BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. ValueStream Internasional (VSI) adalah sebuah perusahaan IT, dimana VSI dibentuk untuk fokus pada pengelolaan terkait bisnis transaksi. salah satu layanannya adalah *switching system. Switching system* adalah sistem yang menghubungkan antara mitra dengan *Biller* atau dengan *gateway* pembayaran. Pada sistem *switching* ini mitra terbagi dua yaitu agen dan loket. Setiap agen memiliki beberapa loket dan setiap loket dimiliki oleh satu agen. Loket melayani pembayaran berupa tagihan PLN, pembayaran telepon, air atau *voucher* prabayar selular. *Biller* adalah Perusahaan yang menagih pembayaran diantaranya PLN, PDAM, TELKOM dan sebagainya.

Bagian administrasi VSI merupakan bagian yang berperan penting dalam proses administrasi dalam berbagai hal. Salah satu pekerjaannya adalah mengurus pendaftaran dan keaktifan loket. Selama ini proses pendaftaran loket dilakukan oleh agen dengan mengisi form yang sudah disediakan kemudian dikirim ke bagian administrasi VSI. Kemudian bagian administrasi mengkoreksinya. Jika ada kesalahan pengisian maka administrasi akan memberitahu agen untuk mengoreksi data tersebut via email. Jika tidak ada masalah maka akan memasukkan ulang data form tersebut ke dalam sistem *switching.* Selain itu administrasi beserta agen berhak mengatur keaktifan loket dan versi loket.

Proses pendaftaran ini berlangsung untuk banyak loket karena setiap agen memiliki puluhan bahkan ratusan loket. Hal tersebut akan menimbulkan banyak antrian pendaftaran karena bagian administrasi harus memasukkan ulang data loket-loket tersebut, sehingga menyebabkan proses pendaftaran loket yang lama. Proses pendaftaran loket yang lama akan menyebabkan agen yang ingin membuka loket harus menunggu lama untuk loketnya dibuka dan loket terlambat dibuka.

Berdasarkan masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem yang mengatur pendaftaran loket yang bisa menghubungkan agen dan administrasi beserta sistem

switching. Dan mempercepat proses pendaftaran. Maka kerja praktek ini berinisiatif membangun Aplikasi *Vpos management agen dan loket.*

1.2 Rumusan Masalah

Melihat dari latar belakang yang ada maka diharapkan sistem tersebut dapat berjalan dengan baik, maka rumusan masalah pada laporan ini yaitu bagaimana cara membangun Aplikasi *Vpos management agen dan loket*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, maka maksud dari penulisan laporan ini adalah membangun Aplikasi *Vpos management agen dan loket* pada PT VALUESTREAM INTERNATIONAL.

Adapun tujuan dari sistem ini adalah:

1. Mempermudah agen dan administrasi VSI dalam pendaftaran loket maupun pengaturan loket.
2. Mempermudah dan percepat proses pendaftaran loket.

1.4 Batasan Masalah

Sebagaimana disebutkan dalam latar belakang ada beberapa permasalahan yang dianalisa oleh penulis, namun pada kerja praktek ini dan dapat dibuatkan penyelesaiannya yaitu:

1. Data yang digunakan adalah data loket saja. Proses yang terjadi adalah proses pendaftaran loket, *upgrade* loket dan tutup loket.
2. Aplikasi yang dibuat adalah berbasis web agar setiap agen diberbagai daerah bisa mendaftarkan, mengatur loket di daerah masing masing.
3. Pendaftaran *Aplikasi Vpos Management Agen dan Loket* hanya dapat dilakukan di Indonesia.
4. Pemodelan proses menggunakan diagram konteks dan DFD (*Data Flow Diagram).*

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana 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 pembangunan aplikasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data *primer* yaitu sebagai berikut:

a. 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.

b. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

1. Wawancara (*Interview*)

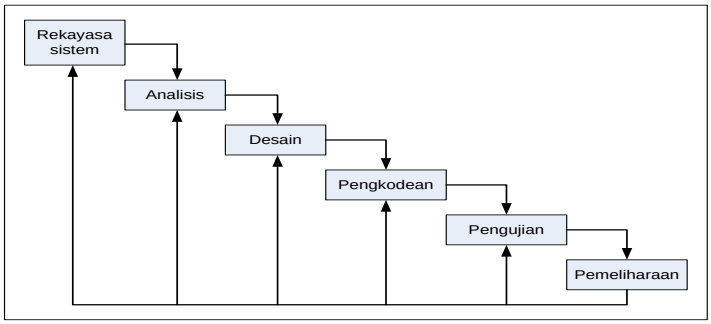
   Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak (responden) yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem yang akan dibangun guna memperoleh data yang tepat dan akurat.

2. Pengamatan (*Observasi*)

   Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung di lapangan baik secara fisik (alat-alat yang dipakai) maupun konsep (cara kerja dari alat-alat yang dipakai).

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan adalah dengan pendekatan metode *waterfall* yang dapat digambarkan seperti berikut ini.



Gambar 1-1 Paradigma *Waterfall* (*Classic Life Cycle*)

Adapun tahapan-tahapan pada metode *watterfall* (*Classic Life Cylce*) adalah sebagai berikut:

1. Rekayasa sistem, yaitu kerja dimulai dengan membangun syarat dari semua elemen sistem dan mengalokasikan beberapa subset dari kebutuhan ke perangkat lunak.
2. Analisis (*Analysis*), yaitu proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan ke sistem informasi. Harus dapat dibentuk domain informasi, fungsi yang dibutuhkan performasi dan antarmuka. Hasilnya harus didokumentasikan dan di-*review* ke pemakai sistem informasi.
3. Desain (*Design*), yaitu mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti dan desain ini harus didokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi sistem informasi.
4. Penulisan (*Coding*), yaitu transformasi hasil desain ke dalam bentuk yang dimengerti mesin, yaitu dengan langkah penulisan program. Jika desainnya detil maka *coding* dapat dicapai dengan maksimal.
5. Pengetesan (*Testing*), setelah kode program selesai dan program dapat berjalan, *testing* dapat dimulai. *Testing* menfokuskan pada logika internal dari sistem informasi, fungsi internal, mencari segala kemungkinan kesalahan dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*), sistem informasi ketika dijalankan dilingkungan pemakai mungkin mengalami *error*, atau pemakai meminta penambahan fungsi, hal ini menyebabkan faktor pemeliharaan sangatlah penting

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1: PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini berisi tentang pembahasan masalah secara umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktisi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Berisi profile Tempat Kerja Praktek, Badan Hukum instansi, Struktur Organisasi dan Landasan Teori

BAB 3: PEMBAHASAN

Terdiri dari Analisa sistem lama, struktur datanya, Arsitektur Perangkat Lunak, Desain Input Output, Desain Menu, dan Model yang digunakan.

BAB 4: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan tugas dan penulis mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan penyusunan tugas ini, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan dimasa yang akan data.