

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komputer saat ini telah membawa pengaruh dan kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang termasuk instansi pemerintahan. Hal ini disebabkan karena penggunaan teknologi mampu mempengaruhi eksistensi dan kemajuan dalam pengambilan keputusan pada instansi itu sendiri. Banyak cara untuk memanfaatkan perkembangan teknologi ini salah satunya dengan menggunakan komputer sebagai media input, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian data ataupun informasi kepada pengguna. Dengan teknologi komputer, pengguna dapat meminimalisasi kesalahan dalam hal pengolahan data karena kinerja komputer dikendalikan oleh program yang bekerja secara otomatis.

Dinas tenaga kerja dan transmigrasi kabupaten Musi Rawas Utara merupakan instansi pemerintahan yang bertanggungjawab atas pembangunan di bidang ketenagakerjaan dan ketransmigrasian. Dengan memperhatikan lingkup luas dan tanggung jawab Dinas tenaga kerja dan transmigrasi kabupaten Musi Rawas Utara yang luas khususnya bentuk pelayanan kepada pihak terkait yang berhubungan dengan bidang ketenagakerjaan dan ketransmigrasian.

Dinas tenaga kerja dan transmigrasi kabupaten Musi Rawas Utara memiliki 4 bidang, meliputi bidang penempatan kerja, bidang pelatihan dan produktifitas, bidang Hubungan Industrial, Syarat Kerja dan JAMSOSTEK serta bidang pembangunan dan pengembangan kawasan transmigrasi. Dari beberapa bidang yang ada, bidang Hubungan Industrial, Syarat Kerja dan JAMSOSTEK

merupakan bidang yang langsung berkaitan dengan pelayanan administrasi kepada pihak-pihak atau instansi terkait tenaga kerja dan transmigrasi di lingkungan kabupaten Musi Rawas Utara.

Bidang Hubungan Industrial (HI), Syarat Kerja dan JAMSOSTEK, dalam melakukan pelayanan terkait perselisihan antara perusahaan dengan pegawai masih berjalan secara manual dengan mendatangi langsung ke dinas. Pegawai mengajukan kasus perselisihan dengan menyiapkan berkas-berkas yang diajukan ke dinas tersebut. Pihak bidang HI, selama ini masih menggunakan aplikasi *Microsoft office* dalam mengelola berkas tersebut dan berkas tersebut di proses dengan membutuhkan waktu cukup lama sehingga dalam pelayanan tersebut masih tergolong belum efektif dan efisien.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan teknologi digitalisasi pelayanan administrasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *framework codeigniter*. Petugas di dinas tersebut dapat melakukan pelayanan menggunakan aplikasi *online* dan pengelolaan *database*. Dengan teknologi digitalisasi tersebut, pelayanan administrasi dapat dilakukan dengan cepat dan akurat.

Aplikasi yang akan dikembangkan dalam menunjang pelayanan tersebut menggunakan bahasa pemrograman *Framework Codeigniter*. *Framework* atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai kerangka kerja merupakan kumpulan dari fungsi atau prosedur dan *class-class* untuk tujuan tertentu yang sudah siap digunakan sehingga bisa lebih mempermudah dan mempercepat pekerjaan *programmer*, tanpa harus membuat fungsi atau *class* dari awal.

*Codeigniter* adalah sebuah *web application network* yang bersifat *open source* yang digunakan untuk membangun aplikasi PHP dinamis.

Aplikasi yang dirancang menggunakan teknologi berbasis *online* yang tentunya membutuhkan tempat penyimpanan data. Teknologi yang dirancang menerapkan layanan *cloud server* jadi memudahkan petugas, pegawai dan perusahaan mengelola administrasi terkait perselisihan tersebut. Aplikasi teknologi disini tentunya mengurangi waktu tunggu proses perselisihan karena dapat dilakukan secara *real time*.

