BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. INTI (Persero) adalah sebuah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang berada dibawah pengelolaan industri telekomunikasi sinergis (BPIS) yang bergerak dibidang peralatan telekomunikasi. PT. INTI (Persero) merupakan salah satu badan yang berdiri sendiri dengan status perusahaan perseroan yang menjelma dari kegiatan dengan perusahaan telekomunikasi. Sejak berdirinya hingga sekarang, telah banyak mengalami perubahan selama perkembangannya. Selain itu sesuai dengan kebutuhan pengguna. PT. INTI (Persero) juga menyiapkan diri untuk menjadi penyedia solusi total infokom, termasuk mencarikan penyelesaian permasalahan pendanaan yang dihadapi konsumen. Berpusat di Bandung dengan 695 karyawan tetap (Posisi Maret 2009), PT. INTI (Industri Telekomunikasi Indonesia) telah berkiprah dalam bisnis telekomunikasi selama 35 tahun.

Perkembangan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat pada saat ini, terutama pada bidang informasi dalam dunia maya (internet). Saat ini bertukar suatu informasi antar komputer lain sudah lah tidak sulit lagi. Ketika banyak pengguna telah menggunakan komputer, mereka telah berbagi file dan memindahkan data dari suatu komputer ke komputer lainnya. Pada awal penggunaan komputer, *floopy disk* merupakan satu-satunya cara untuk berbagi *file* dan data. Setelah itu , berbagai macam metode *file sharing* diimplementasikan sehingga komputer dapat terhubung satu dengan lainnya. *File Sharing*, pada istilah internet merupakan cara pertukaran *file* antar komputer melalui internet, LAN, WLAN dan media komunikasi data lain nya. Istilah "*file sharing*" juga dapat mengacu pada disk sharing atau *server sharing* diantara komputer pada suatu jaringan tertutup (*Closed Network*). Sementara *File Sharing* menawarkan kemudahan *transfer file* antar pengguna.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Saad Noor selaku kepala Sub Divisi Sistem Informasi di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia yang beralamat di Jl. Moh. Toha No 77 Bandung 40253, Indonesia. Dimana pegawai pada divisi Manajemen Sistem Informasi membutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat mengolah Dokumen atau *File* seperti risalah rapat, laporan dan hasil berbasis web, dimana mereka masih menggunakan cara manual seperti mengambil *file* atau dokumen tersebut ke server di lantai 10 yang tentunya membutuhkan banyak

waktu dan tenaga dan khususnya untuk *file sharing* ini belum menggunakan konsep database pada umumnya. Sehingga dalam penyimpanan data tidak tersruktur dengan baik, data hanya tersimpan di server tanpa adanya pengolahan secara basis data sehingga saat pegawai membutuhkan file tersebut pada suatu waktu maka akan mengalami kesulitan dalam menemukan file tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, maka kami membuat sebuah aplikasi "Sistem Informasi *File Sharing* PT. Industri Telekomunikasi Indonesia" yang diharapkan dengan setelah adanya aplikasi ini maka akan mempermudah pegawai dalam manajemen file yang telah diarsipkan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun perumusan masalah dari Kerja Praktek ini adalah bagaimana membangun Aplikasi *File Sharing* di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari kegiatan Kerja Praktek ini adalah untuk memenuhi kriteria dan komponen penilaian Mata Kuliah Kerja Praktek.

1.3.2 Tujuan

1. Mempercepat proses pengarsipan data.
2. Memudahkan petugas dalam pengelolaan data yang sudah diarsipkan
3. Mengkategorikan data berdasarkan jenis data tersebut, sehingga memudahkan pengguna saat akan menggunakan data tersebut.
4. Sebagai tempat penyimpanan data agar tersimpan dengan rapih.

1.4 Batasan Masalah

Pembuatan Perangkat Lunak Sistem Informasi *File Sharing* memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di PT. INTI divisi Manajemen Sistem Informasi

2. Perangkat lunak ini dibangun khusus untuk mengelola *file* seperti laporan dan risalah rapat.
3. Pengolahan data hanya dilakukan oleh Karyawan PT. INTI
4. *File* yang di unggah harus menggunakan format *pdf*.
5. Ukuran maksimal dalam mengunggah *file* adalah 50 MB.
6. Pengguna dapat mengunggah, mengunduh dan mencari *file* yang diperlukan setelah melakukan login.
7. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *php*.
8. *Editor* yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS 4
9. *Database* yang digunakan adalah MySQL
10. *Browser* yang digunakan adalah Mozilla Firefox.
11. Aplikasi ini berjalan pada media *website*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dan 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 pengembangan 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 :

1. 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.

2. 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 Bapak Saad Noor selaku Kepala Sub Divisi Sistem Informasi Manajemen di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

2. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke PT. Industri Telekomunikasi Indonesia (Persero).

1.5.2. Tahap pengembangan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a. Communication

Pada tahap ini dilakukan konsulasi kepada user system. Tujuannya untuk mendefinisikan fitur-fitur perangkat lunak dan fungsinya.

b. Planning

Pada tahap ini akan menghasilkan *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

c. Modelling

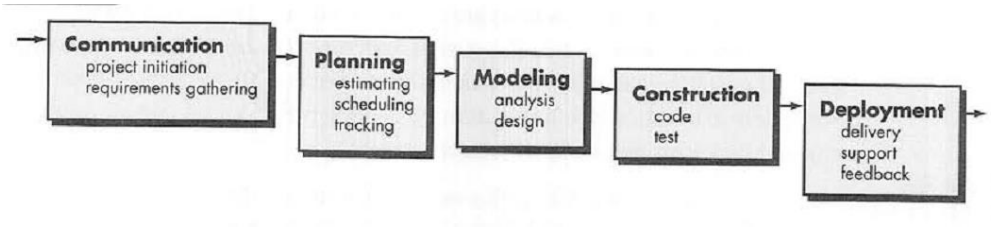
Proses ini digunakan untuk menciptakan sebuah alur untuk dapat memahami gambaran apa saja yang akan terlihat, bagaimana penyusunannya, dan banyak karakteristik lainnya. Hal ini dilakukan dengan menciptakan model untuk lebih memahami kebutuhan perangkat lunak dan desain yang akan mencapai persyaratan.

d. Construction

Pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e. Deployment

Perangkat lunak (sebagai badan yang lengkap atau sebagian) yang dikirimkan ke pelanggan yang mengvaluasi disampaikan produk dan memberikan umpan balik berdasarkan evaluasi.



Gambar 1. Model Pengembangan Perangkat Lunak Waterfall (Pressmann, 2010)

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai profil perusahaan (PT. Industri Telekomunikasi Indonesia) yang meliputi sejarah, logo, badan hukum, struktur organisasi dan *job description*, serta teori-teori yang digunakan dalam membangun sistem informasi *file sharing* di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan pembangunan Sistem Informasi *File Sharing* di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini didalamnya berisi dari kesimpulan mengenai seliruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT. Industri Telekomunikasi Indonesia serta saran untuk pengembangan aplikasi yang telah di rancang.