

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktek Kerja Lapang (PKL) merupakan bagian pendidikan yang menyangkut proses belajar mengajar berdasarkan pengalaman diluar sistem belajar dibangku kuliah dan praktek di dalam kampus. Mahasiswa secara kelompok dipersiapkan untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan khusus dari keadaan nyata di Lapang dalam bidangnya masing-masing.

Dalam Praktek Kerja Lapang (PKL) ini, mahasiswa dipersiapkan untuk mengerjakan serangkaian tugas keseharian ditempat Praktek Kerja Lapang (PKL) yang menunjang keterampilan akademis yang telah diperoleh di bangku kuliah yang menghubungkan pengetahuan akademis tersebut dengan keterampilan. Pemilihan lokasi PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember sebagai tempat Praktek Kerja Lapang (PKL) ini berdasarkan pada kedekatan materi pekerjaan dengan materi kuliah dan keterampilan praktikum yang telah didapat di bangku kuliah. Dalam kegiatan PKL yang telah dilakukan penulis, di sini banyak sekali mengolah data salah satunya data Anggaran umum dan Administrasi. Karena banyaknya Anggaran yang perlu ditangani, maka diperlukan suatu alat bantu, sehingga semua masalah yang berhubungan dengan anggaran khususnya tentang anggaran umum dan administrasi akan dapat teratasi dengan baik. Mengingat pentingnya masalah anggaran bulanan, perlu diadakan suatu aplikasi berbasis komputer yang harusnya sistematis, terarah dan lengkap yang tentunya dipakai untuk membantu dalam pembuatan laporan dan juga sangat membantu dalam memperoleh informasi tentang data anggaran umum dan administrasi.

Sistem pengolahan data anggaran yang ada pada kantor PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember sampai saat ini masih ditangani secara semi komputerisasi, sehingga sering menimbulkan lambatnya informasi tentang anggaran-anggaran yang masih tersedia dan juga memperlambat dalam pembuatan laporan transaksi. Proses yang kurang cepat menjadi salah satu kendala dalam menjalankan pekerjaan. Untuk itu penulis membuat alternatif lain

yaitu dengan menggunakan program perangkat lunak aplikasi anggaran umum dan administrasi. Perangkat lunak yang akan dibangun merupakan perangkat lunak yang dapat memberikan informasi mengenai data transaksi anggaran umum dan administrasi, jumlah anggaran dan dapat digunakan untuk mempercepat pembuatan laporan data transaksi anggaran umum dan administrasi.

1.2 Tujuan dan Manfaat PKL

1.2.1 Tujuan

1. Tujuan Umum
 - a) Melatih mahasiswa untuk berfikir kritis pada perbedaan pengajaran secara teori dan praktik kerja sesungguhnya di dunia ekonomi.
 - b) Menambah pengetahuan mahasiswa terhadap aspek – aspek di dalam dunia ekonomi.
 - c) Menyiapkan kemampuan mahasiswa sehingga lebih memahami kondisi pekerjaan di dunia ekonomi.
2. Tujuan Khusus

Membuat sebuah implementasi atau penerapan dari desain atau rancangan mengenai program aplikasi anggaran umum dan administrasi sehingga mempermudah dalam pengolahan data transaksi anggaran dan mempercepat dalam proses pembuatan laporan serta melihat sejauh mana sistem yang dirancang dapat mengatasi permasalahan-permasalahan anggaran pada kantor PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember.

1.2.2 Manfaat

1. Manfaat bagi mahasiswa :
 - a) Mahasiswa dapat mengaplikasikan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama pendidikan di Politeknik Negeri Jember.
 - b) Mahasiswa dapat mengetahui situasi dan kondisi dunia kerja secara langsung.

- c) Mahasiswa memperoleh ilmu dan pengetahuan baru yang diperoleh dari dunia kerja dan dapat mempersiapkan mental mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja yang sebenarnya.
- d) Menghasilkan perangkat lunak untuk aplikasi web anggaran umum dan administrasi yang memiliki fitur-fitur standart seperti menambah dan menghapus jenis barang, menambah dan menghapus jumlah anggaran, menampilkan info anggaran.

2. Manfaat bagi instansi :

Staf dan mahasiswa dapat saling bertukar pengetahuan, khususnya seputar teknologi.

3. Manfaat bagi Politeknik Negeri Jember :

Sebagai media untuk menjalin kerjasama dengan PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember.

