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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peminjaman loker merupakan sesuatu hal yang sudah biasa terjadi di dalam sebuah klub olahraga. Peminjaman loker biasanya akan mencatat nama peminjam, nomor loker yang dipinjam, dan jam ketika loker dipinjam. Di klub milik PT Summarecon Agung Tbk biasanya karyawan mencatat pada selembar kertas nama anggota peminjam, nomor anggota, nomor loker, dan waktu ketika dipinjam. Hal tersebut dapat menyebabkan terjadinya masalah seperti salahnya *input* data karena tulisan tidak dapat dibaca dan kertas yang digunakan untuk mencatat menghilang ataupun rusak. Masalah lain yang biasanya terjadi disebabkan oleh anggota yang membawa pulang kunci loker. Kunci loker yang dibawa oleh anggota biasanya mempersulit karyawan karena perlu mencari satu-satu dari kertas yang digunakan untuk mencatat riwayat peminjaman loker.

Masalah-masalah tersebut membuat pihak klub meminta tolong kepada pihak Informasi dan Teknologi Summarecon bagian pusat untuk membuatkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan pencatatan dalam peminjaman loker. Selain itu diperlukan juga adanya fitur untuk mengetahui kunci loker mana yang tidak kunjung dikembalikan. Aplikasi peminjaman loker ini sendiri diminta untuk menampilkan loker yang ada sesuai denah asli di dunia nyata. Pihak klub juga meminta untuk dibuatkan riwayat peminjaman yang dapat di *download* menjadi *file* Microsoft Excel. Selain digunakan untuk melakukan

peminjaman loker, diperlukan juga sebuah fungsi untuk *check in* dan *check out* pada aplikasi untuk mencatat waktu ketika anggota masuk dan keluar pada saat menggunakan fasilitas olahraga.

Aplikasi peminjaman loker ini terdiri dari dua sisi, yaitu sisi anggota dan sisi *admin* atau karyawan. Pada sisi anggota, anggota dapat melakukan *check in* dan *check out* ketika ingin menggunakan fasilitas dan ketika selesai menggunakan fasilitas. Pada sisi *admin*, *admin* juga dapat melakukan *check in* seperti di sisi anggota. Perbedaannya dengan sisi anggota, sisi *admin* memiliki fitur peminjaman loker. Fitur peminjaman loker menampilkan denah loker yang terdapat di dalam ruang loker klub.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang memiliki maksud sebagai berikut:

1. Mengenal suasana dan mendapatkan pengalaman di tempat kerja.
2. Menerapkan ilmu yang didapat pada saat kuliah dalam melaksanakan kerja magang.
3. Mengembangkan relasi dan membiasakan komunikasi di tempat kerja.
4. Menyelesaikan mata kuliah kerja magang sebagai salah satu syarat kelulusan.

Adapun tujuan dari kerja magang ini, yaitu merancang dan membangun sebuah aplikasi peminjaman loker berbasis web untuk mempermudah pekerjaan karyawan klub milik PT Summarecon Agung Tbk.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan pada periode 20 Juni 2019 sampai 22 November 2019. Lokasi pelaksanaan kerja magang di PT Summarecon Agung Tbk berlokasi di Plaza Summarecon Jl. Perintis Kemerdekaan No. 42, Jakarta Timur. Waktu kerja magang dilaksanakan di hari yang tidak ada kegiatan perkuliahan yaitu setiap hari Senin, Kamis, dan Jumat. Sebelum adanya kegiatan perkuliahan, pelaksanaan kerja magang dilakukan dari hari Senin sampai hari Jumat. Kerja magang dimulai dari pukul 08.30 WIB sampai 17.30 WIB.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pada saat melakukan praktik kerja magang penulis dibimbing oleh bapak Fendy Tay sebagai *supervisor*. Pelaksanaan kerja magang dimulai dengan pengarahan dari bapak Fendy untuk membuat sebuah aplikasi peminjaman loker untuk klub olahraga miliki PT Summarecon Agung Tbk. Aplikasi ini diminta untuk dibuat dengan menggunakan PHP dan menyesuaikan tampilan aplikasi dengan aplikasi lain yang dibuat oleh pelaksana kerja magang sebelumnya. Pembuatan aplikasi termasuk dengan pembuatan *database*-nya.