

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Analisis kebutuhan suatu sistem informasi bertujuan untuk memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dengan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut, baik untuk kebutuhan sistem maupun dilihat dari segi pengguna (Sfenrianto, Tantrisna, Akbar, & Mochamad, 2018). Evaluasi suatu kegiatan terencana untuk menilai suatu permasalahan yang terjadi dan hasilnya dapat dibandingkan dengan tolak ukur guna memperoleh kesimpulan dan solusi atas permasalahan yang dinilai.

Kemitraan adalah Partnership/Anak Perusahaan/Mitra Telkom Group pada Telkom Indonesia *Divisi Enterprise Service (DES)* bagian *Service Assurance (SVA)*. PEVITA (*Performance Partnership Inventory and Reporting Application*) adalah aplikasi yang digunakan oleh Telkom dan Anak Perusahaan/Mitra Telkom Grup untuk memonitor dan mengevaluasi Performansi Mitra. Analisis *requirement* mengembangkan aplikasi PEVITA versi 2. Evaluasi Aplikasi PEVITA (*Performance Partnership Inventory and Reporting Application*) karena pada PEVITA versi 1 terdapat kekurangan yaitu memiliki banyak *bugs*, belum diselesaikan *menu* manajemen waktu pertemuan dan tampilan dari PEVITA versi 1 yang tidak rapi jika diakses melalui *mobile*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas saya mengusulkan analisis kebutuhan menggunakan *Software Requirements Specifications (SRS)* spesifikasi kebutuhan untuk sebuah sistem perangkat lunak yaitu dokumen yang dibuat ketika sebuah perangkat lunak akan dikembangkan. Pemodelan sistem menggunakan metode *prototyping*, *Prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototyping* untuk menggambarkan sistem, sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukannya. Dengan teknik *prototyping*, pengembang bisa membuat *prototyping* terlebih dahulu sebelum mengembangkan sistem yang sebenarnya. Proses bisnis tidak hanya dijadikan untuk standar operasional tetapi menjadi salah satu faktor penentu

kelancaran dalam penggunaan waktu dan biaya agar menjadi lebih efisien. Dengan adanya proses bisnis yang baik menjadikan arus informasi lebih cepat sehingga membantu dalam pengambilan keputusan yang terbaik di dalam organisasi tersebut. Proses bisnis menggunakan *Business Process Modelling Notation* (BPMN) versi 2.0. Analisis masalah menggunakan metode *fishbone* untuk menganalisa penyebab dari sebuah masalah atau kondisi pada PEVITA versi 2. Pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur persepsi kegunaan dengan cara yang cepat, mudah namun tetap menghasilkan hasil yang valid dan dapat diandalkan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Saat ini aplikasi PEVITA versi 1 dalam mengajukan pertemuan antara mitra dengan petinggi perusahaan selalu bentrok dengan jadwal lain seperti rapat dadakan, kegiatan lain diluar kantor yang tidak terjadwal sebelumnya dan terlupakan oleh petinggi perusahaan karena tidak ada pengingat akan jadwal pertemuan oleh mitra.
2. Saat ini, tampilan aplikasi PEVITA versi 1 harus menggunakan website dan belum responsif sehingga ketika mengakses melalui *mobile* tampilan tidak rapi.

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian Tugas Akhir ini adalah merancang PEVITA versi 2 yang:

1. Berisikan tambahan *menu* manajemen waktu pertemuan.
2. Merancang tampilan aplikasi PEVITA versi *mobile*.

## 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini adalah untuk memudahkan pengguna dalam mengajukan pertemuan antara mitra dengan petinggi perusahaan, tampilan lebih responsif versi *mobile*. Kesalahan yang terjadi pada

PEVITA versi 1 dapat dikurangi karena semua telah diperbaiki pada PEVITA versi 2 .

### 1.5 Batasan Masalah

Agar dalam pemecahan permasalahan dalam penelitian ini tidak terlalu meluas, maka perlu adanya pembatasan dalam ruang lingkup pembahasannya, batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya membahas analisa data yang berkaitan dengan data kemitraan.
2. Analisis kebutuhan PEVITA dalam penelitian ini menggunakan *Software Requirements Specifications (SRS)*, Pemodelan sistem menggunakan metode *Prototyping*, Analisis bisnis menggunakan *Business Process Modelling Notation (BPMN)* dan Analisis masalah menggunakan *Fishbone Diagram*, dan Pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.
3. Desain sistem PEVITA dalam penelitian ini menggunakan menggunakan *use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, user interface* dan *Prototyping Model*, pada bagian ini penulis hanya melakukan dari tahap analisis kebutuhan sampai evaluasi.
4. Dalam penelitian ini, akan menggunakan *Marvel app* dalam mendesain *interface* aplikasi PEVITA (*Performance Partnership Inventory and Reporting Application*) versi 2 .

### 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Secara garis besar dalam penulisan, dibagi menjadi lima bab yang bertujuan untuk memudahkan dalam pembahasan. Berikut uraian sistematika penulisannya:

#### BAB I PENDAHULUAN

Berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, lingkup, kerangka berpikir dan sistematika penulisan.

**BAB II            TINJAUAN PUSTAKA**

Berisikan penjelasan tentang landasan teori yang digunakan.

**BAB III          METODE PENELITIAN**

Berisikan penjelasan tentang metodologi yang digunakan.

**BAB IV          HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berisikan uraian tentang metodologi yang digunakan.

**BAB V            SIMPULAN DAN SARAN**

Berisikan uraian tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya serta saran-saran yang berguna bagi perkembangan sistem yang akan datang.