BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Sangkuriang Internasional merupakan perusahaan penyedia produk dan layanan solusi teknologi dan informasi untuk berbagai keperluan Anda.sangat cocok untuk diterapkan dalam berbagai jenis organisasi dan dapat diintegrasikan ke dalam setiap kerangka sistem informasi organisasi.membantu bisnis dengan selalu mengedepankan kepuasan pelanggan melalui produk dan layanan dengan standar kualitas internasional. Merupakan kebanggaan untuk selalu menyajikan produk-produk inovatif dan solusi IT terbaik untuk Anda.

Nama Sangkuriang diambil berdasarkan nama tokoh Sangkuriang dari cerita budaya Indonesia yang terkenal karena kehebatannya yang luar biasa dan tekadnya yang terus berusaha mengubah nasib untuk terus menjadi lebih baik. Dengan memakai nama Sangkuriang, perusahaan berjuang memenuhi harapan untuk menjadi penyedia solusi teknologi dan informasi terkemuka di Indonesia.

PT Sangkuriang Internasional adalah perusahaan yang besar, perlu adanya pengetahuan atau informasi yang secara sistematis dan dapat disebarkan ke seluruh bagian organisasi. Pengetahuan terus menerus diciptakan dalam organisasi,menggunakan teknik-teknik pengelolaan sumber daya informasi. Namun, pengetahuan organisasi lebih banyak yang masih ***tacit*** dan berada dalam otak pegawai. **Kondisi** perusahaan PT Sangkuriang Internasional saat ini adalah masalah penyebaran pengetahuan dan informasi masih belum ada. maka dari itu, PT Sangkuriang Internasional harus mencari solusi untuk proses penyebaran atau informasi dan praktek yang dapat mendukung transfer pengetahuan tacit maupun transfer pengetahuan eksplisit.

Untuk mancapai hal tersebut dapat dimulai dengan mengadakan audit informasi atau penyimpanan pengetahuan. Hal ini meliputi proses identifikasi pekerjaan dan aktivitas inti organisasi. Selain itu diperlukan juga penilaian/pengukuran

mengenai pengetahuan dan informasi apa saja yang dibutuhkan agar pekerjaan atau aktivitas tersebut dapat berjalan efektif. Identifikasi sumber pengetahuan dan pelajari aliran dari pengetahuan tersebut. Dengan melakukan audit, dapat ditemukan usaha-usaha yang tidak diperlukan di beberapa bagian.

Proses pengetahuan harus ditest keefektifannya pada setiap tahap siklus pengetahuan, mulai dari penciptaan sampai pengetahuan. Perusahaan dapat dikatakan siap dalam mengimplementasi ***knowledge management system*** ketika seluruh proses yang dilakukan oleh perusahaan dapat terintegrasi dengan proses pengetahuan.

Untuk mengatasi masalah ini adalah maka perlu sebuah aplikasi open source dengan menggunakan **CMS** untuk melakukan Proses pengetahuan atau informasi dalam mengimplementasi ***knowledge management system.*** Aplikasi ini berbasis WEB menggunakan jaringan internal ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP yang didukung dengan **CMS DRUPAL**. Diharapkan dengan aplikasi tersebut dapat menghemat biaya perusahaan, menyelesaikan masalah secara lebih spesifik dan mempermudah dalam pengoperasiaannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka laporan kerja praktek ini diberi judul **"PEMBANGUNAN KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM PADA PT. SANGKURIANG INTERNASIONAL BANDUNG".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan,maka identifikasi masalah dalam hal ini adalah :

1. Mahalnya software komersial yang digunakan selama ini.
2. Software yang digunakan masih terlalu umum dalam menyelesaikan masalah.
3. Pengoperasian yang sulit.
4. penyebaran pengetahuan dan informasi masih belum ada.

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka yang langkah yang diperlukan adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi untuk pengolahan berbasis open source, dan spesifik dalam melakukan pengolahan data.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun **maksud** dibuatnya aplikasi adalah sebagai berikut :

1. penyebaran pengetahuan dan informasi menjadi mudah.
2. Software yang digunakan mampu menyelesaikan masalah.
3. Mempermudah pengoperasian.

Adapun **Tujuan** dibuatnya aplikasi ini adalah sebagai berikut :

4. Mengurangi biaya operasional yang dikeluarkan perusahaan.
5. Membuat aplikasi yang lebih spesifik dalam memecahkan masalah pengolahan data.

