BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

PT. PERTAMINA merupakan perusahaan tambang minyak dan gas bumi yang dimiliki Pemerintah Indonesia. PT. PERTAMINA mempunyai peran peting dalam mengelola sumber daya minyak dan gas sehingga dapat dinikmati hasil pengolahan sumberdaya alam berupa minyak dan gas tersebut oleh masyarakat Indonesia. Hasil dari pengelolaan sumber daya minyak dan gas tersebut akan disalurkan melalui agen SPBU, dimana agen ini dapat menjual minyak dan gas tersebut sesuai permintaan masyarakat.

Agen SPBU sebagai konsumen atau pelanggan PERTAMINA tentunya harus terjalin komunikasi bagaimana pelayanan yang diberikan oleh PT. PERTAMINA sehingga kerjasama antara agen dengan penjual dapat berjalan dengan lancar. PT. PERAMINA mempunyai solusi yaitu dengan memberikan kuesioner secara manual. Kuesioner tersebut yaitu dengan cara memberikan angket yang berisi pertanyaan dan saran untuk diisi oleh agen SPBU dan selanjutnya diberikikan kembali ke pihak PT. PERTAMINA untuk dikelola dan disimpulkan bagaimana hasil tanggapan kuesioner kepuasan dari agen tersebut. Kuesioner secara manual tersebut tentunya mempunyai kendala yaitu apabila angket kuesioner yang diberikan kepada setiap agen sangat banyak maka dapat menyita waktu yang cukup lama dalam mengelola kuesioner tersebut supaya menjadi infomasi kepuasan pelanggan.

Dengan melihat permasalahan tersebut, kami menawarkan sebuah aplikasi kuesioner berbasis web yang dapat membantu pihak PT. PERTAMINA dalam mengelola kuesioner kepuasan agen atau pelanggan terhadap PT. PERTAMINA yang lebih efektif dari segi waktu lebih cepat pengerjaannya, perhitungannya akurat serta lebih praktis dalam mengisi kuesioner.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka perumusan masalahnya adalah membangun sebuah aplikasi Kuesioner di PT. PERTAMINA (Persero) Balongan, Indramayu.

1.3 Maksud dan Tujuan Kerja Praktek

Maksud dari kerja praktek adalah membangun sebuah aplikasi Kuesioner di PT. PERTAMINA (Persero) Balongan, Indramayu.

Sedangkan tujuan dari dibangunnya aplikasi Kuesioner di PT PERTAMINA (Persero) Balongan, Indramayu adalah :

1. Mengetahui kepuasan agen yang menjadi cabang dari PT. PERTAMINA (persero)
2. Mengetahui sesuai atau tidaknya jumlah BBM yang di kirimkan kepada agen
3. Mengetahui data hasil polling pelanggan yang memesan BBM

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi kuesioner ini hanya memberikan responsi kepada para pelanggan untuk memberikan polling terhadap setiap pertanyaan yang di berikan.
2. User yang menggunakan aplikasi ini adalah Kepala staff di SPBU yang telah bekerja sama dengan PT. PERTAMINA (PERSERO) balongan Indramayu
3. Metode analisis yang digunakan dalam pembangunan sistem ini berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan Flowchart dan ERD

(Entity Relationship Diagram) dan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan DFD *(Data Flow Diagram*).

4. Pemodelan Analisis Perangkat lunak yang digunakan adalah sistem operasi Microsoft windows XP SP2, Bahasa Pemrogramannya menggunakan *php*, serta menggunakan *databasenya* yaitu mySQL.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimana sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengumpulan perangkat lunak.

1.5.1 Tahap pengumpulan data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer adalah sebagai berikut [2]:

a. Studi pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

b. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

1. Wawancara

Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan Tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil, yaitu bpk. Bambang rubianto, selaku Kepala keuangan di PT. PERTAMINA (PERSERO) balongan, indramayu.

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil, dalam hal ini adalah di PT. PERTAMINA(PERSERO) balongan, indramayu..

1.5.2 Tahap pengembangan perangkat lunak

Tahap pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode waterfall.

Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall (Gambar 1.1) adalah sebagai berikut [3] :

a. *System engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun.

Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

b. *Requirement analiysis*

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak.

c. *Design*

Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan requirements analisis. Hasil akhirnya berupa spesifikasi

rancangan yang sangat rinci sehinggga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

d. *Coding (implementasi)*

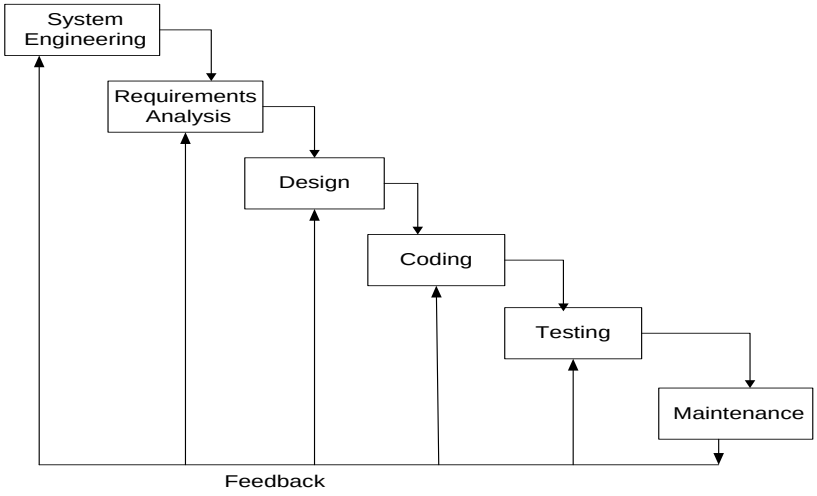
Pengkodean yan mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing (pengujian)*

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

f. *Maintenance (perawatan)*

Menangani perangkat lunak yang sudah selesai agar dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.



Gambar 1.1 Metode Waterfall [I]

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang kerja praktek, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang profil perusahaan serta dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar dalam perancangan, analisis kebutuhan sampai dengan implementasi dan pengujian sistem.

BAB III IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini berisi implementasi dari perancangan sebelumnya. Serta pengujian aplikasi kuesioner yang telah di buat

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapat dari pembahasan dan aplikasi yang telah dibuat.