

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan merupakan salah satu tugas wajib bagi seluruh mahasiswa Jurusan Informatika di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Kerja praktek ini harus ditempuh mahasiswa sebanyak satuan 2 SKS, kerja praktek ini dimaksudkan untuk melatih mahasiswa dalam menerapkan *tools* atau metode keilmuan informatika yang telah dipelajari mahasiswa dalam mengidentifikasi masalah sampai penyusunan alternatif solusi masalah. Dalam menyelesaikan kerja praktek, mahasiswa harus mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak universitas, fakultas maupun jurusan, di bawah bimbingan dan arahan dosen pembimbing dan perusahaan terkait.

Setiap perusahaan memiliki struktur organisasinya sendiri, hal tersebut merupakan faktor penting bagi perusahaan untuk mengoordinasikan setiap anggotanya. Seorang anggota atau pegawai harus memenuhi kewajibannya dan melaporkan hasil pekerjaan tersebut kepada atasan. Masih banyak perusahaan yang menerapkan sistem manual dalam memantau hasil pekerjaan pegawainya, hal tersebut berdampak kepada kurang efektifnya pemantauan hasil kerja dan atasan tidak dapat memantau pekerjaan pegawainya secara terkini. Salah satu perusahaan yang masih menerapkan sistem tersebut adalah PT. Graha Sarana Duta.

PT. Graha Sarana Duta adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa konstruksi dan properti PT. Graha Sarana Duta didirikan pada 30 September 1981. PT. Graha Sarana Duta (Telkom Property) sebagai anak perusahaan dari PT. Telekomunikasi Indonesia memiliki kegiatan bisnis yang berfokus pada bidang properti, macam-macam propertinya yaitu bisnis *Property Management*, *Property Lease*, *Property Development* dan *Property Facility*. Sejalan dengan berkembangnya perusahaan, PT. Graha Sarana Duta kemudian mengembangkan sayap ke bidang jasa konstruksi dan dipercayai untuk mengembangkan beberapa kantor cabang Bank Duta dan Bank Bukopin untuk kelancaran operasional PT.

Graha Sarana Duta membentuk 7 regional atau divisi kerja yang di mana salah satunya adalah Area V Jatim Bali Nusa. Pada tahun 2001, PT. Graha Sarana Duta kepemilikannya diambil alih sepenuhnya oleh PT. Telekomunikasi Indonesia, Tbk. PT. Graha Sarana terus berkembang menjadi perusahaan properti yang terpadu dan kini memiliki empat portofolio bisnis yaitu jasa pengelolaan gedung, jasa pemeliharaan dan perawatan gedung, pengembangan properti dan jasa konstruksi (Martha et al., 2019).

PT. Graha Sarana Duta (Telkom Property) memiliki beberapa divisi untuk pegawainya, tugas yang dimiliki setiap divisi harus dapat dipantau oleh atasan mereka sehingga pekerjaan dapat berjalan secara efektif dan terarah. Dalam melakukan pemantauan data-data mengenai setiap tugas pada setiap divisi, masih menggunakan metode, yaitu menggunakan pencatatan manual serta dapat menggunakan aplikasi *mobile*. Namun dengan metode ini, dirasa kurang dapat dilakukannya pemantauan dengan mudah karena banyaknya data yang ada, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat memantau langsung kegiatan serta pekerjaan yang dilakukan secara kompleks sekaligus.

Sehingga penulis menyarankan pembuatan sistem informasi pemantauan pekerjaan melalui *website* yang dapat memantau secara langsung melalui internet berdasarkan input dari aplikasi yang telah ada sebelumnya. Metode yang digunakan dalam mendesain sistem dari tahap perancangan, pembuatan, dan perbaikan dalam sistem ini adalah metode *Waterfall*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diangkatlah beberapa permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan di PT. Graha Sarana Duta (Telkom Property), yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi *Daily Activity* untuk tiga divisi (*Mechanical Electrical, Security, dan Housekeeping*) yang terdapat di PT. Graha Sarana Duta?

