

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Baru-baru ini perkembangan teknologi informasi semakin berkembang pesat, orang akan lebih memilih menghitung menggunakan komputer dari pada menghitung secara manual, karena tingkat ketelitian manusia ada batasnya. PT Acrindo Sejahtera Teknik adalah perusahaan yang bergerak di bidang kontraktor AC biasa menangani pemesanan untuk memasang, memperbaiki dan merancang pemasangan unit AC dengan proses manual juga.

Di dalam menjalankan kegiatan tersebut PT Acrindo Sejahtera Teknik masih menggunakan sistem manajemen proyek secara manual untuk mengerjakan order-order yang didapat. Dalam hal pencatatan uang muka untuk sebuah proyek juga masih dilakukan secara manual, selain itu dokumentasi pembelian barang – barang yang dibutuhkan untuk proyek baru juga masih dilakukan secara manual, demikian juga dengan penjadwalan yang dilakukan kepada karyawan – karyawan yang akan mengerjakan proyek – proyek yang sudah disetujui masih menggunakan cara manual.

PT Acrindo Sejahtera Teknik mulai selangkah ingin lebih maju dari para pesaingnya yang menawarkan jasa dan barang serupa. PT Acrindo Sejahtera Teknik ingin membuat suatu rancangan aplikasi untuk mengelola proses masuknya proyek yang akan dikerjakan, penempatan pekerja-pekerja pada proyek yang ada dan mengetahui persyaratan apa saja yang dibutuhkan untuk mengerjakan sebuah proyek yang ditawarkan, mengelola keuangan dalam mengerjakan proyek tersebut. Oleh karenanya dibuatlah penelitian untuk pembuatan Aplikasi untuk PT Acrindo Sejahtera Teknik dalam hal manajemen proyek untuk pengerjaan proyek-proyek yang ada dan mengetahui hal - hal apa saja yang sudah dan belum dilakukan pada pengerjaan proyek yang masuk

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1 dapat disimpulkan beberapa rumusan masalah. Rumusan masalah penelitian yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengetahui kapan hari libur ada di dalam sebuah proyek sehingga dapat mengetahui kapan proyek tersebut dapat selesai ?
2. Bagaimana mengetahui proyek apa saja yang sudah dibayar dan sudah sampai tahap berapa ?
3. Bagaimana mengelola dan mengetahui kapan tahap-tahap dari sebuah proyek dilaksanakan?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2, maka dibuatlah tujuan pembahasan penelitian. Tujuan pembahasan penelitian mencakup hal-hal berikut ini:

1. Merancang sebuah sistem untuk mengetahui kapan adanya hari libur dan apakah hari libur tersebut akan mengganggu jalannya proyek tersebut ataukah tidak akan mengganggu jalannya proyek.
2. Merancang sebuah sistem untuk mengetahui proyek mana saja yang sudah dibayar dan sudah mencapai tahap berapa saja.
3. Merancang sebuah system untuk mengelola dan mengetahui kapan dimulainya tahap-tahap dari sebuah proyek sehingga tidak terjadi keterlambatan dalam mengerjakan proyek.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Ruang Lingkup Kajian Software

Pembahasan yang di lakukan dalam Kerja Praktek yang di susun berdasarkan pada topik yang berasal dari pribadi ini adalah, perancangan aplikasi yang berbasis C#, UI yang berasal dari Visual Studio, dengan data base-nya menggunakan Sql server 2008 sebagai aplikasi yang dapat

mengatur penjadwalan teknisi dan proyek, serta sistem yang dapat mengetahui persyaratan yang harus dipenuhi untuk sebuah proyek .

1.4.2 Ruang Lingkup Kajian Hardware

Aplikasi ini memerlukan cakupan hardware minimal sebagai berikut:

- Pentium Core 2 duo.
- RAM 1GB.
- VGA Onboard.
- Harddisk 500GB

1.4.3 Ruang Lingkup Kajian Aplikasi

Aplikasi ini bertujuan untuk membuat pemantauan terhadap pembayaran, pengerjaan, penjadwalan dari sebuah proyek lebih mudah dan lebih meminimalkan terjadinya keterlambatan dari sebuah proyek baik dari pihak yang mengerjakan proyek maupun pihak yang memiliki proyek tersebut.

1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian terdiri dari dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil observasi dan wawancara langsung dengan pemilik PT Acrindo sejahtera Teknik. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari studi literatur buku dan lainnya.

1.6 Sistematika Penyajian

Bab 1. Pendahuluan

Bagian digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, sumber data dan sistematika dalam pelaksanaan Kerja Praktek.

Bab II. Kajian Teori

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dan mendukung pembuatan aplikasi yang ada.

Bab III. Analisis dan Rancangan Sistem

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, DFD, ERD, dan gambaran arsitektur sistem.

Bab IV. Hasil Penelitian

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas dan *User Interface Design*.

Bab V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian sistem serta testing akan diuji dan dilakukan.

Bab VI. Simpulan dan saran

Bagian ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Kerja Praktek.