Berdasarkan permasalahan dan kondisi yang ada, maka peneliti mengajukan penelitian dengan judul Perancangan Teknologi Digitalisasi Pelayanan Administrasi berbasis *Framework Codeigniter*.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang teknologi digitalisasi pelayanan administrasi berbasis *website* menggunakan bahasa pemrograman *framework codeigniter* di dinas tenaga kerja dan transmigrasi?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.3.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membantu pihak dinas tenaga kerja dan transmigrasi kabupaten Musi Rawas Utara dalam mempermudah pelayanan administrasi dengan memanfaatkan media Teknologi Digitalisasi sehingga lebih efektif dan efisien.

### **1.3.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan yaitu:

- 1 Dapat membantu dan mempermudah pihak dinas dalam melakukan pelayanan administrasi kepada pihak terkait
- 2 Mempermudah pihak dinas dalam penjadwalan proses perkara terkait
- 3 Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai literatur untuk melakukan pengembangan dan penelitian ini selanjutnya terkait pelayanan administrasi
- 4 Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam melakukan pelayanan administrasi di Dinas tenaga kerja dan transmigrasi di masa yang akan datang sehingga dapat mengoptimalkan pelayanan administrasi menjadi lebih efektif dan efisien

## **1.4 Metode Penelitian**

### **1.4.1 Waktu dan Tempat**

Waktu Penelitian dimulai pada bulan November 2021 sampai dengan Maret 2022 bertempat di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Musi Rawas Utara dengan alamat Jl. Lintas Sumatera KM. 74 RT. 01 Kel. Muara Rupit Kec. Rupit Kabupaten Musi Rawas Utara.

### **1.4.2 Metode Penelitian**

Berdasarkan jenis data yang didapat oleh penulis pada penelitian ini, penulis menggunakan penelitian deskriptif untuk menggambarkan hasil penelitian yang dilakukan. Prosedur pemecahan masalah pada metode penelitian deskriptif adalah dengan cara menggambarkan objek penelitian pada saat keadaan sekarang

berdasarkan fakta-fakta sebagaimana adanya, kemudian dianalisis dan diinterpretasikan. (Siregar, 2016)

### 1.4.3 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik untuk pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukannya jawab kepada pihak yang bersangkutan di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Musi Rawas Utara.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung di Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Musi Rawas Utara.

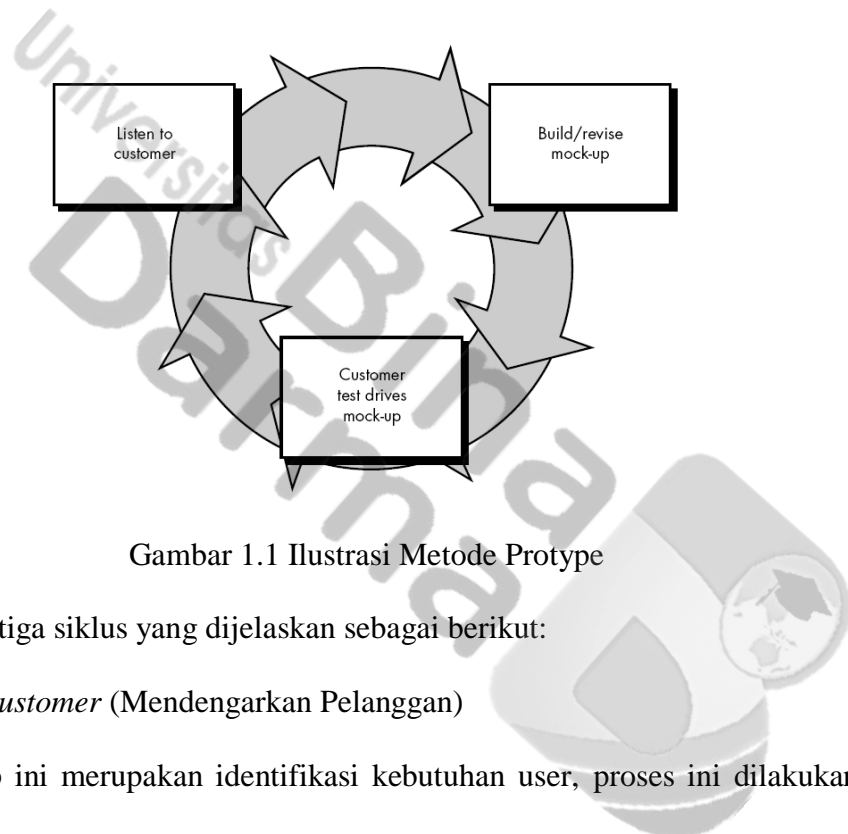
3. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

