

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, terdapat beberapa *review* literatur dari peneliti terdahulu, sebagai berikut :

1. Prabowo dan Fanida (2018) , dari Jurusan Administrasi Publik, Universitas Negeri Surabaya dengan judul Inovasi Pelayanan Kepegawaian melalui Aplikasi Sistem Informasi *Mobile* Kepegawaian Terintegrasi (Simoker) berbasis Android di Badan Kepegawaian Kota Mojokerto. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana inovasi pelayanan yang dilakukan oleh Badan Kepegawaian Daerah Jawa Timur melalui Sistem Informasi Mobile Kepegawaian Terintegrasi (Simoker) berbasis Android di Badan Kepegawaian Kota Mojokerto. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Teknik Analisis Data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yaitu pengumpulan data, pengolahan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan disimpulkan bahwa telah dilakukan dengan cukup baik dalam pelaksanaannya.
2. Jayadi dan Fakhrudin (2021), dari Jurusan Teknik Informatika, Universitas Cordoya dengan Judul Aplikasi Pelayanan Kepegawaian Berbasis Web Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Sumbawa Barat. Peneliti ini dilakukan dilatarbelakangi oleh permasalahan pengelolaan administrasi kepegawaian pada kantor kecamatan Ajangale Kabupaten Bone,

dimana dalam pelaksanaannya belum efisien dan akurat. Terjadi penumpukan data bahkan kehilangan data dalam pengelolaan administrasi. Serta kurangnya kemampuan SDM dalam hal administrasi pegawai. Implementasi penelitian dikembangkan menggunakan metode waterfall model dan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai basis datanya. Pengujian sistem menggunakan metode *black box testing*. Hasil yang didapat adalah pelayanan administrasi kepegawaian ke BKPSDM dan atau sebaliknya dapat dilakukan secara online yang terintegrasi dengan lebih efektif dan efisien.

3. Ramadan (2022), dari Program Studi Manajemen Sumber Daya Manusia Sektor Publik, IPDN dengan judul Implementasi Aplikasi MYSIMPEG dalam meningkatkan Pelayanan Kepegawaian di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis implementasi aplikasi MySIMPEG, menganalisis dan mengklarifikasi faktor-faktor penghambat serta upaya yang dilakukan oleh BKPSDM Kabupaten Gowa dalam mengatasi permasalahan yang terjadi seperti pengambilan keputusan atau pelayanan yang dilakukan menggunakan teknologi informasi. Metode yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan induktif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil yang didapatkan adalah terjadi kurangnya konsistensi pegawai dalam mengoperasikan aplikasi MySIMPEG, kurangnya prana komputer dan tidak stabilnya jaringan pada

saat pengimputan data, serta belum adanya pemberian insentif bagi para pengelola aplikasi MySIMPEG.

4. Firmansyah dan Niswah (2018) dari jurusan Administrasi Publik di Universitas Negeri Surabaya dengan judul Inovasi Pelayanan E-Master di Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan inovasi pelayanan E-Master di Badan Kepegawaian Daerah Provinsi Jawa Timur. Jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik analisis data terdiri dari observasi, wawancara, dokumentasi dan penelusuran data *online*. Hasil penelitian menunjukkan inovasi pelayanan E-Master dari 5 faktor Keberhasilan Inovasi menurut Cook, Matthews dan Irwin dalam Grisna dan Wawan (2013).
5. Pratama (2017) dari Program Studi Manajemen Sumber Daya Aparatur, IPDN, dengan judul Kinerja Aparatur dalam Digitalisasi Pelayanan Administrasi Kepegawaian di Era Pandemi Covid-19 pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah (BKPSDMD) di Kabupaten Bangka Belitung Kepulauan Bangka Belitung. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi dan mendeskripsikan tentang kinerja aparatur dalam digitalisasi pelayanan administrasi kepegawaian di era pandemi Covid-19 berdasarkan indikator kinerja. Metode yang digunakan yaitu kualitatif, deskriptif dan pendekatan induktif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara semi-struktur serta didukung dokumentasi dan observasi sebagai data pendukung. Hasil yang didapat kualitas pelayanan dilakukan dengan baik dan sesuai dengan SOP dengan dilakukannya administrasi kepegawaian secara digital terlebih selama pandemi Covid-19.

2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam suatu organisasi (Alter, 1992). Sistem informasi dapat memberikan berbagai manfaat baik bagi internal organisasi maupun pihak luar (misalnya pelanggan).

2.3 Pelayanan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pelayanan merupakan usaha melayani kebutuhan orang lain atau kemudahan yang diberikan sehubungan dengan jual beli barang atau jasa. Menurut Undang-undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik, pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik.

