

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era teknologi saat ini perusahaan atau startup yang bergerak pada bidang teknologi informasi sudah mulai mengalami perkembangan yang cukup cepat. Salah satu contoh perusahaan yang bergerak pada bidang tersebut adalah *software house* seperti Microsoft, Oracle, Adobe dan perusahaan lain yang terkait. *Software house* merupakan salah satu perusahaan atau startup yang menangani proyek pembuatan perangkat lunak (*software*) yang bersifat umum.

Dalam pengerjaan suatu proyek perangkat lunak, faktor kesuksesan merupakan hal terpenting dari setiap perusahaan dalam menyelesaikan sebuah proyek. Kesuksesan suatu proyek bermula dari suatu perencanaan dan penyusunan tahapan yang tepat. Salah satu sumber kegiatan dari perencanaan proyek pembuatan perangkat lunak adalah dari estimasi biaya. Estimasi biaya digunakan untuk mengontrol dan mengatur proses yang ada di dalam pembuatan perangkat lunak^[1]. Akan tetapi, masih banyak dari sebagian besar perusahaan mengalami pembengkakan biaya di dalam suatu proyek tersebut yang mengakibatkan perusahaan tersebut gulung tikar.

PT. Rect Media merupakan salah satu agen perusahaan digital yang menangani proyek pembuatan perangkat lunak. Salah satu perusahaan memiliki suatu permasalahan mengenai tidak terkontrolnya suatu biaya di dalam suatu proyek. Dari sisi pihak pengembang sendiri, masih belum mengetahui informasi secara mendalam mengenai standar penetapan dari hasil estimasi biaya yang dibutuhkan.

Sehingga dari permasalahan tersebut, perlu dibuat sebuah standar penetapan biaya berdasarkan fitur-fitur yang diterapkan di dalam perangkat lunak tersebut, yaitu dengan menggunakan aplikasi yang dapat menghitung perkiraan biaya berdasarkan fitur yang diterapkan. Hasil dari informasi tersebut, sistem akan memberikan sebuah notifikasi melalui *e-mail* kepada

admin dan pengguna. Tujuannya agar dari pihak pengguna dan admin dapat mengetahui detail lengkap dari informasi mengenai biaya pembuatan perangkat lunak melalui sebuah notifikasi.

B. Tujuan dan Manfaat Pelaksanaan PKL/KP

1. Mengetahui ruang lingkup pekerjaan yang ada di dalam perusahaan
2. Menambah wawasan pengetahuan dari suatu permasalahan yang dihadapi
3. Menumbuhkan sikap profesional terhadap bidang yang dimiliki dalam berkerja di suatu industri
4. Dapat menerapkan kemampuan yang telah dipelajari ke dalam dunia industri untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang terjadi dan dapat mengembangkannya menjadi sebuah solusi yang ideal.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di PT. Rect Media Komputindo yang beralamat di Jl. Kenconowungu 1 No. 29 Semarang, penulis ditempatkan pada salah satu bagian divisi yaitu divisi "*Engineering Programmer*". Divisi tersebut berfokus pada pengembangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan klien. Pelaksanaan PKL ini berlangsung selama 1,5 bulan mulai dari tanggal 12 juli 2017 - 2 agustus 2017.

D. Aspek Umum Kelembagaan

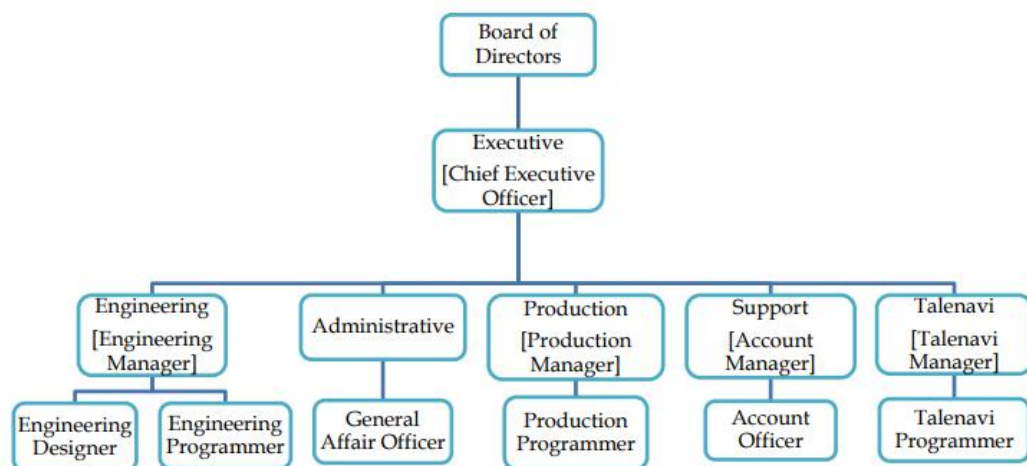
1. Sejarah PT. RECT Media Komputindo

PT RECT Media Komputindo atau yang disebut RECTmedia merupakan suatu agen digital yang berlokasi di Semarang, Jawa Tengah. Perusahaan ini didirikan oleh empat orang pada tahun 2008. Sejak awal, RECTmedia melihat suatu potensi dari solusi digital dan memiliki misi untuk mengembangkan perusahaannya dengan membantu klien membangun perusahaan mereka secara inovatif melalui teknologi digital, khususnya *Digital Strategy*, *Digital Application*, dan *Digital Marketing*. Selama delapan tahun terakhir, RECTmedia memiliki tingkat

pertumbuhan yang kuat dari tahun ke tahun, dan sampai sekarang dikenal sebagai salah satu agen digital terbaik di Jawa Tengah. Hingga saat ini, RECTmedia telah bekerja dengan beberapa instansi baik individu, perusahaan, dan pemerintah dalam skala regional, nasional, dan internasional.

2. Unit-Unit Kerja

Struktur Organisasi dari PT. Rect Media Komputindo dapat dilihat pada bagan berikut ini :



Gambar 1.1 Struktur Organisasi PT. Rect Media Komputindo

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan ini, penulis memperoleh data melalui :

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada klien melalui dosen pembimbing lapangan dan menerima jawaban-jawaban tersebut mengenai kebutuhan atau fitur yang harus ada di dalam sistem yang akan dibangun.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan mendiskusikan kepada rekan satu tim atau kelompok serta pembimbing lapangan. Diskusi yang akan dibahas dimulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, proses perancangan antarmuka sampai evaluasi perbaikan sistem.

3. Metode Studi literatur

Metode ini dilakukan dengan mencari sumber atau referensi yang terkait mengenai permasalahan yang dihadapi.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan ini maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang uraian atau gambaran secara umum tentang latar belakang dari suatu permasalahan pokok serta tujuan dan manfaat dari penelitian.

BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang tinjauan umum yang diambil pada saat Praktik Kerja Lapangan.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang gambaran umum suatu pekerjaan yang dilakukan dan analisa pembahasan dari pekerjaan yang dilakukan.

BAB IV PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan hasil yang diperoleh dari Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik dan saran yang ditujukan pada tempat Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik