

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga kini semakin banyak perusahaan yang berusaha meningkatkan usahanya terutama dalam bidang bisnis yang sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri. Hal dikarenakan bahwa kegunaan komputer pada aplikasi bisnis adalah untuk menyediakan informasi dengan cepat dan tepat. Informasi ini ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu perusahaan. Jika di dalam suatu perusahaan, informasi tersebut terhenti atau terhambat, maka sistem perusahaan akan menjadi lusuh. [1]

PT. Inmajin Kreatif Solusi adalah perusahaan yang berdiri sejak tahun 2002 dan bergerak dibidang pengembangan perangkat lunak. PT. Inmajin Kreatif Solusi merupakan perusahaan yang perhatian terhadap perkembangan teknologi dalam proses manajerial di internal perusahaan. Sejak tahun 2012 hingga sekarang, PT. Inmajin Kreatif Solusi sudah menerapkan sebuah sistem manajerial proyek untuk para karyawan-karyawannya. Hal ini dikarenakan akan kesadaran perusahaan akan pentingnya sistem informasi dalam suatu perusahaan.

Berkembangnya teknologi yang begitu cepat sangat mempengaruhi sektor-sektor pengembangan perangkat, terutama pada PT. Inmajin Kreatif Solusi. Namun hal ini menimbulkan permasalahan baru dalam proses manajerial. Sistem yang telah berjalan bertahun-tahun ke belakang semakin kurang efektif untuk diterapkan dalam proses manajerial terutama dalam pengembangan perangkat lunak di era ini.

Seiring waktu PT. Inmajin Kreatif Solusi semakin berkembang dengan banyaknya proyek dan karyawan, namun proses manajerial terasa kurang mampu untuk mewadahi proses pengembangan perangkat lunak dalam internal perusahaan. Sehingga perusahaan memutuskan untuk menerapkan sebuah metode yang dapat memenuhi dan mendukung proses manajerial, yaitu dengan menggunakan metode *Agile*.

Demi mendukung proses manajerial dengan menggunakan *Agile* pada PT. Inmajin Kreatif Solusi, maka penulis ingin memberikan sebuah solusi dengan merancang dan mengaplikasikan sistem informasi untuk mengelola sebuah proyek dan tim dalam sebuah proyek dengan tujuan membantu dalam proses manajerial sebuah pengembangan perangkat lunak yang antara lain adalah pemantauan status pengerjaan proyek, pemantauan performa tim dalam sebuah proyek, serta pengalokasian tugas kepada tim. Dengan sistem informasi ini diharapkan akan dapat meningkatkan efektifitas dan proses manajerial sebuah proyek menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang masalah, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk memantau status pengerjaan proyek karyawan dan melihat histori pengalokasian tugas dalam sebuah proyek kepada tim di PT. Inmajin Kreatif Solusi?
2. Bagaimana membangun aplikasi untuk mengalokasikan tugas dalam sebuah proyek kepada tim di PT. Inmajin Kreatif Solusi?
3. Bagaimana membangun aplikasi dan menerapkan metode atau kerangka kerja untuk mengelola pengembangan proyek di PT. Inmajin Kreatif Solusi?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan perumusan masalah, maka dapat dikemukakan suatu tujuan dari pembahasan yaitu :

1. Membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk memantau status pengerjaan proyek tim dan melihat histori pengalokasian tugas dalam sebuah proyek di PT. Inmajin Kreatif Solusi.
2. Membangun aplikasi yang dapat digunakan untuk mengalokasikan tugas dalam sebuah proyek di PT. Inmajin Kreatif Solusi.
3. Membangun aplikasi dengan menerapkan metodologi scrum sebagai kerangka kerja dalam pengelolaan proyek di PT. Inmajin Kreatif Solusi.

1.4 Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada di atas, ruang lingkup untuk perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. *User* yang menggunakan aplikasi ada dua tipe yaitu : admin dan tim proyek.
2. Aplikasi yang dibangun akan memberikan output data berupa *report* aktifitas pengerjaan dan performa tim dalam sebuah proyek.

Untuk pengembangan aplikasi, penulis akan memberikan ruang lingkup sebagai berikut :

1. Hardware

- *Processor* yang digunakan minimum Pentium IV atau setaranya
- *Memory* RAM yang digunakan minimum 500 MB
- *Graphic Card on Board*
- *Harddisk* minimum 80 GB
- Sistem operasi yang digunakan adalah Machintosh
- Terhubung dengan koneksi internet

2. Software

- PHP
- MySQL
- Web Browser (Chrome dan Firefox)
- Sublime Text 3
- Web Server Apache

1.4.1 Batasan Software

Aplikasi ini merupakan sistem informasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.4.2 Batasan Aplikasi

Adapun beberapa batasan dalam aplikasi untuk pengerjaan tugas akhir ini adalah :

1. *User* yang menggunakan aplikasi ini ada dua yaitu : admin dan tim proyek.

2. Aplikasi hanya fokus dalam proses pengalokasian proyek, pemantauan proyek, pemantauan performa tim, dan aktifitas tim proyek, dan tidak membahas fase analisis proyek.
3. Aplikasi ini tidak akan membahas mengenai celah keamanan.

Aplikasi berjalan di sistem lokal perangkat pembuat aplikasi atau tidak dilakukan *hosting* terhadap aplikasi berbasis web yang dibuat.

1.5 Sumber Data

Dalam upaya memperoleh data yang digunakan untuk penyusunan laporan ini, ada dua jenis sumber yang didapat yaitu :

1. Sumber Data Primer
 - a. Penelitian Lapangan
Metode ini berupa survey lapangan untuk mengamati dan memperhatikan keadaan yang sebenarnya terjadi pada proses bisnis proyek pada PT. Inmajin Kreatif Solusi.
 - b. Wawancara
Metode ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab internal dengan pihak-pihak terkait.
2. Sumber Data Sekunder
Metode ini dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari berbagai macam buku dan literatur yang berguna untuk mencari dan mengumpulkan data penunjang dalam penyusunan laporan ini. Kemudian diambil informasi yang sesuai dengan pembahasan tema dalam laporan ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Penyusunan Tugas Akhir ini terbagi dalam enam bab. Gambaran awal secara ringkas dari materi yang akan dibahas tiap bab adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 : PENDAHULUAN
Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

2. BAB 2 : KAJIAN TEORI

Bab ini membahas mengenai kajian teori yang digunakan dalam tahap analisis, rancangan dan pengujian aplikasi penelitian.

3. BAB 3 : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis sistem, dan rancangan sistem yang terdiri dari arsitektur aplikasi, ER diagram dan perancangan antarmuka pengguna.

4. BAB 4 : HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil pembuatan aplikasi manajemen proyek pada PT. Inmajin Kreatif Solusi.

5. BAB 5 : PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini membahas hasil uji coba aplikasi yang telah dibuat dengan pengujian menggunakan *black box testing*.

6. BAB 6 : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas simpulan dan saran terhadap penelitian yang telah dibuat.

