**BAB I**

PENDAHULUAN

* 1. **Latar Belakang**

Berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Tenologi yang semakin canggih, sejalan dengan kemajuan zaman maka penggunaan komputer semakin meningkat dan perannya sangat penting dalam membantu pekerjaan manusia. Kemajuan komputerisasi telah melanda dan semakin berpenggaruh terhadap berbagai bidang kehidupan manusia, sehingga menimbulkan dampak positif bagi perkembangan teknologi di lingkingan masyarakat terutama di bidang informasi dan komunikasi yang semakin canggih dan modern.

Bagi suatu instansi atau perusahaan, informasi merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan. Dengan informasi ini akan diketahui sejauh mana perkembangan suatu perusahaan, dan juga dapat diketahui permasalahan yang timbul melalui informasi yang diberikan oleh suatu data. Dan berdasarkan informasi itu juga maka akan dapat ditemukan solusi untuk permasalah yang ada.

Sistem informasi berbasis *desktop* dengan menggunakan bahasa java merupakan sebuah sarana didalam sistem komputerisasi yang telah dilengkapi dengan fitur- fitur dan didesain sedemikian rupa sesuai dengan kebutuhan yang akan digunakan pada penginputan suatu data tertentu yang bertujuan untuk mempermudah, mempercepat dan mengakuratkan data yang telah diolah meskipun pengguna tersebut merupakan seorang pemula. Pada saat ini sistem informasi telah menjadi pilihan utama untuk memberi dan mencari informasi tertentu.

Mengingat mutu pendidikan telah menjadi sorotan di mata dunia pendidikan baik dari dalam maupun luar negeri demi terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu membuat dunia menjadi lebih maju dan menjadikannya kehidupan yang lebih baik. Dalam rangka pengembangan dan peningkatan kegiatan mahasiswa dimasyarakat diperlukan adanya suatu kegiatan yang bertujuan untuk melatih dan mendidik mahasiswa, diantaranya kegiatan yang sangat membangun mahasiswa diadakannya Praktek Kerja Lapangan (PKL).

Praktek kerja lapangan merupakan suatu kegiatan kerja mahasiswa yang ditempatkan pada suatu tempat yang berkaiatan dengan bidang ilmu yang ditempuhnya dalam waktu tertentu. Selain itu, praktek kerja lapangan yang dilakukan dapat membantu mahasiswa agar lebih memahami bidang studi yang di tekuninya dan mendapatkan gambaran nyata pengimplementasian ilmunya di dunia nyata. Siswa-siswi akan belajar mengatasi kesenjangan antara teori yang didapatkan di bangku kuliah dengan permasalahan di lapangan sebenarnya, yang memerlukan teknologi informasi untuk mendapatkan jalan keluarnya

Elecomp Software House merupakan salah satu instansi yang bergerak di bidang pembuatan jasa *software* yang sudah cukup berpengalaman dalam melayani *customer* yang menginginkan jasa pembuatan *software ,* website, aplikasi android untuk sebuainstansi atau pribadi, Sebagai syarat kelulusan sarjana dari STIKI Malang penulis memilih Elecomp Software House sebagai tempat untuk melaksanakan PKL dengan tujuan untuk mengkaji secara terperinci serta mendalam tentang teori dan praktik mengenai perkuliahan dengan harapan pihak Elecomp Software House dapat memberikan orientasi mengenai praktik serta motivasi kerja di lapangan, Salah satu projek yang diberikan oleh Elecomp Software House yaitu implementasi sistem indormasi pembelian berbasis *desktop* dengan menggunakan bahasa pemrograman java, dalam melakukan implementasi dibagi menjadi dua tahap yaitu *interface* dan pengkodingan sistem.