2. Metode apa saja yang akan digunakan untuk merancang sistem penjadwalan di perusahaan PT. Graha Sarana Duta?
3. Bagaimana hasil dari proses perancangan sistem penjadwalan pada perusahaan PT. Graha Sarana Duta?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah sesuai dengan perumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dibuat untuk PT. Graha Sarana Duta Area V Jatim Bali Nusa.
2. Sistem ini meliputi proses penampilan data *Daily Activity* pada *website* dari tiga divisi (*Mechanical Electrical*, *Security*, dan *Housekeeping*).
3. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem informasi *Daily Activity* ini adalah menggunakan bahasa pemrograman Javascript.

1.4. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan dan Batasan masalah di atas yaitu merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi berupa *website Daily Activity* untuk tiga divisi (*Mechanical Electrical*, *Security*, dan *Housekeeping*) yang terdapat di PT. Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan dan batasan masalah diatas, yaitu merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi berupa *website Daily Activity* untuk tiga divisi (*Mechanical Electrical*, *Security*, dan *Housekeeping*) yang terdapat di PT. Graha Sarana Duta sehingga memudahkan manajer dalam melakukan monitoring aktivitas masing- masing divisi yang ada di Telkom Property.

Adapun tujuan dari Praktek Kerja Lapangan adalah sebagai berikut :

1. Praktek kerja lapangan dilaksanakan agar dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan pada perkuliahan.
2. Mahasiswa dapat mengetahui kondisi dan situasi lapangan di dalam dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga dapat memiliki pengalaman dan melatih mental untuk bersaing di dunia kerja nantinya.

3. Memberikan pemahaman mengenai hubungan antara teori dan penerapannya, sehingga dapat memberikan bekal bagi mahasiswa untuk memiliki peran dan merealisasikannya ke masyarakat.
4. Meningkatkan hubungan kerja sama baik antara perguruan tinggi, pemerintah, dan perusahaan.
5. Mempelajari cara membuat program yang baik dan terstruktur.
6. Merancang sistem informasi *website* monitoring pada perusahaan PT. Graha Sarana Duta.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang dapat diperoleh melalui pelaksanaan kerja praktek lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Mahasiswa
 - a. Meningkatkan pengetahuan serta keterampilan penulis
 - b. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, dan percaya diri bagi penulis
 - c. Melatih untuk bekerja baik secara individu maupun secara kelompok.
 - d. Menumbuhkan rasa tanggung jawab, disiplin, percaya diri dan meningkatkan kemampuan manajemen waktu bagi penulis.
 - e. Menanamkan nilai profesionalitas kerja dalam praktek langsung didunia nyata.
 - f. Mahasiswa dapat mengenali dan mengidentifikasi kebutuhan pekerjaan di tempat kerja.
 - g. Melatih diri untuk bekerja secara profesional.
2. Manfaat bagi Program Studi
 - a. Menjalin hubungan kerja sama yang baik secara langsung maupun tidak langsung antara instansi atau perusahaan dengan universitas, khususnya pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
 - b. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi lulusan program studi informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

- c. Dapat mengetahui hubungan ilmu yang telah dipelajari penulis pada saat perkuliahan dengan kondisi dunia kerja dan usaha yang terjadi saat ini
3. Manfaat bagi Perusahaan
- a. Menjalinkan hubungan baik antara Instansi dengan lembaga perguruan tinggi (UPN “Veteran” Jawa Timur)
 - b. Lembaga dapat memanfaatkan tenaga praktikan dalam membantu menyelesaikan tugas-tugas kantor yang dibutuhkan pada masing-masing unit atau divisi.
 - c. Instansi atau perusahaan dapat mengusulkan persoalan-persoalan yang timbul di dalam instansi atau perusahaan dan mahasiswa dapat diminta untuk mengidentifikasi persoalan yang ada.