

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya pembangunan beberapa tahun terakhir diimbangi kemajuan teknologi yang begitu cepat terlihat dari banyaknya proyek yang sedang dibangun pemerintah yang dalam pengerjaannya melibatkan kemajuan teknologi. Hal ini patutnya menjadi perhatian khususnya dalam instansi pemerintahan yang harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pengerjaan proyek. pemanfaatan itu tentunya menuntut banyak hal, Salah satu diantaranya adalah sumber daya manusia yang harus memadai baik dari segi pengetahuan, ketrampilan, maupun kompetensi. Karena tanpa hal tersebut suatu proyek tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang memuaskan. Kemajuan dan perkembangan dalam dunia teknologi informasi (TI) telah mendorong untuk melakukan aspek pengelolaan dan manajemen yang mempunyai nilai ekonomis, ketepatan, ketelitian yang tinggi. Sementara pengertian manajemen proyek sendiri adalah gabungan dari sumber daya manusia, material, modal/biaya dalam suatu wadah organisasi untuk mencapai tujuan tertentu yang pasti memiliki banyak manfaat dan benefitnya.

Ada 3 unsur penting dalam manajemen proyek yaitu : perencanaan, penjadwalan dan pengendalian proyek. Untuk mencapai tujuan, sebuah proyek harus mempunyai tujuan yang matang. Dengan melakukan perencanaan tujuan dan sasaran dari proyek serta menyiapkan segala permasalahan teknis dan administrasi agar dapat diimplementasikan dengan baik. Dengan tujuan agar memenuhi spesifikasi yang ditentukan dalam batas waktu, mutu dan biaya. Penjadwalan merupakan perencanaan yang dapat memberikan informasi tentang jadwal rencana dan kemajuan proyek yang meliputi sumber daya, durasi, dan progress waktu untuk menyelesaikan suatu proyek. Berkolaborasi dan Proses monitoring dan updating selalu dilakukan berkala agar suatu proyek berjalan secara efisien dan sesuai yang telah direncanakan. Bila terjadi penyimpangan dari penjadwalan maka dapat dilakukan evaluasi dan koreksi agar proyek tetap berada pada jalur yang diinginkan. Fungsi utama dari Manajemen proyek diterapkan untuk meminimalisir penyimpangan yang mungkin terjadi pada saat berlangsungnya proyek. Tujuan dari pengendalian proyek adalah

optimasi biaya, waktu dan mutu. Kegiatan yang dilakukan dalam pengendalian proyek yaitu seperti Kolaborasi, pengawasan, pemeriksaan, koreksi yang dilakukan selama berjalannya proyek.

Akan tetapi seorang ketua atau kepala proyek tidaklah selalu dapat memonitor pengerjaan proyek, karena mungkin sedang meninjau lokasi proyek yang lain atau sedang berada diluar kota yang tidak bisa selalu memonitor pengerjaan proyek. Begitupun setiap anggota tidak akan mampu mengerjakan tugas atau proyek yang cukup banyak dengan cepat jika dikerjakan sendiri. Seperti halnya yang terjadi pada Instansi Pemerintahan, salah satunya pada Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur dalam tata Kelola tugas atau proyek yang tentunya banyak sekali tugas atau proyek di setiap harinya yang membutuhkan pengawasan secara berkala dan keefektifan dalam pengerjaan. Tentu diperlukan sebuah sistem aplikasi manajemen proyek yang bisa memberikan optimasi biaya, waktu dan mutu. Untuk mengatasi masalah tersebut maka dibutuhkan suatu metode agar kepala proyek dapat selalu memonitornya. Salah satu solusinya adalah dengan membuat suatu Aplikasi sistem informasi yang dapat memberikan status proyek tersebut. Dengan Aplikasi sistem informasi ini dapat memberikan secara lengkap mengenai informasi perkembangan proyek. Sehingga proses proyek dapat berjalan sesuai dengan yang telah direncanakan sebelumnya. Aplikasi Sistem informasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja dapat memudahkan pengawasan karena dapat diakses melalui perangkat yang terkoneksi dengan internet. Tidak hanya itu, Aplikasi ini juga dapat memberikan ruang kolaborasi kerja antar pegawai atau user. Maka dari itu, kelompok kami membuat sebuah aplikasi Manajemen Proyek dengan kemampuan bisa melakukan kolaborasi kerja dan monitoring pada Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dalam praktik kerjalapangan ini, maka didapatkan suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana mmbangun aplikasi Manajemen proyek yang mampu menyediakan ruang kolaborasi kerja dan monitoring pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur”.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, dalam praktik kerja lapangan ini terdapat batasan-batasan masalah, diantaranya :

