

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Berkembangnya ilmu teknologi secara cepat seperti sekarang ini dapat membantu manusia dalam memenuhi tata peradaban baru di era teknologi yang diciptakan untuk meringankan pekerjaan sehari-hari. Pemanfaatan kemajuan teknologi dapat digunakan oleh organisasi atau lembaga dalam meningkatkan produktivitas kerja organisasi atau lembaga dalam menjalankan kegiatan bisnisnya.

Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto adalah lembaga yang mewadahi dan memfasilitasi kegiatan publikasi karya ilmiah. Hadir sebagai garda terdepan dalam menunjang kegiatan ilmiah segenap civitas akademica Universitas Muhammadiyah Purwokerto, khususnya bagi dosen dan mahasiswa. Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto berperan membantu proses publikasi hasil-hasil karya ilmiah utamanya melalui jurnal ilmiah maupun media yang lain.

Sesuai dengan visi Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto yaitu mewujudkan lembaga yang mewadahi dan memfasilitasi kegiatan publikasi karya ilmiah. Serta dengan misi menggerakkan budaya sadar membaca, meneliti, menulis, dan memublikasikannya di kalangan civitas akademica Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Maka, sudah menjadi kewajiban Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan untuk terus meningkatkan pelayanannya guna mencapai visi dan misi tersebut.

Saat ini pelayanan di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto masih dilakukan secara manual. Pemohon harus datang langsung ke kantor Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan, pihak Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan masih melakukan

pendataan menggunakan aplikasi *microsoft excel* dan pengecekan status permohonan masih harus di cek langsung ke Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan. Belum adanya sistem yang menjembatani antara pihak lembaga dengan pihak pemohon. Sehingga masih memerlukan banyak interaksi antara lembaga dan pemohon. Pengelolaan data di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan juga belum menggunakan sistem yang terintegrasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi Pengajuan *Reward* di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah purwokerto. Sistem informasi Pengajuan *Reward* digunakan untuk memudahkan pelayanan dalam rangka memfasilitasi kegiatan publikasi karya ilmiah kepada civitas akademica Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Sistem akan dibangun menggunakan metode pengembangan software *prototype*. Dengan menggunakan metode *prototype*, proses pengembangan sistem dapat dilakukan dengan cepat (Besard *et al.* 2019).

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa identifikasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. Bagaimana membuat sistem pelayanan pengajuan reward di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan yang dapat menjembatani antara Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan dengan pemohon ?
2. Bagaimana membangun sistem dengan proses dan waktu yang singkat ?

C. Batasan Masalah

Sebagai ruang lingkup perancangan skripsi ini, penulis mengambil batas cakupan pembahasan agar menjaga konsisten tujuan dari perancangan sistem itu sendiri, sehingga masalah yang dihadapi tidak meluas dan pembahasan menjadi terarah. Batasan tersebut adalah :

1. Sistem hanya difokuskan di bidang pelayanan pengajuan reward karya ilmiah.

2. Penelitian ini dilakukan di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun sistem informasi pengajuan *reward* di Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Purwokerto berbasis website.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi organisasi, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan organisasi dalam meningkatkan kualitas pelayanannya.
2. Bagi pengguna, diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi pengguna untuk menambah wawasan, sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan sebagai dasar pengembangan bagi peneliti lain.