BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Pegadaian Cabang Klayan adalah merupakan salah satu daerah operasi pelayanan pimpinan kanwil X yang berada di Propinsi Jawa Barat dan berkantor di Cirebon. Dalam melaksanakan kegiatannya, PT Pegadaian Cabang Klayan menyediakan bagian kasir yang tugasnya memberikan pelayanan kepada nasabah PT Pegadaian Cabang Klayan baik mengenai jasa yang ditawarkan oleh perusahaan maupun melayani keluhan dari nasabah. Dalam hal pelayanan terhadap nasabah PT Pegadaian Cabang Klayan tidak dapat mengabaikan begitu saja kebutuhan dan keinginan nasabahnya karena termasuk dalam tujuan perusahaan untuk memberikan service terbaik bagi nasabahnya, sehingga bentuk pelayanan yang akan diberikan terlebih dahulu telah diprogram sedemikian rupa agar dapat memberikan layanan yang terbaik.

Pelayanan terhadap nasabah merupakan hal yang paling diutamakan oleh PT Pegadaian Cabang Klayan, setiap hari nasabah yang datang cukup banyak mereka datang dengan keperluan yang berbeda-beda diantaranya menjaminkan barang, menebus barang yang telah dijaminkan atau hanya sekadar menanyakan biaya bunga dan status barang yang mereka jaminkan, menanyakan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh PT Pegadaian Cabang Klayan, untuk mengetahui jumlah sewa dan status barang jaminan atau mendapatkan informasi tentang produk-produk yang ditawarkan oleh PT Pegadaian Cabang Klayan para nasabah atau masyarakat yang bukan nasabah di PT Pegadaian Cabang Klayan harus datang langsung ke kantor hal ini tentu kurang efisien karena tidak semua nasabah bisa datang langsung ke kantor, dan jika ada nasabah yang tidak bisa datang karena kesibukan pribadi atau sedang berada di luar kota maka nasabah tidak bisa mengetahui informasi tentang biaya bunga atau status barang jaminan mereka dan informasi tentang produk yang ditawarkan.

Beranjak dari masalah-masalah tersebut maka perlu dibangun sebuah media informasi yang praktis berupa website perusahaan untuk memudahkan nasabah mengetahui biaya bunga sewa dan keterangan barang jaminan, selain itu juga akan memudahkan bagi nasabah atau masyarakat yang bukan nasabah di PT Pegadaian Cabang Klayan untuk mendapatkan tentang informasi dari PT Pegadaian Cabang Klayan ataupun produk-produk yang ditawarkan, sehingga tidak terjadi penumpukan nasabah di dalam kantor karena cukup dengan mengakses internet nasabah atau masyarakat yang bukan nasabah untuk mengetahui informasi yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah dan Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di jelaskan maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun website perusahaan sebagai media informasi kepada nasabah PT Pegadaian Cabang Klayan atau masyarakat pada umumnya.

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang tersebut diantaranya :

1. Nasabah harus datang ke kantor jika ingin mengetahui biaya bunga sewa dan status barang jaminan yang mereka jaminkan,
2. Nasabah atau masyarakat yang bukan nasabah di PT Pegadaian Cabang Klayan sulit mendapatkan informasi tentang PT Pegadaian Cabang Klayan ataupun produk-produk yang ditawarkan karena mereka harus datang langsung ke kantor.
3. Nasabah memerlukan media informasi tentang PT Pegadaian Cabang Klayan yang bisa diakses kapan saja dan dimanapun nasabah berada

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari masalah yang ada tersebut maka kami bermaksud untuk membuat sebuah media informasi berbasis web berupa website pribadi PT Pegadaian Cabang Klayan.

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut::

1. Mempermudah nasabah untuk mengecek biaya bunga sewa dan status barang jaminan, nasabah tidak perlu datang langsung ke kantor cukup dengan mengakses melalui internet.
2. Mempermudah nasabah atau masyarakat yang bukan nasabah di PT Pegadaian Cabang Klayan untuk mendapatkan informasi tentang PT Pegadaian Cabang Klayan atau produk-produk yang ditawarkan
3 PT Pegadaian Cabang Klayan memiliki media informasi berbasis web (internet) yang bisa di akses kapan dan dimana saja oleh nasabah ataupun masyarakat yang bukan nasabah di PT Pegadaian Cabang Klayan .