### 1.4.4 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype*, yang sesuai dengan kebutuhan teknologi yang dikembangkan. Metode *Prototype* dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan. Pengembang dan klien bertemu guna

mendefinisikan obyektif keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan dari segi input dan format output serta gambaran *interface*, kemudian dilakukan perancangan cepat. Dari hasil perancangan cepat tersebut nantinya akan dilakukan pengujian dan evaluasi. Berikut gambar ilustrasi metode *prototype*:



Gambar 1.1 Ilustrasi Metode Prototype

Terdapat tiga siklus yang dijelaskan sebagai berikut:

1. *Listen to Customer* (Mendengarkan Pelanggan)

Pada tahap ini merupakan identifikasi kebutuhan user, proses ini dilakukan agar penulis dapat memperoleh informasi mengenai permasalahan yang terjadi oleh klien. Data yang diperoleh dari permasalahan tersebut yang nantinya menjadi acuan untuk dilakukan proses pencarian solusi dan pengembangan pada tahap selanjutnya

2. *Build and Revise Mock-Up* (Membangun dan Memperbaiki *Prototype*)

Setelah kebutuhan sistem terkumpul, maka akan dilakukan proses perancangan *prototype* pada sistem yang diusulkan oleh user, yang mana tahap-tahapannya sebagai berikut:

- a. Perancangan proses-proses yang akan terjadi di dalam sistem, seperti, input (masukan), output (keluaran) dari sistem yang telah diusulkan.
  - b. Perancangan UML (*Unified Modelling Language*), hal ini dilakukan untuk menspesifikasikan sistem tentang apa yang diperlukan dan bagaimana sistem tersebut direalisasikan. Perancangan UML yang digunakan pada sistem ini meliputi: *Use-Case Diagram* dan *Class Diagram*
  - c. Perancangan *Interface* (antarmuka) dan fitur yang dibutuhkan oleh *klien* (User).
3. *Customer Test Drives Mock-Up* (Pengujian *Prototype*)
- Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap *prototype* sistem yang telah dibuat, serta mengevaluasi apakah *prototype* sistem yang sudah dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Apabila dari hasil pengujian *prototype* tersebut belum memenuhi kebutuhan klien (*user*), maka pengembang akan melakukan proses perbaikan ulang *prototype* sampai *prototype* tersebut menjadi sistem yang final dan benar-benar diterima atau sesuai dengan keinginan *user*. Proses pengujian *prototype* sistem nantinya menggunakan teknik pengujian *black box*.

## 1.5 Alat dan Bahan

### 1. Alat

#### a. Perangkat Keras

Perangkat keras yang penulis gunakan dalam pembuatan program dan penulisan proposal skripsi ini adalah :

- 1) *Harddisk* : 500 GB
- 2) *Printer* : EPSON L3100 Ink Jet
- 3) *Flasdisk* : Toshiba 8GB
- 4) *Processor* : 1.5 GHz *Dual Core*

b. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- 1) Sistem operasi windows 10
- 2) Microsoft Visio 2003
- 3) Xampp
  - a) Aplikasi MySQL Server Versi 5.1.36
  - b) Aplikasi PHP Versi 5.6.0
- 4) Bahasa Pemrograman : PHP *Framework Codeigniter*, HTML, CSS, *CSS framework, Bootstraps, JQuery* dan Javascript
- 5) Database : *Mysql Improved*
- 6) Text Editor : *Sublime 3*
- 7) *Cloud Hosting* : Idcloudhost.com
- 8) *Web Browser* : *Google Chrome*

2. Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

- a. Printer Epson L3110
- b. Kertas A4 80 gram
- c. Tinta Printer
- d. Jurnal