* 1. **Rumusan Masalah**

Maka dapat dirumuskan permasalahan antara lain :

1. Bagaimana cara memanfaatkan ilmu yang didapat selama perkuliahan sesuai dengan masalah dan tugas yang dihadapi saat melaksanakan Praktek Kerja Lapangan ?
2. Bagaimana cara mengembangkan sistem informasi pembelian pada proyek yang diberikan oleh Elecomp Software House ?
   1. **Ruang Lingkup**

Dalam penyusunan Tugas Praktik Kerja Lapangan, pembahasan masalah mengenai

pengembangan sistem informasi pembelian cat73 akan dibatasi pada hal-hal berikut ini:

1. //Pengerjaan modul transaksi Pembelian meliputi Toko Transaksi, Return Transaksi, dan

Laporan Toko

1. //Modul master meliputi Pegawai, Supplier, Salesman, dan Customer.
   1. **Tujuan dan Manfaat**
      1. Tujuan

Tujuan yang dicapai dalam penelitian adalah:

1. Mempelajari serta berpartisipasi langsung dalam dunia kerja nyata.

2. Mengembangkan pengalaman dan keterampilan dalam dunia kerja nyata.

3. Membantu subjek penelitian dalam menyelesaikan proyek dari pihak ketiga.

* + 1. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari Praktik Kerja Lapangan adalah:

1. Melatih tanggung jawab serta disiplin dalam dunia kerja nyata.

2. Memiliki pengalaman kerja nyata.

3. Meningkatkan kemampuan dalam menghadapi problem solving.

4. Meningkatkan kerja sama antara subjek penelitian dengan universitas.

* 1. **Metode Penelitian**
     1. **Lokasi Praktek Kerja Lapangan**

1. Nama Perusahaan : CV. Elecomp Software House
2. Alamat : Jl. Jalan Danau Paniai Utara 1 C7G5 Malang
3. Telp/Fax :
   * 1. **Waktu Pelaksanaan Praktek kerja lapangan**

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan tanggal 1 april s/d 1 juni 2018 dengan jadwal kerja yang menyesuaikan dengan jadwal kuliah sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hari Kerja | Jam Masuk | Jam Pulang |
| Senin | 11.00 | 15.00 |
| Selasa | 13.30 | 17.00 |
| Rabu | 13.30 | 17.00 |
| Kamis | - | - |
| Jum’at | 08.00 | 17.00 |
| Sabtu | 08.00 | 13.00 |

**Tabel 1.1 Kegiatan PKL Adih Suryatama**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Hari Kerja | Jam Masuk | Jam Pulang |
| Senin | 08.00 | 15.00 |
| Selasa | - | - |
| Rabu | 08.00 | 12.30 |
| Kamis | 08.00 | 17.00 |
| Jum’at | 08.00 | 17.00 |
| Sabtu | 08.00 | 13.00 |

**Tabel 1.2 Kegiatan PKL Ugik Haryanto**

* 1. **Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas penelitian ini sebagai berikut:

BAB IPENDAHULUAN

Menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB IITINJAUAN UMUM

Memuat gambaran umum perusahaan mengenai sejarah, visi dan misi,serta struktur organisasi dan deskripsi layanan perusahaan.

BAB IIIURAIAN KEGIATAN

Memuat tabel dan uraian kegiatan selama kegiatan praktik kerja lapangan pada Elecomp Software House.

BAB IVPEMBAHASAN MASALAH

Dalam bab ini, akan diberikan gambaran proses Program “Sistem Informasi Penjualan Toko Cat73 di Elecomp Software House” dengan sistem dan program yang telah di rancang secara aplikatif.

BAB VKESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari Prktik Kerja Lapangan untuk pengembangan dari program (software)aplikasi yang telah dibuat.

**BAB II**

TINJAUAN UMUM

* 1. **Deskripsi Perusahaan**

Elecomp Software House berlokasi di Jalan Danau Paniai Utara 1 C7G5, Madyopuro, Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur . Elecomp Software House merupakan perusahaan yang menawarkan jasa pembuatan berbagai software berbasis desktop atau mobile maupun web serta desain berbagai macam merek.

* 1. **Struktur Organisasi**

**CEO**

Fernandes

**PROJECT MANAGER**

Fernandes

**DEVELOPER**

Mokhammad Ali Imron

**DEVELOPER**

Edwin Yordan Laksono

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Elecomp Software House

* 1. **Profil Perusahaan**

Visi :

“Menjadi salah satu software house yang dapat diperhitungkan di komunitas

internasional dengan tidak mengabaikan nilai sosial”.

