BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Basic IT Team adalah sebuah perusahaan di bidang jasa pembuatan aplikasi dan aplikasi web. Setiap perusahaan memiliki keterkaitan informasi antara satu karyawan dan yang lainnya. Dan seiring berjalannya perusahaan, ditemukanlah beberapa kendala yang berkaitan dengan pengetahuan yang dimiliki perusahaan tersebut. Kendala-kendala yang muncul ini dapat dihindari dengan menggunakan konsep penyimpanan data. Disisi lain, ini akan membantu perusahaan dalam menyimpan data kasus pemrograman yang mereka miliki. Hal ini diharapkan dapat membangkitkan pengetahuan-pengetahuan tersembunyi, yang akan dibutuhkan oleh sesama karyawan di perusahaan tersebut.

Masalah yang dihadapi oleh perusahaan ini, diantaranya berkaitan dengan beberapa pengetahuan yang bersifat pengalaman dan bakat (tacit) yang masih tersimpan di dalam individu karyawan, dimana pengetahuan itu mungkin juga dibutuhkan oleh karyawan lainnya. Selain itu, pencarian pengetahuan tentang solusi dari sebuah masalah yang sama sering dilakukan berulang kali, baik oleh karyawan yang sama maupun berbeda, karena belum ada media yang menyimpan pengetahuan yang sudah pernah terpakai oleh karyawan agar dapat ditinjau ulang. Disisi lain, masalah dalam melakukan *maintenance* aplikasi dan web merupakan masalah yang sering ditemukan, seringkali karyawan baru merasakan kesulitan dalam maintenance karena harus mengetahui alur perubahan pengembangan perangkat lunak dari awal. Data kasus pemrograman ini disebut Data Kasus Pemrograman Internal.

Maka dari itu, diperlukan sebuah media untuk menyimpan konten-konten data yang dibutuhkan secara terpusat. Data tersebut akan disimpan secara terpusat di dalam sebuah media, menjadi sebuah konten yang dikategorikan berdasarkan topiknya. Konten-konten tersebut dapat dilihat oleh karyawan lain sebagai informasi dan referensi dalam penyelesaian kasus. Semua proses diatas, akan tercakup didalam sebuah aplikasi penyimpanan data yang akan digunakan oleh Programmer Basic IT Team.

Dengan adanya media ini, diharapkan dapat membantu mengumpulkan data dan menyimpan informasi yang pernah digunakan, serta mencatat perubahan perkembangan dalam development aplikasi, sebagai tujuan dari dibangunnya aplikasi penyimpanan data sebagai penyimpan referensi dan kasus data pemrograman yang ada di perusahaan.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berikut adalah identifikasi serta rumusan masalah yang muncul untuk pembuatan Knowledgebase ini.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diterangkan diatas, maka penulis mengidentiikasikan permasalahan yang ada pada Perusahaan Basic IT Team diantaranya :

a. Sulitnya mengumpulkan pengetahuan dari programmer.
b. Pencarian informasi untuk memecahkan masalah yang sama sering dilakukan berulang kali baik oleh pogrammer yang sama maupun berbeda.
c. *Maintenance* aplikasi sering terhambat dari segi waktu.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan identifikasi masalah yang ada maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

a. Bagaimana cara mengumpulkan pengetahuan pemrograman milik programmer.
b. Bagaimana cara mengumpulkan data kasus yang pernah diselesaikan oleh programmer perusahaan.
c. Bagaimana cara mencatat perubahan dalam *development* aplikasi.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan di Basic IT Team.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Penyimpanan Data yang diharapkan dapat diterapkan di Basic IT Team.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembangunan media Knowledgebase ini adalah :

a. Menjadi media penyalur pengetahuan pemrograman milik sesama programmer.
b. Mengumpulkan data kasus yang pernah diselesaikan oleh programmer perusahaan kedalam bentuk sebuah konten atau dokumen yang dapat di baca atau di unduh.
c. Membantu dalam melakukan *maintenance* aplikasi dengan mencatat setiap perubahan pada file yang dilakukan pada saat pengembangan aplikasi.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terbagi dalam dua jenis, yaitu kegunaan praktis dan akademis. Kedua kegunaan ini pun terbagi lagi menjadi beberapa poin, sebagaimana dijelaskan dibawah ini.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dibagi dalam dua poin, yaitu :

a. Bagi Instansi

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengumpulkan data informasi yang pernah digunakan dan memudahkan mencatat perubahan *development* aplikasi di Perusahaan Basic IT Team.

