

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Diawal adalah dengan proses manual beberapa berkas sering terselip hilang ataupun belum tercatat dalam laporan detail suatu project. Dengan masih menggunakan media manual pencarian catatan project cukup sulit untuk dilakukan. Dengan begitu berbagai hal memungkinkan terjadinya kehilangan data.

Disisi lain adalah beberapa pekerja menggunakan sistem outsourcing model, dimana tanpa tatap muka namun segala sesuatu tentang project yang menjadi tanggungjawabnya dapat diselesaikan dengan baik. Saat ini menggunakan media komunikasi seperti kontak telepon serta kirim email adalah hal yang utama dalam berkomunikasi untuk suatu project. Namun belum memecahkan masalah komunikasi global dengan pekerja yang terkait dalam satu project tersebut.

Oleh karena itu perlu dilakukan analisis ulang untuk manajemen baru dalam pemecahan masalah tersebut. Komunikasi, Pengarsipan berkas, serta Pemantauan project tentunya menjadi alasan utama dalam pengembangan sistem yang akan dibuat. Serta masalah efisien dan keefektivitasan menjadi bahan pertimbangan dalam pengolahan sistem yang akan dibuat.

Dengan demikian maka sistem yang dapat mengintegrasikan segala pihak yang terlibat direncanakan dan diimplementasi dengan berbagai rule serta munculah ide tentang pembuatan sistem kantor maya atau disebut virtual office. Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu *Penerapan*

*Konsep Virtual Office Online Dalam Penanganan Client pada Jogjasouce Web Developer..*

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu bagaimana menerapkan sistem virtual office yaitu sistem yang mampu membantu manajemen pengarsipan serta pengecekan dari semua divisi untuk lebih mudah dalam penggunaan serta keamanan berkas yang ada.

## **1.3 Batasan Masalah**

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang system virtual office dan menganalisis masalah, yaitu:

- a. Desain *sistem*
- b. Perancangan database.
- c. Fasilitas-fasilitas yang ada di *sistem* ini.
- d. Pelaku / Pengguna rule *sistem* ini.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
- b. Membuat suatu sistem virtual office yang mampu memiliki beberapa fungsi :

- a. Pengelolaan data admin, mulai dari user password serta rule yang diberikan kepada pegawai.
- b. Pengelolaan data client.
- c. Pengelolaan data project.
- d. Pengelolaan pelaporan tanggungjawab project yang diberikan kepada pegawai yang dilengkapi dengan image tag pada design atau gambar apapun untuk komentar dari pihak lain yang terkait.
- e. Pengelolaan detail pembayaran project, baik yang masih berupa project quotation ataupun invoice. Serta pencatatan pembayaran yang terjadi.
- f. Log activity, sebagai history segala aktivitas yang terjadi pada sistem virtual office.

### 1.5 Metode Penelitian

Metode pencarian fakta dan pengumpulan data yang digunakan dalam membangun *sistem* yang akan dirancang penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain:

- a. Metode observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan perbandingan dengan *sistem virtual office* yang telah ada.

b. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan masalah yang akan dipecahkan.

c. Metode Kepustakaan

Mempelajari literatur berupa buku-buku pribadi, buku-buku yang ada di perpustakaan serta internet yang berhubungan dengan pemrograman internet.

d. Analisis Sistem

Menganalisis sistem yang sudah ada sehingga menemukan kelemahan-kelemahan dari sistem yang berjalan, sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi landasan teori. Landasan teori meliputi konsep dasar sistem, konsep dasar web, pengembangan sistem, Diagram Alir Data (DAD), basis data, script yang digunakan (HTML, PHP, CSS, dan JavaScript), software yang digunakan (XAMPP,

Macromedia Dreamweaver MX, Adobe Photoshop CS2, Web Browser Mozilla Firefox 3.5, dan hardware yang digunakan.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memuat uraian tentang tinjauan umum, hasil analisis dan perancangan sistem. Tinjauan umum meliputi virtual office JogjaSource Web Developer. Hasil analisis dan perancangan sistem meliputi analisis - analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang terdiri dari perancangan proses dan perancangan antarmuka sistem yang akan dikembangkan.

### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Tahapan ini memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil *testing* dan implementasinya.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pembuatan website dan beberapa saran yang dapat dipergunakan oleh pihak yang berkepentingan maupun untuk penelitian yang lebih lanjut.

### 1.7 Jadwal Kegiatan

Berikut adalah tabel jadwal kegiatan penelitian :

**Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan**

NO	KEGIATAN	TARGET	Januari 2013				Februari 2013				
			1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Pengumpulan Data	- Dokumen-dokumen yang berhubungan dengan sistem telah diamati									
		- Telah dilakukan wawancara dengan narasumber untuk mengetahui kebutuhan sistem secara detail									
2	Analisis Kebutuhan Sistem	Kebutuhan sistem telah teridentifikasi									
3	Perancangan Sistem	- DAD telah dirancang									
		- Desain antarmuka telah dirancang									
4	Implementasi Sistem	Sistem berhasil diimplementasikan									
5	Verifikasi Sistem	Telah dilakukan verifikasi terhadap sistem									
6	Penyusunan Laporan	Laporan skripsi telah disusun									