



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

Di jaman era digital saat ini membuat kehidupan menjadi lebih mudah dan serba instan tentunya dengan teknologi – teknologi yang semakin canggih. Hampir seluruh kegiatan manusia memanfaatkan teknologi untuk menunjang kehidupannya selain itu banyak perusahaan yang mulai melakukan perubahan pada sistem kerja menjadi secara komputerisasi. Perkembangan teknologi komputer telah melewati banyak tahapan hingga akhirnya tercipta sebuah komputer yang dapat digunakan secara global. Pada tahapan ke-4 (empat) ditemukannya *IC (Integrated Circuit)* oleh Jack Kilby, seorang insinyur di Texas Instrument generasi komputer terus berlanjut hingga saat ini. Perkembangan komputer telah mengubah pola kerja pada kehidupan manusia dalam organisasi / perusahaan. Menurut Donal H. Sanderes komputer adalah sebuah sistem elektronik yang dapat memanipulasi data dengan cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan agar secara otomatis menerima kemudian menyimpan data input, melakukan proses dan menghasilkan output yang dikendalikan oleh sebuah sistem operasi yang terdapat di dalam penyimpanannya.

Menurut Cash et.al. perkembangan digital saat ini tidak hanya karena dipicu oleh perkembangan teknologi komputer yang sedemikian pesat, namun didukung pula oleh teori-teori baru mengenai manajemen perusahaan modern. Ahli-ahli manajemen dan organisasi seperti Peter Drucker, Michael Hammer, Porter, sangat mewarnai pandangan manajemen terhadap. Seorang pakar IBM juga menganalogikannya perkembangan teknologi komputer dengan perkembangan otomotif sebagai berikut: “seandainya dunia otomotif mengalami kemajuan sepesat teknologi informasi, saat ini telah dapat diproduksi sebuah mobil berbahan bakar solar, yang dapat dipacu hingga kecepatan maximum 10,000 km/jam, dengan harga beli hanya sekitar 1 dolar Amerika !”. Secara mikro, ada hal cukup menarik untuk dipelajari, yaitu bagaimana evolusi perkembangan teknologi informasi yang ada secara signifikan mempengaruhi

persaingan antara perusahaan-perusahaan di dunia, khususnya yang bergerak di bidang jasa.

Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa revolusinya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau *Personal Computer* mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti *mini computer* dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di meja kerja, dimana seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah oleh komputer (dengan kecepatan yang hampir sama dengan kecepatan *mini computer*, bahkan *mainframe*). Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif. Tidak seperti halnya pada era komputerisasi dimana komputer hanya menjadi “milik pribadi” Divisi EDP (Electronic Data Processing) perusahaan, di era kedua ini setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan komputer, seperti untuk mengolah database, spreadsheet, maupun data processing (*end-user computing*). Penggunaan komputer di kalangan perusahaan semakin marak, terutama didukung dengan perkembangan teknologi yang telah berubah-ubah menjadi pasar bebas. Secara tidak langsung, perusahaan yang telah memanfaatkan teknologi komputer sangat efisien dan efektif dibandingkan perusahaan yang sebagian prosesnya masih dikelola secara manual. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

Kini banyak perusahaan yang telah melakukan investasi besar terhadap teknologi, banyak perusahaan industri yang bergerak bidang barang dan jasa mulai membuka lowongan pekerjaan pada bagian IT (*Information technology*) salah satunya adalah PT. Setia Pratama Lestari sebuah perusahaan industri yang memproduksi kabel listrik untuk kebutuhan perumahan, perusahaan ini melakukan investasi yang cukup besar dalam hal teknologi komputer dengan merekrut beberapa programmer / staf IT yang untuk merancang sebuah aplikasi untuk menunjang operasional perusahaan. Pada kesempatan ini, penulis yang melakukan praktik kerja

diberi sebuah kesempatan untuk merancang sebuah aplikasi *Purchase Order* yang akan digunakan oleh bagian gudang untuk menginput data – data barang baik dari *supplier* dan *customer*.

