

SISTEM INFORMASI AGENDA KEGIATAN DAN DATA E-ARSIP SURAT MENYURAT DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN TAPIN

Puteri Tania Natasha¹, Mayang Sari², Ahmadi³

¹Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Al-Banjari, 18630869

²Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1109049101

³Teknik Informatika, 55201, fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan (UNISKA)
Muhammad Arsyad Al-Banjari, 1105128902

ABSTRAK

Setiap instansi pasti tidak pernah terlepas dari kegiatan surat menyurat dinas. Mengingat pentingnya surat bagi suatu kantor maka peran kearsipan dalam mengelola surat sangat diperlukan untuk menunjang kinerja sebuah kantor. Walaupun telah diterapkan pengelolaan dokumen fisik (kertas) dengan baik, terkadang pegawai masih membutuhkan waktu lama untuk menemukan suatu dokumen. Komputerisasi dokumen telah mengubah cara pengarsipan dokumen. Komputerisasi dokumen memberikan kecepatan dan ketepatan penyimpanan, pencarian, hingga penemuan kembali, dokumen dalam organisasi. Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tapin memiliki sistem tersendiri dalam kegiatan surat menyurat dinas untuk memudahkan penyimpanan dan pengawasan yang disebut dengan E-Arsip. Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah bagaimana prosedur pengelolaan surat dinas menggunakan E-Arsip Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tapin, apakah penerapan E-Arsip sudah efektif, kendala apa yang dihadapi saat pengoperasian E-Arsip, serta solusi apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi. Objek kajian dalam penelitian ini adalah Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tapin. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir adalah metode observasi, dan dokumentasi. Sedangkan metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan bahwa Penerapan E-Arsip sebagai aplikasi kegiatan surat menyurat sudah baik dan cukup efektif. Tingkat efektifitas tersebut dapat dilihat dari kecepatan, keamanan, dan kinerja pegawai. Meskipun dirasa sudah cukup efektif, namun masih dijumpai kendala pada penerapan E-Arsip dalam kegiatan surat menyurat sehari-hari. Untuk mengatasi kendala-kendala yang dihadapi pihak instansi telah mengupayakan beberapa solusi untuk mengatasi kendala-kendala tersebut. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian adalah penerapan E-Arsip Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tapin sudah cukup efektif.

E-mail : Taniputeri@gmail.com

DAFTAR PUSTAKA

- Dicoding. (2021, May 19). *Contoh Use Case Diagram Lengkap dengan Penjelasannya*, <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>, diakses pada 3 juli 2022 09:24
- Dicoding. (t.thn.). *Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen*, <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/> , diakses pada 3 juli 2022 09:30
- Djahir, Y., & Pratita, D. (2015). *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: deepublish.
- Dudung. (2016, January 16). *Pengertian dan Fungsi Xampp*, <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-lengkap-dengan-penjelasannya/> , diakses pada 3 juli 2022 09:33
- Guritno, S., Sudaryono, & Untung, R. (2011). *Theory and Application of IT Research Metodologi Penelitian Teknologi Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Hamdani, M., Primasari, D., & Fajri, H. (2018). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PENGARSIPAN BPKB DI POLRES KABUPATEN BOGOR BERBASIS WEB. *Jurnal Inovatif : Inovasi Teknologi Informasi dan Informatika*, 98-105.
- Hidayati, N. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 1-10.
- Informatikalogi. (2017, Juli 3). *Informatikalogi*. Dipetik Januari 28, 2020, dari Pengertian Flowchart Dan Jenis – Jenisnya <https://informatikalogi.com/pengertian-flowchart-dan-jenis-jenisnya/> , diakses pada 3 juli 2022 10:46
- Munawar. (2005). *Pemodelan Visual Dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Pratama, A. R. (2019, Januari 21). *Codepolitan*. Dipetik Januari 28, 2020, dari Belajar Unified Modeling Language (UML) - Pengenalan: <https://www.codepolitan.com/unified-modeling-language-uml> diakses pada 3 juli 2022 11:12
- Ridwana, V. (2011, November 11). *Pengertian Perangkat Keras (Hardware) Komputer*. Diambil kembali dari Belajar Komputer Mu: <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer/> diakses pada 3 juli 2022 13:12

SUDIRMAN, B. (2022). *Apa Itu MySQL: Pengertian, Fungsi, Beserta Kelebihan*, <http://teknik-informatika-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-MySQL-Pengertian-Fungsi-beserta-Kelebihan> diakses pada 3 juli 2022 14:20