



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Didasari oleh latar belakang permasalahan dan beberapa kondisi tersebut diatas maka yang menjadi pokok permasalahan pada penelitian ini adalah ***PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN RUANGAN BERBASIS ANDROID***. Sistem aplikasi ini diharapkan mampu untuk melakukan pemesanan ruangan secara online, melihat ruangan yang masih tersedia secara online, memberikan informasi secara online, Sehingga dengan adanya sistem aplikasi ini memungkinkan dapat memudahkan para pegawai suatu divisi dalam melakukan pemesanan ruangan, tidak terjadinya bentrokan pemesanan antar pegawai suatu divisi.

#### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang maka permasalahan yang akan diidentifikasi dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan ruangan berbasis Android untuk digunakan oleh para pegawai suatu divisi PLN Puseulis Jakarta Barat?
2. Apa saja system yang di kembangkan dalam aplikasi pemesanan ruangan Pegawai suatu divisi di PLN Puseulis Jakarta Barat?

#### **1.3 Tujuan Tugas Akhir**

Adapun tujuan penulisan penelitian ini selain untuk memenuhi Tugas Akhir yaitu:

1. Membangun aplikasi pemesanan ruangan yang dapat memfasilitasi informasi akan ruangan dan memudahkan pemesanan ruangan oleh pegawai suatu divisi.

2. Aplikasi dilengkapi dengan fitur-fitur yang mendukung informasi akan ruang rapat dan memudahkan pemesanan ruang rapat, yaitu :*event calender, input tiap bidang di form(...), pengecekan waktu, tanggal, dan validasi jam jika sudah terpakai pop-up merah untuk ruang rapat yang sudah dipesan, dll.*

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini Manfaat yang didapat adalah:

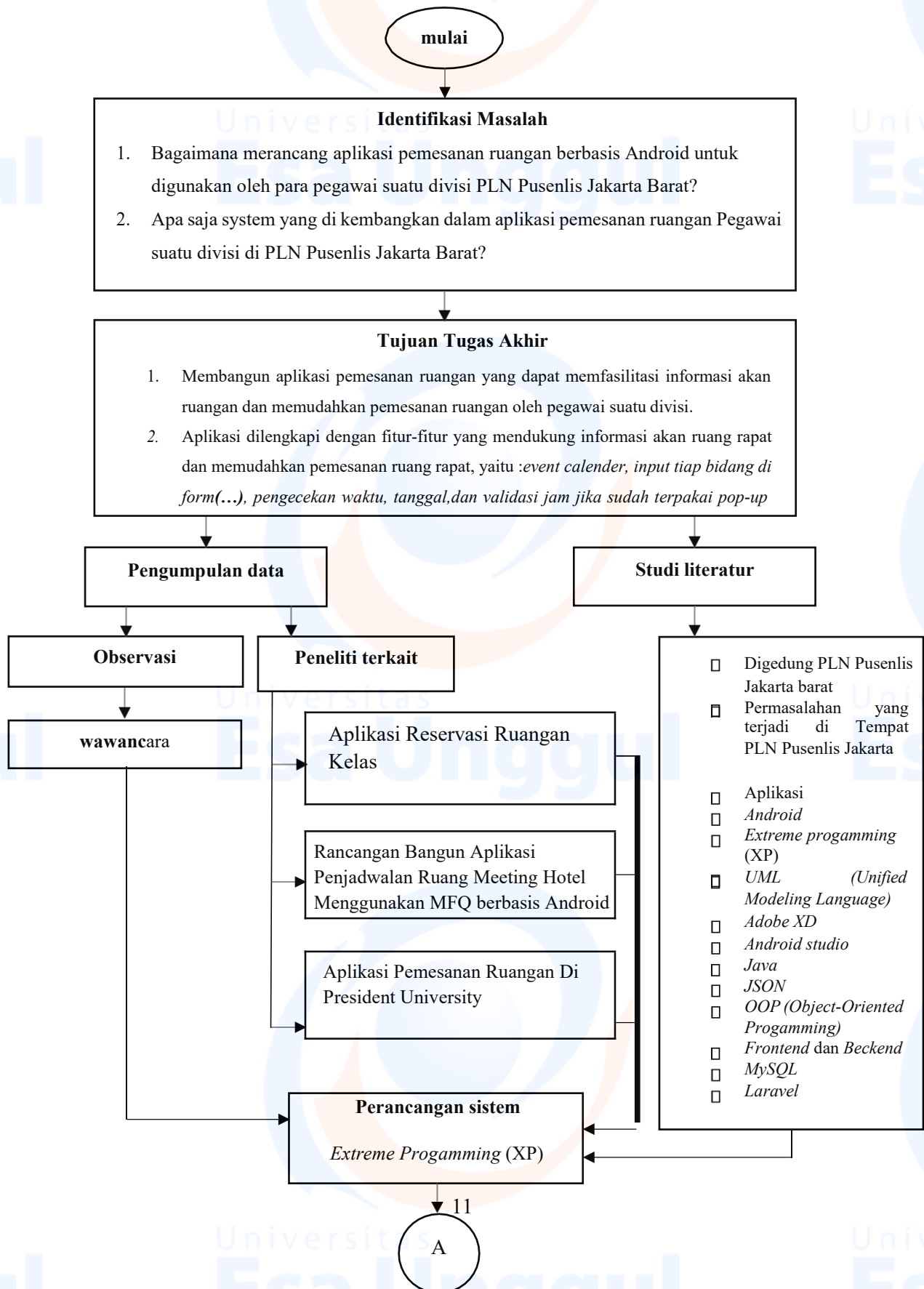
1. Membantu pegawai di PLN Pusenlis Jakarta Barat dalam menginformasikan tentang pelayanan jasa pemesanan ruangan kepada pegawai suatu divisi yang ingin memakai ruangan tersebut.
2. Membantu pegawai suatu divisi dalam mempermudah ruangan mana saja yang masih tersedia.
3. Mempermudah pihak pegawai untuk mendata ruangan mana saja yang akan digunakan pada jadwalnya