Aplikasi *Purchase Order* ini menjadi sebuah aplikasi yang sangat penting dalam sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang industri. Karena dengan adanya aplikasi ini dapat membantu bagian gudang untuk mengatur pengadaan barang dari *supplier* dan pemilihan *supplier* untuk menyuplai barang untuk kebutuhan perusahaan dalam memproduksi barang, selain ini aplikasi juga dapat digunakan untuk mengontrol stok barang produksi yang akan dikirimkan kepada *customer* dengan adanya aplikasi ini sangat membantu perusahaan dalam menjalan operasionalnya.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilaksanakan dengan tujuan agar mahasiswa memiliki kemampuan secara professional untuk :

1. Menyelesaikan masalah – masalah yang dihadapi di dunia kerja dengan bekal ilmu yang telah dipelajari di kampus
2. Mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa melalui pengaplikasian ilmu
3. Memberikan pelatihan dan pengalaman kerja bagi mahasiswa
4. Link and match pengetahuan yang telah dipelajari di kampus dengan dunia industri

Kerja magang ini dilaksanakan untuk membuat suatu aplikasi berbasis *desktop* untuk memenuhi kebutuhan bagian gudang yang merupakan salah satu bagian industri dari PT. Setia Pratama Lestari. Aplikasi yang diinginkan adalah *Purchase Order* yang menjadi subjek utama dari penulisan laporan magang ini. Selain itu, kerja magang ini juga untuk memenuhi kewajiban yang harus dilakukan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara untuk melakukan kegiatan praktik kerja pada

sebuah perusahaan untuk memperoleh pengalaman bekerja dan berorganisasi, serta memenuhi penilaian akademik pada mata kuliah magang.


1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang ini dilakukan selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 24 Juni 2013 sampai dengan 31 Agustus 2013. Kerja magang dilakukan di kantor PT. Setia Pratama Lestari yang bertempat di Jln. Pembangunan II, Kelurahan Karanganyar, Kecamatan Neglasari, Tangerang, dengan jam kerja mengikuti aturan *office hour* yang ditetapkan, yaitu dari hari Senin sampai dengan hari Jumat, dari jam 08:00 WIB sampai dengan 17:00 WIB.

Selama proses pelaksanaan kerja magang, penulis sebagai peserta magang dibimbing oleh Bapak Eko Yuwono selaku pembimbing lapangan yang juga seorang *supervisor IT*, sedangkan dalam proses penulisan laporan peserta magang dibimbing oleh Bapak Dr. P.M. Winarno, M.Kom. selaku pembimbing laporan magang.

Prosedur pelaksanaan kerja magang diawali dengan pendeskripsian spesifikasi pekerjaan yang diberikan oleh Bapak Eko Yuwono kepada peserta magang dengan batas waktu / *deadline* yang telah ditetapkan, kemudian peserta magang akan mempelajari spesifikasi sistem yang diinginkan mengerjakan sesuai dengan permintaan. Pengujian dan evaluasi akan dilakukan setelah peserta magang selesai mengerjakan dan memenuhi spesifikasi yang telah ditetapkan. Apabila ada kekurangan atau kesalahan pada pembuatan sistem maka akan dilakukan revisi dan diberikan kembali masa tenggang waktu. Setelah sistem dinyatakan sempurna (tidak ada lagi *bugs* maupun *error program*) maka tahapan perancangan sistem akan dilanjutkan kembali sesuai dengan instruksi pembimbing peserta magang. Setiap tahapan dalam pengerjaan akan diberikan batasan waktu dan pengujian kembali, dalam hal ini peserta magang mengalami tahapan dalam pengerjaan sistem hal ini dilakukan agar peserta magang merasa *enjoy* dalam bekerja dan pekerjaan yang dilakukan menjadi lebih baik dibandingkan diberikan spesifikasi aplikasi secara keseluruhan.

Setelah keseluruhan tahapan telah dilalui oleh peserta magang maka aplikasi akan diuji kembali secara keseluruhan dan kemudian diserahkan ke bagian gudang untuk dilakukan implementasi dan *feedback* terhadap aplikasi. *Feedback* yang diberikan dapat berupa revisi maupun penambahan fitur yang kemudian akan dikerjakan lagi oleh peserta magang, hingga akhirnya aplikasi dapat dijalankan untuk operasional perusahaan dan seorang *administrator* dapat menggunakan aplikasi untuk mengontrol *user*.



UMN