BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Aplikasi merupakan Teknologi yang berkembang pesat pada saat ini, kemajuan teknologi dalam membantu pengolahan data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung secara cepat dan efisien serta akurat. Kemajuan aplikasi dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang dapat memudahkan penggunanya dalam membantu pekerjaannya. Salah satu model aplikasi yang sangat berperan penting adalah aplikasi pengolahan data yang sangat bermanfaat dan membantu dalam penyimpanan data.

Dengan adanya perkembangan teknologi aplikasi pengolahan data, maka sangat potensial untuk mempermudah pengolahan data yang ada didalam perusahaan tersebut. Dengan memanfaatkan aplikasi pengolahan data maka perusahaan akan lebih mudah mengolah data-data pegawainya.

Aplikasi pengolahan sangat membantu dalam pengolahan data wajar jika aplikasi tersebut menjadi sebuah alat yang sangat berkembang pesat. Perkembangan ini membawa dampak positif bagi perusahaan yang berkembang. Dengan perkembangan aplikasi ini wajar jika banyak perusahaan sangat membutuhkan aplikasi pengolahan data untuk mengolah data pegawai di perusahaan.

PT Arindo Pratama adalah perusahaan yang sedang berkembang sehingga data dalam perusahaan tersebut semakin kompleks seperti data kepegawaian. Bagian pengelolaan SDM PT Arindo Pratama membutuhkan aplikasi untuk merekapitulasi laporan pegawai. Aplikasi ini dibuat untuk mempermudah dalam mengolah data pegawai suatu perusahaan menjadi lebih efektif dan efisien, dengan perkembangan teknologi maka laporan ini akan mengemukakan suatu aplikasi berbasis desktop yaitu “ **MEMBANGUN APLIKSI PENGOLAHAN DATA ABSENSI PEGAWAI BERBASIS DESKTOP** ”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana cara membangun program aplikasi pengolahan data pegawai di PT Arindo Pratama.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Untuk membangun program aplikasi pengolahan data di PT Arindo Pratama.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari pembuatan perangkat ini adalah untuk membuat suatu sistem pengolahan data kepegawaian yang dapat memudahkan bagian SDM PT Arindo Pratama untuk merekapitulasi data pegawai.

1.4. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

1. Data yang di olah data pegawai, data absensi, data jadwal, data lembur dan tampilan informasi pegawai.
2. Dalam sistem pengolahan data pegawai ini hanya berfungsi untuk menambah, mengubah, menghapus data pegawai dan melihat laporan pegawai serta melihat tampilan informasi pegawai.
3. Informasi laporan yang ditampilkan data absensi pegawai, lembur pegawai, dan piket pegawai.
4. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan data terstruktur.
5. Aplikasi ini berjalan hanya untuk aplikasi *desktop*.
6. Yang berhak mengolah data pada aplikasi ini hanya bagian SDM

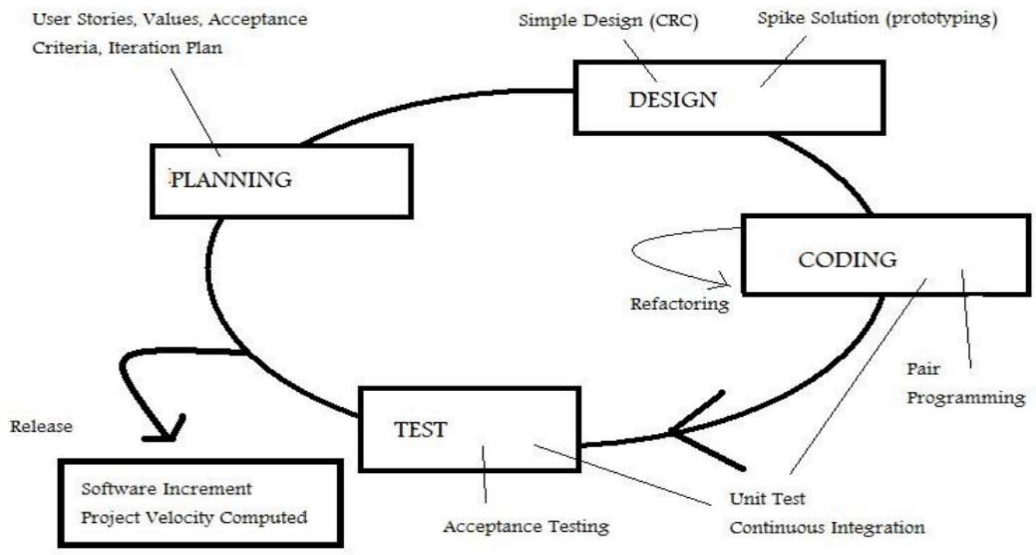
1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan sistem ini adalah Metode *Agile*.Metode *Agile* adalah suatu metode konvensional untuk membangun berbagai jenis perangkat lunak dan berbagai macan tipe proyek pengembangan perangkat lunak, yang dapat melakukan pengiriman atau penyampaian hasil dari implementasi sistem melalui perangkat lunak dengan cepat.

Langkah-langkah pengembangan perangkat lunak *Agile* adalah suatu filosofi yang mendorong kepuasan pelanggan, penyerahan hasil perangkat lunak secara bertahap, tim proyek yang kecil, metoda informal, dan proses pengembangan perangkat lunak dengan perancangan minimal namun tetap efektif. *Agile* membantu mempermudah para pengembang perangkat lunak untuk melakukan penyerahan produk tepat waktu dari suatu tahap operasional perangkat lunak yaitu analisa dan desain.

Model proses yang kami pakai para methode *Agile* adalah XP (Rxtreme Programming) yang dipublikasikan oleh Kent Beck tahun 1999 dan menggunakan pendekatan berorientasi objek. Adapun langkah-langkahnya, yaitu :

a. Aktifitas Perencanaan : pengumpulan user stories dari klien yang klieun tetapkan prioritasnya. Setiap story ditetapkan harga dan lama pembangunan, jika terlalu besar, story dapat dipecah menjadi beberapa story yang lebih kecil. Periksa dan pertimbangkan resiko.
b. Aktifitas Desain : berprinsip sederhana. Memanfaatkan kartu CRC (Class – Responsibility – Collaborator) untuk identifikasi dan mengatur class-class di konsep OO, Jika temui kesulitan, prototype dibangun (ini namanya spike solution). Lakukan refactoring, yaitu mengembangkan desain dari program setelah ditulis.
c. Aktifitas pengkodean : siapkan unit test sebelum pengkodean dipakai sebagai fokus pemrogram untuk membuat program. Pair programming dilakukan untuk real time program solving dan real time quality assurace.
d. Aktifitas pengujian : menggunakan unit test yang dipersiapkan sebelum pengkodean.



Gambar 1.1. Model Agile

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika Penyusunan Laporan di bagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika secara umum adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang perumusan masalah, maksud dan tujuan, sistem pelaksanaan dan Sistematika Pelaporan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Ban ini menerangkan sejarah perusahaan, tempat dan kedudukan perusahaan, bidang pekerjaan perusahaan, bidang pekerjaan divisi atau departemen tempat kerja praktek serta teori-teori yang digunakan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini menerangkan tentang analisa sistem yang berjalan, analisa sistem yang akan dibangun, perancangan, implementasi & pengujian dari program ini.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Berisikan kesimpulan dan saran berdasarkan pengamatan selama pelaksanaan kerja raktek dan analisis terhadap sistem.