

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

PT. SAMI adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri komponen otomotif dan merupakan manufacturing sistem distribusi elektrik dimana perusahaan ini adalah salah satu penyuplai utama kabel elektronik pada kendaraan roda empat maupun kendaraan roda dua atau yang bisa disebut wiring harness di Indonesia. Maka dari itu jika ingin bekerja di PT.SAMI di perlukan skil, ketepatan, dan kecepatan supaya tidak terjadi kesalahan dalam bekerja. Karena yang di utamakan pada PT.SAMI adalah ketepatan waktu mengirim barang dan kualitas barang.

Untuk menangani masalah ini, PT. SAMI terdapat suatu departemen Training, dimana departemen ini berfungsi untuk melatih atau memberi bekal kepada calon karyawan baru. Departemen Training ini juga berfungsi sebagai tempat pelatihan untuk kenaikan tingkat para karyawan yang sudah lama bekerja.

Dalam beberapa tahun belakangan ini proses pembuatan matriks di PT.SAMI memang telah terkomputerisasi namun sistemnya adalah dengan membuat file excel. Hal ini akan menyebabkan tidak efisiennya atau lama dalam mengerjakan matriks.

Dengan adanya latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk membuat “Perancangan Program Aplikasi *Matriks Departement Training*”, sehingga diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pengguna dalam bekerja.

### **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dibuatnya “Perancangan Program Aplikasi *Matriks Departement Training*” diuraikan dibawah ini.

#### **1.2.1 Tujuan Umum**

Adapun tujuan umum Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

1. Menambah wawasan dan pengetahuan mahasiswa terhadap masalah – masalah di dunia kerja.
2. Menyiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja serta jenis

pekerjaan yang ada.

3. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dari Politeknik Negeri Jember.

#### 1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

Menganalisis dan membuat rancangan program aplikasi matriks departemen training untuk melatih dan menghasilkan karyawan yang benar-benar siap bekerja.

### 1.3 Manfaat Umum

Adapun manfaat umum Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

1. Melatih kemandirian mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap suatu permasalahan yang ada di dunia kerja.
2. Menguji keterampilan dan menambah pengetahuan tentang kegiatan dunia kerja.
3. Melatih kedisiplinan kerja mahasiswa sebagai bekal memasuki dunia kerja.

#### 1.3.1 Manfaat Khusus

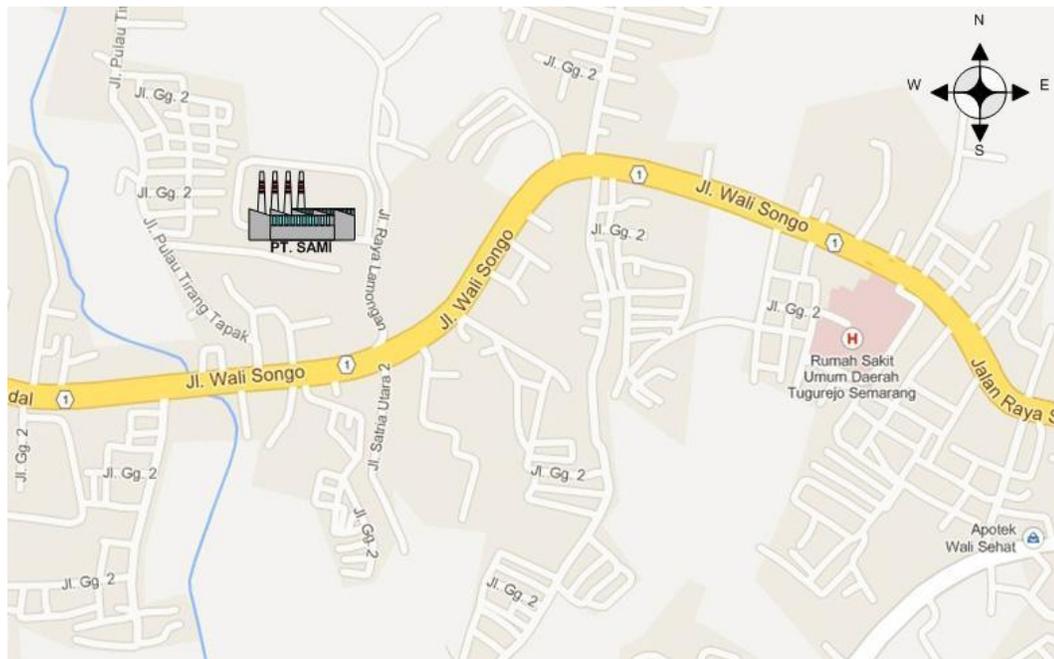
Adapun manfaat khusus Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah :

1. Memudahkan karyawan departemen training dalam membuat hasil dari pelatihan setiap karyawan.
2. Membantu karyawan di departemen training dalam melatih para calon karyawan yang ingin bekerja.

## 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

### 1.3.1 Lokasi

Lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL) adalah di PT. SAMI, Jl. Walisongo Km 9,8 Kel. Tugurejo Kec. Tugu Semarang 50151 Fax: (024) – 8665178. Dibawah ini merupakan denah lokasi pelaksanaan Praktek Kerja Lapang (PKL).