b. Bagi Pegawai

   Media penyimpanan data ini diharapkan dapat dimanfaatkan untuk memudahkan kinerja programmer Basic IT Team.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis terbagi dalam tiga poin, yaitu :

a. Bagi Pengembangan Ilmu

   Penulis berharap agar dapat menambah sumbangan ilmu dalam pengembangan sistem informasi akademik di suatu instansi.

b. Bagi Peneliti Lain

   Dari hasil penelitian ini, diharapkan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dapat mengembangkan kembali sehingga menjadi lebih baik.

c. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti yaitu mendapatkan informasi yang belum pernah di dapatkan sebelumnya, dan mengimplementasikan ilmu yang di pelajarinya.

1.5. Batasan Masalah

Hal-hal yang tercakup dalam produk yang akan dibangun ini adalah :

a. Sistem yang dibangun dipersiapkan agar dapat dijalankan pada OS Windows.
b. Sistem merupakan sebuah media yang berbentuk web.
c. Media ini dibangun dengan menggunakan Sistem Pemodelan Model View Control (MVC).
d. Dibangun menggunakan framework CodeIgniter.
e. Konten dikategorikan berdasarkan bidang masing-masing dan diberikan tag.
f. Konten yang ditangani oleh media ini adalah data dan informasi dari Programmer Basic IT Team.
g. Data yang disimpan merupakan data dalam bidang pengkodean.
h. Digunakan oleh karyawan internal Programmer Basic IT Team Bandung.
i. Untuk mengakses media, user harus melakukan login terlebih dahulu dan terdaftar sebagai user aktif.
j. Setiap user yang melihat konten (selain pemilik konten) akan menambah nilai view konten.
k. Konten dapat dikomentari oleh setiap user yang telah terdaftar di Media Knowledgebase.
l. Komentar harus di-*approve* terlebih dahulu oleh pemilik konten.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di Perusahaan Basic IT Team yang berlokasi di Jalan Raya Bojongsoang, Komplek Griya Bandung Asri 1, Blok D No. 258, Bandung. Dengan rician waktu penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1
Tabel Jadwal Pengerjaan

No	Tahapan	Oktober 2014				November 2014				Desember 2014				Januari 2015				Februari 2015			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Business Modeling																				
	Business Process Modeling																				
2	Requirement Analysis																				
	Requirement List																				
	Use Case																				
3	Design																				
	Penentuan Arsitektur																				
	Perancangan Diagram																				
	Perancangan Antarmuka																				
4	Implementation																				
	Prototype																				
	Coding																				
5	Testing																				

Dokumentasi dan pemeriksaannya dilakukan pada bulan ke-1 hingga ke-5 secara berkala, untuk menjaga pendokumentasian tetap sesuai dengan sistem.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari lima bab, yaitu :

a. Bab I Pendahuluan

   Berisi latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II Landasan Teori

Berisi teori dasar yang mendukung penulisan Skripsi, mencakup metoda atau teknik yang digunakan, teori tentang permasalahan, uraian singkat perangkat implementasi yang dipakai, dan kerangka penyelesaian masalah.

c. Bab III Objek dan Metode Penelitian

Berisi penjelasan tentang hasil pendefinisian kebutuhan dari permasalahan yang dijadikan topik TA atau Skripsi berikut pemodelannya. Diantaranya uraian singkat sejarah, struktur organisasi, fungsi unit organisasi, metode penelitian, dan analisis sistem yang berjalan.

d. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini membahas tentang uraian hasil analisis kebutuhan sistem informasi, seperti perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antar muka, implementasi instalasi program, penggunaan program, dan pengujian.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

Berisi kesimpulan (hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah) dan saran (terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan-perbaikan) tentang kasus TA atau Skripsi.