca yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding.

4. Testing Proses testing (pengujian)

Dalam sebuah aplikasi terdapat dua macam yaitu menggunakan metode *blackbox* dan menggunakan metode *blackbox*. Pada sistem informasi kepegawaian aplikasi diuji menggunakan metode *blackbox* testing. Metode ini berfokus pada logika internal perangkat lunak untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa program dapat berjalan dengan baik. Jenis *blackbox* testing memandang perangkat lunak dari spesifikasi dan kebutuhan yang telah didefinisikan pada awal perancangan. Metode *blackbox* testing menfokuskan pada keperluan fungsional dari aplikasi. Pengujian *blackbox* testing memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat fungsional suatu aplikasi.

5. Support

Sistem informasi kepegawain diberikan kepada pihak pengelola, proses perawatan dilakukan secara berkala baik dari sistem maupun terhadap perbaikan sistem apabila terjadi kendala dalam operasionalnya akibat dari masalah teknis yang tidak terindikasi dalam proses pengembangan system. Sistem informasi ini dihostingkan pada penyedia webhosting, dengan domain mannaprata.tk sehingga pemeliharaan juga dapat dilakukan secara berkaitan dengan penyedia webhosting apabila ada update fasilitas terbaru yang diberikan oleh web hosting tersebut.

B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA melalui cara yaitu :

1. Metode Pengamatan (Observation)

Disini penulis mengunjungi PT Jasamarga Manado Bitung dan bertemu langsung dengan Manager SDM&Umum bapak Munir Arianto sehingga mendapatkan informasi yang lebih rinci dan jelas.

2. Wawancara (Interview)

Penulisan melakukan komunikasi terhadap Manager,SDM&Umum, bapak Munir Arianto dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai arsip di PT Jasamarga Manado Bitung untuk memperoleh data-data.

3. Studi Pustaka (Library Research)

Mengumpulkan data-data yang diperlukan melalui berbagai sumber, diantaranya: artikel internet, buku, e-book, dan file-file yang berhubungan dengan topik yang dibahas.

1.4 Ruang Lingkup

Untuk memudahkan penulis dalam penyusunan tugas akhir ini, maka penulis membatasi permasalahan hanya pada lingkup

manajemen arsip pada PT Jasamarga Manado Bitung, Mulai dari
Proses menyimpan berkas dan tempat penyimpanan serta
melakukan penataan di tempat penyimpanan.