BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, sejalan dengan kemajuan zaman maka penggunaan komputer semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan komputerisasi telah melanda dan semakin berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkungan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern.

Kemajuan teknologi komputer sekarang telah dipergunakan banyak kalangan, salah satunya yaitu perusahaan menggunakan jasa komputer sebagai alat untuk membantu segala kegiatan yang sedang berjalan di perusahaan, seperti halnya perusahaan yang bergerak dibidang jasa **PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk**.

PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk. merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyedia jasa layanan telekomunikasi, dan salah satu produk jasa layanan komunikasi yang diberikan yaitu produk yang bernama **Speedy** yang merupakan produk jasa layanan internet kepada para pelanggan jasa komunikasi yang memanfaatkan produk tersebut untuk melakukan aktivitas komunikasi dan bertukar informasi.

PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk. membutuhkan sebuah sistem aplikasi perangkat lunak untuk melakukan pengolahan data banyak pelanggan pengguna layanannya. Dapat dibayangkan betapa tidak efektifnya jika proses pengolahan data pelanggan mulai dari registrasi, update data, hapus data, hingga penyimpanan data pelanggan dilakukan secara manual menggunakan kertas dan kemudian penyimpanan data menggunakan tool komputer yang masih tergolong dalam tool editor text standar seperti misalnya tool Microsoft Excel yang dpergunakan pada **PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk. Divre III, Tasikmalaya**.

Berdasarakn uraian latar belakang diatas, maka dirasa perlu untuk membangun aplikasi untuk mengolah data pelanggan dengan judul :

“SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PELANGGAN SPEEDY PADA PT. TELEKOMUNIKASI INDONESIA, Tbk. DIVRE III, TASIKMALAYA BERBASIS WEB“

1.2 Perumusan Masalah

Sebelumnya dalam hal ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Belum tersedianya sistem aplikasi yang dapat mencatat data pendaftaran pelanggan baru layanan speedy secara komputasi.
2. Belum tersedianya sistem aplikasi yang mampu melakukan penyimpanan berkas-berkas pendaftaran pelanggan baru secara digital, dimana sebelumnya pendaftaran pelanggan masih menggunakan berkas kertas sehingga kurang efisien nantinya dalam melakukan penyimpanan berkas, update berkas, pencarian berkas pelanggan, hingga menampilkan detail berkas pelanggan.

3. Tidak tersedianya sistem aplikasi yang dapat melakukan pengecekan syarat-syarat kelengkapan pendaftaran pelanggan.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dibangunnya sistem pengolahan data pelanggan berbasis web **PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk. Divre III, Tasikmalaya** adalah untuk membangun sistem pengolahan data pelanggan yang aman, mudahdigunakan, mudah diakses dan meminimalkan kesalahan oleh pengguna.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembangunan sistem ini yaitu :

1. Dapat membantu mempermudah proses pekerjaan dalam hal pengolahan data pelanggan baru.
2. melakukan penyimpanan berkas-berkas pendaftaran pelanggan baru secara digital, dimana sebelumnya pendaftaran pelanggan masih menggunakan berkas kertas sehingga kurang efisien nantinya dalam melakukan penyimpanan berkas, update berkas, pencarian berkas pelanggan, hingga menampilkan detail berkas pelanggan.
3. Dapat membantu proses pengecekan berkas pelanggan secara otomatis.

1.4 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas mencakup beberapa hal yang dibatasai dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem pendaftaran pelanggan baru.
2. Merancang dan membangun sistem aplikasi pengolahan data pelanggan, yaitu pendaftaran, penyimpanan berkas pelanggan dari berkas kertas menjadi berkas digital (berkas hasil scaning), cek syarat kelengkapan berkas data pelanggan, edit data pelanggan, hapus data pelanggan, tambah data pelanggan, lihat detail berkas dan data pelanggan, cetak data pelanggan.
3. Aplikasi yang digunakan untuk membangun sistem ini yaitu :
    a. WampServer 2.0i
    b. XAMPP 1.7.3
    c. Notepad++ 5.6.8r2
    d. Mozilla Firefox 3.6.4
    e. Macromedia Dreamweaver 8

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan laporan ini adalah metode analisis deskriptif yakni suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara jelas hal-hal yang diperlukan dalam membangun sistem serta pelaporan.

