

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peranan informasi dalam suatu organisasi dan manajemen tidak perlu lagi diragukan. Informasi kini memegang peranan yang sangat dominan dalam suatu pengolahan, pendistribusian, penyimpanan dan penemuan kembali informasi perusahaan/organisasi. Bahkan dapat dikatakan siapa yang memiliki dan menguasai informasi dengan lengkap secara nasional, internasional/global, organisasi tersebutlah yang terkaya didunia. Tanpa informasi, para manajer, staf/karyawan dan anggota-anggota organisasi yang lainnya tidak dapat mengambil keputusan yang efisien dan efektif dalam rangka mencapai tujuan organisasi.

Proses pengadaan barang pada UPTD Graha Teknologi Sriwijaya masih bersifat manual, hal itu salah satu faktor penghambat dari pengadaan barang tersebut. Pengadaan barang pada UPTD Graha Teknologi Sriwijaya dapat dilakukan dengan pengadaan langsung dan pengadaan tidak langsung (lelang). Pengadaan langsung dilaksanakan jika pengadaannya dibawah seratus juta, sedangkan pengadaan tidak langsung (lelang) biasanya diadakan tender atau pelelangan.

Banyak hal yang sering kali menghambat proses pengadaan tidak berjalan dengan baik, misalnya ada pihak-pihak yang ingin mengganggu waktu pelaksanaan dan kelancaran prosesnya dan aspek nonteknis seperti premanisme tender sehingga mengganggu peserta dan timbulnya persaingan antar perusahaan/pengusaha yang tidak sehat. Untuk memperlancar proses pengadaan barang dan jasa tersebut pada tahun 2011 diharuskan menggunakan media elektronik/internet. Pengadaan secara elektronik atau *E-Procurement* merupakan pengadaan barang/jasa yang dilaksanakan dengan menggunakan teknologi

informasi dan transaksi elektronik sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Tugas Akhir ini mengangkat tema Sistem Informasi Manajemen (SIM), dengan judul *E-Procurement* Pada Unit Pelaksana Teknis Dinas Graha Teknologi Sriwijaya Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas pada tahun 2011 sudah diharuskan menggunakan media internet/elektronis, sedangkan pada UPTD Graha Teknologi Sriwijaya belum ada aplikasi pengadaan barang secara elektronis. Maka dapat dirumuskan Bagaimana cara membuat aplikasi *e-procurement* pada UPTD Graha Teknologi Sriwijaya Sumatera Selatan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil peneliti yaitu pada proses pengadaan barang dan jasa di UPTD Graha Teknologi Sriwijaya Palembang. Fitur-fitur yang disiapkan untuk tim panitia lelang, peserta lelang, Kuasa Pengguna Anggaran (KPA/PA).

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir yang dilakukan penulis adalah untuk membuat aplikasi *e-procurement* pada UPTD Graha Teknologi Sriwijaya.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Untuk menambah ilmu pengetahuan penulis dalam hal analisis dan perancangan sistem informasi pengadaan barang dan sebagai prasyarat mengikuti Tugas Akhir.

b. Bagi Pihak UPTD Graha Teknologi Sriwijaya

Memberikan kemudahan pihak UPTD Graha Teknologi Sriwijaya dalam proses pengadaan barang/jasa sesuai dengan kepres.

c. Bagi Pihak Lain

Dapat memonitor, mengevaluasi kinerja dan daya serap pelaksanaan lelang dan tender.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk mendapatkan data dan untuk lebih mempermudah peneliti dalam membuat laporan ini ada beberapa metode yang peneliti gunakan, diantaranya :

