

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rakun Studio merupakan studio interaktif yang bergerak di bidang pembuatan *website*, desain, perangkat lunak, dan animasi. Rakun Studio berlokasi di Kompleks Setra Sari Plaza Blok C-6, Bandung. Rakun Studio didirikan pada bulan November 2010 dan telah menangani lebih dari 40 klien dengan beragam kebutuhan. Proyek dari client dapat dibedakan berdasarkan jenis produk yang diminta, biaya pengerjaan, termin pembayaran, jangka waktu pengerjaan, tingkat kesulitan, dan banyak perbedaan lainnya sehingga tidak akan ada proyek yang identik. Hingga saat ini proses pencatatan proyek masih dilakukan secara manual dan belum terdokumentasi dengan baik.

Rakun Studio didirikan oleh 2 orang yang bertindak sebagai pimpinan di Rakun Studio. Hingga saat ini Rakun Studio telah memiliki 6 orang karyawan yang bertindak sebagai *programmer*, desainer, dan pemasaran. Setiap bagian memiliki tugas masing-masing. Proses pemberian tugas dari pimpinan kepada karyawan masih dilakukan secara manual, baik lisan maupun tulisan. Belum ada dokumen yang berfungsi mencatat daftar kegiatan dan mencatat riwayat kegiatan yang telah dilakukan karyawan.

Rakun Studio buka setiap hari Senin sampai Jumat. Rakun Studio buka mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 17.00 WIB. Hingga saat ini kehadiran karyawan belum tercatat dengan benar. Meskipun begitu hampir semua karyawan bekerja melebihi jam kerja setiap harinya. Namun pencatatan kehadiran karyawan tetap dibutuhkan untuk memantau kinerja karyawan setiap harinya. Dengan adanya pencatatan kehadiran dan kegiatan karyawan, kinerja karyawan dapat dievaluasi dan dapat membantu pimpinan dalam menentukan bonus yang akan diberikan kepada karyawan.

Pimpinan dan bagian pemasaran di Rakun Studio biasanya menangani klien yang berbeda. Belum ada pencatatan mengenai klien dan riwayat

proyek segingga terkadang menyulitkan jika orang yang bertanggung jawab terhadap klien berhalangan hadir dan harus digantikan oleh orang lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan fungsi manajemen ke dalam aplikasi?
2. Bagaimana mengelola klien, proyek, dan pegawai dapat diakses dengan cepat?
3. Bagaimana membangun aplikasi untuk memantau perkembangan proyek?
4. Bagaimana membangun aplikasi untuk mengevaluasi kinerja pegawai?
5. Bagaimana membangun aplikasi untuk mengelola dokumen sehingga tertata dengan lebih baik?

1.3 Tujuan Pembahasan

Tujuan dari pembahasan masalah yang terjadi di Rakun Studio antara lain:

1. Membuat aplikasi yang mampu menerapkan fungsi manajemen ke dalam sistem untuk membantu proses manajemen di Rakun Studio.
2. Membuat aplikasi yang mampu mengelola data-data klien, proyek, dan pegawai untuk menambah efisiensi kerja.
3. Membangun aplikasi untuk memantau perkembangan proyek dan untuk memudahkan jika terjadi pergantian penanggung jawab proyek.
4. Membangun aplikasi yang dapat mengevaluasi kinerja pegawai melalui catatan riwayat kehadiran dan pekerjaan pegawai yang terdokumentasi dengan baik.

5. Membangun aplikasi untuk membuat beberapa dokumen seperti slip gaji, *invoice*, dan *receipt*. Pembuatan dokumen melalui aplikasi diharapkan dapat mempermudah proses pembuatan dokumen dan pendokumentasian dokumen.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Batasan-batasan yang ada dalam pengembangan sistem terbagi menjadi 3, yaitu batasan perangkat keras, batasan perangkat lunak, dan batasan aplikasi. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain:

1. Batasan perangkat keras:
 - a Dibutuhkan sebuah komputer *server* untuk menyimpan aplikasi.
 - b Aplikasi dapat diakses melalui komputer yang mampu menjalankan *web browser* yang sesuai dengan batasan perangkat lunak dan terkoneksi dengan jaringan *server*.
2. Batasan perangkat lunak pengembang:
 - a Sistem operasi yang digunakan adalah Windows 7 Professional SP1.
 - b *Web server* yang digunakan adalah Apache versi 2.2.14.
 - c Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP versi 5.3.1.
 - d Basis data yang digunakan adalah MySQL versi 5.1.41.
 - e *Web browser* yang digunakan adalah Google Chrome versi 17.0.963.79 m dan Mozilla Firefox versi 10.0.
3. Batasan perangkat lunak pengguna:
 - a *Web browser*
4. Batasan aplikasi:
 - a Aplikasi dibuat berdasarkan permasalahan yang ada di Rakun Studio

- b Terdapat 3 peran di dalam aplikasi, yaitu pimpinan, produksi, dan pemasaran.

1.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan untuk penelitian antara lain diambil dari:

1. Pustaka, referensi yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi berbasis PHP menggunakan arsitektur *Model-View-Controller* dan manajemen perusahaan yang berasal dari buku maupun internet
2. Rakun Studio sebagai objek penelitian

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian.

BAB II Kajian Teori

Bab II membahas mengenai dasar teori yang digunakan untuk mengembangkan sistem. Dasar-dasar teori tersebut adalah dasar-dasar teori yang berhubungan dengan manajemen perusahaan, sistem pemodelan UML, dan hal-hal teknis yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB III Analisis dan Rancangan Sistem

Bab III berisi proses bisnis, pemodelan berbasis UML, serta diagram basis data yang akan diterapkan ke dalam sistem.

BAB IV Hasil Penelitian

Bab IV berisi pembahasan hasil akhir dari sistem yang telah selesai dikembangkan.

BAB V Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab V berisi pembahasan dan uji coba sistem. Metode yang digunakan dalam pengujian sistem adalah *black-box testing*.

BAB VI Simpulan dan Saran

Bab VI berisi kesimpulan yang didapat dari hasil analisa pengembangan sistem, juga saran yang diberikan untuk pengembangan selanjutnya.