

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Art Film School adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang *MultiMedia* (Perfilman dan Periklanan). Saat ini AFIS belum memiliki aplikasi agenda untuk mengatur kegiatan rapat, perjalanan produksi dan sebuah forum diskusi. Untuk pengadaan rapat para pimpinan menemui satu-persatu karyawan yang termasuk ke dalam anggota pengembangan sebuah proyek, hal ini menyulitkan pimpinan crew jika harus menemui setiap anggota untuk mengadakan rapat karena pimpinan crew juga memiliki pekerjaan yang harus ia selesaikan sedangkan jam kerja pada perusahaan *maximal* 8 jam, pemberitahuan menggunakan layanan sms atau pun media interaksi lain seperti YM, Skype dan *facebook* memang bisa digunakan, tetapi untuk setiap pengadaan rapat *manager* harus mengirimkan sms tentu akan memberatkan beliau.

Saat akan melakukan kegiatan produksi karyawan harus mengisi sebuah form tentang kegiatan produksi yang akan dilakukan dan diserahkan kepada pimpinan *crew*, form tersebut nantinya sebagai pertimbangan pimpinan *crew* untuk menyetujui atau tidaknya kegiatan produksi tersebut, hal itu dilihat dari: lama kegiatan, tanggal kegiatan, tujuan dan biaya yang akan dikeluarkan.

Penggunaan YM, Skype dan facebook sebagai media diskusi dalam pengembangan sebuah projek yang dikerjakan dinilai kurang efektif, dikarenakan akan membagi konsentrasi karyawan terhadap pekerjaannya, sebagian dari mereka menggunakan media tersebut untuk pembicaraan di luar projek dan ini berakibat pada ketepatan waktu untuk pengerjaan projek tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut dirancanglah sebuah aplikasi yang membantu dalam menginformasikan dan mengundang rapat, selain itu memiliki fungsionalitas pencatatan agenda perjalanan produksi untuk menginformasikan kegiatan produksi yang sedang dilakukan, dan mempunyai sebuah forum diskusi untuk melakukan percakapan membahas tugas yang sedang dikerjakan.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam projek akhir ini adalah :

1. Bagaimana karyawan mendapatkan informasi mengenai kegiatan rapat yang akan diselenggarakan ?
2. Bagaimana memudahkan pimpinan melakukan undangan rapat untuk setiap karyawan di divisinya ?
3. Bagaimana mengajukan surat permohonan produksi dan mengetahui jumlah surat yang telah diajukan oleh karyawan tersebut ?
4. Bagaimana setiap karyawan mendiskusikan masalah yang berkaitan dengan perusahaan tanpa penggunaan jejaring sosial ataupun YM yang akan mengganggu kegiatan kerja ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Memberikan informasi pengadaan rapat pada pimpinan, sehingga dapat diketahui berapa kali rapat telah diadakan.
2. Mempermudah pimpinan dalam mengundang peserta rapat.
3. Membuat sebuah aplikasi untuk pengajuan surat produksi yang dapat memonitoring pengajuan kegiatan perjalanan produksi karyawannya.
4. Membuat aplikasi sebagai media diskusi bagi setiap karyawan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

1. Pembuatan aplikasi hanya sampai pada tahap *testing*, sedangkan pada tahapan *maintenance* akan dilakukan kembali oleh pihak perusahaan.
2. Aplikasi ini hanya menangani tentang mengundang rapat dan hasil dari rapat yang telah diadakan.
3. Aplikasi ini hanya menangani pengajuan surat perjalanan produksi untuk masing-masing karyawan di divisi mereka serta memberikan laporan dari perjalanan produksi yang dilakukan kepada pimpinan.

