

BAB 3

PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan praktik kerja di Biro Pengembangan Modal Insani UNPAR. Penulis membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Penulis memahami cara memasukkan data dari unit/fakultas ke dalam Sistem Informasi Manajemen di bagian pengadaan pegawai di UNPAR yang disebut SIKEP. Penulis juga paham dan dapat memperbaiki kesalahan data dari unit/fakultas tertentu, terutama untuk informasi BPJS pegawai UNPAR.
2. Adanya relevansi antara praktik kerja dengan teori, yaitu
 - a. Sistem informasi yang sudah digunakan oleh BPMI. Salah satu sistem informasi yang digunakan oleh BPMI adalah sistem informasi kepegawaian yang disingkat SIKEP UNPAR di bagian penulis melakukan praktik kerja. SIKEP UNPAR merupakan sistem pengolah data yang menjalankan fungsi sistem informasi manajemen sesuai gambar 2.22. SIKEP UNPAR tersebut berguna untuk *entry data* diri pegawai, *entry data* SK ajar, *entry data* induk pegawai dan *entry data* kelebihan jam mengajar. Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang ada di BPMI sesuai dengan teori tentang sistem informasi manajemen yang dimana sistem informasi manajemen adalah sistem yang berbasis komputer, yang membuat informasi dapat dipakai oleh pengguna sesuai dengan kebutuhannya.
 - b. Dalam data dan informasi di praktik kerja, penulis menemukan bahwa data dan informasi yang diolah oleh penulis sangat relevan dengan teori. Definisi data adalah fakta-fakta dan angka-angka yang secara relatif tidak berarti bagi pemakai. Dalam hal ini data yang dimaksud adalah data berupa surat yang diberikan unit atau

fakultas kepada BPMI. Sedangkan definisi informasi adalah data yang telah di proses, atau data yang memiliki arti. Dalam hal ini informasi yang dimaksud adalah SK Ajar, SK Kelebihan Jam Mengajar, Dan SK Pengangkatan. Penulis menyimpulkan bahwa teori tentang data dan informasi sangat relevan dengan praktik kerja yang penulis lakukan di bagian Pengadaan Pegawai di BPMI.

3. Penulis memahami dan dapat menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan beberapa fungsinya berupa langkah-langkah desain grafis antara lain : (i) Logo perusahaan, (ii) *Banner*/spanduk, (iii) Desain gambar, (iv) Ikon aplikasi, dan (v) Ilustrasi. Langkah-langkah tersebut adalah hasil dari pengolahan gambar yang dibuat program *Adobe Illustrator*. Teori tentang *Adobe Illustrator* yang menjelaskan bahwa *Adobe Illustrator* adalah salah satu *software* untuk membuat vektor atau ilustrasi dalam sebuah *design* penulis pelajari sendiri dan sangat relevan dengan kegiatan praktik yang penulis lakukan di BPMI.

3.2 Saran

Berdasarkan praktik kerja yang telah dirampungkan, penulis memberikan beberapa masukan dan saran yang berguna untuk menyempurnakan sistem informasi manajemen yang sudah ada di Biro Pengembangan Modal Insani UNPAR. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penulis menyarankan pihak BPMI untuk menginformasikan kepada setiap unit/fakultas untuk melakukan pemeriksaan surat sebelum dikirim ke BPMI. Hal ini disebabkan masih munculnya kesalahan-kesalahan dalam surat tersebut. Kesalahan tersebut meliputi : (i) tidak adanya nomor surat, (ii) tidak sesuai antara nama dan NIK pegawai, (iii) kesalahan jumlah jam mengajar dosen per minggu.
2. Penulis menyarankan komputer lama diganti dengan komputer yang baru dikarenakan komputer lama belum *up-to-date* dari segi *hardware* sehingga tidak dapat mengikuti *system requirements* dari program-program yang baru.

Salah satu program yang baru tersebut adalah *Adobe Illustrator* yang memerlukan spesifikasi *hardware* yang lebih *up-to-date* untuk membuat poster dan *banner* dalam hal desain grafis.

3. Penulis menyarankan supaya dokumen-dokumen berupa KTP dan NPWP selama proses rekrutasi di BPMI UNPAR selalu disematkan bersama Daftar Riwayat Hidup, untuk memperlancar penyusunan SK pengangkatan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Manurung, E., M.(2013). *Buku Panduan Sistem Informasi Manajemen*. Bandung. Program Diploma III Manajemen Fakultas Ekonomi UNPAR.
- Madcoms. 2013. *Kupas Tuntas Adobe illustrator CS6*. Yogyakarta. Andi
- Wahana Komputer. 2013. *Mudah menguasai Adobe illustrator CS6*. Yogyakarta. Andi
- Mcleod, R., 2008. *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta. Salemba Empat

WEBSITE

<http://pipitvanessa.blogspot.co.id/2015/10/sistem-informasi-manajemen-dalam.html> diunduh tanggal 27 Mei 2018 pukul 20.34 WIB

<http://www.ardilas.com/2015/06/kegunaan-fungsi-manfaat-dari-aplikasi-software-adobe-illustrator.html> diunduh tanggal 27 Mei 2018 pukul 21.23 WIB

<https://perpustakaan.unpar.ac.id/profil/sejarah/> diunduh pada tanggal 22 April 2018 pukul 19.23 WIB