BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Nuansa Studio Lima adalah sebuah rumah industri yang bergerak dibidang pembuatan desain daster dan *tracing* yang menggunakan komputer sebagai alat proses produksinya.

Didalam proses produksinya perusahaan ini mengarsipkan berkas – berkas desain dan tracing daster secara manual dalam arti belum menggunakan sistem basisdata dalam penyimpanannya yang tersimpan dalam sebuah *hardisk* eksternal. Hal ini membuat karyawan perusahaan ini kesulitan dalam melakukan pencarian berkas *tracing* ketika ada permintaan gambar untuk di *repeat* maupun di perbaiki.

Selain itu kegiatan administrasi pada perusahaan ini masih dilakukan secara manual yaitu seperti dalam pembuatan transaksi order, pemilik perusahaan ini masih mencatatnya dalam sebuah buku. Dalam pembuatan bon penagihan pegawainya harus membuatnya secara berulang – ulang menggunakan aplikasi Microsoft Word.

Tentunya hal diatas sedikitnya menghambat efektifitas dan efisiensi dari kinerja rumah industri studio lima. Untuk itu perlu dibangun **Aplikasi Sistem Informasi Arsip Daster** yang diharapkan dapat membantu pekerjaan pengarsipan berkas daster di rumah industri Nuansa Studio Lima.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang diajukan pada kerja praktek ini adalah bagaimana membuat aplikasi sistem informasi arsip daster.

1.3. Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

1.3.1 Maksud Kerja Praktek

Maksud dilaksanakannya kerja praktek ini adalah membangun aplikasi sistem informasi arsip daster.

1.3.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek yang dilakukan di Rumah Industri Studio Lima adalah :

1. Mempermudah kinerja para *tracer* dalam melakukan pencarian berkas tracing berdasarkan banyak kategori.
2. Mempermudah kinerja para desainer dalam melakukan pencarian berkas desain berdasarkan banyak kategori.
3. Mempermudah pemilik dalam membuat transaksi order
4. Mempermudah bagian administrasi dalam membuat bon penagihan.
5. Mempermudah admin dalam melakukan pengelolaan penyimpanan arsip desain dan *tracing* daster.
6. Memudahkan bagian administrasi dalam pembuatan laporan.

1.4. Batasan Masalah

Didalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu pembatasan agar pembahasan dan pengkajiannya lebih terarah. Adapun batasan – batasan masalah tersebut antara lain :

1. Proses yang terdapat di dalam aplikasi system arsip daster

   Pada aplikasi ini pengguna hanya dapat melakukan pengelolaan penyimpanan berkas desain, pengguna juga dapat melakukan pengelolaan transaksi order dan pembuatan bon penagihan.

2. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini berdasarkan aliran data terstruktur, di mana alat yang digunakan untuk menggambarkan model data adalah *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan model fungsional adalah Diagram Konteks, dan *Data Flow Diagram* (DFD).

3. Perangkat lunak pembangun

   Perangkat lunak pembangun aplikasi ini yaitu Delphi 7.0 dan Untuk database management sistemnya menggunakan MySQL 5.1

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan (*Observation*)

   Obsevasi yang kami lakukan disini adalah melihat kebiasaan dan cara kerja tiap karyawan nuansa studio lima baik tracer maupun desainer

hasil observasi ini nantinya digunakan untuk merancang antarmuka aplikasi yang akan dibangun.

2. Wawancara (*Interview*)

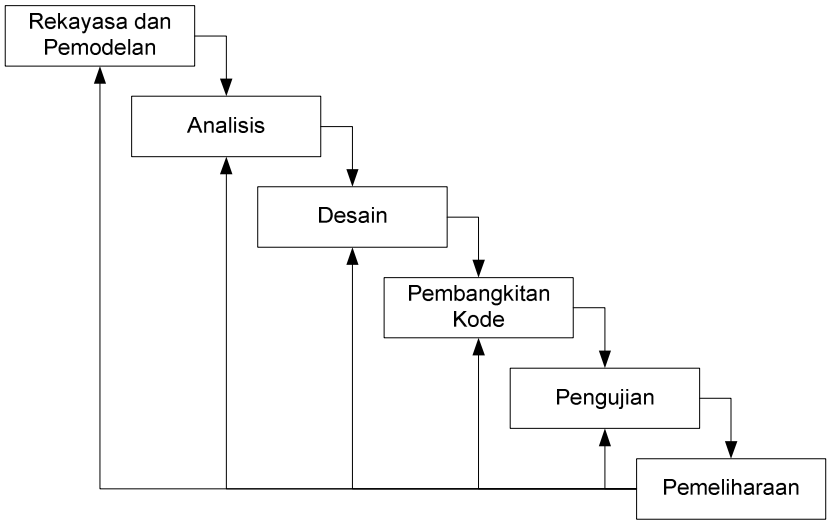
   Wawancara yang kami lakukan dibagi kedalam 3 bagian. Bagian pertama wawancara dilakukan kepada pemilik nuansa studio lima yang bertugas sebagai pencari order, data yang didapatkan akan digunakan untuk merancang fungsi pembuatan transaksi order. Bagian kedua wawancara dengan bagian administrasi, wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam merancang fungsi pembuatan bon penagihan. Bagian ketiga kami melakukan wawancara kepada karyawan desainer dan *tracer* yang nantinya datanya digunakan dalam merancang fungsi pengelolaan dan pencarian arsip desain daster dan hasil trace.

3. Studi Pustaka

   Proses ini dilakukan untuk mencari materi yang berhubungan dengan metode *client - server* yang berupa buku, artikel ilmiah, maupun sumber dari internet.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah metode *waterfall*. Alur dari metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1. Alur Metode *Waterfall* (Pressman, 2001)

Adapun penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

a. Rekayasa dan Pemodelan

Pada tahap ini, rekayasa informasi mencakup pengumpulan kebutuhan pada aplikasi *sistem arsip daster* yang akan dibangun;

b. Analisis

Kegiatan analisis perangkat lunak meliputi analisis spesifikasi perangkat lunak;

c. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka;

d. Pembangkitan Kode

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan ke dalam bentuk mesin, dan jika desain dilakukan dengan cara yang lengkap, pembuatan kode dapat dilakukan secara mekanis;

e. Pengujian

Dalam tahap ini dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan;

f. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada *prototype* perangkat, dokumen teknis perangkat lunak.

1.6. Sistematika Pelaporan Kerja Praktek

Pada sub bab berikut, diuraikan sistematika laporan kerja praktek dengan maksud mempermudah pembatasan dan penganalisaan yang akan diuraikan pada bab berikutnya. Adapun sistematika pelaporan kerja praktek ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika pelaporan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan mengenai sekilas tentang profil tempat kerja praktek yang meliputi sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi. Dan mengenai landasan teori.

BAB III KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Pada bab ini dijelaskan mengenai jadwal kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, data kerja praktek sebagai landasan teori dalam membangun Aplikasi Sistem Arsip Daster di Rumah Industri Nuansa Studio Lima.

BAB IV PENUTUP

Pada bab ini diuraikan mengenai kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan segala hasil dari laporan kerja praktek. Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan penelitian melalui analisis sistem yang dibangun. Selanjutnya disusun rancangan pemecahan masalah sebagai saran kepada instansi tempat kerja praktek dan dapat diimpelentasikan di tempat penulis melakukan kerja praktek.