

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Sistem Informasi Eksekutif adalah salah satu tipe sistem informasi berbasis komputer yang ditujukan untuk memfasilitasi kebutuhan informasi yang berkaitan dengan tercapainya tujuan suatu organisasi bagi eksekutif. Sistem informasi eksekutif disebut sebagai sistem pendukung eksekutif. Sistem ini merupakan sistem informasi yang menyediakan fasilitas yang fleksibel bagi eksekutif dalam mengakses informasi eksternal dan internal yang berguna untuk mengidentifikasi masalah. (Intan Putri Komara : 2017)

Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan dan Perikanan Belawan adalah Instansi pemerintah yang bergerak di bidang pengawasan perikanan. Instansi yang bertugas dalam kelaiklautan kapal, seperti: surat kepemilikan kapal, surat pajak kapal, dan surat tangkap kapal. Kelaiklautan Kapal adalah keadaan kapal yang memenuhi persyaratan keselamatan kapal, pengawakan, garis muat, pemuatan, kesejahteraan awak kapal dan kesehatan penumpang. Namun ada kendala yang dihadapi oleh instansi tersebut ketika ingin memberikan keputusan kelayakan kapal untuk beroperasi, serta pengolahan data yang masih dilakukan secara semi komputerisasi sehingga memperlambat kinerja dan membutuhkan waktu yang cukup lama. Sistem yang berjalan pada Instansi masih bersifat semi Komputerisasi sehingga sangat sulit dalam menentukan kelaiklautan kapal. Instansi tersebut juga mengalami kesulitan dalam memeriksa laporan data kapal

yang layak beroperasi atau *dock* yang masih disajikan secara semi komputerisasi dengan sistem pemeriksaan secara satu persatu yang memperlambat kinerja instansi dalam pemeriksaan data ketentuan kelaiklautan kapal sehingga membutuhkan waktu pemeriksaan yang cukup lama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan Sistem Informasi eksekutif kelaiklautan kapal sangat tepat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan kelaiklautan kapal dan akan lebih mudah dalam menyajikan informasi yang berhubungan dengan kelaiklautan kapal yang berhubungan dengan keberangkatan dan kedatangan kapal. Dengan menerapkan sistem informasi eksekutif kelaiklautan kapal maka laporan dapat diperoleh dengan cepat dan grafik keberangkatan kapal yang laik dan tidak laik dapat ditentukan dengan cepat.

Dengan melihat permasalahan tersebut, maka Peneliti mengangkat judul skripsi “**Sistem Informasi Uji Kelaiklautan Kapal Pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan dan Perikanan Belawan**”.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi di atas, terdapat beberapa masalah yang ditemui dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah :

1. Sulitnya dalam menentukan jumlah keberangkatan kapal yang laik dan tidak laik yang telah terjadi dikarenakan sistem yang diterapkan perusahaan masih bersifat semi komputerisasi.
2. Belum adanya aplikasi khusus untuk mengolah Sistem Informasi Eksekutif kelaiklautan kapal.
3. Bentuk penyajian laporan kelaiklautan kapal yang tidak akurat dan belum sesuai dengan kebutuhan eksekutif dikarenakan diolah menggunakan *Microsoft Excel 2007*.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penulis dapat menyimpulkan perumusan masalah yang terdapat di perusahaan, yaitu :

1. Bagaimana mempermudah dan mempercepat proses pendataan data keberangkatan dan kedatangan kapal?
2. Bagaimana merancang sistem Informasi Eksekutif kelaiklautan kapal untuk meminimalisasikan kesalahan dalam pencatatan data kelaiklautan kapal?
3. Bagaimana mempercepat proses pembuatan laporan dan penyajian informasi serta penentuan kelaiklautan kapal?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang, maka perlu dibuat batasan masalah yaitu :

