

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam menghadapi persaingan pada zaman perkembangan teknologi seperti sekarang, perusahaan harus melakukan kegiatan operasional dengan menggunakan teknologi informasi agar dapat terus bersaing. Salah satu teknologi yang harus dikembangkan adalah perangkat lunak. Perangkat lunak digunakan untuk memudahkan transaksi antara pelanggan/karyawan kepada perusahaannya ataupun sebaliknya.

Pentingnya perangkat lunak dalam mendukung persaingan antar perusahaan menyebabkan kebutuhan akan perangkat lunak meningkat sehingga jumlah proyek perangkat lunak juga semakin banyak. Proyek pembuatan perangkat lunak menghabiskan biaya besar sehingga kegagalan proyek perlu diminimalisasi. Tetapi kenyataan mengatakan sebaliknya, banyak proyek pembuatan perangkat lunak gagal. Kegagalan pembuatan perangkat lunak dikarenakan oleh banyak faktor salah satunya ialah karena ketidaktepatan waktu penyelesaiannya proyek.

Dalam penyelesaian pembuatan perangkat lunak diharapkan dapat dilakukan dengan baik dan terarah maka selama masa pengembangan perlu dilakukan monitoring dan pengendalian untuk mengetahui apakah proyek tersebut sudah berjalan dengan lancar dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Jika terdapat penyimpangan, diharapkan dapat segera dideteksi dan dapat segera diambil langkah perbaikan. Hal itu jika tidak dilakukan maka akan menghambat pelaksanaan pengembangan proyek mulai dari waktu, biaya serta tenaga tidak

sesuai dengan estimasi yang diharapkan. Dengan pengawasan yang baik dapat dilakukan tindakan pencegahan terhadap kecenderungan penyimpangan yang akan terjadi.

Berdasarkan uraian-uraian diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Dan Perancangan Aplikasi Manajemen Proyek Pada Amocbasystem Sleman”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan sebagai media manajemen proyek.
2. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan untuk mempercepat proses kerja, mempermudah pencarian informasi dan menekan biaya operasional.
3. Bagaimana merancang aplikasi yang dapat digunakan antar pegawai untuk saling berinteraksi tanpa harus bertatap muka.
4. Bagaimana membuat aplikasi manajemen proyek untuk menjalankan fungsi bisnis dalam sebuah perusahaan IT ?.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Aplikasi manajemen proyek ini berbasis web.

2. Aplikasi manajemen proyek bersifat online sehingga bias diakses dimana saja jika tersambung dengan jaringan internet.
3. Aplikasi manajemen dibangun dengan menggunakan framework Codeigniter dan Twitter Bootstrap.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP.
5. Basis data menggunakan MySQL.
6. Tidak melakukan analisis keamanan secara rinci hanya sebatas *username* dan *password*.

1.4 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian tersebut, peneliti memiliki beberapa tujuan yang menjadi acuanya, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengelolaan proyek
2. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaporan perkembangan proyek
3. Untuk mengetahui bagaimana proses pengejuan proyek dari klien ke perusahaan
4. Untuk merancang atau membuat sebuah aplikasi manajemen proyek yang mampu menangani fungsi bisnis yang ada di sebuah perusahaan software.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Perusahaan

1. Memudahkan dan meringankan pekerjaan programmer, designer dan pihak-pihak terkait dalam pengembangan perangkat lunak di Amoebasystem

2. Memudahkan pengelolaan pelaporan perkembangan proyek kepada klien
3. Memudahkan pengelolaan pangajuan proyek oleh klien.
4. Dapat digunakan untuk acuan seorang *manager* amoebasystem dalam manajemen, perencanaan, pengelolaan transaksi perusahaan.

1.5.2 Bagi Penulis

1. Memperoleh gelar sarjana komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Mempraktikan atau menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah atau pengenalan masalah atau inventarisir masalah.

Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum bisa kita temukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan (observasi, survey, dan sebagainya).

Masalah penelitian bisa didefinisikan sebagai pernyataan yang mempermasalahkan suatu variabel atau hubungan antara variabel pada suatu fenomena. Sedangkan variabel itu sendiri dapat didefinisikan sebagai pembeda antara sesuatu dengan yang lain.

Identifikasi masalah merupakan tahapan penting di dalam suatu penelitian, dimana keadaan ril yang ada dirumuskan secara sistematis berdasarkan hasil studi

literatur. Identifikasi masalah yang baik akan menjadi arah dan pembatas ruang lingkup penelitian, yang akan berpengaruh terhadap efektivitas penelitian yang dilakukan.

1.6.2 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, wawancara, pengamatan, tes, dokumentasi dan sebagainya.

Sedangkan Instrumen Pengumpul Data merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Karena berupa alat, maka instrumen dapat berupa lembar cek list, kuesioner (angket terbuka / tertutup), pedoman wawancara, camera photo dan lainnya. Adapun tiga teknik pengumpulan data yang biasa digunakan adalah:

1. Angket

Angket / kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya.

Meskipun terlihat mudah, teknik pengumpulan data melalui angket cukup sulit dilakukan jika respondennya cukup besar dan tersebar di berbagai wilayah.

2. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi (situasi, kondisi). Teknik ini digunakan bila penelitian ditujukan untuk mempelajari perilaku

manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan dilakukan pada responden yang tidak terlalu besar.

3. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data.

Wawancara pada penelitian sampel besar biasanya hanya dilakukan sebagai studi pendahuluan karena tidak mungkin menggunakan wawancara pada 1000 responden, sedangkan pada sampel kecil teknik wawancara dapat diterapkan sebagai teknik pengumpul data (umumnya penelitian kualitatif).

1.6.3 Eksperimental

Langkah-langkah dalam metode ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis

Melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan data-data yang diperoleh.

2. Perancangan

Merancang arsitektur sistem, proses, antarmuka pengguna, dan basis data.

3. Implementasi

Mengimplementasikan sistem yang telah dirancang kedalam kode program.

4. Uji Coba

Dilakukan uji coba terhadap sistem yang telah dibuat untuk menjamin bahwa sistem dapat berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Buku laporan proyek akhir ini terdiri dari 5 (lima) bab, dimana masing-masing bab mempunyai kaitan satu sama lain, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang pengambilan judul Skripsi, Identifikasi Permasalahan, Batasan Masalah, Tujuan Perancangan Sistem, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini di jelaskan mengenai landasan teori merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan laporan ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam Bab ini di jelaskan tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian dalam hal ini Kabupaten. Dalam bab ini juga dijelaskan data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, kebutuhan sistem serta perancangan sistem dan *database*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang testing dan implementasi dari hasil kinerja aplikasi yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh bab sebelumnya serta saran-saran yang membangun. Kesimpulan merupakan rangkuman dari seluruh bahasan sekaligus manfaat dan kelebihan aplikasi. Saran berisi tentang kekurangan atau kelemahan sistem itu sendiri serta kemungkinan pengembangan lebih lanjut dari pembahasan yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang referensi-referensi yang telah dipakai oleh penulis sebagai acuan dan penunjang serta parameter yang mendukung penyelesaian proyek akhir ini baik secara praktis maupun secara teoritis.