1. Penelitian ini hanya sampai tahap pembuatan,

2. SIM RAJA berisi daftar tugas yang diberikan oleh PIC kepada pegawai, satu tugas bisa diberikan kepada beberapa pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur

1.4 Tujuan

Didapati tujuan dari praktik kerja lapangan ini adalah untuk memudahkan perencanaan proyek dan manajemen proyek serta sebagai ruang kolaborasi kerja agar dapat selalu dimonitoring progress penyelesaiannya sehingga dapat diketahui estimasi waktu, selesai tepat pada waktunya dan sesuai dengan perencanaan yang telah dijadwalkan sebelumnya. pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Pelaksanaan PKL ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang terlibat pada pelaksanaan PKL :

- a. Bagi Mahasiswa
 1. Aplikasi secara langsung pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh pada saat perkuliahan
 2. Melatih kemandirian berfikir untuk mengidentifikasi, menganalisis, memecahkan masalah pengetahuan dan ketrampilan secara cepat dan tepat pada tataran praktis
 3. Memberikan gambaran secara konkrit mengenai dinamisasi lingkungan dan atmosfer kerja
 4. Menambah pemahaman dan pengalaman dalam menghadapi permasalahan-permasalahan praktis guna membentuk pribadi trampil dan kreatif serta mampu melaksanakan tugas secara tanggung jawab.
- b. Bagi Fakultas dan Program Studi
 1. Mendapatkan informasi secara kongkrit tentang kondisi obyektif lembaga profesi dan instansi terkait
 2. Saran PKL sebagai dasar pengembangan keilmuan
 3. Dapat mengaplikasikan berbagai pemikiran pengembangan kelembagaan profesi pada tataran praktik operasional.
- c. Bagi Institut Target PKL
 1. Memperoleh kontribusi pemikiran baru yang dapat digunakan dalam pengolahan dan pengembangan kelembagaan
 2. Mendapatkan sumbangan nyata dalam bentuk partisipasi aktif dalam upaya meningkatkan kualitas kelembagaan
 3. Membantu upaya pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam laporan praktik kerja lapangan ini, pembahasan disajikan dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan praktik kerja lapangan ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori yang menjadi dasar penelitian ini, meliputi manajemen proyek, sistem informasi, aplikasi manajemen proyek serta komponen-komponen pembangun aplikasi ini..

BAB III GAMBARAN UMUM ORGANISASI

Berisi tentang gambaran umum organisasi yang menjadi tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan, sejarah, struktur organisasi, visi, dan misi perusahaan.

BAB IV METODE PRAKTIK KERJA LAPANGAN

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam melakukan penelitian seperti : observasi, analisa kebutuhan, perancangan sistem, dan hasil perancangan. Hasil perancangan berupa perancangan CDM dan PDM, basis data, dan perancangan antarmuka sistem.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi tentang pembahasan hasil implementasi perangkat lunak terhadap sistem yang sudah dibangun. Membahas tentang analisis SIM RAJA. Pada bagian ini juga membahas tentang proses alur sistem, disertai juga dengan dokumentasi tampilan sistem pada tiap bagian.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari keseluruhan isi dari laporan dan Praktek Kerja Lapangan serta saran yang disampaikan penulis dan perusahaan yang terkait.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai sumber-sumber literatur yang

digunakan dalam pembuatan laporan ini.

LAMPIRAN

Pada bagian ini berisi tentang dokumentasi kegiatan saat pengerjaan kegiatan secara online maupun offline.