BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Praktek Kerja Lapangan

Di adakannya kerja prakatek di Pusat Pengembangan Dan Pemberdayaan Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA) di karenakan penulis ingin mencoba sudah sejauh mana pelajaran yang telah di dapat oleh penulis pada bangku perkuliahan. Penulis di tempat pada bagian IT agar sesuai dengan ap yang penulis dapatkan pada bangku perkuliahan dan penulis ambil yaitu Manajement Informatika.

Pada bagian ini penulis di tugaskan untuk membangun sebuah System Informasi Ruangan di karenakan System Informasi Ruangan yang ada pada perusahaan ini masih berjalan secara manual. Sistem Informasi Ruangan ini merupakan program berbasis web menyimpan ruangan yang sudah terisi maupun yang belum terisi sehinga memudahkan user untuk mengecek ruangan mana saja yang sudah terpakai maupun belum terpaki.

1.2. Identifikasi dan Rumusan masalah

a. Identifikasi Masalah

Penulis menemukan beberapa masalah dalam sebuah System Informasi Ruang yang sedang di jalankan di karenakan System Informasi Ruangan yang di gunakan masih secara manual.

1. Belum maksimalnya system ruangan di karenakan masih mengandalkan secara manual untuk melihat ruangan yang akan di pakai.
2. Di karenakan masih Sistem Informasi Ruangan yang ada masih manual maka, butuh waktu untuk mempelajari dan menyesuaikan logika dalam pola peng-kodingan sistem informasi ruangan tersebut agar program list ruangan dapat terintegrasi.
3. Di butuhkan beberapa data untuk membuat sebuah Sistem Informasi Ruangan.

b. Rumusan masalah

Rumusan masalah di dasar kan kepada identifikasi masalah agar penulis bisa meninjau lebih jauh lagi tentang masalah yang sedang berkembang.

- Bagaimana Sistem Informasi Ruangan berjalan.
- Bagaimana proses Sistem Informasi Ruangan umtuk mengola Ruangan yang akan di isi maupun yang sedang kosong.
- Bagaimana penginputan utntuk database yang menunjang pada Siitem Informasi Ruangan.

1.3. Maksud dan tujuan prakterk dan kerja lapangan

Maksud penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang penulis dapat di bangku perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan, sedangkan tujuan dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk :

1. Untuk mengetahui sudah sejauh mana sistem yang sedang berjalan pada P4TK IPA
2. Untuk membuat sebuah perancangan sistem pada P4TK IPA

1.4. Metode pengembangan system

Penulis untuk membangun sebuah program mengunakan Metode Pengembangan system Model Sekuensial Linier/Model Siklus Kehidupan Klasik.

.

Tahapan-tahapan Model Sekuensial Linier

Model Sekunsial Linier mengikuti aktivitas-aktivitas yaitu:

1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

Karena sebuah perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai adalah dengan membangun syarat semua elemen-elemen sistem dan mengalokasikannya ke perangkat lunak dengan memeperhatiakan hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan database.

2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses menganalisis dan mengumpulan kebutuhan sistem yang telah sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface)* yang diperlukan.

3. Desain

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke adalam sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum terjadinya pengcodingan. Proses ini akan berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural.

4. Pengkodeaan (Coding)

Pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

5. Pengujian

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan apakah semua pernyataan yang sudah diuji benar atau tidak. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan sebuah kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang akan memberikan hasil yang aktual sesuai dengan yang dibutuhkan

6. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan secara berkala. Perubahan tersebut bisa karena mengalami sebuah kesalahan yang fatal di karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan sangat membutuhkan perkembangan fungsional atau untuk kebtuhan kerja.

1.5. Batasan masalah

Dalam masalah yang penulis temukan di P4TK IPA, penulis di tugaskan untuk membangun sebuah System Informasi Ruangan. Dikarenakan pada System ini masih mengunakan system manual untuk melakuan sebuah pengecekan ruanagan. Penulis juga di harapkan bisa mempermudah lagi kerja user untuk melakuan pengecekan ruangan.

1.6. Lokasi dan waktu praktek dan kerja lapangan

Lokasi pelaksanaan Praktek Keja Lapanagan diselenggarakan di :

Nama Perusahaan : **Kantor Pusat P4TKIPA**

Alamat : Jl. Diponegoro No.12 Bandung

Sedangkan untuk waktu Praktek Kerja Lapangan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1.1.
Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

No	Aktivitas	Agustus 2010			September 2010				
		3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membuat program.	■	■						
2.	Mempelajari dari program			■	■				
3.	Menentukan design untuk program.				■				
4.	Melakukan kodingan untuk program.					■	■		
5.	Testing program dibuat agar terhindar dari kesalahan.							■	
6.	Pembuatan program selesai								■