

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemunculan *internet* telah membuat banyak perubahan. Perkembangannya telah mempengaruhi banyak sisi kehidupan. *Internet* yang merupakan perkembangan teknologi mengembangkan pula ruang lingkup interaksi manusia. Letak geografis menjadi tak punya arti setelah *internet* muncul dalam kehidupan, jarak dan waktu seakan tak mampu membatasi ruang komunikasi lagi.

Bagi sebuah perusahaan, *internet* menjadi penting untuk memenuhi kepentingannya. Penggunaan *internet* disesuaikan bagi setiap perusahaan, bagi perusahaan yang bergerak di bidang kuliner, penggunaannya mungkin tidak terlalu penting, tapi bagi perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, kebutuhan akan *internet* sudah tidak dapat dikesampingkan lagi.

Codesign Indonesia adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, dan lebih mengkhususkan diri menjadi *web developer*. Keperluan perusahaan ini terhadap *internet* mutlak diperlukan, selain untuk media informasi, juga untuk pengelolaan pekerjaan yang berhubungan dengan *internet*. Selain itu, dengan kondisi yang terjadi di perusahaan, yaitu ketika tidak semua anggota struktur perusahaan berada di tempat yang sama, diperlukan suatu sistem informasi yang bisa memberikan informasi ke semua struktur perusahaan, memanajemen semua proyek dan menginformasikan perkembangan proyek tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat diambil sebuah judul yaitu **"Sistem Manajemen Proyek Berbasis Web Pada CV. Codesign Indonesia"**.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat diambil dari uraian sebelumnya sebagai solusi dalam menyelesaikan masalah-masalah yang ada adalah:

- a. Bagaimana membangun sistem berbasis *web* yang mampu mengelola semua proyek yang dikerjakan oleh Codesign Indonesia?
- b. Bagaimana agar *website* ini dapat menginformasikan kepada seluruh anggota struktur perusahaan tentang semua pekerjaan yang sudah, sedang dan akan dikerjakan?

1.3. Batasan Masalah

Menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas maka kami membatasi ruang lingkup permasalahan dalam merancang *web* sistem dan menganalisis masalah, yaitu:

- a. Desain *web*, yang ringan sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk mengaksesnya.
- b. Perancangan *database*, yang meliputi perancangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan.
- c. Fasilitas-fasilitas yang ada di *web* ini, yaitu kewenangan masing-masing akun untuk mengakses sistem, terutama untuk bagian keuangan.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Internal:

Pengertian internal yang dimaksud adalah dilihat dari sisi penulis, dalam hal ini adalah sebagai mahasiswa “AMIKOM” Yogyakarta adalah:

- a. Memenuhi persyaratan kelulusan jenjang sarjana pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
- b. Menerapkan ilmu teori dan praktik yang didapat selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- c. Mengembangkan ide dan pola keilmuan dalam merancang suatu aplikasi web.

2. Eksternal:

Pengertian eksternal yang dimaksud adalah dari sisi perusahaan, dengan dibuatnya pembahasan ini mengandung maksud dan tujuan sebagai berikut:

- a. Perusahaan bisa mengelola proyek dengan lebih baik.
- b. Menyediakan informasi yang bisa diketahui oleh semua anggota struktur perusahaan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa

Dapat memberikan pengetahuan praktek pengalaman secara langsung dengan mempraktekkan pengetahuan teoritis terhadap Codesign Indonesia dengan aplikasi *website*.

2. Manfaat bagi pengelola

Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah informasi tentang apa yang dibutuhkan oleh perusahaan.

1.6. Metode Penelitian

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

1. Metode Observasi

Suatu metode pengumpulan data dengan cara melakukan penelitian dan perbandingan dengan situs *web* yang telah ada.

2. Metode Wawancara

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pemilik Codesign Indonesia ataupun struktur yang ditunjuk untuk pengembangan sistem ini.

3. Metode Kepustakaan

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

1.7. Sistematika Penelitian

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pokok permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini akan diuraikan teori-teori yang relevan dengan obyek penelitian yang digunakan sebagai dasar untuk pembahasan dan menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan informasi tentang penelitian Codesign Indonesia, perancangan dan pembuatan aplikasi website berdasarkan rumusan masalah yang ada. Menganalisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan diuraikan tentang implementasi sistem, yaitu tentang penerapan rencana implementasi sistem, kegiatan implementasi sistem, serta instalasi sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Memuat keterangan dari buku-buku dan literatur-literatur lain yang menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