1. Data *input* meliputi data kapal, data pengawas, data pengguna, data keberangkatan dan data kedatangan kapal.
2. Data proses yaitu menentukan kelaiklautan kapal dan merancang sistem yang baru dalam bongkar muat barang serta diterapkan dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)
3. Data *Output* berupa grafik keberangkatan kapal, grafik kedatangan kapal, grafik keberangkatan kapal laik, grafik keberangkatan kapal tidak laik, laporan kapal, laporan keberangkatan dan laporan kedatangan kapal.
4. Sistem yang dirancang menggunakan aplikasi PHP.
5. *Database* untuk menyimpan data hasil dari inputan yaitu menggunakan *Mysql*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk merancang sistem informasi eksekutif dalam pendataan kelaiklautan kapal.
2. Untuk mengurangi kesalahan-kesalahan pada saat pendataan kelaiklautan kapal.
3. Untuk menampilkan penyajian laporan kelaiklautan kapal pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan.

I.3.2. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah eksekutif dalam mengakses informasi-informasi yang diperlukan dalam penentuan kelaiklautan kapal.
2. Dapat mengurangi kesalahan yang terjadi dalam pendataan kelaiklautan kapal dapat mempermudah dan mempercepat pegawai dalam melakukan pendataan sehingga tidak perlu lagi melakukan pemeriksaan kapal data secara berulang-ulang.
3. Dapat menampilkan laporan tahunan keberangkatan yang laik dan tidak laik serta grafik kedatangan kapal.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Dalam metode pengamatan ini penulis diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung pada bagian administrasi yang menangani kelaiklautan kapal untuk keberangkatan dan kedatangan kapal yang

mengurus segala kegiatan yang berhubungan dengan transaksi kelaiklautan kapal pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan.

b. Sampel

Penulis meneliti dokumen yang tersedia seperti data keberangkatan dan kedatangan kapal dan ada kaitannya dengan sistem pencatatan kelaiklautan kapal.

c. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data atau informasi pada metode ini dapat dilakukan dengan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung bagian administrasi pendataan kelaiklautan kapal pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan mengenai prosedur pendataan kelaiklautan kapal.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

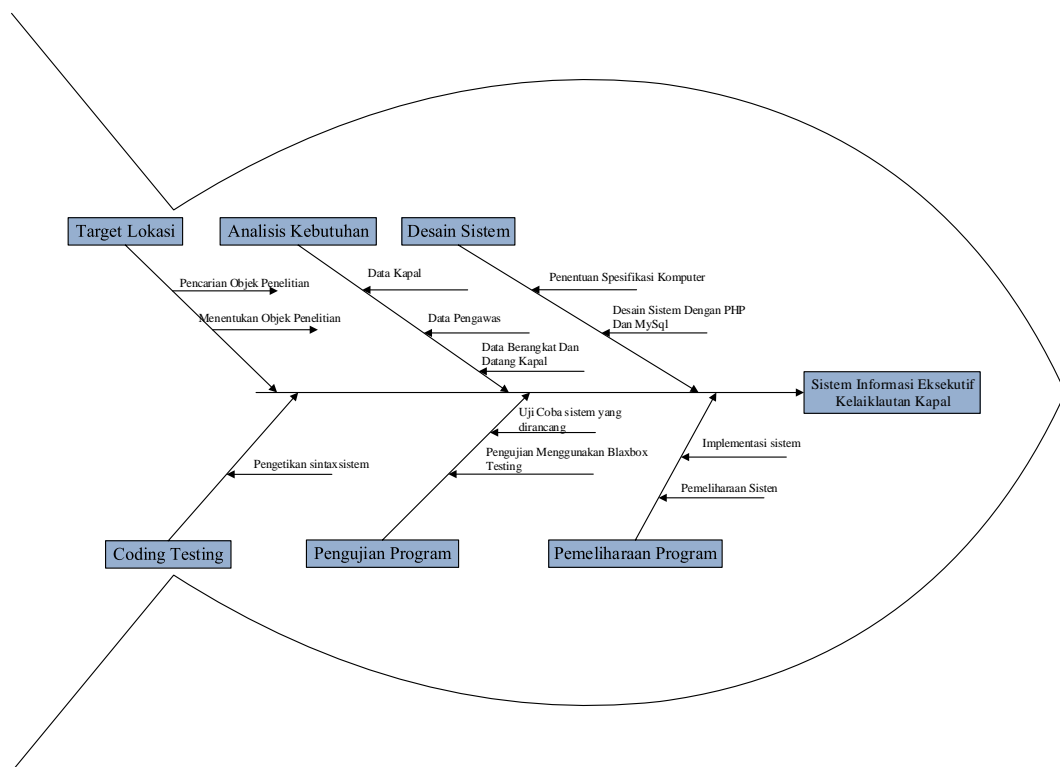
Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkaitan dengan perkapalan pada perpustakaan-perpustakaan umum. Merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan. Langkah-langkahnya adalah :