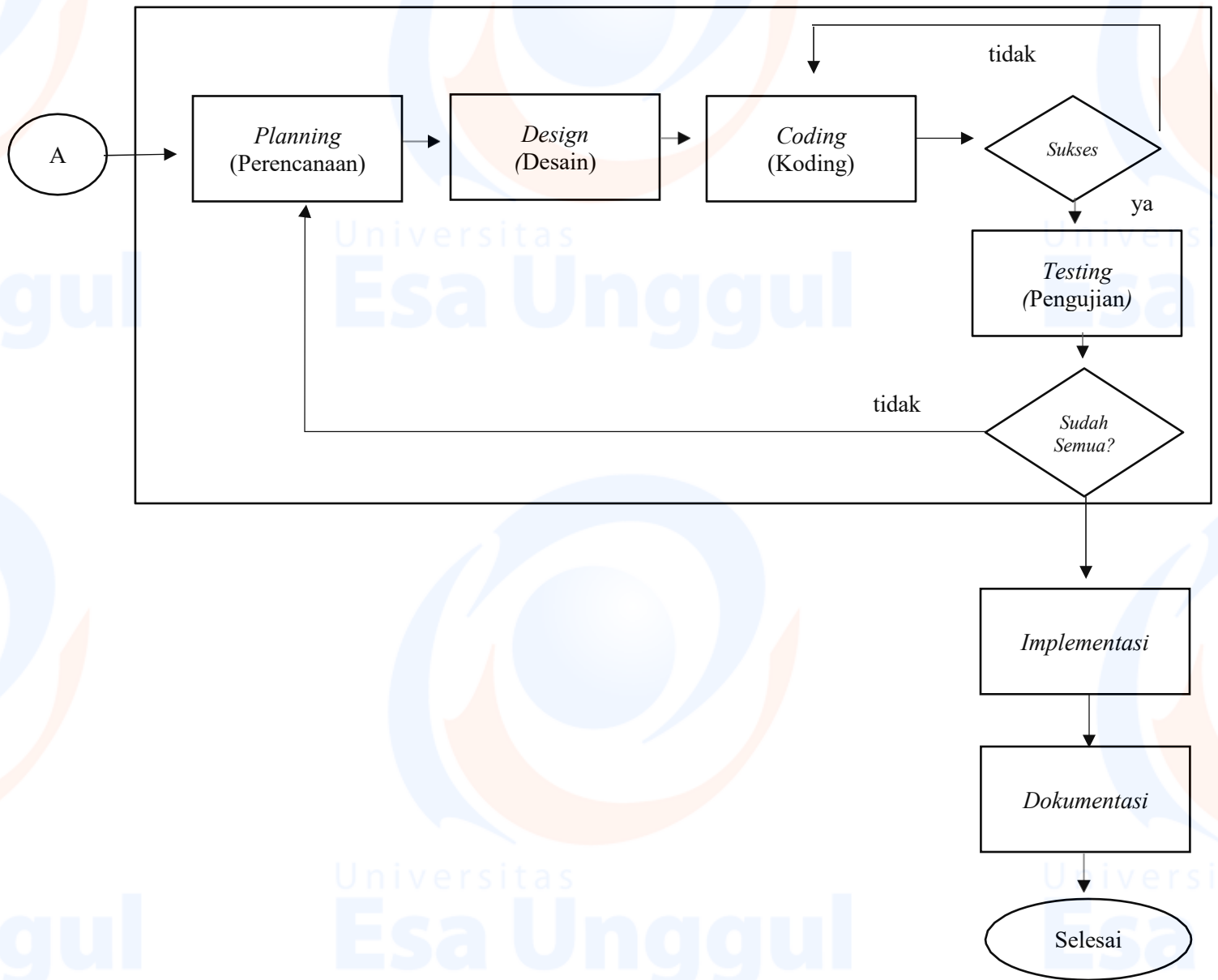
#### **1.5 Lingkup Tugas Akhir**

Untuk lebih memfokuskan tugas akhir, maka lingkup tugas akhir adalah:

1. Aplikasi hanya dapat melakukan input data pemesan
2. Aplikasi menampilkan informasi ruangan yang masih tersedia .
3. Aplikasi menampilkan pencarian ruangan yang masih tersedia.
4. Aplikasi dapat melakukan pemesanan ruangan

1.6 Kerangka Pemikiran





## 1.7 Penjelasan dari gambar Kerangka pemikiran :

### 1.7.1 Pengumpulan Data

Tahapan untuk memperoleh informasi atau data-data yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### a) Observasi

Observasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan langsung dan pencatatan secara sistematis mengenai situasi, kondisi, dan proses kerja di PLN Puseulis Jakarta Barat. Hasil dari observasi yang telah dilakukan, bahwa PLN Puseulis belum memiliki sistem informasi yang digunakan untuk mendata sehingga belum memiliki data ruangan yang pasti.

#### b) Wawancara

Wawancara digunakan untuk memperoleh keterangan dan informasi melalui tanya jawab secara langsung kepada responden mengenai proses pelayanan yang sedang berjalan. Wawancara ini akan dilakukan dengan bapak Hendri Maulana. Hasil dari wawancara kepada Bapak Hendri Maulana menghasilkan data data seperti berikut :

- a. Pemesanan ruangan di PLN Puseulis dikelola oleh sekretaris
- b. PLN Puseulis Memiliki 4 Lantai dan 32 ruangan yang dapat digunakan.
- c. Ruangan rapat biasa dipesan setiap hari sedangkan ruangan kantor divisi bisa dipesan sebulan sekali

## 1.7.2 Perancangan Sistem

*Extreme Programming* (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat [1].

### a) *Planning* (perencanaan)

Tahap ini terdiri dari menganalisis permasalahan dan kebutuhan sistem berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya. Hasil analisis tersebut nantinya digunakan dalam pengembangan aplikasi.

#### 1. Analisis Fishbone

Analisis fishbone digunakan untuk mengkategorikan sebab potensial dari suatu masalah atau persoalan dengan cara yang mudah untuk dipahami, Diagram ini dapat membantu melakukan uraian apa proses yang sebenarnya terjadi, seperti uraian memecah proses menjadi sejumlah kategori yang berkaitan dengan proses, kegiatan aktornya, sisi material, kinerja mesin dan aliran prosedur, pelaksanaan kebijakan[2]