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dibuat untuk memperjelas ruang lingkup yang akan dipaparkan dalam penulisan. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka batasan masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Aplikasi yang di buat berbasis website.
b. Website yang dibangun merupakan website dinamis.
c. Perancangan Aplikasi ini menggunakan software dreamweawer, MySql dan Php MyAdmin
d. Website ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
e. Proses yang dilibatkan adalah proses input dan output data nasabah

f. Aplikasi yang akan dihasilkan yaitu aplikasi yang bersifat menyampaikan informasi tentang keterangan barang jaminan nasabah, informasi tentang perusahan dan produk-produk yang ditawarkan oleh perusahaan.
g. Pemodelan data yang digunakan adalah pemodelan terstruktur dimana tools yang digunakan yaitu diagram konteks, data flow diagram (DFD).
h. Hak akses dalam pengisian data informasi hanya dimiliki oleh petugas bagian kasir PT Pegadaian Cabang Klayan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodelogi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode pengumpulan data

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

   a. Observasi

      Observasi yang dilakukan adalah peninjauan langsung ke PT. Pegadaian Cabang Klayan untuk melihat permasalahan apa yang ada di instansi tersebut.

   b. Wawancara

      Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, bentuknya bisa terstruktur ataupun tidak terstruktur dan individual. Wawancara yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab dengan karyawan bagian Kasir di PT. Pegadaian Cabang Klayan yaitu Ibu Dewi, mengenai permasalan apa yang ada di PT. Pegadaian Cabang Klayan, waktu pelaksanaannya pada jam istrihat di dalam kantor.

2. Metode pembuatan perangkat lunak

   Dalam pembuatan Website Perusahaan Sebagai Media Informasi *PT. Pegadaian Cabang Klayan*, metode yang digunakannya adalah model *waterfall seperti gambar 1.1*, Model ini adalah model klasik yang

melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup perangkat lunak. Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu :

a. Analisis dan definisi persyaratan

   Pelayanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user sistem*. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. Perancangan sistem dan perangkat lunak

   Proses perancangan sistem mebagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi system perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. Implementasi dan pengujian unit

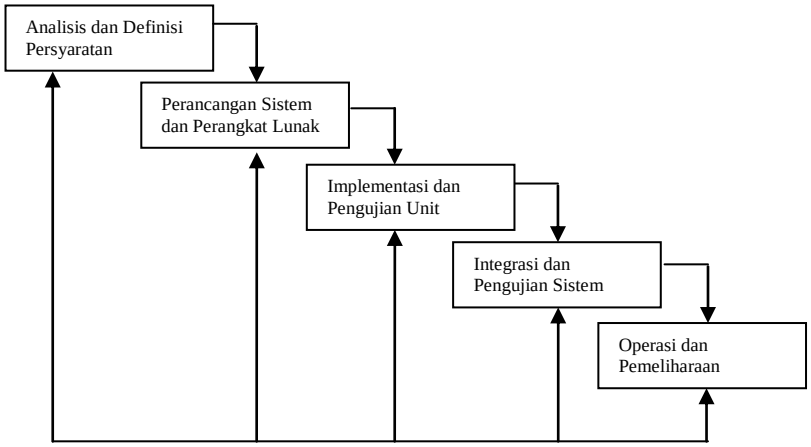
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. Integrasi dan pengujian system

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai system yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah terpenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada target *user*.

e. Operasi dan pemeliharaan

   Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. Sistem diinstall dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai error yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Sumber: (Sommerville, 2003)

Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Kegunaan Kerja Praktek

Hasil Kerja Praktek ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

   Kerja praktek ini merupakan suatu kesempatan yang berharga bagi penulis untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis tentang prosedur pembukaan rekening pada perbankan.

2. Bagi Perusahaan

   Hasil kerja praktek ini semoga dapat menjadi umpan balik*(feedback)* bagi PT. Pegadaian Cabang Klayan.

3. Bagi Akademis

   Diharapkan hasil laporan kerja praktek ini dapat menambah pengetahuan bagi akademi dan rekan-rekan mahasiswa Universitas Komputer Indonesia.

4. Bagi Pihak Lain

Diharapkan dapat bermanfaat sebagai informasi dan referensi bagi para peneliti di bidang manajemen keuangan dan rekan-rekan mahasiswa yang akan melaksanakan kerja praktek.

1.7 Lokasi dan Waktu Kerja Praktek

Penulis melakukan Kerja Praktek di PT. Pegadaian Cabang Klayan Jl. Raya Gunung Jati No.46 Cirebon. Adapun waktu yang digunakan untuk pelaksanaan kerja praktek ini adalah selama 1 bulan, dimulai dari tanggal 10 Juli 2012 sampai dengan 10 Agustus 2012 dengan jam kerja hari Senin sampai dengan hari Sabtu pukul 08.00 – 15.30 WIB.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah dibagi menjadi empat bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan suatu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan memberikan penjelasan apa yang akan dirancang untuk menemukan sebuah solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi dan bagaimana hal itu akan diselesaikan sesuai dengan kebutuhan rancang bangun yang akan dilakukan. Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, kegunaan kerja praktek, lokasi dan waktu kerja praktek, serta sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang data-data perusahaan seperti sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, deskripsi jabatan, asfek kegiatan

perusahaan, logo perusahaan. Pada bab ini juga berisi tentang analisis system, pengguna, serta perancangan system untuk pengembangan aplikasi ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang pembahasan hasil analisis yang telah disimpulkan dan permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam pengolahan dan pembuatan aplikasi yang telah di buat, berisi tentang design perancangan serta hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan yang berkaitan dengan penulisan laporan program aplikasi ini disertai dengan saran-saran tentang bagaimana penggunaan aplikasi yang dibuat agar dapat dimengerti oleh pembaca.