Misi :

1. Mengembangkan industri produk IT secara kompetitif dan dapat diterima

oleh semua orang

2. Memberikan layanan terbaik kepada klien

3. Mengembangkan kerja sama dengan sesama perusahaan yang saling

menguntungkan

4. Mengembangkan produk IT yang inovatif

5. Dapat secara aktif di kegiatan sosial dan berkontribusi di bidang IT.

* 1. ***Job Description Staff***

Berikut penjelasan serta tugas yang dilakukan berdasarkan struktur organisasi:

1. Chief Executive Officer

Merupakan pemilik perusahaan yang bertanggung jawab atas izin perusahaan sekaligus pimpinan tertinggi pada perusahaan yang memiliki wewenang penuh terhadap operasional perusahaan.

Adapun tugas dan wewenang CEO adalah:

1. Penanggung jawab seluruh kegiatan yang dilakukan perusahaan
2. Pemberi modal bagi perusahaan
3. Melaksanakan manajemen transformasi dalam rangka terwujudnya tata nilai berkelanjutan pada perusahaan
4. Menetapkan langkah-langkah strategi dalam mengembangkan perusahaan
5. Menyukseskan pembangunan sarana dan prasarana teknologi informasi secara efektif.
6. Project Manager

Merupakan orang yang ditunjuk untuk menggerakkan organisasi proyek dan memimpinnya dalam objektif proyek.

Adapun tugas dan wewenang Project Manager:

1. Mengidentifikasi dan menyelesaikan potensi masalah yang akan timbul agar dapat diantisipasi secara dini
2. Melakukan koordinasi terhadap staf Menyiapkan rencana kerja operasi proyek meliputi aspek teknis,
3. waktu, administrasi, dan keuangan proyek Melaksanakan dan mengontrol operasional proyek sehingga operasi
4. proyek dapat berjalan sesuai dengan rencana ( on-track ) Mengkomunikasikan laporan kemajuan pekerjaan dalam bentuk lisan dan tertulis
5. Mengontrol proyek yang ditangani (harus sesuai dengan anggaran, spesifikasi, dan waktu).
6. Developer

Merupakan orang yang bertugas melakukan implementasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

Adapun tugas Developer adalah:

1. Membangun atau mengembangkan software terutama pada tahap construction dengan melakukan koding menggunakan Bahasa Pemrograman yang ditentukan
2. Mengimplementasikan requirement dan desain proses bisnis ke dalam bentuk program dengan menggunakan algoritma atau logika dan Bahasa Pemrograman tertentu
3. Melakukan testing terhadap software apabila diperlukan.

**BAB III**

URAIAN KEGIATAN

* 1. **Tabel Kegiatan Praktik Kerja Lapangan**

Dalam menunjang pembuatan laporan ini, maka setiap kegiatan yang dilakukan pada saat Praktik Kerja Lapangan di Elecomp Software House dimuat pada poin 3.2. Berikut rincian kegiatan selama dua bulan Praktik Kerja Lapangan:

Objek Penelitian : Elecomp Software House

Alamat : Jalan Danau Paniai Utara 1 C7G5 Malang

Pelaksana : 151111079 / Adih Suryatama

1511110-- / Ugik Haryanto

* 1. **Uraian Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Tabel 3.1 Tabel Uraian Kegiatan PKL Minggu ke-1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Hari | Mahasiswa | Kegiatan | Keterangan |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |
|  | Adih Suryatama |  |  |
| Ugik Haryanto |  |

**BAB IV**

**PEMBAHASAN MASALAH**

* 1. **Pemasalahan**

Proyek yang diberikan oleh Elecomp Software House mengenai sistem informasi penjualan toko cat berbasis desktop dengan menggunakan bahasa pemrogaman Java. Seputar permasalahan yang dikerjakan yaitu pengembangan dalam fitur pembelian di