2.4 Administrasi Pemerintahan

Menurut Undang-undang Nomor 30 Tahun 2014 tentang Administrasi Pemerintahan, administrasi pemerintahan adalah tata laksana dalam pengambilan keputusan dan/atau tindakan oleh badan dan/atau pejabat pemerintahan. Dalam pelaksanaannya Administrasi Pemerintahan diatur dalam Undang-undang dimaksudkan sebagai salah satu dasar hukum bagi Badan dan/atau Pejabat Pemerintahan, Warga Masyarakat, dan pihak-pihak lain yang terkait dengan

Administrasi Pemerintahan dalam upaya meningkatkan kualitas penyelenggaraan pemerintahan.

2.5 Instansi Daerah

Menurut Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara, Instansi Daerah adalah perangkat daerah provinsi dan perangkat daerah kabupaten/kota yang meliputi sekretariat daerah, sekretariat dewan perwakilan rakyat daerah, dinas daerah dan lembaga teknis daerah.

2.6 Sejarah *Hypertext Markup Language*

2.6.1 HTML

HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan sebuah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat laman *website* yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan *web browser* (peramban web). HTML sendiri secara resmi lahir pada tahun 1989 oleh Tim Berners Lee dan dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* (W3C), yang kemudian pada tahun 2004 dibentuklah *Web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATG) yang hingga kini bertanggung jawab akan perkembangan bahasa HTML ini hingga kini mengembangkan versi HTML 5.

2.6.2 HTML5

HTML 5 sebuah versi terbaru dari HTML yang tidak hanya mendukung gambar dan teks namun juga, menu interaktif, audio, video dan lain sebagainya.

2.7 PHP

Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya. PHP merupakan bahasa *opensource* yang dapat digunakan diberbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh, Windows) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem.

2.8 MYSQL

MySQL merupakan sebuah sistem database *open-source* yang saat ini sangat populer digunakan. Berbagai data di dalam MySQL disimpan ke dalam objek *database* yang disebut tabel. Sebuah tabel akan terdiri dari berbagai entri yang saling berhubungan yang disajikan dalam bentuk hubungan kolom dan baris.

2.9 Basis Data

Suatu *database* mencatat berbagai data yang diperlukan oleh suatu organisasi. Rekaman-rekaman data tersebut pada suatu saat akan diambil dan melalui suatu pemrosesan akan diperoleh informasi yang dikehendaki oleh pengguna (Kadir, 2020).

2.10 CSS

Pengertian CSS merupakan singkatan dari “*Cascading Style Sheets*”. Sesuai dengan namanya CSS memiliki sifat “*style sheet language*” yang berarti bahasa pemrograman yang digunakan untuk web desain. CSS adalah bahasa

pemrograman yang digunakan untuk men-*design* sebuah halaman website, CSS menggunakan penanda yang kita kenal dengan Id dan Class.

2.11 JAVASCRIPT

JavaScript merupakan bahasa skript populer yang dipakai untuk menciptakan halaman Web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan dapat merespon event yang terjadi pada halaman. *JavaScript* merupakan perekat yang menyatukan halaman-halaman Web.

2.12 JQUERY

JQuery adalah sebuah *Javascripts* Library atau bisa disebut juga perpustakaan atau kumpulan kode/kode program *Javascript* yang siap pakai. Dalam arti sederhana, *JQuery* dapat digunakan untuk meringkas sebuah kode program *Javascript* yang panjang dalam sebuah proyek pembuatan *website*.

2.13 AJAX

Ajax adalah singkatan dari *Asynchronous Javascript And XML* merupakan solusi untuk permasalahan pada web tradisional, dimana ketika *client* mengirim permintaan ke server, harus menunggu respon dari server, baru dapat melanjutkan aktivitas selanjutnya. Ajax memungkinkan sebuah halaman web memperbarui data dari server yang ditampilkannya tanpa harus melakukan *refresh* (*reload* halaman web secara keseluruhan).

2.14 Unified Modelling Language (UML)

Unified Modeling Language selanjutnya disebut UML adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem (Mulyani, 2017).

2.14.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah satu jenis dari diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. *Use Case* dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. *Use Case* merupakan sesuatu yang mudah dipelajari. Langkah awal untuk melakukan pemodelan perlu adanya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi dalam sistem itu sendiri.

2.14.2 Activity Diagram

Activity Diagram atau dalam bahasa indonesia berarti diagram aktivitas, merupakan sebuah diagram yang dapat memodelkan berbagai proses yang terjadi pada sistem. Seperti layaknya runtutan proses berjalannya suatu sistem dan digambarkan secara vertikal. *Activity Diagram* adalah salah satu contoh diagram dari UML dalam pengembangan dari *Use Case*.