- a. Menganalisa permasalahan yang terjadi dalam proses kelaiklautan kapal pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan.
- b. Merancang sistem yang baru dengan menggunakan model UML (*Unified Modeling Language*).

- c. Membuat aplikasi dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai penyimpan data (*Database*).

I.4.2. *Fish Bone* Metode Perancangan Sistem

Fish Bone metode perancangan sistem yang digunakan dalam penulisan skripsi ini dapat di lihat pada gambar I.1.



Gambar I.1. *Fish Bone* Metode Perancangan Sistem

Pada gambar Kerangka Fishbone sistem di atas dapat diuraikan ke dalam beberapa tahap yaitu Tujuan Penelitian, tahap Analisa (*Analisis*), *Spesifikasi*, tahap Perancangan (*Design*) dan tahap Penerapan (*Implementasi*), *Verifikasi* serta tahap Validasi. Dan kegiatan yang dilakukan pada tiap-tiap tahap adalah sebagai berikut:

1. Target Lokasi

Target penelitian ini yaitu menciptakan Sistem Informasi Eksekutif kelaiklautan kapal pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan.

2. Analisis Kebutuhan

Menganalisa kebutuhan sistem yang sudah ada dan menambahkan sistem yang baru dalam perancangan bila ternyata dibutuhkan. Data yang diperlukan dalam analisa ini adalah data kapal, data pengawas, data keberangkatan dan data kedatangan kapal.

3. Desain Sistem

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang. Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySql*. Spesifikasi komputer yang digunakan minimal *Intel Quadcore*, *RAM 2GB* serta *Hard Drive 120 Gb* dan model yang digunakan dalam merancang sistem informasinya adalah dengan model UML (*Unified Modeling Language*).

4. Penulisan Coding Testing

Penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap *system* tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

5. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan sistem. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes fungsionalitas dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

6. Pemeliharaan Sistem

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini adalah :

Seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian Fauzan Aziz (2015), Dengan adanya aplikasi sistem penilaian kinerja karyawan dapat mempermudah proses pengolahan data secara cepat, akurat dan efisien sehingga dapat menghindari keterlambatan dan ketidakharmonisan data. Dan dengan mengembangkan sistem informasi informasi penilaian kinerja karyawan yang berbasis dekstop dapat mempermudah untuk proses pengolahan data yang efisien dan akurat demi mencegah adanya keterlambatan dan ketidakcocokan data. Sedangkan penelitian yang dilakukan mengalami kendala dalam melakukan proses penentuan kelaiklautan kapal karena sistem yang berjalan kurang efektif. Perusahaan belum menerapkan sistem penentuan kelaiklautan kapal berupa keberangkatan dan kedatangan kapal sehingga laporan kelaiklautan kapal. sangat

sulit untuk diperoleh Dengan merancang dan membangun sistem informasi eksekutif kelaiklautan kapal menghasilkan menghasilkan laporan kelaiklautan kapal berupa lapporan kapal, laporan keberangkatan, laporan kedatangan dan grafiik keberangkatan, grafik kedatangan, garfik keberangkatan yang laik dan tidak laik yang lebih efektif dengan menerapkan PHP dan Mysql.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh penulis sebagai objek penelitian yaitu pada Stasiun Pengawasan Sumber Daya Kelautan Dan Perikanan Belawan yang beralamat di Jl Pelabuhan Perikanan Gabion, Belawan. .

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sstem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan, serta saran kepada perusahaan.