BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Adhimega Kreasicipta merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam industri manufaktur dan kontraktor interior desain yang beralamat di jalan Soekarno Hatta nomor 571 Bandung. Bisnis utama dari PT Adhimega Kreasicipta adalah menghasilkan barang – barang mebel dan mengerjakan proyek pembangunan toko atau *mall*. Baik itu yang disebut dengan FSS (*Free Standing Store*) atau SIS (*Store In Store*). *Free Standing Store* atau FSS atau yang dulu dikenal dengan *showroom* adalah sebuah toko yang keberadaannya dalam sebuah mall hanya dimiliki oleh satu *brand* tertentu. Sedangkan *Store In Store* atau SIS atau yang dulu dikenal sebagai *counter* adalah sebuah toko yang keberadaanya dalam sebuah mall terdapat beberapa *brand* yang sejenis contohnya adalah *counter* yang berada dalam sebuah *department store*.

Proyek adalah usaha atau kegiatan temporer yang dilakukan untuk membuat sebuah produk, jasa atau hasil yang unik [4]. Temporer dalam hal ini memiliki makna bahwa setiap proyek memiliki batas waktu awal dan waktu akhir [4]. Unik dalam pengertian proyek memiliki makna bahwa walaupun sebuah proyek memiliki jenis yang sama dan memiliki aktivitas yang sama namun setiap proyek memiliki keunikan tersendiri yang membedakan satu proyek dengan proyek yang lain. Sebagai contoh proyek pembangunan sebuah *showroom* walaupun dibangun di lokasi *mall* yang sama namun setiap *showroom* memiliki ciri yang membedakan satu dengan yang lainnya seperti dari warna cat, warna keramik, dan lain lain.

Manajemen proyek merupakan penerapan pengetahuan, keterampilan, peralatan dan teknik dalam setiap kegiatan diproyek untuk memenuhi persyaratan kebutuhan sebuah proyek [4]. Dalam pengerjaan proyek baik itu SIS atau FSS yang dikerjakan oleh PT Adhimega Kreasicipta sering sekali mengalami keterlambatan, yang mengakibatkan kerugian dari kedua belah pihak baik dari sisi perusahaan maupun dari pihak pelanggan.

Salah satu faktor yang menyebabkan keterlambatan proyek di PT Adhimega kreasicipta adalah tidak dibuatnya urutan pekerjaan atau WBS (*Work Breakdown Structure*) oleh manajer proyek beserta staff proyek di PT Adhimega kreasicipta. Hal tersebut dikarenakan belum mampunya manajer proyek beserta staff proyek di PT Adhimega kreasicipta dalam membuat WBS. Tidak adanya WBS mengakibatkan aktivitas kegiatan pekerjaan proyek yang dikerjakan oleh PT Adhimega kreasicipta tidak memiliki acuan dan tidak berurutan.

Faktor lain yang menyebabkan keterlambatan proyek di PT Adhimega kreasicipta adalah tidak dibuatnya RAB (Rancangan Anggaran Biaya) oleh manajer proyek beserta staff proyek. Tidak adanya RAB mengakibatkan pengajuan dana yang dilakukan oleh tim proyek kepada bagian keuangan selalu terkesan mendadak. Hal tersebut dikarenakan tim proyek tidak mampu menganggarkan biaya dalam setiap aktivitas yang dikerjakan.

Faktor terakhir yang dapat menyebabkan keterlambatan proyek di PT Adhimega Kreasicipta adalah kesulitannya manajer proyek di PT Adhimega kreasicipta dalam menentukan siapa penanggung jawab dalam setiap kegiatan yang ada di proyek.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dari itu penulis bermaksud untuk membuat Sistem Informasi Manajemen Proyek di PT Adhimega Kreasicipta. Dan diharapkan dengan menggunakan sistem informasi tersebut proyek yang dikerjakan oleh PT Adhimega Kreasicipta dapat selesai tepat waktu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, maka yang jadi pokok permasalahan adalah :

1. Tidak adanya urutan kerja atau WBS (*Work Breakdown Structure*) dalam mengerjakan proyek.
2. Tidak adanya pembuatan RAB (Rancangan Anggaran Biaya).
3. Kesulitannya manajer proyek PT Adhimega kreasicipta dalam menentukan penanggung jawab dalam setiap kegiatan proyek.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas,maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi manajemen proyek di PT Adhimega Kreasicipta dan diharapkan dengan menggunakan sistem informasi ini dapat menanggulangi keterlambatan penyelesaian proyek yang dikerjakan PT Adhimega Kreasicipta. Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain :

1. Membuat urutan pekerjaan dalam mengerjakan proyek atau WBS (*Work Breakdown Structure*).
2. Membuat RAB (Rancangan Anggaran Biaya).
3. Membantu manajer proyek PT Adhimega kreasicipta dalam menentukan penanggung jawab dalam setiap kegiatan proyek.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membangun aplikasi ini antara lain :

1. Sistem informasi manajemen proyek yang dibangun hanya menangani masalah *schedule* atau jadwal, urutan pekerjaan atau WBS, RAB, dan pemilihan personil.
2. Data yang digunakan berasal dari PT Adhimega Kreasicipta yaitu data proyek, dan data pegawai.
3. Metode yang digunakan dalam membuat *schedule* / penjadwalan proyek adalah menggunakan *critical path method*.
4. Pemodelan perancangan sistem menggunakan pemodelaan DFD (*Data Flow Diagram*).
5. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah C# dan MySql sebagai DBMS.
6. Pengguna sistem adalah manajer proyek, PIC Proyek dan MIS/EDP.
7. Implementasi sistem akan berjalan di PT Adhimega Kreasicipta.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpresentasikan sesuatu, misalnya kondisi atau

hubungan yang ada. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek yang diteliti secara tepat. Berikut digambarkan bagan metodologi penelitian seperti terlihat pada gambar 1.1.