2.14.3 Class Diagram

Class Diagram atau diagram kelas merupakan suatu diagram yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas berupa paket-paket untuk memenuhi salah satu kebutuhan paket yang akan digunakan nantinya. Namun pada *Class*

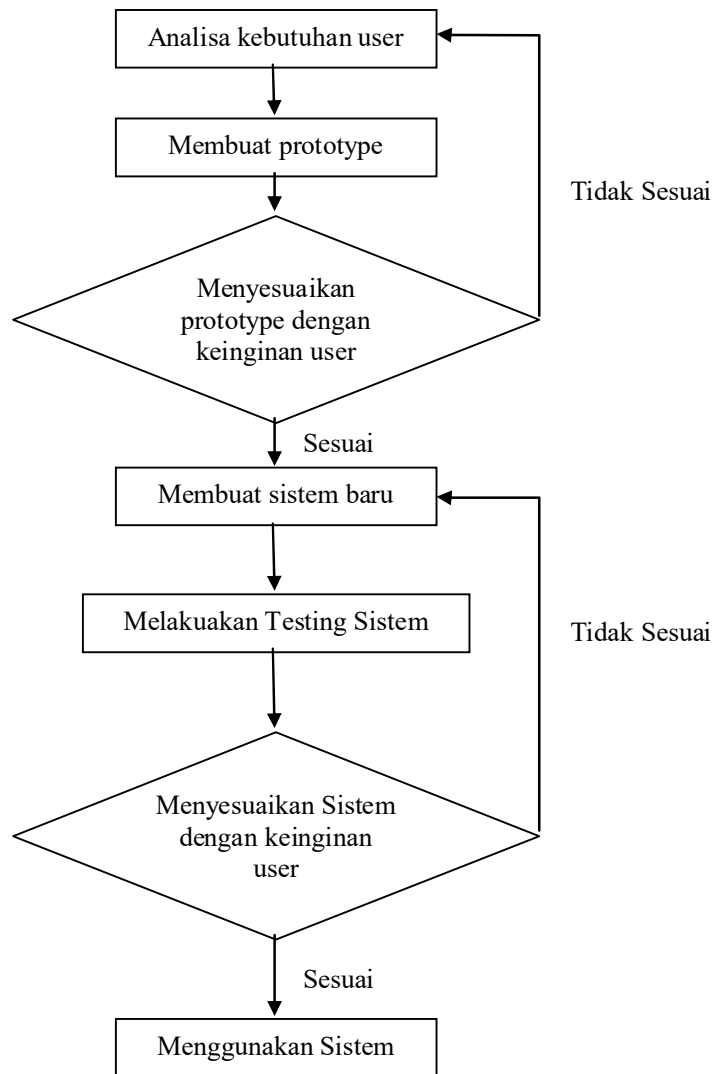
Diagram desain modelnya dibagi menjadi 2 bagian. *Class* diagram yang pertama merupakan penjabaran dari domain model yang merupakan abstraksi dari basis data. *Class* diagram yang kedua merupakan bagian dari modul program MVC *pattern* (*Model View Controller*), dimana terdapat class boundary sebagai *class interface*, class control sebagai tempat ditemukannya algoritma dan *class entity* sebagai tabel dalam basis data dan *query* program.

2.15 *Prototyping*

Prototyping merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. Teknik ini sering digunakan apabila pemilik sistem tidak terlalu menguasai sistem yang akan dikembangkannya, sehingga dia memerlukan gambaran dari sistem yang akan dikembangkannya tersebut. Dengan teknik *prototyping*, pengembang bisa membuat *prototype* terlebih dahulu sebelum mengembangkan sistem yang sebenarnya (Mulyani, 2017).

McLeod dan Schell (2007) mendefinisikan 2 tipe dari *prototype* yaitu :

1. *Evolutionary Prototype* : *prototype* yang secara terus menerus dikembangkan hingga *prototype* tersebut memenuhi fungsi dan prosedur yang dibutuhkan oleh sistem.
2. *Requirements Prototype* : *prototype* yang dibuat oleh pengembang dengan mendefinisikan fungsi dan prosedur sistem dimana pengguna atau pemilik sistem tidak bisa mendefinisikan sistem tersebut.



Gambar 2.1 Tahapan Langkah *Requirements Prototype*

Tahapan Langkah *Requirements Prototype* :

a. Analisis kebutuhan user

Pengembang dan pengguna atau pemilik sistem melakukan diskusi dimana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kepada pengembang tentang kebutuhan sistem yang mereka inginkan.

b. Membuat *prototype*

Pengembang membuat *prototype* dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna atau pemilik sistem

c. Menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*

Pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah dibuat apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem

d. Membuat sistem baru

Pengembang menggunakan *prototype* yang sudah dibuat untuk membuat sistem baru

e. Melakukan testing sistem

Pengguna atau pemilik sistem melakukan uji coba terhadap sistem yang dikembangkan

f. Menyesuaikan dengan keinginan *user*

Sistem disesuaikan dengan keinginan *user* dan kebutuhan sistem, jika sudah sesuai sistem siap digunakan

g. Menggunakan sistem