#### 2. Analisis Kebutuhan

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan segala sesuatu kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan aplikasi. Kebutuhan ini di bagi menjadi dua jenis, yaitu kebutuhan fungsional dan nonfungsional.

**b) Design (Desain)**

Tahap ini dilakukan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang bertujuan untuk memberikan gambaran pada sistem yang akan dibangun. Model UML yang akan digunakan diantaranya adalah *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

**c) Coding (Koding)**

Tahapan selanjutnya yaitu melakukan proses pengkodean program dan membangun *database* berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya

**d) Testing (Pengujian Sistem)**

Tahapan pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui kesalahan apa saja yang muncul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika belum sesuai, maka akan kembali ke tahap perancangan untuk melihat kembali gambaran sistem yang dibutuhkan, jika sudah sesuai dapat lanjut ke tahap dokumentasi.

**1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan proposal tugas akhir ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut

**BAB I           PENDAHULUAN**

Pada bab ini dibahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka berpikir, serta sistematika penulisan tugas akhir ini sendiri.



**BAB****II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai landasan penelitian dalam merancang bangun aplikasi manajemen pelayanan dan pemesanan ruangan berbasis android.

**BAB****III METODE**

Pada bab ini membahas tentang rencana penelitian, objek penelitian dan teknik pengumpulan data, serta metode pengembangan sistem yang digunakan dalam tugas akhir ini.

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil dan pembahasan dari analisis sistem yang sedang berjalan dan usulan solusi rancangan yang akan

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang bermanfaat bagi penulis maupun pengembangan aplikasi

