



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan ekonomi di jaman sekarang ini semakin memacu kreativitas manusia untuk dapat bertahan dalam persaingan dunia bisnis. Betapa tidak, teknologi yang semakin canggih dan berkembang pesat semakin membuka banyaknya peluang bagi para pebisnis untuk melebarkan usahanya dalam mencapai tujuan perusahaan atau organisasi. Peluang yang ada pun harus dimanfaatkan dengan kreatif dan berbeda, karena perkembangan dunia bisnis sekarang ini sudah mulai mengutamakan adanya diferensiasi produk atau jasa untuk diberikan kepada masyarakat. Hal ini juga diakibatkan dengan adanya perubahan kecenderungan pasar dalam memilih dan melirik produk yang berbeda dari biasanya. Itulah yang menyebabkan adanya tuntutan para pebisnis untuk mampu mengembangkan kreativitas guna mempertahankan perusahaan atau organisasi tersebut. Dengan adanya tuntutan seperti itu, maka sumber daya manusia yang tersedia juga harus memiliki daya kreativitas yang tinggi untuk dapat memberikan kontribusi yang berguna bagi perusahaan. Adanya beberapa universitas yang menyadari akan hal ini, mulai melakukan suatu kebijakan, yaitu dengan mewajibkan para mahasiswa semester akhir untuk melakukan kerja magang sebagai syarat kelulusan, guna menghasilkan lulusan yang kompeten, kreatif dan siap bersaing dalam dunia kerja yang begitu ketat.

Dalam kesempatan kali ini, penulis melakukan kerja magang di PT. Kencana Cisadane Indonesia yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi lahan perindustrian yang menyediakan lahan atau tempat perindustrian untuk industri kelas menengah ke bawah di Tangerang. Kegiatan rutin yang dilakukan di kantor meliputi pendataan, administrasi dan proses pembuatan surat-surat perizinan untuk pelaksanaan proyek konstruksi, dibagi menjadi beberapa tugas. Tugas-tugas tersebut harus diatur dan dipantau prosesnya, yang saat ini masih dilakukan secara manual. Proses yang dilakukan secara manual ini sering menimbulkan kesalahan pada administrasi dan proses pembuatan surat-surat perizinan sehingga waktu mulai konstruksi harus diundur hingga surat-surat perizinan selesai dibuat. Akibatnya, waktu selesai proyek menjadi lebih lama sehingga merugikan perusahaan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk pendataan, administrasi dan pengaturan tugas-tugas dalam pembuatan surat-surat izin. Dengan sistem tersebut, maka produktivitas, efektivitas dan efisiensi perusahaan dapat meningkat bila dibandingkan dengan sistem saat ini yang masih dilakukan secara manual. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil topik laporan kerja magang ini dengan judul “Rancang Bangun *Task Management System*”.

## **1.2 Maksud dan Tujuan kerja magang**

Maksud dari kerja magang ini adalah untuk mengenalkan kepada mahasiswa mengenai dunia kerja yang sebenarnya sebagai wujud

pengembangan dan penggalian ilmu. Mahasiswa juga dituntut untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah-masalah yang menghambat pada saat proses kerja berlangsung.

Adapun tujuan khusus dari kerja magang yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun sebuah sistem tekomputerisasi sebagai solusi yang dapat menunjang dan membantu perusahaan PT. Kencana Cisadane Indonesia dalam menjalankan usahanya.
- b. Membantu PT. Kencana Cisadane Indonesia untuk mengubah kegiatan rutin yang dilakukan secara manual menjadi kegiatan rutin yang dilakukan dengan menggunakan sistem yang telah selesai dibuat.
- c. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan teori atau konsep ilmu komputer yang telah di dapat di bangku perkuliahan untuk diaplikasikan pada perusahaan atau organisasi, sehingga memperoleh gambaran nyata pelaksanaan profesinya di lapangan.
- d. Sebagai peningkatan kerjasama antara lembaga pendidikan Universitas Multimedia Nusantara khususnya di bidang Teknik Informatika dengan dunia usaha, sehingga arah pendidikan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dunia industri.

### **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Ketentuan waktu yang ditetapkan oleh Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara untuk

