



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

Sistem informasi adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses bisnis perusahaan, selain dapat membantu mempermudah proses penjualan juga membantu proses dokumentasi perusahaan. Dalam kesempatan kerja magang yang wajib diikuti mahasiswa/i Universitas Multimedia Nusantara ini, mahasiswa/i diharapkan dapat mendapatkan pelajaran berupa pengalaman yang tentu berguna di masa depan khususnya di dunia kerja sebenarnya serta mahasiswa/i juga dapat menerapkan ilmu yang didapatnya selama menjalani proses perkuliahan atau pembelajaran yang umumnya bersifat teoritis.

PT Griya Hijau Development adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang properti yang sudah sukses dengan penjualan proyek properti mereka terutama di daerah ciputat dalam sistem penjualannya masing menggunakan sistem manual yaitu seperti pendataan dan penagihan pembayaran menggunakan *Microsoft Office* dan *Microsoft excel*. Sistem manual tersebut memperlambat lajur penjualan yang dilakukan oleh PT Griya Hijau Development karena pencarian data customer tidak praktis untuk kedepannya.

Penerapan *database* secara computerisasi sangat penting untuk proses penjualan yang dilakukan oleh PT Griya Hijau Development, selain dapat memberikan dampak yang sangat signifikan dalam proses penjualan dan juga

penerapan *database* sebagai dokumentasi setiap transaksi yang dilakukan oleh PT Griya Hijau Development.

Perlunya penerapan database dengan desain yang tepat didampingi aplikasi yang tepat guna dapat membantu meringankan kesulitan yang dialami pihak PT Griya Hijau Development dalam melakukan penjualan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya pada latar belakang, kerja magang ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang dapat membantu PT.Griya Hijau Development dalam proses penjualan mereka serta sebagai ajang tolak ukur kemampuan penulis atas apa yang telah dipelajari secara teori selama perkuliahan ini

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Kerja magang dilakukan dalam periode waktu sekitar dua bulan tepatnya dari 1 April sampai dengan 1 Juni tanpa keterikatan untuk hadir dikarenakan pengerjaan aplikasi bersifat fleksibel atau dapat di mana saja dan kapan saja. Sehingga apabila pengerjaan telah selesai sebelum masa kerja magang berakhir, maka kerja magang dinyatakan selesai. Meskipun demikian, proses pengembangan, implementasi, pelatihan, serta penyelesaian bug-bug pada aplikasi tetap disesuaikan dengan permintaan pihak PT Griya Hijau Development.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Sebelum memulai kerja magang, dipastikan terlebih dahulu bahwa perusahaan menerima kerja magang, setelah itu pengajuan ijin kerja magang dilakukan kepada pihak UMN untuk mengeluarkan surat terkait kepada perusahaan tujuan kerja magang. Selanjutnya, proyek kerja magang mulai dikerjakan sesuai kesepakatan kedua belah pihak yaitu UMN dan pihak PT Griya Hijau Development. Pengerjaan proyek dibimbing oleh bapak Viki Thijen selaku kepala Marketing. Proses pengerjaan diawali dengan diskusi dan analisis kebutuhan pengguna, gambaran besar tujuan aplikasi, serta perangkat keras dan lunak yang mungkin akan dibutuhkan. Selanjutnya pengerjaan yang bersifat teknis dilakukan seperti perancangan desain *database*, *database* yang tepat serta perancangan, desain dan pengembangan aplikasi itu sendiri. Aktivitas pengerjaan proyek kerja magang secara rinci digambarkan pada *Action Plan* tabel 1.1.

UMN

No	Kegiatan	Maret				April				Mei
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4	Minggu 1
1	Analisa kebutuhan user	■								
2	Perancangan dan desain database	■	■							
3	Revisi rancangan database		■							
4	Desain user interface		■	■						
5	Pengkodean aplikasi			■	■	■	■	■		
6	Revisi aplikasi serta user inteface					■	■			
7	Penyelesaian aplikasi						■			
8	User testing serta pelatihan						■	■		
9	Perbaikan bug-bug eror							■		
10	Pelatihan aplikasi kepada user								■	■

Tabel 1.1 *Action Plan*

UMN