BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Kimia Farma (Persero) Tbk. Plant Bandung yang terletak di kota Bandung Provinsi Jawa Barat adalah badan usaha milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang farmasi dan obat-obatan yang mendapat pengawasan dari departemen kesehatan juga merupakan unit produksi Bandung yang mempunyai kegiatan bisnis utama yaitu memproduksi obat-obatan meliputi:ketersediaan tablet, ketersediaan sirup atau suspense (sirup yang lebih kental dari pada biasanya Contoh:Scoot Emultions), ketersediaan Fitrofarmaka (Contoh:NK Sari, Batugin), sediaan pil KB dan sediaan alat kontrasepsi dalam Rahim (AKDR), Juga memproduksi bahan baku meliputi garam kina. Hal ini membutuhkan ketelitian agar tidak terdapat kesalahan dalam pengaturan dan penyusunan bahan baku.

PT Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung ini untuk mengefisienkan waktu sudah menerapkan sistem informasi *fingerprint* untuk melakukan absensi pegawai di PT Kimia Farma. Berdasarkan hasil wawancara dengan Staf IT di PT Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung implementasi sistem informasi yang digunakan saat ini belum maksimal, salah satunya yaitu pendataan pegawai yang kerja lembur masih dilakukan secara manual sehingga mempersulit untuk membuat dan melaporkan data lembur pegawai serta mempersulit penyimpanan

dan pengumpulan data lembur pegawai secara keseluruhan karena belum menggunakan *database*. Akibatnya pegawai harus mengisi form pengajuan lembur secara manual lalu memberikannya ke personalia untuk disetujui terlebih dahulu, kecuali pegawai yang bagian produksi harus meminta persetujuan dulu ke *PPIC(Product Planning Inventory Control)* sebelum disetujui oleh personalia. Hal di atas menyebabkan kurang efektifnya sistem pengajuan lembur yang sedang berjalan berdasarkan masalah di atas, sistem yang berjalan di PT. Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung diperlukan adanya pengembangan sistem informasi pendataan pegawai yang melakukan lembur.

1.2 Rumusan Masalah

a. Bagaimana sistem informasi pendataan pegawai yang lembur pada sistem yang sedang berjalan di PT Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung.
b. Bagaimana pengembangan sistem informasi pendataan pegawai yang lembur di PT Kimia Farma (Persero) Tbk Plant bandung.
c. Bagaimana implementasi sistem informasi pendataan pegawai yang lembur di PT Kimia Farma (persero) Tbk Plant Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan tugas ini, yaitu mengembangkan sistem informasi pendataan lembur karyawan secara teknis dan fungsional di PT. Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung.

Tujuan yang akan dicapai dari pengembangan aplikasi adalah :

1. Mempermudah membuat, melaporkan data lembur pegawai yang telah disetujui oleh pihak personalia. Dikarenakan data lembur pegawai masih tersebar disetiap jenisnya.
2. Mempermudah penyimpanan data lembur pegawai secara keseluruhan, sehingga lebih efisien dengan menggunakan *database.* Dikarenakan database lembur kerja masih tersebar pada setiap jenisnya.
3. Mempercepat pengumpulan data lembur pegawai. Dikarenakan data lembur karyawan masih tersebar di setiap jenisnya.

1.4 Batasan Masalah

Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem yang lain atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Agar permasalahan yang terjadi di PT. Kimia Farma (Persero) Tbk Plant Bandung lebih jelas dan terurut, maka diperlukan pembatsan antara lain:

1. Aplikasi pendataan lembur pegwai, dibangun dengan program aplikasi agar mudah digunakan.
2. Data yang terlibat dalam pembuatan aplikasi ini adalah data user dan data pegawai.
3. Laporan yang disajikan yaitu penggabungan data lembur pegawai secara keseluruhan dalam bentuk tabel.
4. Pemodelan data yang dibuat mengguanakan pemodelan PBO (pemprograman berorientasi objek).

