

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapangan adalah kegiatan pemagangan bagi mahasiswa di dunia kerja baik di bidang industri maupun pemerintahan dan merupakan mata kuliah yang wajib untuk di tempuh oleh seluruh mahasiswa Politeknik Negeri Jember. Kegiatan ini memiliki maksud agar mahasiswa mendapatkan pengalaman sebelum mereka memasuki dunia kerja yang sesungguhnya, sehingga mahasiswa akan mendapatkan bekal dari Praktek Kerja Lapangan, mahasiswa akan mengetahui keterampilan dan pengetahuan yang perlu di kembangkan dan perlu dipertahankan. Salah satu upaya peningkatan sumber daya manusia khususnya dalam pendidikan perguruan tinggi adalah melalui Program Praktek Kerja Lapangan yang merupakan sarana penting bagi pengembangan diri dalam dunia kerja yang nyata. Jadi kegiatan PKL ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi perkembangan mahasiswa untuk mempersiapkan diri sebaik baiknya sebelum memasuki dunia kerja dan perkembangan kompetensi di Politeknik Negeri Jember. Pentingnya Praktek Kerja Lapangan pada perusahaan adalah agar mahasiswa bisa belajar bekerja dan mempraktekkann teori teori yang sudah diajarkan pada bangku kuliah. Penulis memilih PT TELKOM INDONESIA Kandatel Malang sebagai tempat Praktek Kerja Lapangan karena perusahaan tersebut merupakan perusahaan yang cukup besar dan memiliki banyak kegiatan yang sesuai dengan bidang administrasi.

PT.Telekomunikasi Indonesia merupakan perusahaan penyelenggaraan bisnis T.I.M.E (Telecommunication, Information, Media dan Edutainment) yang terbesar di indonesia. Pengabdian TELKOM berawal pada 23 oktober 1856, tepat saat dioperasikannya layanan telekomunikasi pertama dalam bentuk pengiriman telegraf dari batavia (jakarta) ke buitenzorg (bogor). Selama itu pula TELKOM telah mengalami berbagai transformasi. IS (IT *Support*) merupakan bagian dalam perusahaan tersebut menangani semua hal yang berhubungan dengan IT, salah

satunya yaitu penyelesaian masalah atau gangguan yang terjadi pada PT TELKOM.

Dalam penyelesaian masalah yang terjadi pada bagian IT *Support*, Sistem dalam rekapitulasi data gangguan yang dilaporkan masih kurang efisien sehingga dapat menyulitkan karyawan dalam proses penyelesaian masalah.

Untuk Membantu permasalahan tersebut, Bagian IT *Support* memerlukan program aplikasi dalam rekapitulasi gangguan yang terjadi. Aplikasi tersebut akan menyediakan fasilitas rekapitulasi data yang lebih efisien dan *reporting* data yang sudah lama sebagai referensi gangguan yang terjadi. Dengan latar belakang tersebut maka dibuatlah Aplikasi Pengaduan Gangguan Pada Plasa Telkom Witel Jatim Selatan berbasis WEB.

1.2 Tujuan Dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Tujuan dari perancangan desain sistem ini adalah :

1. Untuk membangun sebuah rancangan aplikasi sesuai dengan alur yang dibutuhkan.
2. Untuk menunjang dalam aplikasi pengaduan gangguan pada plasa telkom witel jatim selatan.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari perancangan desain sistem ini adalah :

1. Mengetahui dan memberikan informasi serta alur yang sudah dibutuhkan untuk menjadi sebuah aplikasi.

1.3 Peta Lokasi dan Jadwal Kerja

a. Peta Lokasi



Gambar 1.1. Peta Lokasi PKL

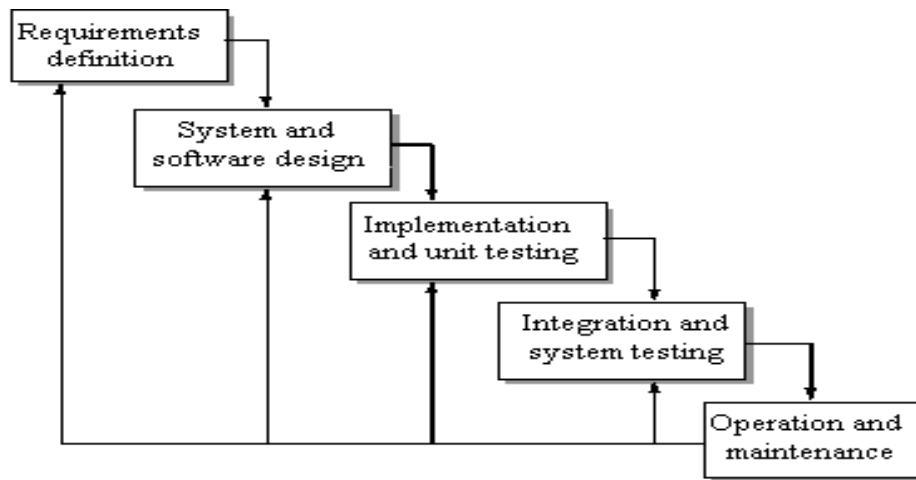
Pelaksanaan praktek kerja lapangan yang bertempat di PT Telkom Indonesia Witel Jatim Selatan yang bertempat di Jalan Ahmad Yani 11, Malang.

b. Jadwal Kerja

| | |
|-------|--------------------------------|
| Waktu | : 2 Maret 2015 – 30 April 2015 |
| Hari | : Senin - Jumat |
| Jam | : 07.30 – 17.00 |

1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan

Metode yang akan digunakan pada pembuatan Aplikasi ini adalah metode yang mengacu pada model *waterfall* menurut Sommerville (2011). Adapun fase-fase yang ada dalam metode tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.2. Metode Waterfall (Sommerville.2011)

Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

a. Requirements analysis and definition

Mengumpulkan apa yang dibutuhkan secara lengkap untuk kemudian dianalisis guna mendefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Pada fase ini harus dikerjakan dengan lengkap untuk menghasilkan desain yang lengkap.

b. System and software design

Setelah semua data yang dibutuhkan telah selesai dikumpulkan dan sudah lengkap maka kemudian desain dikerjakan.

c. Implementation and unit testing

Desain program diterjemahkan dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang telah dibangun diuji secara unit apakah sudah bekerja dengan baik.

d. Integration and system testing

Penyatuan unit-unit program untuk kemudian di uji secara keseluruhan (*system testing*).

e. Operating and maintenance

Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan untuk adaptasi dengan situasi yang sebenarnya.