Gambar 1.1 Bagan Metodologi Penelitian

1. Observasi

Pada tahap ini dilakukan observasi pada objek penelitian dalam hal ini PT Adhimega Kreasicipta. Pada tahap observasi dilakukan pencarian terhadap permasalahan yang terjadi di PT Adhimega kreasicipta dan mencari solusi dari permasalahan tersebut.

2. Studi literatur

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dengan pengumpulan data dengan cara mengumpulkan jurnal dan bacaan – bacaan yang sesuai dengan topik

permasalahan yang terjadi di PT Adhimega Kreasicipta. Khususnya tentang manajemen proyek.

3. Analisis sistem yang berjalan

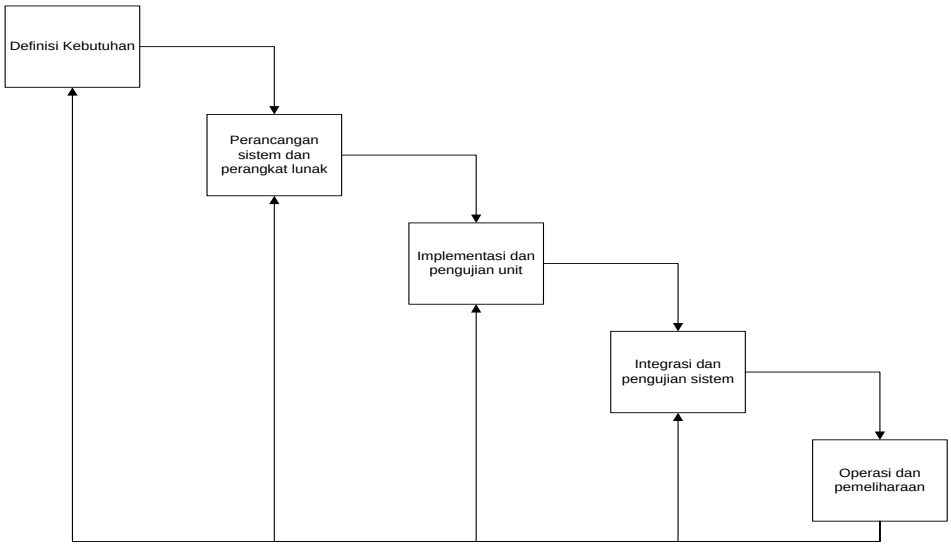
Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan di PT Adhimega kreasicipta.

4. Analisis sistem yang akan dibangun

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem yang akan dibangun di PT Adhimega kreasicipta.

5. Pengembangan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*. Berdasarkan buku *software engineering* yang ditulis oleh Ian Sommerville perangkat lunak secara *waterfall* meliputi beberapa proses yang diilustrasikan dalam gambar 1.2 dibawah ini:



Gambar 1.2 Perangkat Lunak Secara *Waterfall* [7].

5.1 Definisi kebutuhan

Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan survey langsung ke PT Adhimega Kreasicipta, melakukan wawancara dengan manajer proyek, mengunjungi proyek yang dikerjakan, mendefinisikan kebutuhan yang dibutuhkan dalam membangun

sistem, menetapkan batasan sistem yang akan dibangun dan menetapkan tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan sistem.

5.2 Perancangan sistem dan perangkat lunak

Pada tahap ini yang dilakukan adalah dengan membuat gambaran dari proses bisnis yang terjadi di PT Adhimega Kreasicipta, membuat desain dari perangkat lunak dengan tools desain yang telah didefinisikan sebelumnya.

5.3 Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah dengan melakukan implementasi dari desain yang telah digambarkan pada tahap sebelumnya,

5.4 Integrasi dan pengujian sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang sudah dibangun sebelum dijalankan di PT Adhimega Kreasicipta.

5.5 Operasi dan pemeliharaan

Pada tahap ini sistem dijalankan dan dilakukan pemeliharaan terhadap sistem yang berjalan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disususn untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 akan menjelaskan tentang latar belakang masalah dari pembuatan, identifikasi masalah, maksud dan tujuan pembuatan sistem informasi, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 akan menjelaskan tentang profil dan struktur organisasi PT Adhimega kreasicipta, teori pendukung tentang pembangunan sistem informasi, metode yang akan dipakai dalam pembangunan sistem informasi dan *tools* yang akan digunakan dalam pembangunan sistem informasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 akan menjelaskan tentang analisis sistem dimana mencakup analisis sistem informasiyang akan dibangun, analisis metode yang akan dipakai, analisis kebutuhan non-fungsional yang diantaranya ada analisis kebutuhan perangkat lunak, perangkat keras dan analisis pengguna, analisis fungsional yang diataranya DFD (*Data Flow Diagram).* Serta perancangan sistem yang mencakup perancangan komponen sistem informasi, perancangan struktur menu, perancangan antarmuka, jaringan semantik dan perancangan metode.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 ini membahas tentang implementasi, terdiri atas implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, dan pengujian, yang terdiri atas pengujian alpha, pengujian beta, serta kesimpulan hasil pengujian apakah sudah sesuai dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat pada bab 3.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 ini berisi kesimpulan dari hasil pembangunan sistem informasi, apakah tujuan penelitian sudah terpenuhi atau belum. Dalam bab ini juga dibahas tentang saran untuk perbaikan dan menindak lanjuti pengembangan sistem informasi ini selanjutnya.