1.5 Metode Penelitian

Metode penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan ini adalah metode deskriptif yaitu menggambarkan semua data yang ada kemudian dianalisa dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung dan selanjutnya mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Observasi

   Observasi adalah suatu cara yang dilakukan secara langsung ke objek yang ada hubungannya dengan topik serta judul yang penulis.

2. Wawancara

   Wawancara adalah suatu cara pengumpulan data melalui tanya jawab kepada narasumber yang bersangkutan mengenai sistem informasi yang digunakan saat ini.

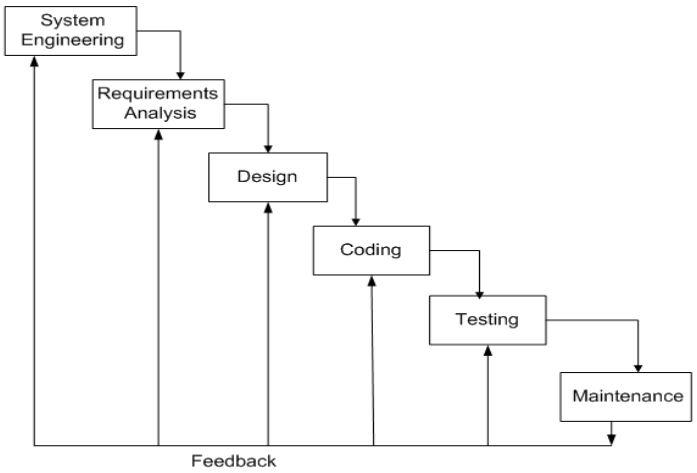
3. Studi Pustaka

   Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah data - data yang diberikan dari instansi.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan model *waterfall*. Model *Waterfall* adalah suatu jenis model

pengembangan sistem teknologi informasi yang diperkenalkan pada tahun 1970 oleh Winston W. Royce. Tujuan model ini adalah untuk memperkenalkan bagaimana proses desain sistem sebagai kerangka untuk pengembangan sistem dalam upaya membantu secara teratur dan efisien melalui suatu rangkaian tahapan dengan analisa kelayakan sistem termasuk atas *release* sistem dan pemeliharaannya. Dinamakan *waterfall* karena model tersebut menggambarkan arah kemajuan sistem dari puncak ke bawah, seperti air yang terjun dari suatu ketinggian dengan berbagai panoramanya. Untuk lebih jelasnya Metode yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 1.1 di bawah ini.



Gambar 1.1 *Model Waterfall*

Tahapan - tahapan yang terdapat dalam model *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *System Engineering* (Rekayasa perangkat lunak)

   Merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan yaitu merumuskan sistem yang akan kita bangun. Hal ini bertujuan agar pengembang benar - benar memahami sistem yang akan kita bangun dan langkah - langkah serta kebijakan

apa saja yang berkaitan dengan pengembangan sistem tersebut.

2. *Requirement Analiysis*

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

3. *Design*

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

4. *Coding (Implementasi)*

   Pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

5. *Testing (Pengujian)*

   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. *Maintenance (Perawatan)*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan memahami isinya, maka penulisan menyusun berdasarkan bab - bab dimana setiap bab menjelaskan isi yang dikandungnya. Susunan masing - masing bab adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan permasalahan secara garis besar tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu tinjauan perusahaan dan landasan teori. Tinjauan perusahaan berisi tentang sejarah singkat perusahaan, maksud dan tujuan, sasaran perusahaan, lingkup kerja perusahaan, dan susunan pengurus dan struktur organisasi. Sedangkan landasan teori membahas berbagai konsep dasar dan teori - teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal – hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan yang melandasi pembangunan *aplikasi berbasis desktop*.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang diusulkan meliputi: perancangan sistem, analisis sistem dan sistem sistem yang diusulkan meliputi: *use case*, diagram aktivitias, struktur tabel dan menu, desain program, tampilan sistem, tampilan menu utama, tampilan menu proses, serta pengujian semua fitur yang ada pada aplikasi.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan kerja praktek dan pemberian saran yang diperlukan khususnya yang berkaitan dengan pengembangan sistem.