BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagian transportasi di suatu perusahaan merupakan suatu hal yang sangat penting, apalagi di perusahaan yang mempunyai banyak cabang sampai ke pelosok nusantara. Kendaraan yang biasa dipakai adalah mobil, digunakan untuk menghadiri rapat di luar kota, mendatangi client, dan melakukan peninjauan kepada cabang-cabang di pelosok. Untuk mengatur bagian transportasi agar lebih mudah dalam mengelola data kendaraan, seperti keluar masuknya kendaraan, jumlah kendaraan, jumlah sopir, kendaraan dan sopir yang ada, dan siapa saja yang membooking kendaraan, diperlukan suatu aplikasi untuk mengolah data tersebut di PT. POS INDONESIA.

Seiring dengan berkembangnya zaman, pengelolaan data kendaraan atau *pool* juga ikut berkembang, sebelumnya dilakukan secara manual sekarang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *pool* kendaraan secara digital. Hal itu diperlukan karena data yang semakin banyak karena perusahaan semakin berkembang, sehingga mengakibatkan adanya kesalahan dalam pencatatan data tersebut, misalnya tertukarnya nama sopir, jenis dan jumlah kendaraan yang dipakai, waktu dan tempat penjemputan, kota atau tempat tujuan, dan nama pembooking kendaraan karena adanya transakasi pada saat yang bersamaan, serta sulitnya untuk mengetahui jumlah kendaraan dan sopir yang ada untuk disediakan kepada pembooking, sulitnya mengurutkan siapa saja yang membooking, waktu berangkat dan kembalinya kendaraan. Maka dari itu dibutuhkan aplikasi untuk melakukan pengolahaan data *pool* sehinga dapat mengurangi terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data *pool* di PT. POS INDONESIA.

Dengan adanya aplikasi *pool* ini, diharapkan kinerja bagian transportasi di PT. POS INDONESIA semakin meningkat, bisa meminimalisir terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data *pool* kendaraan di PT. POS INDONESIA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang talah diuraikan maka rumusan masalahnya:

1. Bagaimana mengurangi terjadinya kesalahaan dalam pencatatan data *pool*?
2. Bagaimana memudahkan mengetahui informasi data booking?
3. Bagaimana cara untuk mengetahui ketersediaan kendaraan dan sopir untuk disediakan pada para pembooking?

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari kerja praktek ini adalah untuk membuat aplikasi *pool* kendaraan di PT. POS INDONESIA. Sedangkan tujuan kerja praktek ini yaitu:

1. Mengurangi terjadinya kesalahaan dalam pencatatan data *pool*.
2. Memudahkan mengetahui informasi data booking.
3. Memudahkan mengetahui ketersediaan kendaraan dan sopir untuk disediakan pada para pembooking.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kerja praktek ini yaitu:

1. Aplikasi ini berbasis desktop.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan bahasa C#.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan database dari Microsoft Acces.
4. Apliksi ini hanya digunakan pada komputer pengelola saja.

1.5 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang dibutuhkan dan berusaha menggambarkan serta menginterpretasi objek yang sesuai dengan fakta secara sistematis, faktual dan akurat[1].

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan diantaranya hasil penelitian, indeks, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b) Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil yaitu tentang *pool* kendaraaan.

1.5.2 Metode pembuatan perangkat lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma pengembangan perangkat lunak Waterfall, yang meliputi beberapa proses sebagai berikut :

a) Communication

Tahap ini merupakan kegiatan berkomunikasi dan berkolaborasi dan lainnya. Tujuannya adalahuntuk memahami *stakeholder*, tujuan untuk proyek dan untuk mengumpulkan persyaratan yang membantu mendefinisikan fitur perangkat lunak dan fungsi.

b) Planning

Setiap perjalanan yang rumit dapat disederhanakan jika ada peta. Sebuah *project software* adalah sebuah perjalanan yang rumit, dan kegiatan perencanaan menciptakan "peta" membantu yang memandu tim, karena mebuat perjalanan. "peta" disebut proyek prangkat lunak mendefinisikan rencana kerja *software engineering* dengan menjelaskan tugas-tugas teknis yang harus dilakukan, resiko yang mungkin, sumberdaya yang akan diperlukan, produk pekerjaan yang dihasilkan, dan jadwal kerja.

c) Modeling

Proses ini digunakan untuk meanciptakan sebuah sketsa untuk dapat memahami gambaran apa yang akan terlihat, bagaimana penyusunannya, dan banyak karakteristik lainnya.

d) Construction

Kode ini dikombinasikan aktivasi generasi (baik secara manual atau otomatis) dan pengujian yang diperlukan untuk mengungkap kesalahan dalam kode.

e) Deployment

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

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang di jalankan. Sistem penulisan laporan ini sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Mendeskripsikan latar belakang, rumusan masalah,maksud dan tujuan, serta batasan masalah yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi *pool* di PT. POS INDONESIA.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan profil perusahaan serta landasan teori tentang pembuatan aplikasi *pool* ini.

BAB 3 PEMBAHASAN

Menjelaskan dan menguraikan detail pembuatan aplikasi *pool* dan implementasinya.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran untuk aplikasi *pool* ini.