Gambar 1.1 Peta Lokasi Praktek Kerja Lapang

### 1.3.2 Jadwal Kerja

Praktek Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 03 Maret 2013 sampai 31 Mei 2013. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu hari senin sampai hari jumat dengan batasan waktu kerja pukul 07.12 WIB - 16.30 WIB. Ketentuan yang diterapkan oleh Program Studi Manajemen Informatika yaitu minimal 250 jam. Adapun perhitungan jam PKL yaitu:  $8,5 \text{ jam} \times 59 \text{ hari} = 501,5 \text{ jam}$  sebagai jam kerja efektif ditambah dengan jam lembur ketika terdapat banyak tugas di lokasi PKL dan pengerjaan laporan di luar jam pelaksanaan PKL.

Tabel 1.1 Kegiatan Praktek Kerja Lapang

No.	Nama Kegiatan	Bulan		
		I	II	III
1.	Pengarahan oleh pembimbing lapang tentang tata tertib dan peraturan di tempat PKL. Pembagian lokasi kerja dan mulai melakukan analisis permasalahan yang ada pada departemen tersebut.			
2	Melakukan perancangan program aplikasi			
3.	Mulai melaksanakan penyusunan laporan PKL dan penyelesaian tugas-tugas yang diberikan di lokasi PKL			

#### 1.4 Metode Pelaksanaan Praktek Kerja Lapang

Metode pelaksanaan yang diterapkan pada Praktek Kerja Lapang di PT.SAMI adalah sebagai berikut :

##### 1. Metode Observasi

Metode yang dilaksanakan dengan melakukan pencatatan dan pengamatan secara langsung pada objek yang terlibat pada PT. SAMI. Dari hasil kegiatan ini penulis harus mengumpulkan data – data untuk melakukan perancangan program aplikasi pembuatan matriks.

##### 2. Metode Interview

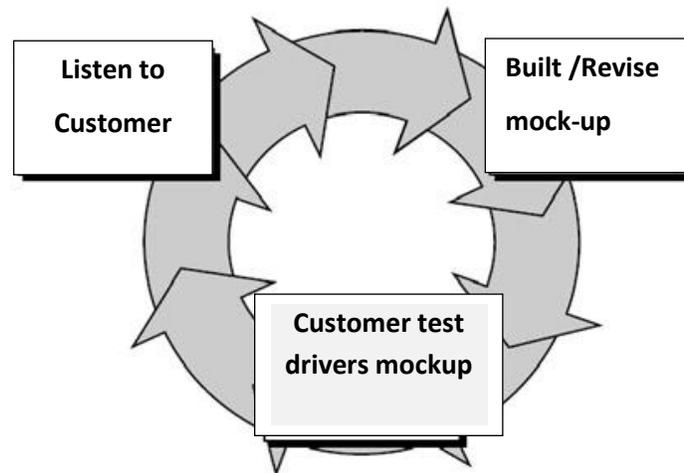
Wawancara adalah menanyakan langsung data dan informasi kepada pihak – pihak yang bersangkutan sebagai masukan bagi penulis. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada karyawan PT. SAMI di *departement Training*.

##### 3. Metode Studi Literatur

Mempelajari buku dan literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.

##### 4. Metode Pembangunan Program Aplikasi

Metode Kegiatan yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi ini adalah prototype karena pembangunannya berdasarkan permintaan dari customer. Metode *prototyping* yang dikenalkan Pressman (1997) yaitu proses yang digunakan untuk membantu pengembang perangkat lunak dalam membentuk model dari perangkat lunak yang harus dibuat. Model tersebut ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Metode Kegiatan Prototype

1. *Listen to Customer*

*Listen to Customer* merupakan tahapan pertama dalam pembangunan perangkat lunak. *Customer* atau calon pengguna aplikasi menceritakan kebutuhan yang dia perlukan dalam penggunaan program aplikasinya.

Dalam tahap ini pihak supervisor PT. SAMI menginginkan program aplikasi yang lebih efisien dibanding Microsoft Excel. Karena awalnya, dengan rumus yang telah ditetapkan dan saling berhubungan pada excel tersebut, supervisor masih terlalu lama menginputkan data. Data- data yang diperlukan adalah data karyawan yang sudah melakukan test atau training pada department training. Namun atas permintaan perusahaan, data-data tersebut tidak bisa ditampilkan pada laporan karena bersifat rahasia.

## 2. *Built/Revise Mock-Up*

Merupakan tahap untuk melakukan perancangan kilat yang berfokus pada aspek-aspek perangkat lunak yang akan nampak bagi pelanggan/*user*. *Programmer* membangun atau memperbaiki program aplikasi yang di dalamnya telah berisi permintaan *customer* di tahap awal.

Setelah melakukan analisis data maupun keadaan real pada lapangan, Penulis melakukan pembuatan rancangan sistem yang diawali dari pembuatan sistem flowchart, dan dilanjutkan dengan context diagram, data flow diagram, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, tabel database serta desain form tampilan (*interface*).

## 3. *Customer Test Drivers Mock-up*

Di dalam tahapan ini, *customer* mencoba untuk menguji program aplikasi yang telah *programmer* bikin. Menguji apakah program aplikasi yang telah dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *customer*. Jika dalam pengujian masih ada kekurangan yang dikeluhkan oleh *customer* maka *programmer* akan membangun atau memperbaiki program aplikasi itu sampai memenuhi semua kebutuhan atau kesepakatan *customer*.