1.4. Batasan Masalah

1. Aplikasi yang akan dibangun berbasis web.
2. Aplikasi dapat dijalankan pada semua sistem operasi windows.
3. Perancangan yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah perancangan prosedural.
4. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan tools Macromedia Dreamweaver 8 untuk mendesain webdan MySQL sebagai DBMS-nya.
5. Resolusi layar minimal 1280 x 768 pixel.

1.5. Metode Penelitian

Dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini,metodelogi yang digunakan melalui tahapan-tahapan sebagai berikut :

a.Tahapan Pengumpulan Data

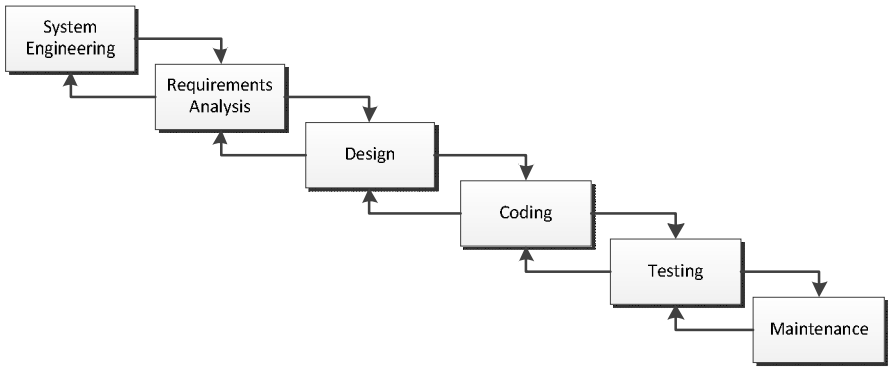
1. **Wawancara** yaitu melakukan dialog secara langsung dengan pihak yang terkait dalam memberikan keterangan terhadap data yang dibutuhkan.

2. **Studi Pustaka** yaitu mengumpulkan data serta informasi yang dibutuhkan dengan cara mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari buku,situs di internet serta tulisan-tulisan yang berhubungan dengan topik yang diberikan.
3. **Observasi** yaitu mengamati secara langsung proses kerja yang dilaksanakan dilapangan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti.

b.Tahapan Pengembangan Program Aplikasi

Dalam pengembangan program aplikasi kami menggunakan metode water fall.Metode water fall adalah metode yang digunakan dalam pendekatan yang sistematis dan sequencial melalui tahapan-tahapan yang ada untuk membangun sebuah aplikasi. Metode **waterfall (**air terjun**)** dikemukakan oleh Winston W.Royce pada tahun 1970.

Metode water fall menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan sebuah aplikasi.Dalam metode water fall,satu fase harus selesai terlebih dahulu sebelum fase berikutnya dimulai.Suatu fase dapat dinyatakan selesai apabila output dari fase tersebut sesuai dengan kebutuhan yang didefinisikan pada fase sebelumnya.Metode ini merupakan metode yang tepat dalam membangun sebuah aplikasi yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas.Berikut gambar dari metode water fall :



Gambar 1.1.Diagram metode waterfall oleh Winston W.Royce pada tahun 1970

Berikut penjelasan dari fase-fase yang terdapat dalam metode water fall :

a. System Engineering

   Merumuskan program yang akan dibuat.Hal ini bertujuan agar dapat memahami program yang akan dibuat dan langkah-langkah yang berkaitan dengan pembuatan program tersebut.

b. Requirement Analysis

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

c. Design

   Membuat rancangan program aplikasi berbasis web/desktop yang memenuhi kebutuhan user.

d. Coding

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

e. Testing

   Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program.Proses Pengujian berfokus pada logika internal program aplikasi yang memastikan bahwa semua penyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan tercapai atau belum.

f. Maintenance

   Menangani program aplikasi yang sudah selesai agar dapat dipergunakan dan terhindar dari gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang tugas kerja praktek yang dijalankan.Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang kerja praktek,identifikasi masalah,maksud dan tujuan,batasan masalah,metode penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan tinjauan umum yang didalamnya menjelaskan tentang sejarah perusahaan,profil perusahaan,visi dan misi perusahaan serta tempat dan kedudukan perusahaan.Hal ini untuk mengetahui gambaran tempat kerja praktek serta menjelaskan teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisikan uraian mengenai tempat dan jadwal kerja praktek,analisis dari rancangan pembuatan program aplikasi, tahapan-tahapan perancangan interface program aplikasi yang dibuat dan menjelaskan tentang implementasi hasil dari analasis dan perancangan serta jadwal kegiatan kerja praktek di PT Sangkuriang Internasional.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan aplikasi yang dibuat dan saran untuk pengembangan aplikasi ke depan.