

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Era teknologi dan globalisasi seperti saat ini, mendorong timbulnya kebutuhan manusia akan informasi. Kebutuhan informasi yang sangat cepat dan tepat, sangat vital bagi masyarakat saat ini, baik bagi dunia usaha, pendidikan, dan penelitian dalam membuat keputusan atau pengambilan data. Dengan adanya sistem informasi yang sesuai, baik, aman, dan tepat serta akurat sangat membantu sekali dalam pengolahan data dan pengambilan keputusan bagi *user*. Untuk dapat menguasai dan mengendalikan informasi, dibutuhkan tenaga-tenaga kerja yang berkualitas dan piranti-piranti yang mendukung.

Sebagai sebuah lembaga yang bergerak dalam bidang kesejahteraan keluarga dan masyarakat Indonesia, Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia saat ini telah menggunakan komputer sebagai alat bantu untuk mempercepat penyelesaian pekerjaannya. Namun Sistem Informasi yang telah ada sebelumnya dianggap masih belum dapat mempermudah penyelesaian pekerjaan para pegawai (efisiensi waktu dan tenaga).

Beberapa permasalahan yang ditemukan dari sistem yang lama di antaranya adalah:

1. Sistem yang lama masih semi manual, di beberapa pengelolaan masih menggunakan catatan selanjutnya

barulah dilakukan penginputan ke dalam basis data organisasi.

2. Dalam sistem yang lama perhitungan masih harus dilakukan secara manual sebelum dimasukkan ke dalam basis data organisasi, yang memungkinkan terjadinya kesalahan pengolahan data yang cukup besar sehingga hasil yang diperoleh tidak sesuai dengan data yang ada.
3. Untuk proses pencarian data juga masih belum terdapat dalam sistem yang lama sehingga memerlukan waktu yang lama untuk mencari dan mendapatkan data seorang mitra.
4. Sistem yang lama belum menyediakan fasilitas *reporting* yang membuat organisasi kesulitan dalam melakukan evaluasi di beberapa bidang.

Perkembangan kebutuhan perusahaan akan efektifitas dan efisiensi kerja yang semakin mendesak dan bertambah setiap tahunnya, membuat proses manual di beberapa pengelolaan, pencarian yang lama, serta perhitungan yang manual harus segera diubah menjadi sistem yang terkomputerisasi. Perubahan proses manual menjadi otomatis ini nantinya diharapkan mampu mempermudah penyelesaian pekerjaan para pegawai (efisiensi waktu dan tenaga).

Dengan pembuatan Sistem Informasi yang baru ini diharapkan dapat tercipta suatu pencatatan serta pengelolaan data yang baik, teratur dan efisiensi. Sistem Informasi yang baru akan membatasi akses pada data-data yang diolah serta yang disimpan sehingga dapat menjaga keamanan dan kerahasiaan data-data yang disimpan. Data-

data ini nantinya akan diakses oleh kantor pusat dan cabang dengan hak akses serta tugas yang berbeda untuk melakukan pengelolaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut diatas, maka penulis merumuskan permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun Sistem Informasi berbasis desktop dan Web Multimedia dengan Framework CodeIgniter bagi Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah membangun aplikasi Sistem Informasi berbasis desktop dan Web Multimedia dengan Framework CodeIgniter bagi Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia.

1.4. Batasan Masalah

Dengan banyaknya aspek dalam aplikasi yang akan dibangun, maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan dalam pembahasan, adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini merupakan studi kasus pada Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia.
2. Sistem Informasi berbasis desktop dan web akan mengelola data-data mitra strategis.

3. Perangkat Lunak yang digunakan untuk pembangunan aplikasi ini adalah *Visual C# 2005* untuk desktop dan *Adobe Dreamweaver CS 3* untuk web.
4. Sistem akan diintegrasikan dengan database *SQL Server 2005*.

1.5. Metodologi Penelitian

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Wawancara

Penulis menggunakan metode ini untuk mendapatkan data-data penunjang dengan melakukan wawancara dan observasi.

3. Membangun aplikasi perangkat lunak

Metode ini dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

a. Analisis

Penulis melakukan analisis terhadap permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Penulis merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Penulis mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Penulis menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis

yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

3. **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4. **BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

5. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6. **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.