1.6 Tahap Pengumpulan Data

1. Studi Wawancara (Interview)

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tatap muka dan tanya jawab secara langsung dengan pihak yang bersangkutan untuk diwawancarai ,sehingga data-data yang diperlukan dapat membantu dalam memecahkan masalah.

2. Studi Dokumentasi (*Dokumenter)*

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mencatat atau mengumpulkan catatan dokumentasi yang tersimpan di dalam arsip.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

   Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang diamati sehingga dapat menjadi bahan dalam penelitian sekaligus mempelajari unsur-unsur penelitian dalam laporan ini

1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan sistem menggunakan *waterfall model*. Adapun metode-metode yang terdapat dalam *waterfall model* yaitu :

1. Rekayasa Perangkat Lunak *(System Engineering)*

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan dibangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar-benar memahami sistem yang akan dibangun dan langkah-langkah serta kebijakan apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem.

2. Analisis Kebutuhan *(Requirements Analysis)*

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

3. Perancangan *(Design)*

   Menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahapan analisis kebutuhan. Hasil akhirnya berupa spesifikasi rancangan yang rinci sehingga mudah diwujudkan pada saat pemrograman.

4. Implementasi *(Coding)*

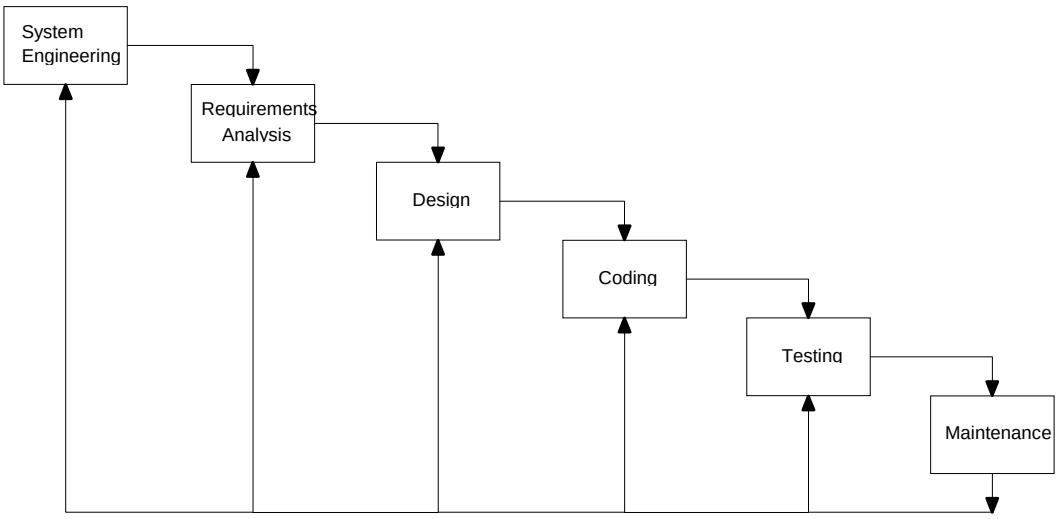
   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil perancangan kedalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. Pengujian *(Testing)*

   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.

6. Perawatan *(Maintenance)*

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



Gambar 1.1 Waterfall

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam laporan kerja praktek ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang Masalah, Perumusan Masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika laporan kerja praktek.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjabarkan profil tempat kerja praktek secara singkat mengenai sejarah instansi logo instansi, badan hukum instansi, Struktur Organisasi dan Deskripsi Pekerjaan.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu membangun Sistem Aplikasi Pengolahan Data Pelanggan Speedy Pada **PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk**. **DIVRE III, Tasikmalaya.**

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan selama melakukan kerja praktek di instansi serta saran yang mungkin dapat berguna bagi para pembaca berhubungan dengan

hasil kerja praktek yang dibuat umumnya, dan penulis khususnya yang melaksanakan kerja praktek.