

BAB I PENDAHULUAN

2.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang kian pesat di Indonesia, sangat membantu masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Organisasi bahkan perusahaan-perusahaan hampir dalam segala bidang memerlukan kehadiran teknologi untuk membantu pekerjaan, mengolah data sehingga mendapatkan informasi yang berkualitas bagi perusahaan (Wardiana, 2002). Hal tersebut menjadi peluang bagi *developer* teknologi maupun *software house* untuk berkontribusi membantu masyarakat, organisasi, maupun perusahaan akan masalah yang mereka hadapi, baik itu dari segi pembuatan proyek *start-up* ataupun melalui penjualan dan permintaan *software* (Tjiptono, 2014).

Perusahaan *software house* yang biasa menangani pembuatan, pengembangan, maupun perbaikan sistem, tidak selalu dikepalai atau di pimpin oleh orang yang berlatar belakang *IT*. Sehingga penyampaian informasi tentang perkembangan proyek susah dimengerti dengan penjelasan teknis. Informasi yang dibutuhkan oleh pimpinan berhubungan dengan keputusan yang akan dibuat demi keberlangsungan perusahaan maupun sumber daya manusia yang terlibat didalamnya. Belum lagi keterbatasan jarak dan waktu yang tidak selalu memungkinkan pemimpin untuk setiap hari dapat melakukan *meeting* dengan pihak teknis terkait perkembangan proyek yang menjadi salah satu kendala pimpinan dalam membuat keputusan. Hal tersebut juga menjadi kendala bagi divisi *marketing* untuk menjawab pertanyaan *client* terkait perkembangan sistem yang mereka pesan, dan juga menjadi kendala bagi *marketing* untuk mendapatkan informasi *budget* untuk proyek yang diminta *client* ataupun proyek yang akan ditawarkan oleh *marketing* perusahaan.

Untuk mengatasi permasalahan diatas maka dibutuhkan *platform* yang dapat digunakan oleh pihak perusahaan untuk memantau proyek-proyek yang masuk pada sebuah *software house*, sehingga pihak yang tidak begitu paham segi teknis proyek dapat ikut memantau perkembangan dan mendapat informasi dari proyek-proyek yang masuk, baik yang sedang dikerjakan ataupun yang telah selesai dikerjakan. Maka dari itu penulis menawarkan solusi untuk pembuatan sistem *monitoring* proyek yang dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan diatas.

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak perusahaan manapun terkhususnya dengan pemimpin yang tidak berlatar belakang *IT* dan tidak begitu paham pada segi teknis, dapat lebih terbantu dalam membuat keputusan untuk keberlangsungan perusahaan, dan dapat menjadi referensi untuk penawaran yang diberikan pihak perusahaan kepada client melalui informasi dari sistem yang dibuat penulis.

2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diambil dari latar belakang diatas yakni bagaimana membuat *sistem* yang dapat menyajikan informasi-informasi yang dapat membantu pimpinan/*CEO* maupun pihak terkait perusahaan dalam membuat keputusan dan memanfaatkan informasi untuk menunjang keberlangsungan proyek dan perusahaan maupun sumber daya manusia yang ada ?

2.3 Batasan Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi batasan dalam pembuatan proyek antara lain:

- a. Sistem yang akan dibuat tidak menangani manajemen keuangan perusahaan.
- b. Sistem hanya menyediakan informasi terkait proyek yang dikerjakan dan proyek yang telah selesai (non-teknis).
- c. Sistem tidak menangani proyek berkelanjutan seperti start-up, dan sejenisnya.

2.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk memberikan informasi dari proyek-proyek yang masuk pada perusahaan kepada pihak *internal* seperti direktur, *marketing*, *finance*, *project manager*, dan *client* pemilik proyek. Informasi yang diberikan diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak terkait dalam mengambil keputusan dan evaluasi perusahaan.

2.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi Pemimpin Perusahaan

Manfaat yang diambil bagi pemimpin perusahaan adalah dapat membantu dan mempersingkat waktu pimpinan mendapatkan informasi tentang progres dari proyek pada perusahaannya, baik yang masih dalam tahap pengembangan, selesai, maupun *list* proyek yang masuk pada penawaran.

b. Bagi Manajer Proyek

Manfaat yang diambil bagi manajer proyek adalah informasi proyek dapat membantu pimpinan untuk membuat keputusan tentang keberlangsungan proyek dan sumber daya yang terlibat.

c. Bagi *Marketing*

Manfaat yang diambil bagi *marketing* adalah dapat membantu dalam mendapatkan informasi kisaran harga dari proyek yang sejenis yang akan ditawarkan kepada *client*.

d. Bagi *Client*

Manfaat yang diambil bagi *client* adalah dapat membantu *client* memantau proyek yang dipesan dan membantu mengingatkan *client* dengan tagihan yang dimilikinya hingga proyek selesai dikerjakan.

2.6 Metodologi Penelitian

Pembuatan sistem dan penyelesaian masalah akan menggunakan paradigma *waterfall* sebagai metode penyelesaiannya, berikut tahapan paradigma *waterfall*:

- a. *Analisis*, menurut (Pressman, 2012) analisis merupakan tahapan dari *system engineer* menganalisa masalah dan solusi yang ada, juga melakukan pengumpulan data untuk kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara dan diskusi pada pihak dan narasumber terkait yang terlibat langsung di lapangan untuk mendapatkan informasi proses bisnis yang berlangsung.
- b. *Design* (Perancangan), menurut (Pressman, 2012) perancangan merupakan tahap melakukan rancangan dan menerjemahkan hasil *analisis* yang dilakukan untuk memperjelas alur, proses, dan apa saja yang akan ada di dalam sistem. Pada tahap ini penulis akan membuat *flowchart*, *wireframe*, dan ERD sebagai arsip dan acuan pembuatan sistem.
- c. *Coding*, menurut (Pressman, 2012) *coding* merupakan tahapan penulisan kode program untuk merealisasikan sistem yang telah dirancang pada tahapan *Design* sebelumnya. Pada tahapan ini penulis akan menggunakan *Laravel* sebagai framework utama untuk membentuk sistem. *Laravel* memiliki *package* dan *library* yang bisa dikatakan lengkap dan memudahkan untuk pengembangan, juga tidak menyulitkan untuk pengembang yang akan berkontribusi ataupun melanjutkan pengembangan sistem nantinya (Awaludin, 2016).

- d. *Testing* (pengujian), menurut (Pressman, 2012) merupakan tahapan uji coba untuk kode program yang dibuat. Pada tahapan ini penulis akan melakukan uji coba sistem langsung di lapangan pada perusahaan terkait.

2.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan dalam memahami isi dan maksud dari laporan tugas akhir. Berikut ini merupakan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yakni:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori dari konsep dasar sistem informasi, metode pengembangan sistem, konsep dasar monitoring, pengertian *software house* dan *review* sistem sejenis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi langkah-langkah yang digunakan untuk membangun sistem yakni, analisis, perancangan, *coding* dan pengujian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi sistem yang dibangun sesuai dengan perancangan yang telah dibangun beserta *screenshot* hasil dari sistem dan hasil dari pengujian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari pembuatan sistem dan saran yang bertujuan untuk pengembangan pada penelitian selanjutnya.