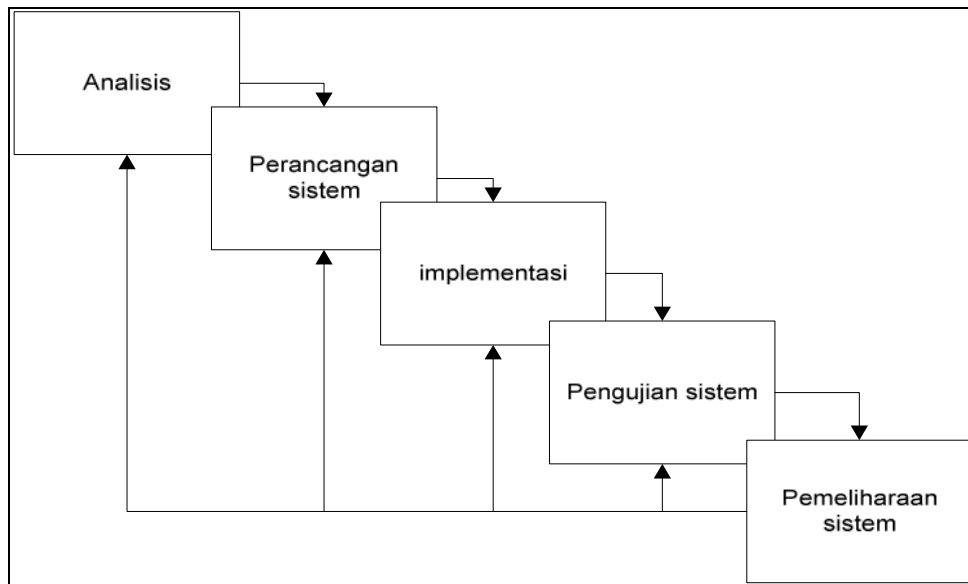
1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam menjalankan Tugas Akhir sebagai berikut:

1. Metode wawancara yaitu melakukan pengambilan data melalui pertanyaan-pertanyaan kepada responden untuk memberikan informasi dan data-data yang dibutuhkan dalam penulisan ini.
2. Study dokumentasi yaitu dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan, mengolah informasi sebagai bahan penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti secara teoritis. Peneliti mencari teori berdasarkan dokumen pemerintahan seperti keputusan dan peraturan. Serta internet yang dapat menjadi bahan referensi untuk menganalisis permasalahan.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam penelitian ini metode pengembangan perangkat lunak yang di gunakan adalah “model air terjun” yang terdiri dari beberapa tahapan yang akan dilakukan,yaitu :



Gambar 1.1 Model Air Terjun (Ian sommerville)

1. Analisis kebutuhan (requirement)

Proses pengumpulan kebutuhan untuk melakukan analisis dalam pembuatan sistem informasi pengadaan barang dan jasa secara elektronik pada UPTD Graha Teknologi Palembang, seperti melakukan penelitian, yang digunakan untuk mengumpulkan materi dan referensi yang berhubungan dengan perangkat lunak yang akan di gunakan, dengan wawancara, observasi, dan study dokumen.

2. Perancangan (Design)

Proses dimana menentu alur sistem dan bahasa pemrograman yang akan kita gunakan, sehingga mengetahui bagian-bagian yang menjadi tampilan. Perancangan yang digunakan seperti perancangan data, perancangan arsitektur, perancangan antarmuka.

3. Implementasi (*implementation*)

Implementasi mencakup lingkungan implementasi, implementasi basisdata, dan antarmuka program.

4. Pengujian Sistem (*testing*)

Perangkat lunak tersebut diuji kebenarannya, sehingga dapat diketahui bagian-bagian mana yang belum berfungsi dengan baik serta dapat mengetahui perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan keinginan user atau tidak.

5. Pemeliharaan sistem

Pada tahap ini tidak dilakukan dan tidak termasuk pada ruang lingkup tugas akhir.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara garis besar berbagai isi dari laporan tugas akhir, berikut akan diuraikan secara singkat sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang berhubungan dengan penelitian, yang terdiri dari konsep dasar sistem, definisi system informasi manajemen, definisi e-procurement, analisis system yang digunakan, model air terjun (*waterfall*), *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram*, perancangan sistem, teknologi basis data dan alat bantu pengembangan aplikasi yang digunakan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang analisis system yang akan dibuat, serta Entity Relationship Diagram, spesifikasi proses menggunakan

Data Flow Diagram, Struktur data, desain *input* dan *output*, desain menu dan model yang akan digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab implementasi dan pengujian, akan dibahas adalah proses pembuatan program serta program inti atau *procedure-procedure* inti itu sendiri beserta tampilan. Dan pengujian program baik berupa pengujian alur algoritma atau pengujian secara fungsionalitas.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penulisan tugas akhir dan saran untuk pengembangan sistem dimasa mendatang.