1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

1.3.1 Lokasi

Kegiatan PKL (Praktek Kerja Lapang) ini dilaksanakan PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember yang berada di Jl. Wijaya Kusuma 3-5 Jember.

1.3.2 Jadwal Kerja

PKL ini dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2014 sampai dengan tanggal 10 Mei 2014. Berikut adalah jadwal kerja PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember :

Tabel 1.1 Jadwal Kerja :

Hari	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	07.30	16.00
Selasa	07.30	16.00
Rabu	07.30	16.00
Kamis	07.30	16.00
Jumat	07.30	16.00
Sabtu	Menyesuaikan	Menyesuaikan

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang diterapkan pada Praktek Kerja Lapang di Kantor PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Metode yang dilaksanakan dengan melakukan pencatatan dan pengamatan secara langsung pada objek yang terlibat pada bagian admin di PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember. Dari hasil kegiatan ini kita harus mengumpulkan data – data yang akurat agar kita dapat menganalisa dengan benar.

2. Metode Interview

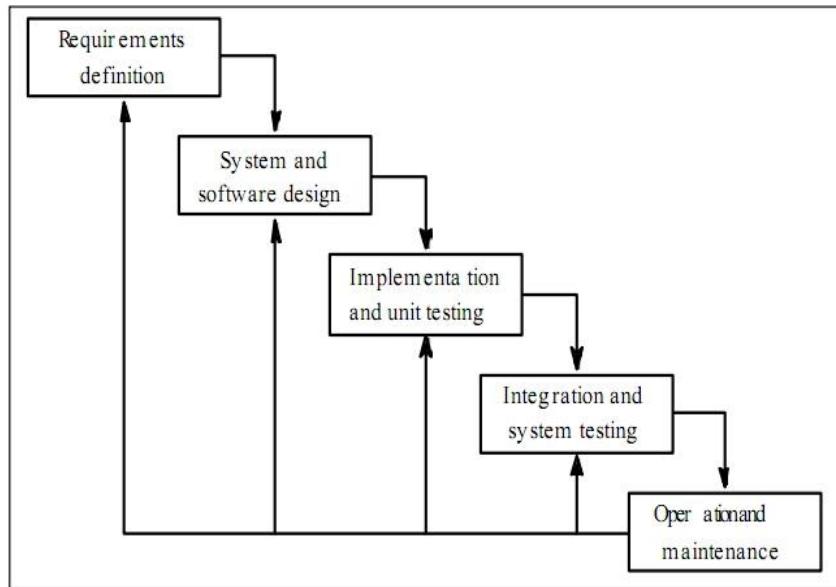
Wawancara adalah menanyakan langsung data dan informasi kepada pihak – pihak yang bersangkutan sebagai masukan bagi penulis. Dalam hal ini, wawancara dilakukan dengan bertanya langsung kepada pimpinan PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember tentang informasi secara keseluruhan.

3. Metode Studi Literatur

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

4. Metode Pengembangan Sistem

Model adalah sebuah metode pengembangan *software* yang bersifat sekuensial dan terdiri dari 5 tahap yang saling terkait dan mempengaruhi seperti terlihat pada gambar 1.1 pada halaman 4.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahap dalam metode *Waterfall* menurut Sommerville (2003).

1. Analisa kebutuhan.

Dalam tahapan ini penulis menganalisis data – data dan sistem yang sudah ada pada bagian admin di PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk Mbc Cluster Jember dengan cara mengumpulkan data – data yang berkaitan dengan sistem tersebut.

2. Desain sistem.

Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain : *Use Case Diagram semi komputerisasi*, *Use Case Diagram komputerisasi*, *ActivityDiagram*, *Statechart Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

3. Penulisan kode program

Merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman tertentu di atas *platform* yang menjadi standar perusahaan. Pada tahap ini penulis tidak melakukan penulisan kode program karena penulis hanya melakukan tahap analisis dan desain sistem.

4. Pengujian program.

Pengujian software dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pengujian *software* biasanya dilakukan dalam 2 atau 3 tahap yang saling independen, yaitu : pengujian oleh internal tim pengembang, pengujian oleh pengguna di perusahaan.

5. Penerapan program.

Penerapan program merupakan tahap dimana tim pengembang menerapkan / meng-*install* *software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan Teknologi Informasi perusahaan dan memberikan pelatihan kepada pengguna di perusahaan.