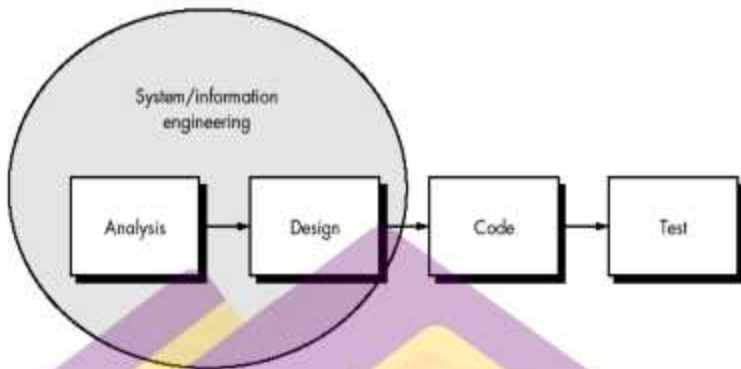
1.5 Definisi Operasional

1. Sistem informasi adalah sebuah sistematis kerja untuk mengatur setiap langkah dalam penggunaan sumber daya manusia dengan memasukkan data dan menjadi sebuah keluaran yang dapat digunakan untuk tujuan perusahaan.

2. Aplikasi adalah program siap pakai yang direka atau dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain yang dapat digunakan oleh sasaran yang dituju
3. Agenda merupakan jadwal atau urutan kegiatan yang telah ditentukan untuk dilakukan oleh setiap orang, agar mengetahui waktu, tempat, jenis kegiatan dan hasil dari kegiatan tersebut.
4. Perjalanan produksi adalah perjalanan yang dilakukan oleh seorang karyawan suatu lembaga atau perusahaan yang berkaitan dengan tugas pekerjaan .
5. Forum diskusi adalah Sebuah wadah untuk bertukar fikiran guna menentukan pemecahan dari suatu masalah yang sedang dihadapi, dan mencapai hasil dari pemecahan masalah tersebut.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini adalah dengan menggunakan metode *linear sequential*. Metode ini digunakan karena sistematis yang digunakan berurutan mulai dari level kebutuhan sistem, desain, pengkodean dan pengujian. Dalam metode ini setiap tahap pengerjaan harus menunggu selesainya tahap yang sebelumnya sehingga mengantisipasi adanya kesalahan ataupun kekurangan data. Dan jenis metode inilah yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering*. Secara umum dalam pembangunan perangkat lunak pada model *linear sequential* terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Waterfall Pressman Model (2001)

1. *Analysis*, pada tahap ini yang dilakukan adalah menemukan permasalahan serta menganalisis kebutuhan yang diperlukan Art film school dalam memonitoring agenda kerja karyawan dan kegunaan forum diskusi. Data yang didapatkan merupakan hasil dari wawancara yang diajukan kepada pihak *Human Resource Department (HRD)* perusahaan yaitu Bpk. Rama septa.
2. *Design*, pada tahap ini yang dilakukan adalah merancang sistem yang nantinya akan membantu saat proses pengkodean (*coding*), seperti pembuatan tampilan (*user interface*), DFD untuk perancangan alur program, Flowmap untuk merancang bisnis proses yang telah ada diperusahaan tersebut, dan E-R diagram untuk perancangan *database* dalam pembangunan aplikasi tersebut.
3. *Code*, pada tahap ini yang dilakukan adalah pembuatan sistem informasi agenda kerja dan forum diskusi pada Art film school. Dalam

pengembangan aplikasi ini digunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, karena aplikasi ini akan dibangun berbasis web dan php adalah bahasa yang telah umum digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis web, serta menggunakan *database* MySQL.

4. *Test*, tahapan ini melakukan pengujian aplikasi agar aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan kebutuhan yang telah dirancang. Pengujian juga bertujuan agar semua fungsionalitas dari aplikasi berjalan dengan baik. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan strategi *blackbox testing*, yaitu dengan melakukan pengecekan pada tiap fungsionalitas dalam aplikasi tersebut.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Pembuatan proyek akhir ini mengikuti jadwal pengerjaan dimulai dari analisis kebutuhan, pembuatan desain dan model, pembuatan aplikasi dan pembuatan laporan.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

| Kegiatan | Bulan ke | | | | |
|----------------------|----------|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Pengumpulan Data | | | | | |
| Analisis | | | | | |
| Perancangan Aplikasi | | | | | |
| Implementasi | | | | | |
| Uji Coba Aplikasi | | | | | |
| Pembuatan kesimpulan | | | | | |